

**PENGARUH TERAPI PERILAKU TERHADAP TINGKAT KECANDUAN
GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR
DI SD NEGERI MAYANGAN**

Naskah Publikasi

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Keperawatan (S1)



Oleh:

Santi Syafa Aulia

KP.20.01.449

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN SARJANA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIRA HUSADA
YOGYAKARTA
2024**



NASKAH PUBLIKASI
PENGARUH TERAPI PERILAKU KOGNITIF TERHADAP TINGKAT
KECANDUAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR
DI SD NEGERI MAYANGAN

Disusun Oleh :
Santi Syafa Aulia
KP.20.01.449

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Juli 2024
Susunan Dewan Penguji

Dewan Penguji

Dr. Sujono Riyadi, S. Kep.,Ns.,M.Kes

Pembimbing Utama

Agnes Erida W, S.Kep., Ns., M.Kep

Pembimbing Pendamping

Yuli Ernawati, S.Kep., Ns., M.Kep

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

Yogyakarta,
12...September. 2024

Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana

Yuli Ernawati, S.Kep., Ns., M.Kep.



PENGARUH TERAPI PERILAKU KOGNITIF TERHADAP TINGKAT KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK USIA SEKOLAH

DI SD NEGERI MAYANGAN

Santi Syafa Aulia¹, Agnes Erida W², Yuli Ernawati³

INTISARI

Latar belakang : *Gadget* memudahkan transportasi sehari-hari. Di sisi lain, *gadget* juga bisa membuat ketagihan. Banyak anak yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget* ketergantungan *gadget* di Indonesia terus meningkat. *Gadget* yang terhubung dengan internet memiliki dampak positif dan negatif, untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak yaitu salah satunya menggunakan terapi perilaku kognitif *cognitive behavior therapy* (CBT) adalah salah satu cara mengurangi kecenderungan untuk melakukan perilaku menyimpang pada anak-anak. Dengan menekankan fungsi otak dalam berpikir dan bertindak, terapi ini membantu klien mengubah pola pikir dan perilaku mereka.

Tujuan penelitian : Mengetahui tingkat kecanduan *gadget* pada anak sebelum dan sesudah diberikan terapi perilaku kognitif

Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen one-group pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel dengan rumus slovin, jumlah sampel yaitu 33 responden, analisis data menggunakan *marginal homogeneity*

Hasil : Hasil didapatkan nilai mean tingkat kecanduan *gadget* sebelum sebesar 2.94 dan sesudah 2.39. hasil uji *marginal homogeneity* didapatkan nilai *p value* 0,000.

Kesimpulan : Terdapat pengaruh terapi perilaku kognitif terhadap tingkat kecanduan *gadget* pada anak di SD Negeri Mayangan

Kata kunci : *anak usia sekolah, gadget, Cognitive Behavior Therapy*.

¹Mahasiswa Keperawatan STIKES Wira Husada Yogyakarta

²Dosen STIKES Wira Husada Yogyakarta

³Dosen STIKES Wira Husada Yogyakarta

**THE EFFECT OF COGNITIVE BEHAVIORAL THERAPY ON THE
LEVEL OF GADGET ADDICTION
IN SCHOOL-AGE CHILDREN MAYANGAN**

Santi Syafa Aulia¹, Agnes Erida W², Yuli Ernawati³

ABSTRACT

Background: Gadgets facilitate daily transportation. On the other hand, gadgets can also be addictive. Many children experience mental disorders due to gadget addiction, gadget dependence in Indonesia continues to increase. Gadgets connected to the internet have a positive and negative impact, to overcome gadget addiction in children, one of which is using cognitive behavior therapy (CBT) is one way to reduce the tendency to deviate behavior in children. By emphasizing the brain's function in thinking and acting, this therapy helps clients change their thinking patterns and behaviors.

Objective: Knowing the level of gadget addiction in children before and after being given cognitive behavioral therapy

Research Method: This study uses a quasi-one-group pretest-posttest experiment. Sampling technique with the slovin formula, the number of samples was 33 respondents, data analysis using marginal homogeneity

Results: The results obtained the mean value of the gadget addiction level before was 2.94 and after 2.39. The results of the marginal homogeneity test obtained a p value of 0.000.

Conclusion: There is an effect of cognitive behavioral therapy on the level of gadget addiction in children at SD Negeri Mayangan

Keywords: *school-age children, gadgets, Cognitive Behavior Therapy.*

¹Nursing student of STIKES Wira Husada Yogyakarta

²Lecturer of STIKES Wira Husada Yogyakarta

³Lecturer of STIKES Wira Husada Yogyakarta

PENDAHULUAN

Proses tumbuh kembang anak-anak adalah generasi yang akan mewarisi masa depan negara dan mempunyai hak atas perkembangan yang optimal, maka proses tumbuh kembang anak menjadi pertimbangan penting yang perlu diperhatikan sejak dini. Karena itu, untuk memajukan masa depan bangsa, diperlukan siswa yang memiliki kualitas yang baik. Periode *Golden Age* ialah periode penting yang terjadi hanya sekali dalam kehidupan seorang anak dan dimulai antara umur 3-6 tahun (Julaiha Juli *et al*, 2022). Tantangan pertumbuhan dan perkembangan muncul tergantung pada tahap perkembangan masing masing anak. Kewajiban ini adalah suatu keharusan yang perlu dipenuhi oleh setiap orang. Pada usia anak-anak tengah, mereka mengembangkan keterampilan dasar seperti matematika, menulis, dan membaca. Tahapan perkembangan anak pada masa sekolah dasar dapat diamati dari berbagai aspek penting dalam kepribadian anak, termasuk kemampuan motorik, bahasa, serta aspek emosi dan sosial. Perkembangan berkaitan dengan kepribadian yang terintegrasi. Anak SD yang berumur 6 tahun sampai 11 tahun berada pada tahap kanak-kanak Madya (Khaulani *et al.*, 2020). Tahapan ini merupakan fase yang sangat krusial dalam perkembangan anak. Dalam dunia pendidikan, masa sekolah dasar merupakan suatu jangka waktu yang sangat panjang. Sekolah dasar merupakan kelanjutan dari prasekolah, namun pada usia ini menjadi lebih mendasar bagi perkembangan seorang anak, terutama bagi perkembangan moral anak. Pada masa ini, semangat kerja anak usia sekolah sangat rendah (Savira *et al.*, 2020)

