

**PENGARUH *PSIKOEDUKASI* DAN *SOCIAL SKILL TRAINING* TERHADAP  
PENINGKATAN SOSIALISASI ANAK KECANDUAN GAWAI**

***The Influence of Psychoeducation and Social Skill Training on Improving Socialization  
Children Addicted to Devices***

**Yeni Suryaningsih, Ayesia Natasya Zulka, Muhamad Sadam Husein, Alya Ramadhani**

Universitas Muhammadiyah Jember

**ABSTRAK**

**Pendahuluan:** Gawai merupakan produk hasil teknologi modern yang banyak digunakan oleh manusia. Manfaat yang dapat dirasakan banyak sekali tapi jika penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol bisa memberikan efek negative terhadap penggunaannya, terlebih jika penggunaannya merupakan anak usia dini, masa dimana anak seharusnya mengalami peningkatan perkembangan social. Kasus kecanduan gawai kalangan anak-anak cukup memprihatinkan. Penggunaan gawai berlebih menyebabkan anak menjadi kurang bersosialisasi. **Tujuan:** mengetahui Pengaruh *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* Terhadap Perkembangan Sosialisasi Anak Korban Gawai. **Metode:** Penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental non randomized pretest-post test with comparison group design* dengan intervensi *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* terhadap peningkatan sosialisasi anak kecanduan gawai. Penilaian menggunakan lembar evaluasi sebanyak 2x sebelum dan sesudah *eksperiment (non randomized pretest-post test with comparison group design)*. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria: anak yang tinggal di Kelurahan Jumerto, usia 3-5 tahun, kecanduan gawai. Alat ukur yang digunakan lembar evaluasi. Jumlah sampel 21 responden. Instrumen pengukuran daftar evaluasi ada 3 kelompok yaitu : Kelompok *Psikoedukasi* (K1), Kelompok *Social Skill Training* (K2) dan Kelompok *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* (K3). **Hasil:** K1 memiliki perbedaan perkembangan sosialisasi max 8,33 dan level minimum 4,17. K2 mempunyai perbedaan perkembangan sosialisasi level max 6,95 dan level minimum 2,77. K3 mempunyai perbedaan perkembangan sosialisasi level max 23,61 dan level minimum 11,11. Pada uji analisis Wilcoxon ( $\alpha < 0,05$ ) K1 mempunyai  $p = 0,016$ , K2 mempunyai  $p = 0,017$ , K3 mempunyai  $p = 0,018$ . Pada analisis Kruskal Wallis ( $p = 0,001 < \alpha = 0,05$ ). Analisis Post Hocin Kruskal Wallis dengan Mann Whitney mempunyai nilai  $p = \text{minimum } 0,002 (< \alpha = 0,01)$ . **Kesimpulan:** *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* dapat meningkatkan perkembangan sosialisasi anak kecanduan gawai. Dengan demikian *psikoedukasi* dan *social skill training* bias digunakan sebagai intervensi keperawatan untuk meningkatkan perkembangan sosialisasi anak kecanduan gawai.

**ABSTRACT**

**Background:** *Gadgets are products of modern technology that are widely used by humans. There are many benefits that can be felt, but if it is used excessively without control it can have a negative effect on the user, especially if the user is an early age child, a time when children should experience increased social development. Cases of gadget addiction among children are quite worrying. Excessive use of gadgets causes children to become less social. Objective:* to determine the influence of *psychoeducation* and *social skills training* on the socialization development of children who are victims of gadgets. **Method:** *This research used a quasi-experimental non-randomized pretest-post test with comparison group design with Psychoeducation and Social Skills Training interventions. This research was conducted to determine the effect of Psychoeducation and Social Skills Training on increasing the socialization of children addicted to devices. The assessment used 2x evaluation sheets before and after the experiment (non-randomized pretest-post test with comparison group design). The sampling technique*

