

**DINAMIKA PSIKOLOGIS PENGGUNAAN GAWAI PADA  
ANAK SD**



**Disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi  
Strata II Pada Jurusan Magister Psikologi Sekolah Pasca Sarjana**

**Oleh:**

**ANIK SULISTYORINI**

**S300140028**

**MAGISTER PSIKOLOGI  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**DINAMIKA PSIKOLOGIS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK SD**

**PUBLIKASI ILMIAH**

**oleh:**

**ANIK SULISTYORINI**

**S300140028**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen

Pembimbing



**Dr. Sri Lestari, M.Si.**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**DINAMIKA PSIKOLOGIS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK SD**

**OLEH**

**ANIK SULISTYORINI**

**S300140028**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada hari Jum'at, 15 Februari 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Dewan Penguji :**

1. Dr. Sri Lestari, M.Si.  
(Ketua Dewan Penguji)



( )

2. Dr. Eny Purwandari, M.Si.  
(Anggota I Dewan Penguji)



( )

3. Dr. Wiwien Dinar Pratisti, M.Si.  
(Anggota II Dewan Penguji)



( )



**Direktur,**

  
**Prof. Dr. Bambang Sumardjoko, M.Pd.**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 Februari 2019

Penulis



**ANIK SULISTYORINI**  
**S300140028**

## **DINAMIKA PSIKOLOGIS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK SD**

### **ABSTRAK**

Penelitian terdahulu membahas penggunaan gawai dan dampaknya terhadap siswa sekolah menengah. Penggunaan gawai pada anak perlu pendampingan orangtua mengingat dampak yang ditimbulkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti dinamika psikologis penggunaan gawai pada anak SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini melalui wawancara terhadap empat informan. Penelitian ini melibatkan empat siswa kelas 5 dan kelas 6 SD beserta orangtua dan guru. Proses pengumpulan data melalui wawancara terhadap anak yang mempunyai kriteria tertentu terhadap intensitas penggunaan gawai. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis tematik dan hasilnya menunjukkan rata-rata penggunaan gawai di atas 5 jam sehari memberikan dampak terhadap fisik mata merah, emosi anak sangat berpengaruh pada perilaku sehari-hari. Terlambat sekolah karena penggunaan gawai sampai malam, kurang konsentrasi di kelas, tugas sekolah terabaikan, menunda kewajiban dan nilai yang standart. Tidak ada pendampingan orangtua saat anak menggunakan gawai. Orangtua membebaskan waktu penggunaan gawai. Tidak ada kerjasama orangtua saat guru mendisiplinkan penggunaan gawai.

Kata kunci: Penggunaan gawai pada anak SD, dampak penggunaan gawai, tidak ada pendampingan orangtua

### **ABSTRACT**

Previous research discussed the use of gadgets and their impact on middle school students. The use of gadgets in children needs parental assistance given the impact. The purpose of this study was to examine the psychological dynamics of using gadgets in elementary school children. This study uses a qualitative approach. This study through interviews with four informants. The study involved four 5th grade and 6th grade students along with parents and teachers. The process of collecting data through interviews with children who have certain criteria for the intensity of the use of gadgets. The collected data was then analyzed using thematic analysis techniques and the results showed that the average use of gadgets above 5 hours a day had an impact on the physical, red eyes, emotions of children very influential on daily behavior. Late school due to the use of gadgets until night, lack of concentration in class, neglected school assignments, delaying obligations and standardized values. There is no parental assistance when children use gadgets. Parents free time to use gadgets. There is no parent collaboration when teachers discipline the use of gadgets.

Keywords: the use of gadgets in elementary school children, the impact of using gadgets, no parental assistance

## 1. PENDAHULUAN

Pada anak-anak usia sekolah dasar aspek kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya(Hurlock & Elizabeth, 1980). Gawai adalah adalah suatu peranti elektronik atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya(gawai adalah terjemahan dari gadget).Penggunaan Gawai tanpa pengawasan dan aturan bisa mengganggu belajar anak-anak sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya.

Perkembangan psikologis yang terganggu pada anak pengguna gawai biasanya menarik diri dari interaksi sosial dan cenderung terganggu dari segi emosi. Mereka lebih senang bermain bersama gawainya di rumah karena fasilitas gawai tersedia di rumah, hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Kesaraporn Wanajak, 2011 menunjukkan bahwa orang tua menentukan media yang digunakan anak-anak dilingkungan rumah dan biasanya orangtua tidak menerapkan aturan kepada anak-anak mengenai waktu penggunaannya. Orangtua yang menentukan media yang ada di lingkungan anak-anak (Villegas, 2013).Kecanduan gawai memiliki efek perilaku aktif pada banyak aspek di kehidupan seseorang, termasuk akademik / prestasi kerja, hubungan, dan kesehatan fisik dan mental(Young, 1998).Pengaruh orang tua dan lingkungan ternyata memberikan dampak yang signifikan dari penggunaan gawai.

Menurut Hasella (2013) mengatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dari 41 responden terdapat 18 responden menggunakan gawai lebih dari 6 jam perhari dan gawai digunakan untuk browsing bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *game online* dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada seperti *instagram, path, facebook, twitter*. Sementara itu anak-anak pada usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi.

Seiring dengan pertumbuhan fenomenal penggunaan gawai, ada kekhawatiran di seluruh dunia mengenai risiko yang terkait dengan penggunaannya (Gentile & Stone 2005).Penggunaan gawai membuat anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan jarang bersosialisasi atau bermain dengan anak-anak seusianya karena sudah merasa puas dengan dunia maya.Pengguna internet melalui gawai mengalami kepuasan tersendiri dengan

berkomunikasi melalui online (*Chou dan Tyan, 1999*). Penelitian lain telah mendokumentasikan bahwa pengguna gawai memakai fasilitas internet dan mengatakan bahwa internet adalah jalan santai, menarik, dan menyenangkan untuk pertukaran sosial (*Morahan-Martin & Schumacher, 2000*). Anak menjadi kurang sensitif terhadap orang lain karena setiap hari anak-anak tersebut hanya berhubungan dengan benda mati.

Individu yang kecanduannya sering menderita gangguan kejiwaan lainnya (*Young, 1996*). Di Irlandia, sebuah studi longitudinal menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak berusia sembilan tahun menggunakan gawai harian (*Gentile, 2009*).

Hasil penelitian Yayasan Kita dan Buah Hati menyebutkan sejak 2008 hingga 2010, sebanyak 67 persen dari 2.818 siswa sekolah dasar kelas 4,5,6 di wilayah Jabodetabek mengaku pernah mengakses informasi pornografi di gawai. 17 persen dari games di gawai, 12 persen melalui film di televisi, dan 4 persen melalui media. Tentunya hal ini akan mempengaruhi pendidikan karena konsentrasi anak berkurang.