Menurut (World Health Organization, 2021) Anak usia dini meliputi anak-anak yang berusia dari 0 sampai 8 tahun. Ini adalah periode kritis dalam perkembangan anak karena otak mereka mengalami perkembangan yang cepat dan masih dapat dipengaruhi oleh pendidikan orang tua serta lingkungan mereka. Perkembangan anak pada usia dini dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori: pertumbuhan fisik dan motorik, kemampuan berkomunikasi atau bahasa, perkembangan kognitif, serta aspek sosial dan emosional. Keempat aspek tersebut harus saling bersinergi agar tumbuh kembang anak dapat berjalan sesuai harapan.

Indonesia memiliki total 27 juta pengguna *gadget*, menjadikannya negara dengan tingkat kecanduan terbanyak ke-11 di dunia ketika sekolah dasar Indonesia meledak dan pendapatan perkapitan meningkat, penggunaan *gadget* di negara ini pun meningkat. Selain itu *gadget* adalah sarana yang paling penting dalam mengakses internet (Wulandari *et al.*, 2021). *Gadget* adalah perangkat komunikasi yang sangat diminati saat ini, digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak. Terdapat banyak produk *gadget* yang dirancang khusus untuk anak-anak, dan mereka saat ini menjadi pengguna *gadget* yang aktif secara konsumtif. Jika *gadget* terlalu sering digunakan, akan berdampak pada keterampilan *interpersonal* anak. Seorang anak bergantung pada *gadget* daripada harus belajar, ini akan berdampak pada hasil belajarnya (Purwaningtyas *et al.*, 2023). Jika seorang anak-anak memakai *gadget* >3 jam setiap hari, itu dapat menyebabkan ketergantungan *game* dan sosial media. Dampak yang terjadi Ketika mereka terpengaruh *gadget* adalah seperti berikut : kesulitan bersosialisasi, terganggunya Kesehatan dan penurunan kemampuan *motoric* dan sensorik (Islamiyah & Puspitosari, 2023). Dengan mempertimbangkan berbagai pengaruh *negative* yang dijelaskan diatas, penggunaan *gadget* oleh anak perlu dibatasi dan dipantau oleh orangtua. Peran orangtua sangat krusial dalam mengawasi dan mendidik anak-anak di rumah. (Sisbintari & Setiawati, 2021).

Sesuai Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) diperkirakan 71,3% anak umur sekolah memiliki perangkat atau memainkannya dalam waktu sehari, dan 55% di antaranya menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan *offline*. Menurut penelitian Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020, minat terhadap penggunaan *gadget* di Indonesia terus meningkat. *Gadget* yang terkoneksi internet mempunyai dampak *negative* dan *positive*. *Gadget* memudahkan transportasi sehari-hari. Di sisi lain, *gadget* juga bisa membuat ketagihan. Banyak anak yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget* ketergantungan *gadget* di Indonesia terus meningkat. *Gadget* yang terhubung dengan internet memiliki dampak positif dan negatif. *Gadget* mempermudah mobilitas sehari-hari, tetapi di sisi lain, dapat menyebabkan ketergantungan. Beberapa anak mengalami gangguan jiwa karena kecanduan *gadget* tersebut. (

Islamiyah & Puspitosari, 2023). Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 202, mayoritas anak Indonesia umur lebih dari 5 tahun sudah menggunakan internet untuk media sosial dengan persentase sebesar 88,99%. Anak-anak ini menggunakan internet untuk berbagai tujuan, antara lain 63,08% untuk mengakses media sosial, 33,04% untuk tugas sekolah, 13,13% untuk membeli barang atau jasa, dan 13,13% untuk memperoleh informasi tentang barang atau jasa dengan menggunakan (Ginting & Stiasih, 2022). Menurut CNN Indonesia (2021) Pemakaian *gadget* yang berkepanjangan tanpa batas dapat mempengaruhi perkembangan anak dan mengakibatkan ketergantungan *gadget*. Dari hasil peninjauan menunjukkan bahwa >19% anak-anak di Indonesia ketergantungan *gadget*.

Keluarga ialah lingkungan pendidikan pertama yang memberikan pengetahuan positif kepada semua anak untuk mengembangkan ilmu, Pendidikan keluarga dikenal juga dengan pendidikan *nonformal*. Saat ini fenomena pemakaian media *digital* khususnya *gadget* semakin meningkat di kalangan anak-anak, sehingga sangat penting bagi orang tua untuk mendampingi anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Penggunaan media *digital* secara berlebihan tanpa pengetahuan dan keterampilan berdampak *negatif* terhadap tumbuh kembang anak, apalagi jika tidak didampingi dan orang tua tidak dilibatkan dalam penggunaan media *digital*. Untuk mengoptimalkan penggunaan *gadget* pada anak, orang tua harus memberikan model penggunaan *gadget* yang tepat. Salah satunya adalah pendekatan yang mendukung penggunaan *gadget* yang disebut dengan pendidikan digital. Proses pemantauan, pembatasan, dan dukungan ini dilakukan untuk mencegah penggunaan *gadget* yang berbahaya bagi anak dan untuk lebih mengutamakan manfaatnya (Sisbintari & Setiawati, 2021). Dalam melakukan teknik CBT (*Cognitive Behavior Therapy*) menyatakan terjadinya penurunan dari gejala ketergantungan *gadget*. Dirancang khusus untuk kecanduan *gadget*, model CBT (*Cognitive Behavioral Therapy*) merupakan pendekatan menyeluruh dan unik untuk mengatasi kecanduan *gadget*. Metode ini mengelompokkan prinsip terapi perilaku kognitif dan membatasi pengaruh negatif *cognitive behavior therapy* adalah jenis terapi di mana terapis atau konselor menangani perilaku dan