**Riwayat artikel**

Diajukan: 15 Januari 2024

Diterima: 27 Februari 2024

**Penulis Korespondensi:**

1. Yeni Suryaningsih

2. Universitas

Muhammadiyah Jember

e-mail:

yeni@unmuhjember.ac.id

**Kata Kunci:**

*Psikoedukasi, social skill training, sosialisasi anak, kecanduan gawai*

uses purposive sampling with the criteria: children living in Jumerto Village, aged 3-5 years, addicted to gadgets. The measuring instrument used is the evaluation sheet. The total sample was 21 respondents. There are 3 groups of evaluation measurement instruments, namely: Psychoeducation Group (K1), Social Skills Training Group (K2) and Psychoeducation and Social Skills Training Group (K3). **Results:** K1 has a difference in socialization development with a max of 8.33 and a minimum level of 4.17. K2 has a difference in socialization development at a max level of 6.95 and a minimum level of 2.77. K3 has differences in socialization development at a max level of 23.61 and a minimum level of 11.11. In the Wilcoxon analysis test ( $\alpha < 0.05$ ) K1 has  $p = 0.016$ , K2 has  $p = 0.017$ , K3 has  $p = 0.018$ . In Kruskal Wallis analysis ( $p = 0.001 < \alpha = 0.05$ ). Post hoc Kruskal Wallis analysis with Mann Whitney has a minimum  $p$  value = 0.002 ( $< \alpha = 0.01$ ). **Conclusion:** Psychoeducation and Social Skills Training can improve the socialization development of children addicted to devices. Thus, psychoeducation and social skills training can be used as nursing interventions to improve the socialization development of children addicted to devices.

## PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi berkembang semakin pesat sehingga menjadi sebuah kebutuhan mendasar (Badan Pusat Statistik, 2020). Penggunaan gawai sudah menjadi hal yang biasa, gawai sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa menggunakan gawai dalam kesehariannya bahkan banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan gawai tersendiri (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2022). Gawai memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia misalnya ada instagram, facebook, twitter dan youtube yang bisa digunakan untuk bisa terhubung dengan banyak orang dan menambah pertemanan dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Akan tetapi, dibalik banyaknya manfaat dari gawai terdapat juga dampak negatif dari penggunaan gawai bagi penggunanya jika tidak dikontrol. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di gawai juga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangan terutama perkembangan sosialisasi anak. (Walter, 2011) merekomendasikan bahwa *social skill training* dapat dipergunakan sebagai Latihan agar anak bisa berfokus pada sosialisasi sehingga bisa mengurangi efek kecanduan gawai

Hal ini terlihat dari survei yang dilakukan Hasil dari data statistik telekomunikasi Indonesia tahun 2022 sebanyak 33,44 % anak sudah menggunakan gawai dan 24,96% anak bisa mengakses internet (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2022) hal ini merupakan bentuk bencana sosial bagi anak jika penggunaannya tidak sesuai dengan usianya dan yang dibutuhkan oleh anak tersebut. Apalagi jika hal itu menjadikan anak kecanduan gawai. Data yang diperoleh dari RSJ Cisarua, Jawa Barat 2021 ada 14 anak yang mengalami kecanduan gawai yang menjalani rawat jalan. Tahun 2020 total ada 98 anak yang rawat jalan akibat kecanduan gawai (Data RSJ Cisarua, 2021)

Kecanduan gawai merupakan perilaku penggunaan gawai secara berlebihan yang dianggap sebagai control impulsive yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis (Park Lee (dalam Bian & Leung, 2014) kejadian ini dilakukan dan menimbulkan ketergantungan secara fisik dan psikis tanpa tanpa pengendalian diri.