### **1.1 Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gawai Untuk Anak**

Mengenalkan gawai pada anak sebenarnya tidak ada yang salah, tetapi banyak dari orangtua yang tidak memahami benar penggunaan gawai yang baik untuk anak. Gawai tidak hanya untuk membuat anak asyik bermain dan menjadi tenang, tetapi banyak manfaat yang mengandung unsur pendidikan yang bisa diperoleh. Seperti beberapa kritikus menunjukkan, “ada orang-orang yang berpendapat gawai dan internet sebagai kekuatan positif yang akan memajukan komunikasi dan akses pendidikan, mempromosikan pemahaman global dan membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik untuk hidup” (*Australian Communications and Media Authority, 2013*). Penggunaan gawai harus disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga kontrol orang tua sangat mutlak diperlukan untuk mengawasi penggunaannya agar tidak melampaui batas.

Berdasarkan penelitian terdahulu serta usulan penelitian berikutnya, maka peneliti bermaksud untuk menggambarkan penggunaan gawai pada anak SD. Fokus penelitian ini dikhususkan dalam pertanyaan “Bagaimana Dinamika Psikologis Penggunaan Gawai pada Anak SD?”.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif, dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dinamika psikologis penggunaan gawai pada anak SD. Metode wawancara pada penelitian ini akan dilakukan kepada informan dengan kriteria dan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan melakukan wawancara mendalam (*indep th interview*), observasi dan dokumentasi (Creswell, 2013).

Pada penelitian ini pengambilan informan diambil secara purposive sampling dari anak SD kelas 5 dan kelas 6 dengan menetapkan ciri dan karakter tertentu dalam pemilihan informan penelitian. Ciri-ciri anak ketergantungan pada gawai (Wanajak, 2011) adalah :

1. Waktu penggunaan gawai cukup lama, di atas 5-7 jam sehari
2. Perilaku dan emosi. Anak akan marah, sedih, atau frustrasi, memukul, melempar kalau tidak bermain dengan gawai. Saat orangtua menolak memberikan gawai, anak marah Enggan bersosialisasi dan cenderung tidak peduli dengan lingkungan
3. Rutinitas terganggu (malas makan/mandi, malas belajar).
4. Lalai mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban
5. Pola tidur terganggu
6. Sulit berkonsentrasi

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan orangtua yang berhubungan dengan anak yang memenuhi kriteria diatas dan melakukan wawancara mendalam terhadap anak yang menggunakan gawai sesuai kriteria. Proses pemilihan informan ini akan dilakukan di Sekolah Dasar daerah Surakarta yang sesuai kriteria. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisa tematik.

### 2.1 Deskripsi Informan

Tabel 1. Identifikasi Informan

No	Informan	Jenis Kelamin	Umur	SD Kelas	Pekerjaan Ayah	Pekerjaan Ibu
1	RJ	L	11	5	Pegawai Swasta	PNS
2	AX	L	12	6	Pegawai Swasta	Pegawai Swasta
3	ER	P	12	6	Ibu Rumahtangga	PNS
4	RN	L	12	6	Ibu Rumahtangga	PNS



### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil Analisis Data**

Berdasarkan analisis data maka diperoleh beberapa tema sebagai berikut:

##### **1. Riwayat Penggunaan Gawai**

RJ mulai mengenal gawai sejak balita saat orangtua memberikan gawai untuk melihat kartun dan lagu anak-anak supaya RJ tenang, RJ mulai menyukai gawai dan semakin penasaran dengan fitur-fitur yang ada di gawai. Semua anggota keluarga yang ada di rumah meminjamkan gawai karena RJ mulai marah jika tidak mendapatkan pinjaman. Orangtua membelikan gawai saat RJ kelas 2 SD. RJ sangat antusias saat memiliki gawai sendiri dan semakin intensitas menggunakan gawai.

AX mulai mengenal gawai sejak kecil karena orangtua menyediakan fasilitas gawai di rumah. Awal menggunakan gawai AX melihat kartun dan bermain game dengan sepupu. AX terbiasa menggunakan gawai di rumah, saat masuk sekolah AX lebih sering rewel karena lebih tertarik menggunakan gawai. Orangtua yang bekerja di luar kota membelikan AX gawai pribadi saat kelas 1 naik ke kelas 2 SD dengan alasan untuk komunikasi. AX menggunakan gawai semakin intensif tanpa pengawasan orangtua.

ER mulai tertarik menggunakan gawai karena kakaknya menggunakan gawai. ER mulai menggunakan gawai saat usia 3 tahun dikenalkan orangtua dengan lagu dan game ikan, karena sering bertengkar dengan kakaknya memperebutkan gawai akhirnya orangtua membelikan gawai ER saat kelas 3 SD. Penggunaan gawai semakin intensif karena ER mulai mengenal media sosial.

RN mulai menggunakan gawai sejak kecil karena tersedia fasilitas gawai di rumah. Awal bisa menggunakan gawai diperkenalkan orangtuanya melihat dan mendengarkan lagu dan film kartun. RN mulai penasaran dengan fitur-fitur yang ada di gawai terutama game, akhirnya ayah mengajarkan permainan, membuat RN semakin intens menggunakan gawai untuk bermain game. Orangtua membelikan gawai pribadi saat RN kelas 3 SD.

Riwayat penggunaan gawai dari masing-masing informan dimulai dari kecil dan orangtua yang memperkenalkan. Orangtua memberikan fasilitas gawai di rumah, anak-anak terbiasa menggunakannya, sehingga mereka merasa nyaman, mulai senang menggunakan gawai dan menjadikan penggunaan gawai rutinitas sehari-hari. Saat kelas 3 mereka sudah mulai mempunyai gawai sendiri sehingga lebih leluasa menggunakannya.

## **2. Perilaku dalam Menggunakan Gawai**

RJ semakin intensitas menggunakan gawai dan semakin tertarik dan penasaran dengan fitur yang ada di gawai. RJ mulai bermain berbagai game online. Game online yang sering dimainkan R, game mobile legend. Membuat penasaran bila kalah dalam bermain game online membuat RJ mulai melihat tutorial game di youtube, melihat video dewasa, video horor dan membentuk group gamers dengan media sosial yang tersedia di gawai. Semakin banyak fitur yang digunakan di gawai sehingga RJ mulai lupa waktu berjam-jam menggunakannya tanpa ada aturan dari orangtua, Tidur larut malam hingga jam 11.00 wib kadang sampai jam 01.00 wib karena semakin terlena menggunakan gawai.

AX semakin pandai menggunakan berbagai fitur yang tersedia di gawai, yang paling sering dilakukan waktu menggunakan gawai bermain game online GTA dan AOV, mulai menggunakan media sosial untuk memberikan komentar-komentar di group dengan berbagai aplikasi yang ada di gawai. Tertarik untuk melihat film, tutorial game, berbagai situs yang ditampilkan youtube di gawai. Memberikan komentar-komentar di group gamers melalui media sosial. Penggunaan gawai tanpa pengawasan dan control dari orangtua membuat AX semakin intens dalam menggunakan gawai bahkan sampai larut malam jam 02.00 wib.

ER mulai tertarik youtube di gawai yang menampilkan berbagai video menarik. ER sering melihat drama seri korea sehingga membuat ER semakin penasaran dan menghabiskan waktunya untuk melihatnya. ER mulai memainkan game panah mulai dari Archer Saga, Archer Champion, Blue lagoo sering dimainkan hingga lupa waktu. ER sering emosi bila diingatkan orangtua sehingga orangtua jarang memberikan pengawasan

dan aturan penggunaan gawai. ER menggunakan gawai hingga larut malam sampai jam 01.00 wib.