kemampuan kognitif klien mereka yang tidak baik. Terapi perilaku kognitif ialah suatu teknik untuk membatasi kecenderungan dalam melakukan perilaku menyimpang pada anak-anak. Dengan menekankan fungsi otak dalam berpikir dan bertindak, terapi ini membantu klien mengubah pola pikir dan perilaku mereka (Muhammad & Priyambodo, 2022). Dalam melakukan teknik CBT (*Cognitive Behavior Therapy*) menyatakan terjadinya penurunan dari gejala ketergantungan *gadget*. Dirancang khusus untuk kecanduan *gadget*, model CBT (*Cognitive Behavioral Therapy*) ialah pendekatan komprehensif dan unik untuk mengobati kecanduan *gadget*. Teknik ini mengelompokkan prinsip terapi perilaku kognitif dan membatasi pengaruh negatif *cognitive behavior therapy* adalah jenis terapi di mana terapis atau konselor menangani perilaku dan kemampuan kognitif klien mereka yang tidak baik (Islamiyah & Puspitosari, 2023). Terapi perilaku kognitif berfokus dalam mengubah aspek tertentu dari proses berpikir seseorang, terapi ini menggunakan metakognisi sebagai alat untuk mencapai tujuan, serta mendorong klien untuk merefleksikan pemikirannya guna mengubah cara berpikirnya. Pada dasarnya, terapi perilaku kognitif mengajarkan bahwa pola berpikir manusia terbentuk melalui rangkaian stimulus, kognisi, dan respons yang saling berhubungan, membentuk jaringan di otak manusia. Proses kognitif ini dianggap sebagai faktor kunci dalam proses tersebut. Menjelaskan bagaimana orang berpikir dan merasakan. dan bertindak (Firdaus & Marsudi, 2021).

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2024 didapatkan hasil bahwa anak usia 11-12 tahun berjumlah 50 siswa. Berdasarkan hasil observasi lisan dengan guru didapatkan bahwa sebagian anak memiliki *gadget* sendiri dan banyak anak-anak yang bermain *gadget* dengan durasi 1-2 jam lebih, konten/aplikasi yang dilihat anak yaitu *youtube*, *game*, dan *tiktok*. Sebelumnya di SD Negeri Mayangan belum pernah dilakukan penelitian tentang *cognitive behavior therapy* (CBT) pada tingkat kecanduan *gadget* dan waktu covid 19 anak-anak melakukan pembelajaran secara *daring*. Banyak orangtua di daerah tersebut mengeluhkan kebiasaan anak-anak mereka yang sering bermain *gadget*, menyebabkan mereka lupa waktu dan lupa diri. Kecanduan *gadget* pada siswa perlu diintervensi karena dampak buruk yang ditimbulkannya bagi anak. Terapi kognitif

perilaku (CBT) adalah salah satu pendekatan yang sangat potensial untuk mengatasi kecanduan tersebut. *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) adalah gabungan dari teori dan teknik terapeutik yang mengintegrasikan terapi kognitif dan perilaku. Dengan menggunakan terapi ini, anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* dapat dilatih untuk mengawasi pemikiran mereka, mengenali situasi emosional dan situasional yang memicu perilaku yang tidak diinginkan. Salah satu keunggulan CBT adalah keefektifannya yang terbukti dalam mengobati gangguan kesehatan mental serius seperti depresi dan kecanduan.

Dari fenomena saat ini mengenai penggunaan CBT (*Cognitive Behavior Therapy*) dalam konteks penggunaan *gadget* oleh anak-anak sekolah dasar, serta temuan dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh terapi perilaku kognitif CBT terhadap tingkat kecanduan *gadget* pada anak-anak sekolah di SD Negeri Mayangan.

METODE

Penelitian ini adalah studi kuantitatif dengan desain penelitian pre-test dan post-test dengan satu kelompok. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian Quasi-Eksperimen dilakukan untuk menginvestigasi efek dari *treatment* terhadap gangguan kecanduan *gadget* atau internet pada anak-anak usia Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan desain Quasi-Eksperimen dengan *One-Group Pretest-Posttest*, dimana kelompok subjek diberikan *pre-test* sebelum perlakuan, perlakuan dilakukan pada waktu tertentu, dan kemudian dilakukan pengukuran *post-test* untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Penilaian awal (*pretest*) dilakukan untuk memeriksa kondisi sampel sebelum perlakuan diberikan, sedangkan penilaian akhir (*posttest*) dilakukan setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, hasil perlakuan menjadi lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Kelebihan dari desain ini adalah adanya data perbandingan dari *pretest* dan *posttest*. Namun, kelemahannya adalah terdapat beberapa variabel sekunder yang tidak sepenuhnya terkontrol karena kurangnya randomisasi dalam desain ini

HASIL

a. Karakteristik Responden

Tabel 4.1

Distribusi responden berdasarkan umur anak, jenis kelamin

Karakteristik Responden	Frekuensi	Presentase %
Umur Anak		
10-11 tahun	23	69.7
11-12 tahun	10	30.3
Jenis Kelamin		
Laki - Laki	17	51.5
Perempuan	16	48.5
Total	33	100.0

Sumber : *Data Primer Mei 2024*

Pada table 4.1 tersebut diketahui bahwa karakteristik usia responden sebagian besar berusia 10-11 tahun dengan jumlah 23 orang (69.7%). Berdasarkan karakteristik responden dari 33 responden didapatkan 17 orang berjenis kelamin laki-laki dengan proporsi (51.5%) lebih besar daripada yang berjenis kelamin perempuan.