Data yang diperoleh di Kelurahan Jumerto, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember diketahui bahwa anak-anak usia 3-5 tahun sudah menggunakan gawai meskipun gawai yang digunakan bukan milik anak sendiri melainkan milik orang tua atau kakaknya. Menurut (Rowan (dalam Anggtaeni, 2019). Penggunaan

gawai yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gawai sangat penting. Akibat terburuk dari kecanduan gawai anak akan kesulitan dalam bersosialisasi karena mereka akan sangat focus dengan gawainya

Orang tua merupakan orang terdekat anak yang memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan gawai oleh anak-anak, memilih konten mana saja yang boleh dilihat anak dan mana yang tidak boleh dan memastikan bahwa konten yang dilihat. Dimasyarakat masih banyak dari kalangan orang tua yang dengan mudahnya memberikan gawai pada anak-anak, mereka lebih memilih memberikan gawai kepada anaknya daripada melihat anaknya menangis atau juga sebagai pengganti pengasuh anaknya karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja. Program psikoedukasi bertujuan untuk mengurangi manifestasi konflik yang dialami oleh keluarga dalam merawat anak dengan gangguan fisik dan mental (Black, 2003: Townsend, 2009). Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* terhadap Peningkatan Sosialisasi Anak Kecanduan Gawai di Kelurahan Jumerto, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental non randomized pretest-post test with comparison group design* dengan intervensi *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* terhadap peningkatan sosialisasi anak kecanduan gawai. Penilaian menggunakan lembar evaluasi sebanyak 2x sebelum dan sesudah *eksperiment (non randomized pretest-post test with comparison group*

*design*). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh Anak yang kecanduan gawai di Kelurahan Jumerto, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember dengan jumlah 40 anak. Sampel dipilih berdasarkan kriteria inklusi eksklusi Teknik pengambilan sampel yang digunakan *teknik purposive sampling* didapatkan 21 anak. Dibagi menjadi 3 kelompok, K1 anak dengan perlakuan *Psikoedukasi*, K2 anak dengan perlakuan *Social Skill Training*, K3 anak dengan perlakuan *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training*. K1 dilakukan di rumah dan ruang yang tenang selama 45-60 menit tiap tahap dan dilakukan selama 4-8 kali. K2 dilakukan di rumah dengan waktu 45-60 menit tiap tahap dan dilakukan selama 4-8 kali. K3 dilakukan di rumah dengan waktu 45-60 menit tiap tahap dan dilakukan selama 4-8 kali. Analisis data menggunakan uji statistik hasil pengukuran diskoring dan kemudian dilakukan perbandingan nilai antara sebelum dan sesudah perlakuan antara kelompok. Dengan menggunakan Kruskal Wallis dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  yang berarti ada pengaruh *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* terhadap Peningkatan Sosialisasi anak kecanduan gawai.

Penelitian ini menggunakan prinsip etik : *Autonomy, Nonmaleficent, Beneficence, Justice, Veracity, Confidentialy, Inform Consent* dengan nomer sertifikat laik etik 000582/EC/KEPK/I/12/2023

## HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Karakteristik Responden  
Berdasarkan Usia (Desember 2023 – Januari 2024)

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	3 tahun	5	19,2
2	4 tahun	4	23,8
3	5 tahun	12	57
Total		21	100

Berdasarkan tabel di atas didapatkan data sebagian besar responden berusia 5 tahun sebanyak 12 anak (57%)

**Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (Desember 2023 – Januari 2024)**

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	18	85,71
2	Perempuan	2	9,52
	Total	21	100

Berdasarkan menunjukkan data sebagian besar responden adalah laki-laki sebanyak 18 anak (85,71%)

**Tabel 3. Karakteristik Caregiver Berdasarkan Usia (Desember 2023 – Januari 2024)**

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	20-30 tahun	11	52,38
2	30-40 tahun	8	38,09
3	>40 tahun	2	9,52
	Total	21	100

Menunjukkan data bahwa *caregiver* sebagian besar berusia 20-30 tahun sebanyak 11 orang (52,38%)

**Tabel 4. Karakteristik Caregiver Berdasarkan Pendidikan Terakhir (Desember 2023 – Januari 2024)**

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	SMA	15	71,42
2	D3	4	19,05
3	S1	2	9,52
	Total	21	100

Tabel diatas menunjukkan data bahwa sebagian besar *caregiver* berpendidikan terakhir SMA sebanyak 15 orang (71,42%)