RN lebih sering bermain game Naruto dan GTA, untuk mendukung agar lebih tahu teknik game, RN sering melihat tutorial game, silat, yudo, karate, dan hal yang berhubungan dengan teknik untuk berkelahi agar menang saat bermain game. RN semakin penasaran dengan berbagai aplikasi yang tersedia di gawai khususnya media sosial. RN mengupload berbagai kegiatannya di media sosial, semakin banyak komentar di statusnya RN semakin senang dan rajin membagikan kegiatannya di media sosial. Penggunaan gawai tanpa aturan dari orangtua membuat RN lupa waktu hingga jam 12.00 wib menggunakan gawai.

Hasil analisis perilaku dalam penggunaan gawai lebih sering untuk bermain game online, melihat youtube dengan berbagai video yang didalamnya tidak kita pungkiri ada beberapa video yang isinya tidak sesuai dengan usia mereka. Menggunakan media sosial untuk mengupload kegiatan mereka dan membuat status. Group-group di media sosial lebih dimanfaatkan untuk membahas game online dan segala sesuatu yang viral saat ini. Penggunaan gawai yang merupakan rutinitas sehari-hari membuat anak-anak merasa tidak nyaman bila dalam sehari tidak menggunakannya. Tidak ada aturan pemakaian gawai dari orangtua, membuat anak-anak lupa akan waktu sehingga penggunaan gawai dalam sehari rata-rata anak-anak lebih dari 5 jam dalam sehari.

### **3. Dampak Penggunaan Gawai**

Dampak Fisik yang dialami keempat informan hampir semua merasakan mata perih dan merah, tangan pegal yang kadang-kadang karena asyik bermain game tanpa sadar gawai terjatuh karena terlalu capek. dan malas bergerak saat menggunakan gawai berjam-jam dalam sehari. Mereka malas bergerak saat fokus bermain game atau menggunakan aplikasi yang ada di gawai. Kepala terasa berat, capek dan sering mengantuk saat jam pelajaran di sekolah karena tidur larut malam.

Dampak terhadap emosi yang dialami RJ dari kecil mulai nampak mudah emosi, marah, memukul dan menangis saat tidak dipenuhi keinginannya untuk meminjam gawai, emosinya meledak-ledak saat

kalah bermain game, merasa terganggu saat dipanggil orangtua. AX sering rewel menangis dan emosi saat harus masuk sekolah karena belum selesai bermain game. Mudah emosi sehingga bertengkar dengan saudara saat harus bergantian menggunakan gawai. Marah tidak terima saat kalah bermain game, sulit memaafkan orang lain dan tidak bisa menerima masukan dan nasehat. ER tidak bisa mengendalikan emosi saat segala sesuatu tidak sesuai keinginannya, ER akan mogok dan tidak mau bergerak dari tempatnya saat marah. Saat kalah bermain game di gawai ER marah dan tidak terima dan melempar mainannya. Mudah tersinggung saat berinteraksi dengan teman di sekolah. RN mudah marah dan mogok saat gagal mendownload game dan melakukan berbagai hal agar keinginannya terpenuhi dengan cara rewel dan marah, tentunya ini membuat orangtua, keluarga dan orang sekitarnya merasa tidak nyaman saat berinteraksi.

Dampak terhadap perilaku pada keempat informan, mereka tidak peka terhadap lingkungan, saat dipanggil dan diajak berkomunikasi, mereka cenderung mengabaikan. Jarang berinteraksi dengan lingkungannya karena lebih sering menggunakan gawai. Mempraktekkan game saat bersama temannya di sekolah, suka mengganggu temannya dengan memukul dan menendang saat tersinggung. Jarang berkomunikasi dengan orangtua dan mengabaikan aturan. Malas bergerak dari tempatnya saat bermain game, membanting gawai saat kalah bermain. Penggunaan gawai yang menjadi rutinitas sehari-hari mempengaruhi perilaku informan dalam segala hal. Menunda kewajiban yang harusnya dikerjakan, bahkan menahan rasa lapar saat bermain gawai.

Penggunaan gawai yang intens memberikan dampak terhadap tugas sekolah yang sering tidak dikerjakan karena malas untuk berfikir saat tidak bisa mengerjakan karena fokus terhadap gawai. Mereka tidak mau berusaha untuk bertanya padahal ada group di media sosial untuk bertanya saat mengalami kesulitan mengerjakan projek atau tugas sekolah. Saat di sekolah baru mengerjakan dengan melihat pekerjaan teman sehingga saat disuruh maju tidak bisa mengerjakan dan sering diberi tugas tambahan oleh guru, mereka malas untuk belajar di rumah dengan alasan

disekolah waktunya sudah habis untuk belajar dan menurut mereka di rumah adalah waktu istirahat untuk bermain.

Dampak terhadap pendidikan terhadap empat informan sangat berpengaruh. Sering terlambat berangkat sekolah karena tidur larut malam sehingga tidak bisa bangun pagi dan mengantuk di kelas. Konsentrasi berkurang saat belajar di kelas, mereka cenderung segera menggunakan gawai. Saat mengerjakan soal di sekolah mereka mudah putus asa dan tidak mau berusaha mengerjakan saat tidak bisa. Melamun di kelas sehingga pelajaran yang disampaikan guru tidak mampu untuk dicerna. Mereka tidak mempunyai semangat untuk belajar sehingga nilai akademik standart dan beberapa mata pelajaran nilai dibawah nilai rata-rata kelas. Cita-cita anak-anak ini ada yang ingin menjadi gamers dan atlit, menurut mereka tidak harus nilai akademik bagus untuk bisa menjadi gamers dan atlit.

#### **4. Pemantauan Orangtua Terhadap Anak**

Orangtua RJ memberikan fasilitas gawai di rumah dengan tujuan agar anak tidak bermain keluar dan bisa tenang saat orangtua sibuk bekerja. Komunikasi dengan orangtua kurang dekat karena orangtua pulang kerja malam, sehingga tidak punya waktu untuk mengawasi dan mendampingi anak saat menggunakan gawai. Orangtua tidak memberikan aturan yang jelas waktu penggunaan gawai dan membebaskan untuk menggunakannya. Tidak ada aturan antara waktu belajar dan menggunakan gawai. Orangtua RJ menganggap selama penggunaan masih sewajarnya tidak masalah, memberikan nasehat kepada anak hanya sekedarnya saja. Saat liburan bersama orangtua tidak bisa lepas dari penggunaan gawai.

AX jarang bertemu dengan orangtuanya karena bekerja di luar kota. Alasan orangtua memberikan gawai yang utama adalah untuk berkomunikasi. AX lebih senang bercerita kepada temannya daripada ke orangtuanya. Orangtua tidak bisa mendampingi dan mengawasi saat menggunakan gawai, hanya memantau melalui telp dan mengingatkan supaya kewajibannya dikerjakan. Tidak ada aturan di rumah terhadap penggunaan gawai sehingga AX bebas menggunakan setiap saat. Orangtua sudah percaya kepada AX mampu membagi waktu antara belajar dan

bermain. Saat pulang dari luar kota jarang memberikan nasehat hanya mengajak liburan bersama dan tidak lepas dari penggunaan gawai tanpa ada pendekatan dari orangtua, sehingga hubungan dengan orangtua kurang dekat.