Tabel 4.2

Distribusi Karakteristik orangtua

Karakteristik Orangtua	Frekuensi	Presentase %
Umur Ibu		
25- 44 tahun	9	27.3
44-60 tahun	7	21.2
60-75 tahun	12	36.4
75- 90 tahun	5	15.2
90 tahun	0	0
Pendidikan Ibu		
Tidak sekolah / tidak tamat SD	1	3.0
SMP / MTS	0	0
SMA / SMK / MA	11	33.0
Perguruan tinggi (Diploma/Sarjana)	19	57.6
	2	6.1

Pekerjaan Ibu		
Wiraswasta	1	3.0
Swasta	1	3.0
Petani	1	3.0
IRT	20	60.6
Tidak Bekerja	4	12.1
Lainnya (dosen,guru,polisi)	6	18.2
Umur Ayah		
25- 44 tahun	4	12.1
44-60 tahun	8	24.2
60-75 tahun	11	33.3
75- 90 tahun	7	21.2
90 tahun	3	9.1
Pendidikan Ayah		
Tidak sekolah/tidak tamat	4	12.1
SD	10	30.3
SMP/MTS	17	51.5
SMA/SMK/MA	2	6.1
Perguruan tinggi (Diploma/Sarjana)	0	0
Pekerjaan Ayah		
PNS	3	9.1
Wiraswasta	3	9.1
Swasta	11	33.3
Petani	1	3.0
Lainnya (dosen,guru,polisi)	15	45.5
Pendapatan Orangtua		
2.000.000	11	33.3
> 2.000.000	11	33.3
<1.000.000	11	33.3
Total	33	100.0

Sumber : *Data Primer Mei 2024*

Pada tabel 4.2 Diketahui bahwa karakteristik umur ibu sebagian besar berusia 60-75 tahun dengan jumlah 12 orang (36.4%). Berdasarkan karakteristik pendidikan ibu umumnya SMA/SMK/MA dengan total 19 orang (57.6%). Diketahui bahwa karakteristik pekerjaan ibu umumnya ibu rumah tangga (IRT) dengan total 20 orang (60.6%). Diketahui berdasarkan karakteristik umur ayah sebagian besar berusia 60-75 tahun dengan jumlah 11

orang (33.3%). Diketahui bahwa karakteristik pendidikan ayah sebagian besar SMA/SMK/MA dengan total 17 orang (51.5%). Diketahui berdasarkan karakteristik pekerjaan ayah sebagian besar lainnya dengan jumlah 15 orang (33.3%). Diketahui bahwa pendapatan orangtua yaitu rata-rata 2.000.000, >2.000.000 dan <1.000.000 dengan jumlah yang sama 11 orang (33.3%).

Tabel 4.3

Distribusi Jenis dan Durasi penggunaan *gadget*

Jenis dan Durasi penggunaan gadget	Frekuensi	Presentase %
Jenis Konten		
Youtube	11	33.3
TikTok	8	24.2
Game	8	24.2
Lainnya (whatsapp,instagram)	6	18.2
Durasi		
<1 jam	11	33.3
2 jam	16	48.5
>3 jam	6	18.2
Total	33	100.0

Sumber : *Data Primer Mei 2024*

Pada table 4.3 Diketahui berdasarkan karakteristik jenis konten didapatkan sebagian besar anak anak menonton youtube dengan jumlah 11 orang (33.3%). Diketahui bahwa berdasarkan karakteristik durasi anak anak sebagian besar 2 jam dengan jumlah 16 orang (48.5%)

b. Hasil tingkat kecanduan gadget pada anak

Tabel 4.4

Distribusi data kategori pretest kuisioner Modifikasi *Smartphone Addiction Scale*

No		Hasil	Frekuensi	Presentase (%)
1	Pretest	Ringan	0	0
		Sedang	2	6.1
		Berat	31	93.9
		Total	33	100.0

Sumber : *Data Primer Mei 2024*

Dari tabel 4.4 diketahui jumlah anak yang mengalami kecanduan *gadget* sebelum dilakukan terapi perilaku kognitif *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) yaitu didapatkan hasil sedang 2 responden dengan presentase (6.1%), berat 31 responden dengan presentase (93.9%).

Tabel 4.5

Distribusi Data Kategori Hasil posttest kuisioner Modifikasi *Smartphone Addiction Scale*

No		Hasil	Frekuensi	Presentase (%)
1	Posttest	Ringan	0	0
		Sedang	20	60.6
		Berat	13	39.4
		Total	33	100.0

Sumber : *Data Primer Mei 2024*

Dari tabel 4.5 didapatkan total responden yang mengalami kecanduan *gadget* sesudah dilakukan intervensi *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) yaitu didapatkan hasil sedang 20 responden dengan presentase (60.6%), berat 13 responden dengan presentase (39.4 %).

c. Hasil Analisis Bivariat

Pada penelitian ini, analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan tingkat kecanduan *gadget pretest* dan *posttest* dilakukan terapi perilaku kognitif *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) sehingga dapat memahami adanya pengaruh pemberian terapi perilaku kognitif *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) terhadap Tingkat kecanduan *gadget* dengan menggunakan uji *marginal homogeneity*.