**Tabel 5. Karakteristik Caregiver Berdasarkan Pekerjaan (Desember 2023 – Januari 2024)**

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	Bekerja	9	42,86
2	Tidak Bekerja	12	57,14
	Total	21	100

Berdasarkan tabel 5 didapatkan data bahwa 12 orang responden tidak bekerja sebanyak (57,14 %)

**Tabel 6. Karakteristik Caregiver Berdasarkan Jumlah Anak (Desember 2023 – Januari 2024)**

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	1	15	71,42
2	2	4	19,05
3	3	2	9,52
	Total	21	100

Berdasarkan tabel 6 di atas didapatkan data 15 orang mengatakan bahwa responden adalah anak pertama (71,42%)

**Tabel 7. Analisis Normalitas Psikoedukasi dan Social Skill Training pada Anak Kecanduan Gawai**

	Kovarian (n=<30 %)	Rasio Skewns (n= -2 sd 2)	Rasio Kurtss (n= -2 sd 2)	Sha Wilk (n=p>0 ,05)
Pre				
K1	8,96	2,647	3,0649	0,010
K2	7,579	2,923	3,577	0,002
K3	7,579	2,923	3,58	0,002
Post				
K1	6,486	2,919	3,577	0,002
K2	7,009	2,920	3,600	0,002
K3	8,55	0,471	1,32	0,188

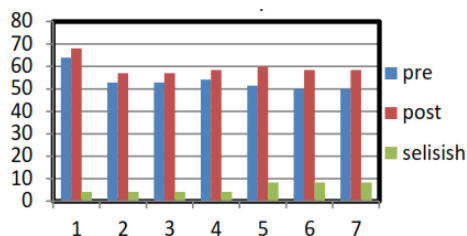
Berdasarkan analisis normalitas ( $\alpha > 0,05$ ) dapat dikatakan normal, pada tabel 7 di atas kelompok *psikoedukasi* (*pre p value* =

0,010, *post p value* = 0,002) pada kelompok *social skill training* (*pre p value* = 0,002, *post p value* = 0,002), pada kelompok *psikoedukasi* dan *social skill training* (*pre p value* = 0,010, *post p value* = 0,188) maka kesimpulannya distribusi data tidak normal. Sehingga dilakukan uji non parametrik dengan menggunakan uji *wilcoxon* untuk bivariat dan *kruskal wallis* dengan *post hoc mann-whitney*.

Tabel 8. Analisis Homogenitas  
Peningkatan Sosialisasi Anak  
dengan Psikoedukasi, Sosial Skill  
Training, Psikoedukasi dan Social  
Skill Training

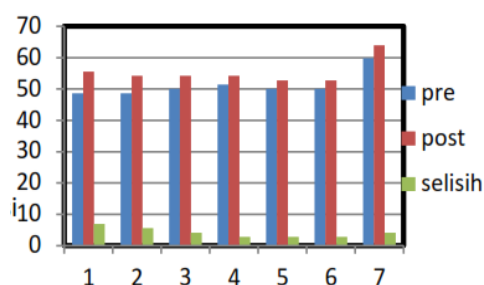
No	Variabel	P value
1	Sosialisasi	0,489

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan *levane's test* pada tabel di atas diketahui bahwa *significancy test homogeneity of variance* menunjukkan nilai *p value*  $\geq 0,05$  yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok, yang mengartikan bahwa data homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas maka disimpulkan penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* untuk analisa bivariat dan uji *kruskal wallis*



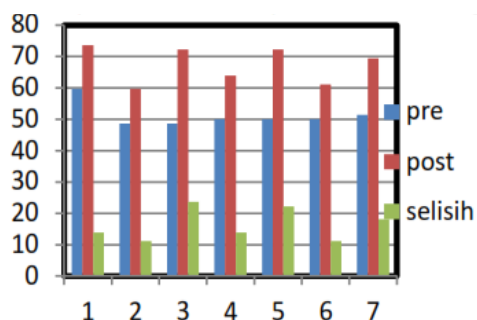
Gambar 1. Perbedaan Sosialisasi anak dengan *Psikoedukasi* di Kelurahan Jumerto, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember

Berdasarkan gambar 1 perbedaan sosialisasi sebelum dilakukan *psikoedukasi* nilai tertinggi 63,89 dan sesudah dilakukan *psikoedukasi* nilai tertinggi 68. Beda peningkatan tertinggi 8,33 dan beda terendah.