Penggunaan gawai tanpa aturan yang jelas dari orangtua ER membuatnya semakin leluasa menggunakannya. Orangtua tidak mendampingi dan mengawasi saat ER menggunakan gawai karena masih mengurus adik ER yang masih kecil. ER jarang mengungkapkan perasaannya kepada orangtua karena orangtua lebih sering memaksakan kehendaknya. Orangtua selalu menuruti keinginan anak sehingga membuat ER mudah marah saat diingatkan untuk melaksanakan kewajibannya. Saat orangtua mengajak bicara ER cenderung diam dan tidak mau menanggapi karena fokus pada gawai. Ayah bekerja di luar kota sehingga hubungannya kurang dekat. Orangtua tidak mengingatkan ataupun melarang saat ER menggunakan gawai sampai larut malam.

Orangtua menyediakan fasilitas gawai dirumah dan memperkenalkan kepada RN untuk menggunakannya. Tidak ada aturan di rumah berapa lama boleh menggunakan gawai. Orangtua merasa tenang saat anak di luar rumah menggunakan gawai karena bisa berkomunikasi setiap saat. Orangtua cenderung membiarkan penggunaan gawai sampai malam tanpa memberikan nasehat yang berarti agar RN mengurangi penggunaan gawai. RN jarang bercerita kepada orangtuanya dia merasa nyaman saat bercerita dengan temannya. Orangtua tidak memberikan aturan waktu belajar dan menggunakan gawai, cenderung membebaskan RN. Orangtua berpendapat bahwa terlalu mengekang anak dan memberikan nasehat yang terlalu sering akan membuat bosan dan tidak bersemangat. Orangtua yang membebaskan penggunaan gawai membuat anak semakin tergantung untuk menggunakan gawai.

##### **5. Pemantauan Guru Terhadap Penggunaan Gawai**

Sekolah melarang muridnya membawa gawai dan menggunakan di sekolah. Guru memberikan nasehat tentang bahaya penggunaan gawai tanpa aturan. Pendekatan dan sharing antara guru dan siswa dilakukan untuk lebih dekat dengan siswanya. Masing-masing guru dari keempat

informan ini lebih intensif memberikan pendekatan untuk memberikan motivasi dan nasehat agar anak mengurangi penggunaan gawai karena mempengaruhi perilaku dan pendidikannya di sekolah. Mengenali dan merespons apa pun perubahan perilaku siswa, terutama jika terkait dengan aktivitas penggunaan gawai. Memberikan informasi kepada orangtua perkembangan anak di sekolah. Rata-rata dari orangtua keempat informan tidak bisa bekerjasama untuk memberikan aturan dan mendisiplinkan penggunaan gawai karena sibuk bekerja. Tanpa kerjasama dari orangtua pengendalian penggunaan gawai agar anak lebih baik tidak akan berhasil.

### **3.2 Pembahasan**

Dinamika psikologis perilaku penggunaan gawai pada anak dari hasil penelitian menunjukkan perilaku anak-anak yang cenderung emosional (Bushman & Anderson, 2002). Informan menggunakan gawai dari balita karena orangtua memberikan fasilitas di rumah. Berikut pembahasan dinamika psikologis penggunaan gawai pada anak :

Dari empat informan, penggunaan gawai berawal dari orangtua memperkenalkan ke anak dan menyediakan fasilitas gawai di rumah untuk bermain sehari-harinya waktu mereka balita, berawal dari orangtua ingin memberikan hiburan ke anak agar tenang dan tidak rewel. Sudah menjadi kewajiban orangtua tidak hanya memperkenalkan tapi mengajari dan mendampingi anak saat menggunakan gawai. Orangtua seharusnya mengajari dan mendampingi anak-anak mereka tentang manfaat dan kegunaan gadget (Nakornthap & Masateianwong, 2007). Kebiasaan menggunakan gawai akhirnya menjadikan hal itu sebagai rutinitas bagi anak tanpa orangtua menyadarinya dari waktu ke waktu berjalan seiring pertumbuhan anak yang semula hanya meminjam hp kepada mamanya kemudian merembet meminjam ke anggota keluarga yang lain. Jika mereka terbiasa menggunakan gawai dan mulai merasa senang dan nyaman menggunakannya mereka akan melakukan berbagai cara untuk memenuhi keinginan mereka dengan cara menarik perhatian orangtua contohnya rewel, menangis, marah dan memukul jika ini terjadi di depan umum pastilah akan membuat orangtua malu dan cenderung meminjamkan hp agar anak tenang.

*"Ehm....kapan ya sudah lama sejak kecil sebelum sekolah sudah pakai Hp.....bareng barengan gitu makainya..." (W.RJ/20)*

*“Dari lahir....ha...ha....aku wis lupa ya...kapan ya itu.....aku tuu dari kecil sudah sering main game di PC, PS gitu....pakai hp juga tapi kalau pas pergi.....waktu kecil belum tau cara milih berbagai fitur game....kalau di PC, PS gitu kan langsung bisa.....mulai sering pakai hp itu waktu TK karena sudah sekolah kalau di mobil main hp...” (W.AX/40)*

Anak merasa tidak nyaman jika dalam sehari tidak menggunakannya untuk bermain, hal ini adalah awal anak ketergantungan penggunaan gawai. Banyak akademisi dan para peneliti percaya bahwa penggunaan gawai yang berlebihan berpotensi menjadi penyebabnya kecanduan (Griffiths, 2000).

Informan awalnya hanya menonton kartun dan film dari gawai mereka mulai tertarik dengan fitur dan tampilan lain yang ada di gawai karena setiap hari menggunakan mereka mulai pandai membuka aplikasi yang lain. Awal mulanya penasaran dengan game yang ada di gawai kemudian mereka mulai menyukainya dan mempraktekkannya

*“Paling menarik apa ya....menarik semua paling seneng lihat tutorial game online trus berusaha dipraktekkan kalau gagal penasaran soalnya kalau lihat di tutorial kayaknya gampang asyik aja mainnya enak setelah main sendiri eh....sulit jadi penasaran.....pingin lihat level selanjutnya biasanya di uploadnya besuknya lagi kalau itu tutorial yang terbaru.”(W.AX/200)*

Tidak hanya berhenti disitu informan menggunakan juga fasilitas media sosial yang tersedia di gawai untuk mengupload rutinitas mereka. rutinitas sehari-hari yang dilakukan anak menggunakan gawai selama lebih dari 5 jam sehari, lebih banyak untuk bermain game online youtube, media sosial anak-anak usia ini mulai tertarik dengan lawan jenis, trend masa kini, hal-hal yang viral dan update, menanggapi status teman-teman, lebih senang mengupload kegiatan mereka. merasa bangga jika banyak yang menyukai di media sosial.

