

PENGARUH TERAPI BERMAIN MENGGAMBAR TERHADAP KECANDUAN SMARTPHONE PADA ANAK USIA SEKOLAH

Rizka Ausrianti^{1*}, Rifka Putri Andayani²

^{1,2}Prodi D III Keperawatan, Universitas Mercubaktijaya, Jalan Jamal Jamil Pondok Kopi Siteba

*Email korespondensi: rizka.ausrianti@gmail.com

ABSTRACT

Smartphones are popular devices that have features such as the internet, social networks, messaging, video, multimedia, and games. One of the side effects of smartphones is that they can cause addiction. Smartphone addiction interventions that can be given to school-age children are play therapy. The purpose of this study was to determine the effect of drawing play therapy on smartphone addiction in school-age children. This study used a pre-experimental, using a one-group pre-post design. The sample consisted of 17 respondents, using simple random sampling. The instrument used was the smartphone addiction scale version (SAS-SV). The intervention was play drawing therapy, conducted in three 30-minute sessions over three days. Data processing in this study used the Wilcoxon test. The results of the study showed that the median value of smartphone addiction before being given drawing play therapy was an average of 44, after being given drawing play therapy was an median of 13. There was a difference in smartphone addiction scores before and after being given the intervention with a p value = 0.001 ($p < 0.05$), meaning that there was an effect of providing drawing play therapy on smartphone addiction in school-age children. The conclusion of this study is that there is an effect of drawing play therapy on smartphone addiction in school-age children. Elementary school teachers are recommended to utilize play-drawing interventions as a non-pharmacological therapy to reduce smartphone addiction in school-age children.

Keywords: Play Therapy; Drawing; Smartphone Addiction

ABSTRAK

Smartphone merupakan perangkat populer yang memiliki fitur-fitur diantaranya seperti internet, jaringan sosial, pesan, video, multimedia, dan game. efek samping *smartphone* salah satunya dapat menyebabkan kecanduan. Intervensi kecanduan *smartphone* yang dapat diberikan pada anak usia sekolah adalah terapi bermain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh terapi bermain menggambar terhadap kecanduan *smartphone* pada anak usia sekolah. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental*, dengan menggunakan *one group pre-post design*. Sampel berjumlah 17 responden dengan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu *smartphone addiction scale version (SAS-SV)*. Intervensi yang diberikan yaitu terapi bermain menggambar, yang dilakukan 3 kali pertemuan selama 3 hari dalam waktu 30 menit. Pengolahan data pada penelitian ini adalah uji *wilcoxon test*. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai median kecanduan *smartphone* sebelum diberikan terapi bermain menggambar adalah rerata 44, setelah diberikan terapi bermain menggambar adalah median 13. Terdapat perbedaan skor kecanduan *smartphone* sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan p value = 0,001 ($p < 0,05$), berarti terdapat pengaruh pemberian terapi bermain menggambar terhadap kecanduan *smartphone* pada anak usia sekolah. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah ada pengaruh terapi bermain menggambar terhadap kecanduan *smartphone* pada anak usia sekolah. Di sarankan bagi guru sekolah dasar untuk menjadikan intervensi bermain menggambar sebagai salah satu terapi non farmakologis dalam menurunkan kecanduan *smartphone* pada anak usia sekolah.

Kata Kunci: Terapi Bermain; Menggambar; Kecanduan *Smartphone*

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Seorang anak dikatakan memasuki tahap *middle childhood* ketika berada pada usia 5-10 tahun. Anak usai sekolah dapat di kategorikan dalam fase pra remaja, yaitu anak yang berada pada usia 9-12 tahun untuk perempuan 10-12 tahun untuk laki-laki. Pada masa ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara psikologis maupun *kognitif* (Arimurti, 2016).

Menurut *United Nations, Scientific And Cultural Organization (UNESCO, 2022)*, Data anak usia sekolah di dunia, Berjumlah 618 juta jiwa atau sekitar 8,2% dari total populasi dunia. Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemdikbud), (2020/2021) data peserta didik di Indonesia menurut jenjang pendidikan, Jumlah anak usia sekolah sebanyak 25,49 juta jiwa atau sebesar 56,26% dari total peserta didik mencapai 45,3 juta jiwa. Berdasarkan data dari badan pusat statistik (Badan pusat statistik (BPS), 2022). Prevelensi anak usia sekolah di Sumatra Barat, Berjumlah 627 ribu jiwa. Sedangkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemdikbud) kota padang, (2022), Jumlah anak usia sekolah di kota Padang, Berjumlah 88 ribu jiwa.

Anak usia sekolah sudah lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktifitas fisik, misalnya olahraga, bermain, atau membantu orang tua. Perhatian terhadap kesehatan sangatlah diperlukan, pendidikan juga dilaksanakan untuk perkembangan mental yang mengacu pada skill anak. Anak sekolah biasanya mempunyai kebiasaan meniru dan mencoba hal-hal yang baru (Rusilanti, 2018). Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau keberbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Teknologi yang semakin canggih seperti komputer, laptop, dan *smartphone*. Teknologi *smartphone* sering digunakan anak-anak untuk menghabiskan waktunya, karena *smartphone* ringan dan mudah dibawa dan *smartphone* dapat dimainkan dimana saja (Syahra, 2017).

