

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak dalam Undang-Undang nomor 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 tahun.<sup>1</sup> Anak adalah seseorang yang berusia kurang dari 18 tahun yang masih belum bisa menentukan arah hidup dan masih banyak membutuhkan bimbingan dari orang tuanya. Anak adalah anugerah atau rezeki yang diberikan oleh Allah swt kepada pasangan suami istri yang harus dijaga, dirawat, dibimbing oleh orang tuanya. Anugerah yang paling ditunggu-tunggu oleh setiap pasangan suami istri yaitu kehadiran seorang anak yang akan mewarnai kehidupan rumah tangga dan membawa rezeki bagi orang tuanya, maka dari itu seorang anak harus disayangi dan dicintai dengan sepenuh hati, dengan memberikan kehidupan yang layak dan memenuhi kebutuhan sesuai dengan tingkatan usianya.

Menurut usianya, anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok usia anak yang dipakai dalam program kesehatan di Kementrian kesehatan yaitu bayi usia 0 - <1 tahun, balita usia 0 - <5 tahun, anak balita usia 1 - <5 tahun, anak pra sekolah usia 5 - <6 tahun, anak remaja usia 10 – 18 tahun dibagi menjadi: pra remaja (10-<13 tahun) dan remaja (13-<18 tahun), dan anak usia sekolah 6 - <18 tahun.<sup>2</sup> Melihat dari pembagian kelompok usia tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat anak berusia 1- 5 tahun dapat disebut sebagai anak usia dini, karena merujuk pada pengertian anak menurut Ahmad Susanto mengutip pendapat Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Ketenagakerjaan 2003 (UU No.13 Th.2003), h.6

<sup>2</sup>Pengembangan anak usia dini (PAUD) holistik-integratif, <https://www.infodokterku.com/index.php/en/103-daftar-isi-content.info-kesehatan/kesehatan-anak/192-pengembangan-anak-usia-dini-paud-holistik-integratif>. Diakses pada 21 okt 2022

(*infancy atau babyhoof*) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun.<sup>3</sup>

Anak merupakan usia yang masih membutuhkan segala bentuk bimbingan dari orangtuanya terutama dari segi pendidikan. Pendidikan sangat penting sekali perannya bagi kehidupan seorang anak, salah satu bentuk bimbingan orangtua yaitu menyekolahkan anaknya agar anak bisa menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam segi kehidupannya maka orangtua lah yang mempunyai tanggung jawab penuh dalam mendidik anak, namun sebagai orang tua tentunya menginginkan yang terbaik untuk anak-anaknya. Dalam perwujudan mendidik anak, orangtua akan menyekolahkan dan memberikan kepercayaan kepada sekolah untuk membantunya dalam mendidik anak. Dengan cara ini orang tua beserta guru akan bekerja sama untuk menumbuh kembangkan potensi anak dengan cara menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak.

Dengan menanamkan nilai-nilai keagamaan terhadap anak-anak maka yang paling mempunyai dampak serta peran penting yang harus diperhatikan secara khusus oleh semua kalangan terutama orang tua mereka. Oleh karenanya, sifat dari nilai-nilai keagamaan seseorang dapat ditentukan oleh pendidikan nilai-nilai keagamaan yang diperoleh anak-anak dalam lingkungan keluarga, lebih tepatnya apa yang dilakukan orang tua mereka. Namun oleh sebagian orang tua tidak memahami akan hal ini, kadang kala orang tua berfikir bahwa dalam pemahaman dari segi agama sepenuhnya dapat diserahkan kepada lembaga-lembaga pendidikan formal dan juga pendidikan non formal, dan dalam jangka waktu yang sangat terbatas.

Menanamkan nilai-nilai keagamaan kepada anak merupakan hal yang penting bagi orang tua untuk mendidik anak-anak mereka, karena pada zaman sekarang anak-anak harus mendapatkan pendidikan yang sangat baik sejak di rumah, jadi di sinilah tugas orang tua sangat penting. Sehingga dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan yang diberikan oleh orang tua kepada anak agar anak dapat menjadi manusia sebaik yang diharapkan. Faktor yang menjadi

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*, (Jkt: PT bumi aksara, 2017), h.1

pendukung dan penghambat upaya orang tua dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak dari tingkat pendidikan itu sendiri, pergaulan sosial, sarana dan prasarana. Sedangkan penghambatnya yaitu, adalah faktor dalam keluarga yang sebenarnya seperti meninggalnya salah satu orang tua, kurangnya pendapatan keluarga, dan sebagainya yang menjadi sasaran pada anak.