*“kalau di hutan buat selvi bagus nanti bikin status foto-fotonya di upload...paling seneng nanggapi teman-teman yang komentar pada penasaran dimana bagus banget....jadi tambah semangat foto dan video kegiatannya kemah di share sama teman-teman” (W.RN/110)*

Informan merasa bangga jika banyak yang menyukai di media sosial, agar banyak yang memberi komentar suka di media sosial mulai membuat group-group di media sosialnya. Pembentukan group ini bermacam-macam mulai dari group khusus untuk anggota gamers yang membahas informasi tentang game terbaru, share trik dan cara memainkannya. Anak-anak usia mereka mudah terpengaruh dan meniru aktifitas di game online. Tanpa mereka sadari pengaruhnya bahkan



saat bermain dengan teman-temannya mereka mempraktekkannya seolah-olah mereka terlibat dalam permainan game tersebut. Memberikan efek negatif emosi yang dapat bertahan dalam pemain setelah pertandingan dan mempengaruhi perilaku kehidupan nyatanya (Anderson, & Bushman, 2007).

Semakin informan ini aktif menggunakan gawai dengan memainkan game mereka mulai merasakan dampak terhadap fisik tapi tidak dirasakan dan diabaikan, berbagai alasan yang dikemukakan informan karena mereka mulai merasakan keasyikan bermain game atau menggunakan fitur yang tersedia di gawai, saat bermain game mereka akan sangat bersemangat untuk menang dengan berbagai alasan untuk memikkan level atau mendapatkan point agar bisa membeli karakter yang sesuai keiinginan mereka. Walau tangan sudah pegal memegang hp, mata sudah capek dan merah, anak-anak akan tetap bersemangat untuk tetap bermain game online.

*“Kalau sudah main game online sudah mager, terasa capek juga tetap lanjut, kerasa pipis aja kadang aku tahan soalnya moba tidak bisa di pause.” (W.RJ/160)*

*“paling tanganku pegel sama badanku tau-tau capek kadang tidak pindah posisi, matanya kan harus fokus sasaran paling matanya pegel panas agak merah.” (W.ER/160)*

Informan bahkan rela menghabiskan waktunya berjam-jam dan tidur larut malam hanya untuk bermain game, melanjutkan drama seri di youtube, melihat video tutorial game, mengecek media sosial, membuat status dan banyak lagi yang bisa dilakukan dengan berbagai fitur yang tersedia di gawai. Anak-anak mengabaikan walaupun matanya merah, badannya capek tetap menggunakan gawai karena ketergantungan. Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan di kalangan anak muda Thailand dan menemukan bahwa ketergantungan penggunaan gawai mengalami masalah dengan penglihatan mereka (Nakornthap danMasateianwong, 2007).

Tanpa disadari karena penggunaan gawai merukan aktifitas sehari-hari mempengaruhi emosinya para informan, saat anak asyik bermain game online atau melihat youtube akan merasa terganggu dan marah saat harus melaksanakan kewajiban atau kegiatan lain sementara game belum selesai atau melihat video belum selesai. Interaksi sosial dengan teman-teman cenderung mudah tersinggung dan emosi jika menghadapi masalah, hal sepele yang berhubungan dengan media sosial, status bisa menjadi pertengkaran antara teman.Mudah marah saat

dinasehati orangtua dan guru tentang penggunaan gawai karena merasa mengganggu kenyamanan anak-anak menggunakan gawai. Hal ini sesuai dengan penelitian bahwa penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan lebih agresive, mudah emosi, mengalami masalah psikologis, perilaku yang lebih keras dari sebelumnya (Anderson dan Bushman, 2001).

*“Aku jawab aku critakan awal mulanya sampai bertengkar...ya aku marah harusnya yang salah bukan aku yang mulai duluan kan temanku....ya aku mukul wong aku tidak salah tetap aja disidang juga....suruh saling memaafkan tapi aku masih dongkol dihati mangkel.”(W.AX/285)*

*“Bete.....banget kalau mama mulai manggil-manggil, kan lagi asyik main game online lagian kalau moba kan tidak bisa di pause.” (W.RJ/505)*

Tidak hanya emosi dari informan yang terganggu, perilaku informan di rumah maupun di sekolah juga berpengaruh mereka tidak begitu peduli dengan lingkungan sekitar dan interaksi dengan teman kurang baik. Tidak begitu peduli jika orangtua memanggil artinya sikap hormat ke orangtua juga berkurang. Ketergantungan penggunaan gawai menyebabkan ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan Internet, menyebabkan gangguan psikologis, sosial, keluarga, sekolah dan pekerjaan (Young, 1998).

*“Butuh bantuan apa yaa....kalau pulang pinginnya mama ngajak ngobrol...aku lagi asyik main hp tidak memperhatikan, mama marah...kamu ini mama pulang diajak ngomong tidak dengar, tidak sayang mama, tidak boleh seperti itu, jadi males banget jadi ikut ngambek aku...” (W.AX/525)*

*“Aku lebih seneng main sendiri.....tidak semua teman di sekolah aku cocok sahabatku tata dan via aja.” (W.ER/185)*

Semakin bertambah usia anak-anak semakin pandai menggunakan gawai hal ini mendorong keingintahuan mereka terhadap hal-hal yang baru menurut anak-anak. Semakin pesatnya perkembangan pengetahuan semakin banyaknya kebutuhan membuat pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab mengupload segala sesuatu ke media sosial yang tentunya semua usia bisa melihatnya jika penggunaan gawai tanpa pengawasan. Informan mulai membuka fitur yang tidak sesuai dengan usianya karena rasa penasaran yang semakin tinggi. Tanpa pengawasan orang tua saat ia menggunakannya sendiri dalam kamar atau kondisi lain dimana ia menggunakan android tanpa tahu orang tuanya. Konten asusila kerap muncul sebagai iklan yang datang tanpa diminta. Permainan game online yang dimainkan anak-anak game GTA di dalamnya ada adegan dewasa yang seharusnya tidak disajikan dan dimainkan anak-anak. Ini perlu diwaspadai pada

anak-anak agar mereka tidak salah mencari informasi dan memainkan game online, youtube atau media sosial. Secara tidak langsung ini akan mempengaruhi perilaku anak-anak, yang keingintahuan akan hal yang baru sangat besar.

*“orang pacaran, ciuman biasa peluk-pelukan, tidak hanya di video youtube biasanya juga keluar iklan nawarkan apa kadang game juga banyak tokoh-tokohnya super womannya pakaiannya minim kelihatan gitu....aku ya...lihat kadang penasaran ngapain kelanjutannya....jadi besok harus lihat lanjutannya.”*  
(W.AX/155)

Informan tidur larut malam hanya untuk bermain game, melanjutkan drama seri di youtube, melihat video tutorial game, mengecek media sosial, membuat status dan banyak lagi yang bisa dilakukan dengan berbagai fitur yang tersedia di smartphone. Hasil penelitian Young (1996) menunjukkan hasil yang sama bahwa pecandu penggunaan gadget menghabiskan rata-rata 39 jam per minggu untuk online.

*“Jam berapa tidak mesti ya...jam 11.00, jam 01.00, pernah sampai jam 02.00 malam tau-tau ketiduran.”* (W.AX/295)  
*“Jam 01.00 kadang lebih biasanya kalau drama korea berseri sayang kalau tidak diteruskan penasaran kisahnya jadi nonton youtube sampai malam kalau selesai nontonnya happy ending senang rasanya sampai terbawa mimpi.”* (W.ER/240)

Informan tidak lagi peduli akan tugas sekolah karena malas, jarang belajar sehingga berpengaruh kepada nilainya karena mereka lebih mementingkan penggunaan gawai. Hal ini sesuai penelitian, Anak-anak tidak punya waktu untuk mengerjakan PR, tidak cukup istirahat dan nilai sekolah yang menurun (Nakornthap dan Masateianwong, 2007). Penelitian yang dilakukan Satrianawati menunjukkan tingkat interaksi yang tinggi dengan handphone lebih dari tiga jam per hari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika nilai hasil belajar anak menjadi rendah. Hal ini selaras dengan penelitian Hasella (2013) yang menunjukkan anak mengabaikan tugas sekolah dan nilai yang kurang.