Gambar 2. Perbedaan Sosialisasi anak dengan *Social Skill Training* di Kelurahan Jumerto, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember

Berdasarkan gambar 2. Perbedaan sosialisasi sebelum dilakukan *Social Skill Training* mempunyai nilai tertinggi 59,72 dan sesudah dilakukan 63,89/ Perbedaan peningkatan tertinggi 6,95 perbedaan terendah 2,77



Gambar 3. Perbedaan sosialisasi anak dengan *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* di Kelurahan Jumerto, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember

Berdasarkan gambar di atas di dapatkan data perbedaan *psikoedukasi* dan *social skill training* sebelum dilakukan perlakuan mempunyai nilai tertinggi sebelum 59,72 dan sesudah mempunyai nilai tertinggi 73,61. Perbedaan

peningkatan tertinggi 23,61 dan perbedaan terendah 11,11

Tabel 9. Analisis Peningkatan Sosialisasi Anak Korban Gawai dengan Psikoedukasi, Social Skill Training, serta Psikoedukasi dan Social Skill Training

Kemampuan Sosialisasi	P Value
Psikoedukasi Pre Post	0,016
Sosial Skill Training Pre Post	0,017
Psikoedukasi dan Social Skill Training Pre Post	0,018

Hasil analisis dengan wilcoxon ( $\alpha < 0,05$ ), didapatkan kemampuan sosialisasi meningkat. Nilai p pada psikoedukasi = 0,016, pada sosial skill training nilai p = 0,017, dan pada psikoedukasi dan social skill training nilai p = 0,018. Nilai terbaik pada psikoedukasi dengan nilai p = 0,016 berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Tabel 10 Hasil Analisis Kruskal Wallis Pada Psikoedukasi, Social Skill Training dan Psikoedukasi dan Social Skill Training

Kelompok	N	Indeks Brinkman	Nilai p
K1	7	(56,94-68)	0,001
K2	7	(52,77-63,89)	
K3	7	(59,73-73,61)	

Berdasarkan hasil analisis Kruskal Wallis diperoleh nilai p = 0,001. Oleh karena nilai p < 0,05 berarti terdapat perbedaan kemampuan sosialisasi antara ketiga kelompok

Tabel 11. Hasil Analisis Post Hoc pada Kruskal Wallis dengan menggunakan Mann-Whitney pada Perlakuan Psikoedukasi, Sosial Skill Training dan Psikoedukasi dan Social Skill Training

Kelompok	n	Nilai p
K1 : K2	7 : 7	0,090
K1 : K3	7 : 7	0,002
K3 : K2	7 : 7	0,002

Berdasarkan hasil analisis Pos Hoc dan Kruskal Wallis dengan menggunakan Mann-Whitney didapatkan hasil K1:K3 dan K3:K2 mempunyai nilai p terkecil yaitu = 0,002 secara statistik tidak terdapat perbedaan pada kelompok tersebut

## PEMBAHASAN

### Perbedaan Peningkatan Kemampuan Sosialisasi pada Anak Kecanduan Gawai Sebelum dan Sesudah diberikan Latihan Keterampilan Sosial

Kemampuan sosialisasi sebelum mendapatkan perlakuan mempunyai nilai tertinggi 63,89 dan kemampuan sosialisasi tertinggi sesudah perlakuan mempunyai nilai 68. Perbedaan peningkatan tertinggi adalah 8,33 dan perbedaan terendah mempunyai nilai 4,17

Sebelum dilakukan penelitian 6 orang responden mempunyai kategori kemampuan sosialisasi kurang dan 1 orang responden mempunyai nilai kemampuan sosialisasi cukup dengan nilai 63,26. Nilai yang diperoleh setelah dilakukan perlakuan 6 orang responden mempunyai kategori kemampuan sosialisasi kurang dan 1 orang mempunyai nilai cukup dengan nilai 68.