Menanamkan nilai-nilai keagamaan tersebut merupakan perwujudan dari rasa dan jiwa nilai-nilai keagamaan berdasarkan kesadaran dan pengalaman beragama pada diri sendiri.<sup>4</sup> Bentuk dari penanaman nilai-nilai agama pada anak yaitu dengan mengajari membaca al-Qur'an, belajar tata cara berwudhu, belajar sholat, menghafal doa-doa, dan menghafal surah pendek. Hal tersebut bertujuan agar anak dapat meningkatkan nilai-nilai keagamaan, supaya anak tidak banyak bermain di luar untuk hal yang kurang bermanfaat atau bermain gadget.

Bermain atau permainan merupakan aktivitas untuk memperoleh kesenangan, bermain merupakan dunia anak-anak. Seorang anak dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui bermain.<sup>5</sup>

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.<sup>6</sup> Pesatnya perkembangan era globalisasi membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-

---

<sup>4</sup> Ramayulis, *Psikologi Agama*, (Padang: Kalam Mulia, 2016), h. 116

<sup>5</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), h. 17

<sup>6</sup> Rahman, A. A., & Fauziana, F. *Analisis Faktor Eksternal Penyebab Kesulitan Belajar Siswa SMP melalui Pembelajaran Scientific Approach*. MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2018.

permainan modern yang dapat dilakukan di dalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya.<sup>7</sup>

Di Indonesia dalam perkembangan internet saat ini mengalami kemajuan yang cukup pesat, layanannya pun semakin berkembang. Akses internet yang pada awalnya hanya bisa dari komputer sekarang akses internet juga bisa dilakukan dari ponsel. Layanan internet yang populer diantaranya ialah *email*, *game*, *chatting* dan lain sebagainya.<sup>8</sup> Jaman modern seperti saat ini, akses internet sangat mudah dijumpai untuk memudahkan kegiatan sehari-hari yang menjadikan alat untuk berkomunikasi serta mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah.

Dengan terciptanya teknologi-teknologi yang semakin canggih dari waktu ke waktu sehingga membuat manusia kecanduan dengan teknologi karena dari manusia bangun tidur sampai waktunya tidur kembali semuanya tidak lepas dari peran teknologi, sehingga membuat manusia semakin tidak bisa lepas dari teknologi dan mengakibatkan manusia kecanduan dengan teknologi. Dewasa ini kecanduan teknologi tidak hanya dirasakan oleh orang-orang dewasa namun dirasakan pula oleh anak-anak. Maka dari itu aktivitas harus diberikan kepada anak-anak agar anak tidak bermain gadget yang akhirnya menyebabkan anak kecanduan media internet.

Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam perhari, 20 jam dalam seminggu, atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu dalam bermain game online. Pola asuh orang tua yang memanjakan dan memberikan apa yang diinginkan anak juga merupakan salah satu faktor pemicu kecanduan.<sup>9</sup> Penyebab anak kecanduan game online biasanya mengalami masalah keluarga dan masalah sosial, hal ini cukup menjelaskan adanya perilaku untuk menarik diri dari lingkungan. Hal tersebut merupakan perilaku yang dilakukan anak untuk menyesuaikan sosial agar memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman sebaya, karena pada periode ini merupakan tahap

---

<sup>7</sup> Pilliang, & Yasraf .A. *Dunia Yang Dilipat (Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan)*. (Bandung: Matahari. 2011). h. 21

<sup>8</sup> Elvinaro Artianto, dkk. *Komunikasi Massa*, (Refika Offset, 2007), h. 149.

<sup>9</sup> Tjin Wiguna. *Gila Game, Majalah Tempo* Edisi 3 Desember 2012. h. 102

perkembangan yang kritis, dimana sikap sosial dan perilaku sosial dibentuk secara spesifik.