a) Uji Hipotesis

Tabel 4.6 hasil analisis tabulasi silang

		Kecanduan gadget sesudah dilakukan CBT			Total	<i>p</i>
		Ringan	Sedang	Berat		
Kecanduan gadget sebelum dilakukan CBT	Ringan	0	2	0	2	0.000
	Sedang	0	2	0	2	
	Berat	0	18	13	31	
Total		0	20	13	33	

Sumber : *Data Primer Mei 2024*

Dari tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis *marginal homogenitas* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* dan *posttest* intervensi adalah 0,000. Dengan nilai $P < 0,05$, kesimpulannya adalah bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terapi perilaku kognitif (CBT) memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kecanduan *gadget* sebelum dan sesudah intervensi. Dalam penelitian ini didapatkan selisih hasil *pretest* dan *posttest* yaitu dengan kategori berat 18 orang, kemudian kategori sedang yaitu 13 orang.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas 4 dan 5 di SD Negeri Mayangan yang berjumlah 33 orang. Pengambilan sampel dilakukan pada tanggal 3 – 12 Mei 2024. Untuk karakteristik responden dalam penelitian ini anak laki laki dan perempuan mengalami kecanduan *gadget*. Menurut asumsi peneliti jenis kelamin laki – laki dan perempuan kecenderungan menyukai tantangan dalam bentuk *youtube*, *game*, *tiktok*, *instagram*, tayangan-tayangan action sehingga konsumsi konten yang ada dimedia sosial dikonsumsi oleh anak laki -laki dan perempuan. (Agustiningrum et al., 2021) mengemukakan bahwa saat ini, dapat kita lihat bahwa anak anak pada usia sekolah dasar pun dengan lihai dapat mengoperasikan seluruh aplikasi yang ada dalam *gadget*, baik itu mengambil gambar (foto), mengunduh dan memulai permainan baru (*game*) atau bahkan melakukan penelusuran berita (berselancar) melalui *youtube*, *instagram*, *facebook* dan media lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan banyak sebagian anak-anak yang kurang pengawasan orangtua untuk mengoperasikan *gadget* karena orangtua sibuk dengan pekerjaannya. Tetapi ada sebagian orangtua yang menjadikan *gadget* sebagai sarana atau bahkan menyuruh bermain *gadget* saat mereka sedang sibuk. Hal ini sejalan dengan (Agustiningrum *et al.*, 2021) Ragam dan jenis fitur maupun aplikasi yang sangat lengkap dan menarik membuat orangtua memiliki tujuan menjadikan *gadget* dapat mendampingi anak sehingga tidak mengganggu aktifitas mereka dan anak tidak akan menangis, memberantakan rumah, serta melakukan aktifitas di luar rumah yang akan membuat orangtua cemas. Banyak juga orangtua yang berkesimpulan dan menganggap bahwa *gadget* dapat dijadikan sebagai teman bermain yang aman bagi anak karena dapat diawasi secara langsung. Padahal, banyak orangtua yang lengah berkaitan dengan penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu jenis konten didapatkan sebagian besar anak anak menonton *youtube* dengan jenis konten yang ditonton yaitu konten *game*, kartun dan sebagian besar konten yang ditonton

tidak menentu. Anak-anak sangat tertarik untuk menonton video di *YouTube*, sehingga banyak dari mereka yang terus-menerus menonton tanpa bisa berhenti, terutama saat mereka memiliki waktu luang di rumah selama 16 jam sehari. Menurut (Purwaningtyas *et al.*, 2023) juga mengemukakan anak menunjukkan anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan menonton video di *YouTube*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat anak-anak menggunakan *gadget* yang berdurasi 2 jam an yaitu sebanyak 16 orang (48.5%) hal ini sejalan dengan (Amelia & Lestari, 2021) lebih dari seperempat hari anak-anak menghabiskan waktu untuk menonton dan mengakses *YouTube*.

2. Sebelum dilakukan Terapi Perilaku Kognitif (CBT)

Hasil *pretest* didapatkan responden yang mengalami kecanduan *gadget* dengan kategori berat 31 anak, menurut peneliti mereka mengalami kecanduan berat karena sebagian besar banyak anak-anak yang konsentrasinya terganggu akibat menggunakan *gadget*. Hal ini sesuai dengan (Fatimah, 2023) yang menunjukkan bahwa dari 10 siswa, 6 di antaranya memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi, Faktor-faktor yang menyebabkan individu menggunakan *gadget* sebagai cara untuk merasa nyaman secara psikologis dalam menghadapi situasi yang tidak menyenangkan, seperti stres, kesedihan, kesepian, kejenuhan belajar, dan kekurangan kegiatan saat waktu luang, dapat memicu kecanduan *gadget*. Penelitian ini didukung oleh (Ausrianti & Andayani, 2024) mengatakan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa nilai tertinggi 53, kecanduan *gadget* ini merupakan rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya.

3. Setelah diberikan Terapi Perilaku Kognitif Cognitive Behavior Therapy (CBT)

Setelah dilakukan Intervensi *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) terhadap tingkat kecanduan *gadget* pada responden. Responden dengan kategori sedang 20 orang (60.6%). Ini menunjukkan bahwa ada penurunan tingkat kecanduan *gadget* setelah kelompok tersebut menerima terapi perilaku kognitif, dari hasil kuisioner *posttest* terdapat jawaban paling rendah yaitu pada nomor 2 dan 3. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dewy *et al.*, 2023) karena seseorang orang yang memiliki ketergantungan terhadap sesuatu umumnya telah membentuk pola pikir tertentu, oleh karena itu *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) digunakan untuk mengubah pola pikir negatif tersebut menjadi lebih positif. (Dewy *et al.*, 2023).