*“Paling kalau aku tidak ngerjakan tugas sekolah hukumannya ditambahi tugas suruh ngerjakan kalau enggak ya suruh maju di kelas ngerjakan.”* (W.RJ/350)  
*“Sudah biasa nilai jelek paling mama marah-marah suruh belajar.”* (W.RJ/365)

Informan terlambat sekolah karena tidur larut malam mereka tidak bisa bangun pagi sehingga sering terlambat sekolah yang membuat pendidikan terganggu

*“Jam 06.45 kadang lebih sampai sekolah lari-lari..diingatkan pak guru Alex besuk lebih pagi ya...kalau sampai sekolah, tadi malam tidur jam berapa? dikurangi main hpnya...” (W.AX/415)*  
*“Guru sudah hafal kalau sampai sekolah siang, kadang dinasehati sudah besar harus bisa bangun pagi.” (W.ER/260)*

Respons visual informan juga terganggu karena permainan yang ada di dalam gawai biasanya berupa rangsangan visual yang bergerak cepat. Informan terbiasa dengan ritme memperhatikan rangsangan visual yang bergerak cepat. Akibatnya, ketika mereka mendengarkan penjelasan guru di kelas dengan bentuk rangsangan visual yang tidak secepat gerakan visual pada permainan, mereka akan mudah merasa bosan, konsentrasi di dalam kelas saat menerima pelajaran juga terganggu. Hal ini sesuai dengan penelitian Liana Oktaria (2014) perangkat gadget pun tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan visual yang fantastis, karena dapat memperlihatkan sesuai dengan kenyataan. Akibatnya anak-anak menjadi malas membaca buku. Padahal, membaca buku tanpa visualisasi dapat membantu perkembangan imajinasi anak.

*“Kalau pas mood bisa konsentrasi kadang mikirkan drama korea pingin cepat tau lanjutan ceritanya penasaran.” (W.ER/370)*  
*“Kalau tidurku malam banget bawaannya ngantuk di sekolah, apalagi kalau pas pelajaran hapalan banyak cerita uhh.....ngantuk males mendengarkan tidak bisa konsentrasi kalau matematika agak lumayan.” (W.RN/400)*

Informan merasa terganggu ketika orangtua mengingatkannya untuk melaksanakan kewajiban. Merasa sudah nyaman, malas bergerak dan lebih tertarik dengan menggunakan gawai. Mereka melalaikan kewajibannya untuk sholat, bahkan waktunya makan ditunda. Ada informan yang bahkan menahan ke toilet hanya karena takut kalah dalam permainan game. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Boy (2003) bahwa penggunaan gawai berulang-ulang mengarah ke perilaku abnormal yang menyebabkan konsekuensi negatif bagi penggunaannya atau dalam komunitas, seperti gangguan psikologis, fisiologis, perilaku, sosiologis atau fungsional penting lainnya mengalami gangguan.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan gawai pada anak SD tidak lepas dari peran serta orangtua. Faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan gawai pada anak :

1. Pemantauan Orangtua Terhadap Anak

Awal mula anak ketergantungan terhadap penggunaan gawai tidak lepas dari peran orangtua yang memperkenalkan dan memberikan fasilitas gawai pada anak. Penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian Yang dan Tung(2007) bahwa faktor resiko ketergantungan penggunaan gawai karena fasilitas gawai di rumah beserta koneksi internet yang bebas digunakan.

*“Sebenarnya tidak ada tujuan tertentu karena anak tinggal bersama saudara-saudaranya biar bisa main bareng-bareng tidak bertengkar rukun main bersama, mengajarkan kebersamaan intinya. Juga sebagai alat komunikasi buat kami semua tentunya.” (W.MAX/15)*

Berbagai alasan orangtua dikemukakan kenapa tidak memberikan batasan penggunaan gawai, sibuk bekerja, alat komunikasi, kasihan untuk hiburan anak dan masih banyak alasan yang dikemukakan orangtua.

*“Kalau menurut saya gawai banyak manfaatnya daripada kekurangannya terutama seperti saya ibu pekerja mempermudah komunikasi dengan anak, saya juga tau anak sedang apa dan dimana, sudah makan atau sholat belum mengurangi kekhawatiran, jadi saya tidak memberikan aturan yang mengikat untuk penggunaannya.” (W.MRJ/50)*

*“Fleksibel aja saya tidak memaksakan dia sampai rumah sudah kondisi capek, biar untuk hiburan kalau menggunakan hp lihat youtube.” (W.MER/75)*

Menjalin hubungan komunikasi yang harmonis dengan anak sangatlah dibutuhkan anak agar anak merasa nyaman saat membutuhkan kehangatan dan perhatian orangtua, tapi kebanyakan orangtua tidak bisa meluangkan waktunya untuk bisa mendampingi saat anak menggunakan gawai.

*“Saya melakukan aktifitas biasa kan raja sudah besar tidak perlu didampingi kalau menggunakan hp...yang penting masih di jalurnya...kalau waktu makan ya diingatkan aja kadang saya telp kalau pas kerja...” (W.MRJ/50)*

*“Iya apalagi masih SD, mungkin itu salah satu kompensasi saya tidak bisa mendampingi anak jika sudah asyik menggunakan hp karena saya kerja di luar kota, solusinya saya sering mengingatkan anak untuk sholat, makan dan mengerjakan tugasnya.” (W.MAX/30)*

## 2. Pemantauan Guru terhadap penggunaan gawai

Peran serta guru di sekolah sangatlah berperan penting terhadap pendidikan anak. Mengingatkan dan mendekati anak-anak yang ketergantungan penggunaan gawai secara personal untuk menyadarkannya. Guru harus memperhatikan dan merespons setiap perubahan perilaku siswa, terutama jika terkait dengan aktivitas penggunaan gawai. Hal ini sesuai

dengan penelitian Wanajak (2011) yang mengharuskan guru untuk mengenali dan merespons apa pun perubahan perilaku siswa, terutama jika terkait dengan aktivitas penggunaan gawai

Penerapan disiplin di sekolah terhadap penggunaan gawai akan sia-sia tanpa kerjasama dari orangtua yang juga selaras menerapkan disiplin waktu dan aturan penggunaan gawai di rumah, karena anak yang sudah ketergantungan terhadap penggunaan gawai akan sulit untuk mengurangi aktivitasnya menggunakan gawai mereka akan gelisah dan tidak nyaman, emosi dan rasa toleran yang kurang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Greenfield (1999) bahwa ketergantungan gawai menunjukkan kegelisahan, toleransi yang kurang, marah karena gagal mengurangi penggunaan gawai merasa keasyikannya terganggu.