Dampak bermain *game* online yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Kecanduan bermain *game* online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game* daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas akan berpengaruh pada prestasi akademik.<sup>10</sup>

Di Kampung Daragem Kelurahan Baros peneliti telah melakukan observasi, dari hasil didapatkan bahwa penggunaan internet tidak hanya dilakukan oleh orang yang sudah dewasa, tetapi anak-anak juga telah mempergunakan internet dalam beberapa kegiatan seperti *games online*, *youtube*, serta penggunaannya untuk akses media sosial contohnya *instagram* dan *whatsapp*. seharusnya usia-usia 10 tahun sampai 12 tahun merupakan usia anak-anak bermain dengan teman-teman sebayanya dan pada priode usia ini merupakan priode dimana anak mulai belajar menemukan kesetaraan diantara kemampuan yang ada dalam dirinya yang memiliki tujuan, sebab anak cenderung menguji keahlian tanpa mengetahui potensi yang dimilikinya sehingga perlu diarahkan, hal ini dikemukakan oleh Erikson pada teorinya tentang 8 tahap perkembangan remaja.<sup>11</sup> Dalam hal ini, adanya ketergantungan penggunaan internet dapat menimbulkan efek social dari anak-anak dalam berperilaku. Dampak dari hal tersebut dapat terlihat dengan berkurangnya komunikasi pada anak dengan

---

<sup>10</sup> Setiawan. . *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online*. 2013. Diakses Pada Tanggal 28 Februari 2023. <https://keluarga.com/1403/kesehatan/dampak-negatif-game-online-ditinjau-dari-beberapa-segi>.

<sup>11</sup> Observasi Lapangan Penulis Di Kampung Daragem Kelurahan Baros, Tanggal 20 Januari 2022.

teman sebayanya, serta menimbulkan perilaku menyendiri serta kurangnya bersosialisasi.

Di Kampung Daragem Kelurahan Baros, peneliti melihat efek dari akses media sosial yang tidak terbatas sehingga menimbulkan dampak berlebihan terhadap anak dalam penggunaannya, ini menjadikan anak-anak malas untuk menunaikan ibadah, anak-anak dapat dengan mudah lalai terhadap kewajibannya yaitu belajar, serta membuat anak-anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya.<sup>12</sup> Walaupun internet mempunyai keuntungan positif, tapi dalam akses internet terhadap anak-anak efek negatifnya semakin besar.

Melihat kondisi demikian, perlu dilakukan penanganan terhadap masalah yang dihadapi oleh anak-anak di Kampung Daragem Kelurahan Baros untuk memberi semangat dan motivasi kepada anak-anak untuk mengurangi waktu bermain media internet dengan menggunakan teknik *reinforcement*.

Teknik *Reinforcement* adalah apapun yang memperkuat dan meningkatkan kemungkinan bahwa suatu perilaku akan terjadi lagi. Sinonim yang sering digunakan untuk *reinforcement* positif adalah reward.<sup>13</sup> Teknik *reinforcement* adalah teknik yang memberikan ganjaran langsung maupun tidak langsung yang berefek pada tindakan klien ke depannya dengan melihat perilaku klien di masa sekarang. Pada penelitian ini penulis menggunakan Teknik *Reinforcement* yaitu menanamkan nilai-nilai keagamaan untuk mengurangi kecanduan media internet pada anak, dengan pemberian Teknik *Reinforcement* ini diharapkan agar rasa kecanduan media internet pada anak sedikit berkurang.

Pada penelitian ini, Penggunaan teknik *Reinforcement* untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak dengan cara memberikan *reward* berupa kata-kata pujian dan barang kesukaan untuk membangkitkan rasa semangat kepada anak-anak agar mau untuk mengurangi waktu bermain internet. Peneliti memfokuskan penelitian ini terhadap anak yang kecanduan media internet, menurut penulis tema ini penting karena penelitian ini akan mengetahui

---

<sup>12</sup> Observasi Lapangan Penulis Di Kampung Daragem Kelurahan Baros, Tanggal 20 Januari 2022.