Hal ini sejalan dengan pendapat (Care, 2022) yang menunjukan penerapan CBT dapat digunakan sebagai salah satu tindakan perawatan untuk mengurangi kecanduan bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menjalani CBT, responden mengalami kecanduan dengan tingkat sedang. Setelah menjalani CBT, dua responden mengalami kecanduan dengan tingkat ringan, sementara satu responden tetap dalam kategori kecanduan sedang.

4. Dampak terapi perilaku kognitif terhadap tingkat kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Mayangan tahun 2024

Hasil analisis dari total 33 responden intervensi yang diberikan terapi perilaku kognitif dengan durasi 45 menit dengan frekuensi 3 kali pertemuan yang dibagi menjadi 3 sesi didapatkan skor turun dari berat ke sedang.

Pada pertemuan pertama atau fase awal terapi, modifikasi perilaku dilaksanakan pada hari Senin, 6 Mei 2024. Kegiatan ini melibatkan penayangan video mengenai bahaya penggunaan gadget dan langkah-langkah pencegahannya. Sebelum video diputar, peneliti menjelaskan tujuan acara dan mengumpulkan informasi mengenai durasi penggunaan *gadget* serta pengetahuan tentang risikonya. Saat menonton video edukatif ini, sebagian responden fokus, namun ada beberapa anak yang mengganggu

teman mereka atau berkeliling ruangan. Pemberian edukasi penggunaan *gadget* bertujuan untuk memberi pengetahuan tentang *gadget* kepada responden dengan media video. Respon dari *audien* mengikuti dengan baik dibuktikan dengan tanya jawab, dibuktikan dengan adanya diskusi. Dari pertemuan pertama peneliti menyimpulkan bahwa pengetahuan tentang *gadget* telah dimiliki oleh keseluruhan responden. Selama penayangan video, peneliti menyelipkan pertanyaan kepada responden tentang pengalaman yang mereka rasakan, misalnya ada yang merasa malas belajar menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*, marah saat dilarang menggunakan *gadget*, berkumpul dengan temannya untuk bermain *game online* bersama seperti *mobile legend*. Setelah kegiatan selesai, peneliti kembali meminta tanggapan dari setiap responden tentang aktivitas yang baru saja dilakukan, dengan maksud untuk memastikan pemahaman mereka terhadap bahaya kecanduan *gadget* dan langkah-langkah pencegahannya. Ini sesuai dengan temuan dalam penelitian sebelumnya (Astarani *et al.*, 2023) Memberikan edukasi melalui presentasi *PowerPoint* dan video yang menggabungkan gambar dengan suara, gerakan animasi, dan teks dapat menarik perhatian siswa di sekolah dasar. Penggunaan media video terbukti sangat efektif karena memfasilitasi penerimaan materi edukasi oleh siswa dan juga menyenangkan karena menggunakan gambar-gambar yang disukai oleh mereka. Pemberian edukasi dan bimbingan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional mereka.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu, 8 Mei 2024 dengan melakukan intervensi memberikan permainan yaitu membuat gelang karet, *clay art*, *finger painting*, menghias kolase hewan dan memberikan kertas form untuk jadwal kegiatan harian (PR). Dari intervensi tersebut terbagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdapat pendamping dengan memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyusun permainan dan mengajari permainan, hasil evaluasi dari setiap kelompok, responden mampu membuat permainan atau membuat sesuai dengan contoh yang

peneliti berikan, aktivitas ini melibatkan anak-anak dalam latihan konsentrasi dan proses kognitif saat mereka menyelesaikan serangkaian aktivitas. Setelah dilakukan intervensi, responden diberikan jadwal kegiatan harian untuk dibawa pulang dan mereka isi. Hal ini menurut asumsi peneliti anak mampu mengisi kegiatan diluar jam sekolah dengan apa yang sudah dicontohkan selain itu bisa melatih motorik halus dan kasar dari anak. Penelitian ini didukung oleh (Fazira *et al.*, 2018) dengan bermain kolase, tidak hanya tubuh anak yang aktif, tetapi juga otak mereka terlibat dalam memikirkan cara menghias gambar menggunakan bahan kolase sehingga menghasilkan karya yang indah. Bermain kolase memberikan banyak manfaat bagi perkembangan motorik halus anak, karena melibatkan aktivitas seperti menempel, koordinasi mata dan tangan. Menurut (Ramdini & Mayar, 2019) *Finger painting* sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak, karena saat mereka melakukannya, anak mengekspresikan diri dengan menggunakan jari dan tangan untuk melukiskan apa pun yang ada di dalam dirinya dengan bebas. Melalui imajinasi mereka, anak dapat menghasilkan bentuk-bentuk baru yang unik. Menurut (Sosail, 2019) pada umumnya edukasi permainan gelang karet ini berfungsi untuk melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, kemudian melatih koordinasi mata dan tangan. Menurut (Bangun, 2019) bermain *clay art* membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaan atau emosi yang terpendam selama ini yang tidak dapat diidentifikasi menjadi terlihat secara fisik. Hal ini sejalan dengan (Arief *et al.*, 2019) kemampuan motorik anak sangat *responsif* terhadap rangsangan yang diberikan. oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk dilatih dengan berbagai permainan dan diarahkan ke arah yang positif agar mereka dapat mengembangkan kemampuan motorik mereka secara optimal.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 10 mei 2024 anak anak diajak untuk menampilkan hasil karya (PR) yang sudah disepakati bersama dalam pertemuan ini ternyata dari 4 kelompok semua menyampaikan dengan baik sesuai dengan indikator evaluasi peneliti.