Skoring kemampuan sosialisasi dikatakan kurang jika nilai yang didapatkan <60%, dan dikatakan cukup jika nilainya >60-80% dan dikatakan baik jika nilainya >80-100%

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa latihan keterampilan social mampu meningkatkan kemampuan sosialisasi anak kecanduan gawai (Curran & Monti, 2002) meskipun dalam

pengkategorian masih sama dengan sebelum dilakukan perlakuan.

Data dari penelitian menunjukkan sebagian besar responden berusia 5 tahun sebanyak 12 anak (57%). Anak usia 3-5 tahun sebaiknya tidak menggunakan gawai, jika memang anak menginginkan melihat gawai hanya diperbolehkan 1 jam perhari, karena di khawatirkan akan lebih memberikan efek negatif pada anak (Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Bantul, 2020) (WHO, 2020)

Responden terbanyak adalah laki-laki sebanyak 18 anak (85,71%). Anak laki-laki lebih kreatif dan anak laki-laki mempunyai kemampuan melebihi anak perempuan (Febriada, 2020)

Karakteristik *caregiver* sebagian besar berusia 20-30 tahun sebanyak 11 orang (52,38%). Usia *caregiver* menjadi penentu pengambilan keputusan terbaik bagi anak, usia 20-30 tahun merupakan usia dewasa muda yang mana pada usia tersebut individu berperan mengambil keputusan terbaik bagi anak (Hurlock, 2003). Namun tidak semua pada usia tersebut bisa menjalankan perannya dengan baik.

Sebagian besar *caregiver* berpendidikan terakhir SMA sebanyak 15 orang (71,42%). Albatahgy (2023) menyebutkan individu dengan pendidikan tinggi cenderung memiliki motivasi kuat dalam mencari informasi kesehatan, memiliki gaya hidup lebih sehat dan lebih berkomitmen dalam melakukan aktifitas pencegahan dibandingkan individu dengan tingkat pendidikan rendah. Berdasarkan tabel 5 didapatkan data bahwa 12 orang responden tidak bekerja sebanyak (57,14 %). Notoatmodjo (2023) individu yang tidak bekerja harusnya mempunyai waktu yang cukup untuk mengajarkan pada anak bersosialisasi, dibandingkan dengan *caregiver* yang bekerja (Rumaniar, 2020)

**Perbedaan Peningkatan Kemampuan Sosialisasi pada Anak Kecanduan**

### **Gawai Sebelum dan Sesudah diberikan Psikoedukasi**

Kemampuan sosialisasi sebelum mendapat perlakuan nilai tertinggi 59,72 dan kemampuan sosialisasi tertinggi sesudah mempunyai nilai 63,89. Perbedaan tertinggi adalah 6,95 dan perbedaan terendahnya 2,77. Sebelum dilakukan penelitian seluruh responden mempunyai kategori kemampuan sosialisasi kurang, dan setelah dilakukan perlakuan mempunyai kategori cukup 63,89.

Hasil yang diperoleh dari analisis bivariat dengan menggunakan uji Wilcoxon ( $\alpha < 0,05$ ) didapatkan data 7 orang mengalami peningkatan sosialisasi, nilai  $p = 0,017$  berarti terdapat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan data di atas terbukti psikoedukasi dapat meningkatkan sosialisasi anak kecanduan gawai. Sikap *caregiver* berpengaruh terhadap kemampuan sosialisasi, *caregiver* mempunyai pengaruh cukup kuat dibandingkan pihak lain.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Aryani (2001) yang menyatakan bahwa ibu yang menerima anaknya akan mengembangkan hubungan yang hangat dan membuat proses interaksi antara ibu dan anak berjalan baik dan lancar sehingga akan memberikan rangsangan bagi aspek positif perkembangan anak.