<sup>13</sup> Bradley T. Erford, *40 teknik yang harus diketahui setiap konselor*, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2015), h.374

penerapan teknik *reinforcement* terhadap anak yang mengalami kecandua media internet.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas tema tersebut dengan judul “**Teknik *Reinforcement* dalam Meningkatkan Nilai-nilai keagamaan Terhadap Anak Yang Kecanduan Media Internet (Studi di Kampung Daragem Kelurahan Baros Kecamatan Baros Kabupaten Serang)**”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Kondisi anak yang mengalami kecanduan media internet di Kampung Daragem Kelurahan Baros Kecamatan Baros Kabupaten Serang?
2. Bagaimana penerapan teknik *reinforcement* dalam meningkatkan nilai-nilai keagamaan terhadap anak yang kecanduan media internet di Kampung Daragem Kelurahan Baros Kecamatan Baros Kabupaten Serang?
3. Bagaimana hasil penerapan teknik *reinforcement* dalam meningkatkan nilai-nilai keagamaan terhadap anak yang kecanduan media internet di Kampung Daragem Kelurahan Baros Kecamatan Baros Kabupaten Serang?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi anak yang mengalami kecanduan media internet di Kampung Daragem Kelurahan Baros Kecamatan Baros Kabupaten Serang.
2. Untuk mengetahui penerapan teknik *reinforcement* dalam meningkatkan nilai-nilai keagamaan terhadap anak yang kecanduan media internet di Kampung Daragem Kelurahan Baros Kecamatan Baros Kabupaten Serang
3. Untuk mengetahui hasil penerapan teknik *reinforcement* dalam meningkatkan nilai-nilai keagamaan terhadap anak yang kecanduan media internet di Kampung Daragem Kelurahan Baros Kecamatan Baros Kabupaten Serang

#### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti memiliki tujuan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi peranan terhadap penggunaan akses media internet :

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat guna sebagai bahan berfikir dalam meningkatkan eksplorasi yang dapat sebanding serta mengambil manfaatnya dalam eksplorasi sebagai sumber bahan perspektif dalam menyelidiki masalah sosial, khususnya dalam penelitian tentang “Teknik *Reinforcement* dalam Meningkatkan Nilai-Nilai keagamaan Terhadap Anak Yang Kecanduan Media Internet”.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat dipercaya dalam mengajarkan perihal agama yang baik kepada anak serta dapat membimbing anak-anak untuk memanfaatkan akses dari situs internet yang mempunyai manfaat, serta tidak memberikan ruang dalam menyalahgunakan akses internet kepada dampak negatif, diharapkan dapat digunakan oleh anak-anak untuk menggunakannya secara kebutuhan saja.

###### b. Bagi Anak

Anak diharapkan mampu mengelola waktu dalam bermain media internet dan menggunakan waktunya secara produktif dengan menggunakan media yang baik

###### c. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya diharapkan mampu menginovasikan lagi hal-hal baru untuk mengedukasi masyarakat terkait peran orang tua dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak melalui media internet.



## E. Definisi Operasional

Supaya dapat membuat gambaran secara jelas, serta agar lebih mudah menafsirkan penjelasan judul yang dimaksud di dalam penelitian yang diteliti serta menghindari salah tafsir, oleh karena itu penulis telah menyusun beberapa istilah dalam mendukung judul penelitian ini, yaitu :

### 1. Teknik *Reinforcement*

*Reinforcement* adalah salah satu teknik yang dirasa cukup efektif untuk membantu anak mengurangi kecanduan media internet. Keterampilan dasar penguatan ini adalah segala bentuk respon yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku orang tua terhadap tingkah laku anak, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi anak atas perbuatan atau responnya yang diberikan sebagai suatu dorongan atau koreksi. Melalui penguatan ini maka anak akan merasa terdorong selamanya untuk memberikan respon setiap kali muncul stimulus dari orang tua.

### 2. Menanamkan Nilai-nilai keagamaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Menanamkan berarti proses cara atau perbuatan menanam. Sedangkan menanamkan dalam etimologi berasal pada kata “tanam” (menabuh benih).<sup>14</sup> Nilai-nilai keagamaan merupakan suatu kondisi yang dapat ditemukan dalam diri pribadi orang yang mendorong dalam bertindak menurut kepada derajat ketaatannya kepada agama. Istilah dari religiusitas juga adalah istilah yang maknanya dapat dimengerti dibawah religiusitas.

Pengertian dari nilai-nilai keagamaan atau religiusitas merupakan derajat ketaatan dan berapa besar rasa hormat mereka dalam menganut agama yang dianutnya.<sup>15</sup> Secara kompleknya antara ilmu pengetahuan agama dengan

---

<sup>14</sup> Pusat Bahasa Departement Pendidikan Nasional, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 1134

<sup>15</sup> Fuad Nashori, *Ukuran Nilai-nilai keagamaan*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h.

perasaan agama dan juga tindakan agama seseorang adalah sikap nilai-nilai keagamaan.