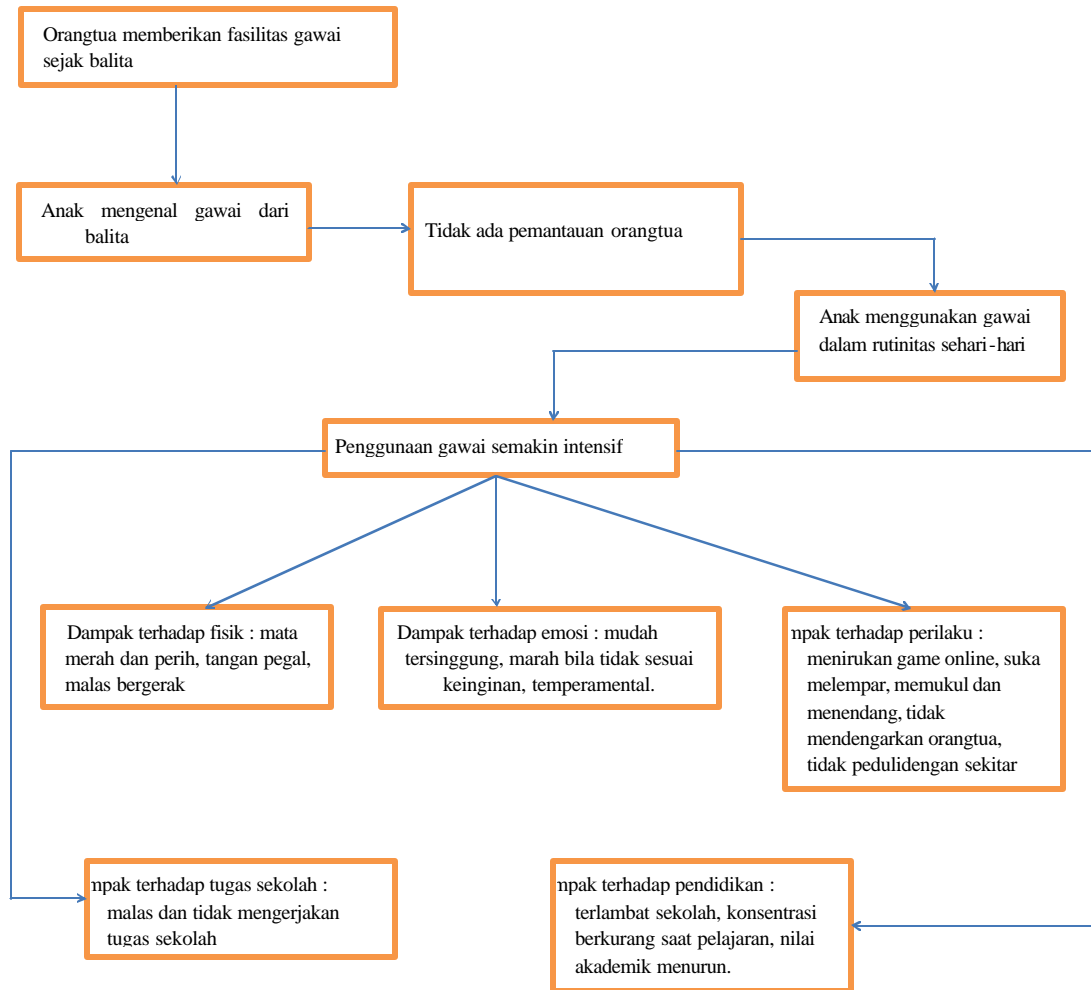
Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai dari balita karena fasilitas yang disediakan orangtua membuat penggunaan gawai sebagai rutinitas dan semakin intensif yang menimbulkan dampak terhadap fisik, emosi, perilaku, tugas sekolah yang terbengkalai, pendidikan yang terganggu. Untuk mengurangi intensitas penggunaan gawai orangtua harus memberikan aturan dan mendampingi anak. Pendampingan orangtua sangat penting untuk melindungi anak dari ketergantungan penggunaan gawai (Steeves dan Webster, 2008).

Orang tua harus mendiskusikan dengan anak-anak tentang risiko yang disebabkan oleh gawai (Wanajak, 2011). Menunda pemberian gawai terhadap anak adalah solusi yang terbaik.

Memberikan aturan yang jelas terhadap penggunaan gawai dan memperhatikan setiap perubahan perilaku terutama jika terkait dengan aktivitas penggunaan gawai (Wanajak, 2011). Orangtua perlu memberikan pemantauan dan aturan penggunaan gawai :

1. Orangtua mendampingi anak-anak ketika mereka menggunakan gawai mengaktifkan fitur telusur aman google dan memonitor perubahan perilaku anak-anak.
2. Orang tua harus memberikan dorongan bagi anak-anak untuk berpartisipasi ataupun bersama-sama melakukan kegiatan kreatif bersama

3. Fasilitas gawai di rumah harus ditempatkan di tempat umum seperti ruang keluarga, ruang bebas, ruang tamu untuk mengawasi penggunaan gawai.
4. Aturan untuk penggunaan gawai di rumah dan di tempat lain harus diatur secara tegas dan disiplin oleh orangtua
5. Tidak menggunakan gawai sebelum melaksanakan kewajiban



Gambar 1. Dinamika Psikologis Pengguna Gawai

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Dinamika psikologis penggunaan gawai pada anak SD dimulai ketika anak mulai mengenal gawai saat balita karena orangtua memberikan fasilitas gawai pada anak, sehingga menjadi kebiasaan dan rutinitas anak dari sehari-hari menyebabkan penggunaan gawai pada anak semakin intensif dan menimbulkan dampak terhadap fisik,

emosi, perilaku, tugas sekolah yang terbengkalai, Pendidikan yang terganggu yang membuat anak kurang berkonsentrasi terhadap pelajaran dan nilai akademik yang berkurang.

Peran serta orangtua sangatlah penting untuk memantau penggunaan gawai pada anak. Dalam penelitian ini orangtua tidak meluangkan waktu untuk mendampingi anak dengan berbagai alasan. Kedisiplinan waktu penggunaan gawai yang seharusnya diterapkan tidak dilakukan.

Pencegahan terhadap ketergantungan penggunaan gawai dapat dilakukan dengan pendampingan dan pengawasan orangtua, memberi aturan penggunaan gawai, tidak menggunakan gawai sebelum melaksanakan kewajiban, menempatkan fasilitas gawai di ruang keluarga yang terjangkau dari pengawasan orangtua, bekerjasama dengan guru memantau penggunaan gawai

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- APA. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) (4th ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York, NY: Oxford University Press.
- Anderson, C., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*
- Anderson, K. B., Anderson, C. A., Dill, K. E., & Deuser, W. E. (1998). *The interactive relations between trait hostility, pain, and aggressive thoughts*. *Aggressive Behavior*, 24, 161-171.
- Australian Communications and Media Authority. (2013). *Communications Report 2011 – 2012. Report 3 Smartphone and Tablet Take-up and Use in*
- Bushman, B. J., & Anderson, C. (2002). *Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679–1686.
- Boy, M. R. (2003). *Mediated: Effects of entertainment media on adolescent male health*. *Adolesc Med*, 14(3), 691-715.
- Boyatzis, (1998). *Transforming Qualitative Information: Thematic Analysis and Code Development*



- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*. *Journal of Experimental Psychology*, 43, 489–496.
- Chou, C., Chou, J., & Tyan, N. N. (1999). *An exploratory study of Internet addiction, usage and communication pleasure: The Taiwan? s case*. *Journal of Educational Telecommunications*, 5(1), 47-64.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). *Internet addiction, usage, gratification, and Pleasure experience: the Taiwan college students? case*. *Computers and Education*, 35, 65-80.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixe d*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. California, the United States of America: Sage Publications, Inc.
- Davis, R. A. (2001). *A cognitive-behavioral model of pathological Internet use*. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195.
- Douglas, A. C., & David, A. (2002). *A Normative study of family media habits*. *Applied developmental psychology*, 23(2), 157-178.
- Ferliana, J. M. (2014). *Anak Dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. Di unduh dari <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). *Violent video games and aggression: Causal relationship or product of family violence and intrinsic violence motivation?*
- Gentile, D. A. & Stone, W. (2005). *Violent video game effects in children and adolescents: A review of the literature*. *Minerva Pediatrics*, 57, 337-358.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., et al. (2009). *The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 752–763.
- Gitter, S. A., Ewell, P. J., Guadagno, R. E., Stillman, T. F., & Baumeister, R. F. (2013). *Virtually justifiable homicide: The effects of prosocial contexts on the link between violent video games, aggression, and prosocial and hostile cognition*. *Aggressive Behavior*.
- Goldberg, I. (1996). *Internet addiction support group: is there truth in jest?* Retrieved from <http://users.rider.edu/~suler/psyber/supportgp.html>

- Greenfield, D. N. (1999). *Psychological characteristics of compulsive internet use: A preliminary analysis*. *Cyberpsychology and Behavior*, 8(2), 403-412.
- Griffiths, M. (2000). *Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence*. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.
- Hakuhodo (2013). *Use of Smartphone in 14 Asian Cities*. Hakuhodo Global Habit Vol 9. Australia. Melbourne.
- Hasella, M.O. (2013). "Dampak penggunaan smarthphone di kalangan pelajar". Universitas Lambung Mangkurat program studi ilmu komputer fakultas MIPA. [http://www.slideshare.net/nur\\_Anita92/metpen-28928073](http://www.slideshare.net/nur_Anita92/metpen-28928073).
- Hurlock & Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi 5. Jakarta: Erlangga
- Iswidharmajaya & Derry. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagiorang Tua Agar memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Jakarta: EGC
- International Journal of Education and Research Vol. 1 No. 9 September (2013)  
Gandes Nawangsari, *The impact of modern technology on the educational attainment of adolescents Traditional Games Intervention Effectiveness for Children with Internet Addiction*, ASEAN CONFERENCE, © Psychology Forum UMM, February 19 – 20, 2016
- Jichao Jia, Dongping Li, Xian Li, Yueyue Zhou, Yanhui Wang, Wenqiang Sun. (2017). *Psychological Security and Deviant Peer Affiliation as Mediators between Teacher-Student Relationship and Adolescent Internet Addiction*. Journal homepage: [www.elsevier.com/locate/comphumbeh](http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh)
- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T., & Rimpela, A. (2004). *Internet addiction? Potentially problematic use of the Internet in a population of 12-18 year-old adolescents*. *Addiction Research and Theory*, 12(1), 89-96.
- Karman. (2013). *Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini*, Jurnal Studi Komunikasi dan Media, Vol.17, No.1
- Koeswara, E, *Agresi Manusia*, Bandung PT. Eresco, 1988
- Konijn, E. A., Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). *I wish I were a warrior: The role of wishful identification in effects of violent video games on aggression in adolescent boys*. *Developmental Psychology*, 43, 1038-1044.
- Lianti & Siska. (2013). *Tips Mengatasi Anak Yang Kecanduan Gadget*. Di unduh dari <http://siskalianti.com/category/artikel-bunda>

- Moleong, Lexy J. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Refisi*, Bandung: Pt.RemidaRodaKarya
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). *Incidence and correlates of Pathological Internet use among college students*. *Computers in Human Behavior*, 16(1), 13-29.
- Nakornthap, A., & Masateianwong, C. (2007). *Thai young people in the cyber age*. In C.Kanchanachitra, C. Podhisita, C. Archavanitkul, U. Pattaravanich, K.Siriratmongkon, H. Seangdung & S. Jarassit (Eds.), *ThaiHealth 2007* (pp. 34-35). Bangkok, Thailand: Health Information System Development Project of the Thai Health Promotion Foundation.
- Park, C. & Park, Y. R. (2014). *The conceptual model on smart phone addiction among early childhood*. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), 147-150.
- Prianggoro, Hasto. (2016). "Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main". <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>.
- Schneider, G. P., Evans, J., & Pinard, K. T. (2006). *The Internet Fourth Edition-Illustrated Introductory (4th ed.)*. United States of America: Thomson CourseTechnology.
- Sung, M, Shin, Y, & Cho, S. (2014). *Factor structures of the internet addiction scale and its associations with psychiatric symptoms for Korean adolescents*. *Community Ment Health J*, 50, 612-618.
- Soebani.(2008). *Metode Penelitian*.Bandung : Pustaka Setia.
- Sugiono.(2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Villegas, A. (2013). *The Influence of Technology on Family Dynamics*.Fordham University.
- Wanajak, K. (2011). *Internet use and its impact on secondary school students in Chiang Mai, Thailand* . Edith Cowan University.
- Wee, C, Zhao, Z, Yap, P, Wu, G, Shi, F, Price, T, Du, Y, Xu, J, Zhou, Shen, D.(2014). *Disrupted brain functional network in internet addiction disorder: A resting-state functional magnetic resonance imaging study*. *PloS One*, 9(9)
- Young, K. (1996). Internet addiction: *The emergence of a new clinical disorder*. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.

- Yang, M., Lin, W., Chen, C., Yen, C., Hsiao, S., Ko, C.Liu, G. (2009). *Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction*. Journal of Psychiatric Research, 43(7), 739-747.
- Yang, S., & Tung, C. (2007). *Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school*. Computers in Human Behavior, 23(1), 79-96.
- Yayasan Kita dan Buah Hati : 67% Anak SD Akses Pornografi. <https://kitadanbuahhati.wordpress.com/2010>. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2017.
- Yen, C. F., Ko, C. H., Chang, Y. P., Cheng, C. P., & Yen, J. Y. (2009). *Multidimensional discriminative factors for Internet addiction among adolescents regarding gender and age*. Psychiatry and Clinical Neurosciences 63(3), 357-364.
- You, H. S. (2007). *The effect of internet addiction on elementary school student's selfesteem and depression*. Master, Kongju University, Chungnam.
- Young, K. (1996). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Cyberpsychology and Behavior, 1(3), 237-244.
- Young, K. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet Addiction and a winning strategy for recovery*. New York: John Wiley & Sons.
- Young, K. (1999). *Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment*. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.), *Innovations in Clinical Practice: A Source Book* (Vol. 17, pp. 19-31). Sarasota, FL: Professional Resource Press.
- Young, K. (2004). *Internet Addiction: A new clinical phenomenon and its consequences*. American Behavioral Scientist, 48(4), 402-415.