### **Perbedaan Peningkatan Kemampuan Sosialisasi pada Anak Kecanduan Gawai Sebelum dan Sesudah diberikan Latihan Keterampilan Sosial dan Psikoedukasi Keluarga.**

Kemampuan sosialisasi sebelum perlakuan mempunyai nilai tertinggi 59,72 dan kemampuan sosialisasi tertinggi sesudah perlakuan 73,61. Perbedaannya adalah 23,61 dan perbedaan terendah nilainya 11,11.

Berdasarkan hasil analisis bivariat dengan uji Wilcoxon ( $\alpha < 0,05$ ), dari data didapatkan 7 orang dengan kemampuan sosialisasi meningkat dengan  $p = 0,018$

berarti terdapat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan latihan keterampilan sosial.

Caregiver sebagian besar bekerja mengakibatkan waktu yang digunakan untuk melakukan latihan keterampilan sosial sangat terbatas (Dahlan, 2012), sedangkan waktu yang dibutuhkan 45-60 menit agar hasil yang diperoleh bisa maksimal (Coleman et al:1993; Maag, 2006).

### **Perbedaan Peningkatan Kemampuan Sosialisasi Anak Kecanduan Gawai Sebelum dan Sesudah dilakukan Latihan Keterampilan Sosial, Psikoedukasi, dan Latihan keterampilan Sosial dan Psikoedukasi**

Peneliti mengelompokkan 21 orang responden menjadi K1, K2 dan K3. Pengelompokan anak berdasarkan usia dan jenis kelamin, pengelompokan caregiver berdasarkan usia, pendidikan terakhir, pekerjaan dan jumlah anak

Berdasarkan analisis normalitas ( $\alpha > 0,05$ ) data dikatakan normal, pada tabel di dapatkan hasil kelompok *psikoedukasi* (K1) (*pre p value* = 0,010, *post p value* = 0,002) pada kelompok *social skill training* (K2) (*pre p value* = 0,002, *post p value* = 0,002), pada kelompok *psikoedukasi* dan *social skill training* (K3) (*pre p value* = 0,010, *post p value* = 0,188) maka kesimpulannya distribusi data tidak normal. Sehingga dilakukan uji non parametrik dengan menggunakan uji *wilcoxon* untuk bivariat dan *kruskal wallis* dengan *post hoc mann-whitney*

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan *levane's test* pada tabel di atas diketahui bahwa *significancy test homogeneity of variance* menunjukkan nilai *p value*  $\geq 0,05$  yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok, yang mengartikan bahwa data homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas maka disimpulkan penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* untuk analisa bivariat dan uji *kruskal wallis*

Perbedaan sosialisasi sebelum dilakukan *psikoedukasi* (K1) nilai tertinggi 63,89 dan sesudah dilakukan *psikoedukasi* nilai tertinggi 68. Beda peningkatan tertinggi 8,33 dan beda terendah.

Perbedaan sosialisasi sebelum dilakukan *Social Skill Training* (K2) mempunyai nilai tertinggi 59,72 dan sesudah dilakukan 63,89/ Perbedaan peningkatan tertinggi 6,95 perbedaan terendah 2,77

Perbedaan *psikoedukasi* dan *social skill training* (K3) sebelum dilakukan perlakuan mempunyai nilai tertinggi sebelum 59,72 dan sesudah mempunyai nilai tertinggi 73,61. Perbedaan peningkatan tertinggi 23,61 dan perbedaan terendah 11,11