Smartphone merupakan perangkat populer yang memiliki fitur-fitur diantaranya seperti internet, jaringan sosial, pesan, video, multimedia, dan game. Akses ke internet semakin mudah karena meningkatnya teknologi *handphone* dan prevalensi pengguna *smartphone* (Demirci, Akgönül and Akpınar, 2022). Kemunculan *smartphone* merupakan hasil dari perkembangan teknologi komunikasi yang sudah sangat cepat merambah ke semua lapisan dan menyebabkan perubahan pola kehidupan masyarakat (Kohar, Riadi, & Lutfi, 2022).

Penggunaan *smartphone* secara berlebihan tentunya akan memberikan dampak yang tidak baik bagi anak. Menurut (Ibrahim et al., 2018). Dampak *smartphone* dibedakan menjadi dua, dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif membantu efektifitas tugas maupun pekerjaan sekolah, memberi pengetahuan, memberi informasi, mempermudah komunikasi. Dampak negatif yaitu waktu terbuang sia-sia, perkembangan otak terganggu, banyaknya fitur yang tidak sesuai dengan usia anak, mengganggu kesehatan, *introvert*, kecanduan. Penggunaan *smartphone* dengan intensitas waktu yang tinggi akan berdampak terhadap menurunnya daya konsentrasi dan membuat anak tidak mandiri untuk melakukan aktivitas pribadinya (Demirci, Akgönül and Akpınar, 2022).

Menurut Internet World Stats, 2024), terdapat banyak orang yang dapat mengakses internet melalui *smartphone* sekitaran 4 miliar orang, dengan angka 3 miliar digunakan bagi pengguna media sosial. pengguna internet dunia terbesar di Cina, India, Amerika Serikat, dan Brasil. Fenomena di Indonesia sendiri menunjukkan penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah yang melebihi frekuensi 3 jam sehari yang digunakan untuk mengakses seperti media sosial, dan game. Hal ini justru akan menyita waktu anak untuk beristirahat ataupun hal yang lainnya yang lebih produktif.

Menurut Data (Badan pusat statistik (BPS), (2022.), didapatkan data 39,90 persen populasi Indonesia telah menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet. tercatat 88,46 persen rumah tangga di Indonesia telah memiliki/menguasai minimal satu nomor *smartphone*. Angka ini jauh meningkat jika dibandingkan dengan kondisi tahun 2025 yang baru mencapai 88,04 persen. Menurut Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia pada tahun 2018, jumlah pengguna internet terutama yang menggunakan *smartphone* di Sumatera Barat sebanyak 1.8 juta jiwa. Sementara menurut Kominfo di kota padang ditemukan 223.000 jiwa yang merupakan 12.39% dari seluruh pengguna di Sumatera Barat (Internet World Stats, 2024).

Terlepas dari itu semua *smartphone* memiliki efek samping bagi penggunaannya terutama pada anak usia sekolah, penggunaan *smartphone* yang berlebih dapat memberikan dampak negatif yang tidak diinginkan. Menurut Rahman (2018), menyebutkan terdapat beberapa masalah perkembangan psikososial (emosional dan sosial) anak usia sekolah yang sering muncul yaitu, amarah, takut, iri hati, perasaan cemburu, malas dan pasif. Dan efek samping pada kesehatan seperti gangguan kualitas tidur, tidak fokus belajar,

prestasi akademik menurun, dan juga dapat menyebabkan kecanduan.

Kecanduan merupakan suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *smartphone* dapat menggunakannya dalam waktu yang lama (Ma'rifatul laili & Nuryono, 2018). Penatalaksanaan kecanduan *smartphone* yang dapat diberikan pada anak usia sekolah yaitu jenis kegiatan yang dapat melibatkan motorik dan interaksi mereka dengan lingkungan. Seperti pendekatan konseling, terapi CBT, terapi REBT, terapi perilaku, terapi bermain (Vidinia, 2018).

Terapi bermain merupakan penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi perilaku yang bermasalah atau menyimpang dengan melakukan suatu perubahan serta menempatkan anak dalam situasi bermain (Andriana, Dian, 2017). Terapi bermain dianggap dapat membantu menghilangkan batasan atau hambatan dalam diri, serta mengatur emosi, dengan tujuan untuk mengubah perilaku anak yang tidak sesuai menjadi tingkah laku yang sesuai atau diharapkan. Dalam hal ini terapi bermain dapat digunakan untuk mengatasi anak yang kecanduan *smartphone*. Dengan mengajaknya bermain maka akan mengurangi waktu anak untuk bermain *smartphone*, namun anak tetap merasa gembira dan tidak bosan serta mendapatkan banyak manfaat untuk perkembangannya setelah bermain (Ma'rifatul laili & Nuryono, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian tim sebelumnya menjelaskan bahwa games therapy efektif terhadap anak usia sekolah yang kecanduan dengan gadget (Ausrianti & Andayani, 2024).