Oleh karena itu, penulis bermaksud menyampaikan arti dari menanamkan nilai-nilai keagamaan yaitu menyampaikan agama berdasarkan iman kepada Allah, memastikan bahwa semua kegiatan serta tindakan selalu mencerminkan ajaran agama, yaitu dengan berpegang teguh kepada agama Islam.

### 3. Media internet

Jaringan komputer global yang dapat menyambungkan ratusan atau ribuan dengan jaringan yang sangat kecil sekalipun merupakan pengertian dari Internet (*interconnection-networking*), seperti orang-orang diseluruh dunia, untuk membagikan serta mempelajari berbagai macam informasi serta layanan contohnya dalam jaringan komersial, pendidikan, serta militer.<sup>16</sup>

Dalam perkembangan, akses media tidak orang dewasa saja yang dapat mengakses media internet pada saat ini bahkan anak-anak sudah ikut andil dalam penggunaan akses internet. Tidak memungkinkan anak menggunakan akses internet bukan hanya untuk kepentingan belajar saja, tetapi anak-anak menggunakannya untuk bermain media sosial seperti facebook, instagram, whatsapp serta bermain game online.

## F. Peneliti Terdahulu Yang Relevan

Peneliti terdahulu yang sesuai dengan penelitian penulis, sebagai berikut:

1. Skripsi di tulis oleh Aulia Urrohman 2019, dengan judul “Pengaruh penggunaan internet terhadap perilaku siswa dalam mencari informasi di SMP Negeri 2 Lohbener”. Pada skripsi ini membahas tentang seberapa besar pengaruh penggunaan media internet terhadap perilaku siswa SMP Negeri Lohbener dalam mencari informasi, dampaknya maupun manfaatnya

---

<sup>16</sup> William & Sawyer, *Using Information Technology, Pengenalan Praktis Dunia Komputer dan Komunikasi edisi 7* (Yogyakarta: Andi, 2016). h.40

yang kemudian di harapkan menjadi evaluasi dari pihak sekolah maupun menyediakan sarana informasi yang memadai bagi siswanya.

Hasil penelitian skripsi ini adalah seberapa besar pengaruh dan manfaat penggunaan media internet terhadap perilaku siswa SMP Negeri Lohbener, pengaruh penggunaan media internet ini sangat besar terhadap perilaku siswa. Pengaruh tersebut berdampak pada menurunnya tingkat fokus siswa pada saat belajar, sedangkan penelitian yang penulis teliti lebih membahas tentang bagaimana peran orang tua dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak pengguna media. Penelitian di atas meneliti tentang perilaku siswa, sedangkan penelitian yang penulis teliti meneliti tentang menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak. Penelitian di atas menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang penulis teliti menggunakan metode kualitatif.<sup>17</sup>

2. Skripsi di tulis oleh Husnul Khotimah 2020, dengan judul “Dampak penggunaan Handphone terhadap Perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Sidosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan”. Hasil penelitian ini dapat melihat bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan handphone terhadap perilaku remaja terutama terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu, dampak positif nya yaitu remaja dapat belajar agama melalui media internet dan mendengarkan tausiah melalui konten youtube sedangkan dampak negative nya yaitu remaja menjadi malas mengerjakan sholat lima waktu ketika sudah kecanduan media internet atau game online.

Penelitian di atas lebih membahas tentang dampak penggunaan handphone terhadap perilaku remaja, sedangkan penelitian yang penulis teliti membahas tentang pengaruh penggunaan media internet terhadap nilai-nilai keagamaan anak, karena media internet cangkupannya lebih luas bisa

---

<sup>17</sup> Aulia Urrohman, *Pengaruh penggunaan internet terhadap perilaku siswa dalam mencari informasi di SMP Negeri 2 Lohbener*. Skripsi Bimbingan Konseling, 2019.

mencangkup handphone, komputer, tablet, dan sejenisnya. Penelitian tersebut fokus membahas tentang perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu, sedangkan penelitian yang penulis bahas tentang menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak bukan remaja. Karena saat ini sudah banyak anak-anak yang menggunakan media internet bukan hanya remaja dan orang dewasa saja.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Husnul Khotimah. *Dampak penggunaan Handphone terhadap Perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Sidosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi Bimbingan Konseling. 2020.