Menurut asumsi peneliti dari sekian responden mampu melakukan serangkaian kegiatan CBT dari pertemuan pertama sampai dengan ketiga sehingga menggunakan terapi CBT sangat disarankan bagi anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget*. Hal ini sependapat dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh (Rofiatul Islamiyah *et al.*, 2023) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) tentang penurunan skor kecanduan *gadget* pada anak.

Dengan pengambilan sample yang memiliki kemampuan setara tersebut, maka jika ada penurunan *skore* yang menunjukkan penurunan dalam kecanduan *gadget* pada intervensi ini dikarenakan perlakuan yang diberikan. Penelitian ini didukung (Wulansari, 2019) yang menyebutkan terapi perilaku kognitif memiliki pengaruh terhadap tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di Mekarsari Kalibeyer Wonosobo, seperti yang diperlihatkan oleh hasil uji yang menunjukkan nilai $P (0,0113 < 0,05)$. Ini menunjukkan bahwa pemberian hasil pengujian menunjukkan bahwa CBT memiliki dampak terhadap tingkat kecanduan *gadget* pada anak sekolah dasar di wilayah Mekarsari Kalibeyer Mojotengah Wonosobo. Sebanding dengan penelitian (Nurlinawati *et al.*, 2023) yang menyatakan bahwa terapi perilaku kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memberikan eksplorasi pada pikiran untuk mengurangi penggunaan *gadget* yang berpotensi menyebabkan kecanduan pada siswa. Selain itu, edukasi mengenai *sleep hygiene* dan terapi perilaku kognitif juga berdampak pada kecanduan *gadget* remaja di Sekolah Menengah Atas (SMP). Terapi perilaku kognitif melibatkan penggunaan teknik manajemen waktu untuk membantu individu mengenali, mengatur, dan mengelola waktu penggunaan internet, serta teknik untuk membantu individu menetapkan tujuan yang masuk akal dalam penggunaan *gadget*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian terapi perilaku kognitif berpengaruh dalam menurunkan tingkat kecanduan *gadget*.

5. Keterbatasan

Seperti umumnya dalam penelitian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Responden pernah melakukan jenis aktivitas bermain sebelumnya seperti *finger painting*, menghias kolase dan *clay art*
2. terbatasnya waktu yang digunakan untuk intervensi karena menggunakan jam ekstrakurikuler, sehingga penerapan intervensi belum dapat terlaksana seefisien mungkin.
3. Ketersediaan lingkungan yang kurang kondusif saat melakukan intervensi karena terdapat pintu yang antar ruangan

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan data, peneliti mendapat kesimpulan dari penelitian mengenai dampak pemberian terapi perilaku kognitif terhadap tingkat kecanduan *gadget* sebagai berikut :

1. Sebelum mendapatkan terapi perilaku kognitif tergolong dalam kategori berat sedangkan sisanya tergolong dalam kategori sedang
2. Setelah mendapatkan terapi perilaku kognitif masih tergolong dalam kategori berat, namun sudah berkurang dan yang lain tetap dalam kategori sedang
3. Analisis menunjukkan bahwa terapi perilaku kognitif berpengaruh signifikan dalam kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah, dengan nilai *P value* ($<0,05$). Ini menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_a), yang menegaskan bahwa terapi perilaku kognitif berpengaruh pada tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah.

B. Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan

Dapat bermanfaat sebagai sumber referensi di perpustakaan dalam rangka menambah informasi mengenai pengaruh antara terapi *cognitive behavior therapy* terhadap tingkat kecanduan *gadget* terhadap anak usia sekolah dasar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memperhatikan lingkungan, jumlah anak dalam sebuah kelompok idealnya 5-6 anak.

3. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan bisa mengurangi tingkat kecanduan *gadget* untuk anak.

4. Bagi orangtua

Dari hasil penelitian ini diharapkan orangtua memperhatikan anak dengan cara membatasi penggunaan *gadget*

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, H., Huseini, M., & Subarsa, K. Y. P. (2021). POLA KOMUNIKASI DAN NORMA PENGGUNAAN INTERNET PADA ORANG TUA TERHADAP KECANDUAN ANAK DALAM PENGGUNAAN YouTube di ERA DIGITAL. *J-Ika*, 8(1), 31–42. <https://doi.org/10.31294/kom.v8i1.9808>
- Alang Haq Asrul. (2020). Teknik Pelaksanaan Terapi Perilaku (Behaviour). *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 7(1), 22–41.
- Amelia, R. F., & Lestari, T. (2021). Tanggapan Orang Tua Mengenai Pengaruh Youtube Terhadap Emosi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1482–1489. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1124>
- Arief Darmawan, & Amir Maulana. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Motorik Halus Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 4(2), 23–27. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i2.721>
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Crisstella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 116–126. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Ausrianti, R., & Andayani, R. (2024). Efektifitas Game Therapy Terhadap Kecanduan Gadget Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan*, 16(1), 383–396.
- Bangun, S. R. (2019). *48 role of play therapy in decreasing sdq scores in magelang: a case series*. 48–55.
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). No Title No Title No Title. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Care, J. N. (2022). . *Tujuan : Tujuan penelitian ini untuk mengetahui*. x, 27–34.
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105. <https://doi.org/10.29210/3003910000>
- Dewy, T. S., Juniawan, H., & Fitriani, F. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Cognitive Behavioral Therapy (CBT) Terhadap Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja Usia 12-16 Tahun di SMPN 8 Satap Mantewe Kabupaten Tanah Bumbu Tahun 2022. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, 11(1), 63–72. <https://doi.org/10.20527/jdk.v11i1.257>
- Fatimah, D. (2023). Penerapan Teknik Kognitif Behavioral Untuk Mengurangi

- Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas IX di MTs Negeri 1 Sumenep. *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 64–70. <https://doi.org/10.36379/shine.v3i2.348>
- Fazira, S., Daulay, M. I., & Marleni, L. (2018). Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 60–71. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.7>
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 6(1), 15–24. <https://www.lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/stu/article/view/1980>
- Ginting, A. K., & Stiasih, L. R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN Karang Baru 04 Kabupaten Bekasi. *Viva Medika: Jurnal Kesehatan, Kebidanan Dan Keperawatan*, 16(1), 22–29. <https://doi.org/10.35960/vm.v16i1.835>
- Guru, P., Agama, P., Dalam, I., Akhlak, M. N., & Didik, P. (2023). *Nahda Rihhadaul Aisy, 2023 PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS V DI SD AL-QUR'AN BINA MULYA KABUPATEN BANDUNG Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.*
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Husain, A., Irmawati, I., & Paus, M. (2020). Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Tugas-Tugas Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1–21. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.816>
- Ishariani, L. (2020). Penggunaan Gadget Dan Sedentary Behaviour Pada Anak Usia Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal Iii Pare. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 2(1), 36–40. <https://doi.org/10.53599/jip.v2i1.62>
- Islamiah, N., Daengsari, D. P., & Hartianti, F. (2015). Cognitive Behavior Therapy untuk Meningkatkan Self-Esteem pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 8(3), 142–152. <https://doi.org/10.24156/jikk.2015.8.3.142>
- Julaiha Juli et al. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- KPAI. (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19. *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*, 10, 1–56.
- Kurniawan, I. G. Y., Made Rustika, I., & Aryani, L. N. A. (2018). Uji Validitas dan

- Reliabilitas Modifikasi Smartphone Addiction Scale Versi Bahasa Indonesia. *Medicina*, 47(3), 1–9.
- Mohanty et al., 2005. (2016). Metode Penelitian. *Pengaruh Penggunaan Pasta Labu Kuning (Cucurbita Moscata) Untuk Substitusi Tepung Terigu Dengan Penambahan Tepung Angkak Dalam Pembuatan Mie Kering*, 15(1), 165–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Muhammad, F. H. R., & Priyambodo, A. B. (2022). Penerapan Cognitive Behavior Therapy dalam Menurunkan Adiksi Game Online Remaja. *Seminar Nasional Mahasiswa (SENACAM)*, April, 88–94.
- Nurlinawati, N., Nasution, R. A., Meinarisa, M., & Yuliana, Y. (2023). Studi Eksperimen: Edukasi Sleep Hygiene dan Terapi Kognitif Perilaku terhadap Kecanduan Gawai Remaja di Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2), 2200. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.4188>
- Purba, Y. M. S. (2021). Implementasi Pragram Diklat Berjenjang Tingkat Dasar Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kompetensi pendidik PAUD Universitas Pendidikan Indonesia. / *Repository.Upi.Edu* / *Perpustakaan.Upi.Edu*, 1–9.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Ram dini, T. P., & Mayar, F. (2019). Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1411–1418.
- Rofiatul Islamiyah, S., & Puspitosari, A. (2023). Pengaruh Cognitive Behavior Therapy Terhadap Skor Kecanduan Gawai Anak Dan Remaja di Program Daycare. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, 1(2), 297–307. <https://doi.org/10.59686/jtwb.v1i2.36>
- Savira, F., Magaye, R., Liew, D., Reid, C., Kelly, D. J., Kompa, A. R., Sangaralingham, S. J., Burnett, J. C., Kaye, D., & Wang, B. H. (2020). Cardiorenal syndrome: Multi-organ dysfunction involving the heart, kidney and vasculature. *British Journal of Pharmacology*, 177(13), 2906–2922. <https://doi.org/10.1111/bph.15065>
- Septiani, N. W. (2017). *No Title*. 1–14.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Sosail, J. I. (2019). *Seriawati (Udh Ke Dapus)*. 3(2), 341–348.

- Store, P., Dan, A., Produk, K., Keputusan, T., Di, P., & Coffee, C. (2023). *Rusyda Aprilia Sulaeman, 2023 PENGARUH STORE ATMOSPHERE DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI CRITOE COFFEE Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 29–48.
- Sutriyawan, A. (2023). *Analisis Data Penelitian Kuantitatif Bidang Kesehatan*. June, 34. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31268.91529>
- Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. (2023). Konsep Kecerdasan Spiritual pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(2), 868–879. jurnal.faiunwir.ac.id
- Tahun, U. S. (2021). *Kata Kunci: konstruktif lego; perkembangan kognitif; stimulasi; usia prasekolah*. 3(2).
- Tâm, T., Vâ, N. C. Ú U., Giao, C. Ê N., Ngh, C., & Chu, Â N B Û I. (2016). *No Title No Title No Title*. 01, 1–23.
- Tanaya, V. Y., & Yuniartika, W. (2023). Cognitive Behavior Therapy (CBT) sebagai Terapi Tingkat Kecemasan pada Lansia. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1419–1429. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.5422>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- World Health Organization. (2021). Background document on the inactivated vaccine Sinovac-CoronaVac against COVID-19. *World Health Organization*, 1, 1–30.
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>
- Wulansari, N. A. (2019). Pengaruh Terapi Perilaku Kognitif (Cognitive Behavioral Therapy) terhadap Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak Sekolah Dasar di Mekarsari Kalibeber Mojotengah Wonosobo. *Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang*, 2(2), 1–5. http://eprintslib.ummgl.ac.id/1642/%0Ahttp://eprintslib.ummgl.ac.id/1642/1/17.0603.0083_BAB_I_BAB_II_BAB_III_BAB_V_DAFTAR_PUSTAKA.pdf