Hasil analisis dengan *wilcoxon* ( $\alpha < 0,05$ ), didapatkan kemampuan sosialisasi meningkat. Nilai *p* pada *psikoedukasi* (K1) = 0,016, pada *social skill training* (K2) nilai *p* = 0,017, dan pada *psikoedukasi* dan *social skill training* (K3) nilai *p* = 0,018. Nilai terbaik pada *psikoedukasi* dengan nilai *p* = 0,016 berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Dari ketiga kelompok yang diberikan perlakuan tidak terbukti kalau latihan keterampilan sosial dan *psikoedukasi* lebih baik dalam meningkatkan sosialisasi. Adam et al (2012) menunjukkan bahwa *psikoedukasi* sama seperti *treatment* lain, dibutuhkan modifikasi khusus supaya mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil analisis *Kruskal Wallis* diperoleh nilai *p* = 0,001. Oleh karena nilai *p*  $< 0,05$  berarti terdapat perbedaan kemampuan sosialisasi antara ketiga kelompok Berdasarkan hasil analisis *Pos Hoc* dan *Kruskal Wallis* dengan menggunakan *Mann-Whitney* didapatkan hasil K1:K3 dan K3:K2 mempunyai nilai *p* terkecil yaitu = 0,002 secara statistik tidak terdapat perbedaan pada kelompok tersebut

### **KESIMPULAN DAN SARAN**



Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan hasil bahwa Pengaruh *Psikoedukasi* dan *Social Skill Training* terbukti efektif terhadap Peningkatan Sosialisasi Anak Kecanduan Gawai. Saran bagi responden Diharapkan responden aktif melakukan *Social Skill Training* agar terhindar dari efek negative kecanduan gawai, bagi *caregiver* Diharapkan *caregiver* lebih aktif dan tetap melakukan *Psikoedukasi* agar anak tidak melihat gawai dalam durasi berlebih, bagi peneliti selanjutnya Peneliti selanjutnya diharapkan bisa mencari terapi yang lain guna menghindarkan anak usia 3-5 tahun dari kebiasaan melihat gawai dalam durasi berlebih yang bisa mengganggu kesehatan mereka

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Dixon, Downing, Farlane, Luckstedn (2019) Recent Development in Family Psychoeducation as an evidence Based Practice. *Journal of Marital and Family Therapy*
- Andriana, D. (2017). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak (2<sup>nd</sup> ed)., p. 1620. Salemba Medika
- Anggraini (2009) Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*,6
- Arnani, N.P.R & Husna, F.H (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19 (01)
- Badan Pusat Statistik (2020). Statistik Telekomunikasi Indonesia
- Bintoro., Y. C (2019). Upaya orang tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Universitas Negeri Semarang
- Chasanah, A. M., & Kilis, G. (2018). Adolescent' Gadget Addiction and Family Functioning Advances in Social Science, Education and Humanities Research 139
- Dixon, Lukens, Lucksted & McFarlane (2021). Family Psychoeducation and Schizofrenia: A Review of The Literature. *Journal of Marital and Family Therapy*
- Informasi, S.D.S.K.& T (2020) Statistik Telekomunikasi Indonesia.
- Kneisl, C.R, Wilson, H.S.& TRibogoff, E. (2004). Contemporary Psychiatric Mental Helath Nursing. New Jersey: Pearson Prentice Hall
- Maag (2006). Social Skill Training for Student with Emotional and Behavioral Disorder a Review Study Meta-Analysis. *Journal of Behavioral Disorder* 32(1)
- Nursalam (2016). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. edisi 4 Salemba Medika, Buku Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan . ISBN 978-602-1163-38-2. Jakarta: Salemba Medika
- Rumah Sakit Jiwa Cisarua (2022). Data Rumah Sakit Jiwa Cisarua Anak dengan Kecanduan Gawai
- Stuart, G.W Laraia, M.T. (2005). Principle and Practice of Psychiatric Nursing. (8<sup>th</sup> ed). Philadelphia, USA: Mosby, Inc
- Sub Direktorat Komunikasi (2020). Data Anak Kecanduan Gadget
- Townsend, M.C (2009). Psychiatric Mental Health Nursing (6<sup>th</sup> ed). Philadelphia: F.A Davis Company
- Walter (2020). Penerapan Terapi Social Skill Training pada Klien Isolasi Sosial dengan Pendekatan Teori Hubungan interpersonal Peplau

di RSJ Marzoeki Mahdi Bogor.  
Universitas Indonesia, Jakarta  
Wheeler, K (2008) Psychoterapy for The  
Advantaced Practice Psychiatry  
Nurse. USA: Mosby