Bermain bermanfaat untuk menguatkan emosional, kognitif dan fisik anak tersebut, dan bermain adalah proses bagi anak belajar dan mengurangi efek

ketergantungan (Nelson, 2017). Menurut Supartini (2018) Terapi bermain disarankan untuk anak karena bermain dapat mengurangi kecemasan, takut, sedih, stress dan perilaku *adiksi* (kecanduan). Terapi bermain dapat dilakukan oleh anak yang sehat maupun sakit. Terapi bermain salah satu alat komunikasi yang natural bagi anak-anak. Terapi bermain dapat digunakan sebagai media psiko terapi atau pengobatan terhadap anak yang dikenal dengan sebutan Terapi Bermain.

Penelitian yang dilakukan Demirci, Akgönül and Akpınar, (2018), tentang *parent-child games* mampu mengurangi *smartphone addiction* pada anak usia 8-10 tahun didapatkan bahwa *parent-child games* mampu mengurangi *smartphone addiction* dilihat dari nilai $P = 0,000 < 0,05$. (Rizka, Andayani, Putri, Oswi, & Salsabilla, 2024).

Beberapa jenis mainan yang bisa dilakukan pada anak-anak usia sekolah yaitu terapi seni, bermain peran, bermain boneka, dan menggambar. Menggambar merupakan mainan untuk memberi anak waktu sehingga dapat mengekspresikan diri secara bebas dan dan sangat terapeutik sebagai permainan penyembuhan kecanduan. Anak sekolah bersifat aktif dan kreatif serta bisa terus mengembangkan motorik halusnya dengan menggambar (Nelson, 2018).

Menggambar merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik (sebagai permainan penyembuh). Anak dapat mengekspresikan perasaannya dengan cara menggambar, ini berarti menggambar bagi anak merupakan suatu cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata. Menggambar dapat memberikan rasa senang karena pada dasarnya anak usia sekolah sudah sangat aktif dan imajinatif selain itu anak masih tetap dapat melanjutkan perkembangan kemampuan motorik halus dengan kegiatan menggambar, motorik halus anak dilatih dan

akan sangat berguna ketika anak mulai belajar menulis di usia sekolah (Supartini, 2018).

Penelitian yang dilakukan Saputro, (2022) tentang keefektifan terapi bermain untuk mengurangi penggunaan *smartphone* yang berlebih pada anak usia sekolah dasar didapatkan bahwa penggunaan teknik bermain ternyata sangat efektif dalam menurunkan penggunaan *smartphone* pada siswa, dilihat dari analisis grafis hasil data yang diperoleh dari siswa adalah 0%.

Penelitian yang dilakukan Ibrahim et al., (2018), Tentang pengaruh terapi bermain menggambar terhadap tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah didapatkan bahwa ada pengaruh terapi bermain menggambar terhadap tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dilihat dari nilai $P = 0,000 < 0,05$.

Tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui apakah ada pengaruh terapi bermain menggambar terhadap kecanduan *smartphone* anak usia sekolah

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini ialah penelitian kuantitatif Jenis penelitian ini adalah pre eksperimen, menggunakan *one Group pre-post design*. Penelitian telah dilakukan dari bulan Januari 2026. Jumlah keseluruhan populasi yaitu sebanyak 45 yang sudah dilakukan skrining dengan jumlah sampel 17 responden. Teknik pengambilan sampel yaitu teknik *Simple Random Sampling*. Kriteria inklusi yaitu bersedia menjadi responden dan bersedia mengikuti semua prosedur, responden yang menggunakan *smartphone*, responden bisa kooperatif, responden berada ditempat saat dilakukan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* yang terdiri atas 10 butir pertanyaan. Instrumen ini telah

dikembangkan dan divalidasi oleh pengembang aslinya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan memiliki validitas yang baik serta memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,91, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat ukur tingkat adiksi *smartphone*. Intervensi yang dilakukan yaitu dengan memberikan terapi menggambar yang dilakukan 3 kali pertemuan selama 3 hari dalam waktu 30 menit. Pengolahan data pada penelitian ini adalah analisis univariat yang menampilkan hasil median, maksimal, minimal, serta range serta analisis bivariat dengan menggunakan uji *wilcoxon test*. Pada penelitian ini dilakukan uji normalitas shapiro-wilk melalui spss didapatkan hasil uji normalitas pada kuisioner pretest didapatkan data tidak berdistribusi normal. Sehingga peneliti melakukan uji *wilcoxon*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rerata Kecanduan *Smartphone* Sebelum Diberikan Terapi Bermain Menggambar

Terapi Bermain Menggambar	n	Median	Min	Max	Range
<i>Pre test</i>	17	44	34	53	19

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa nilai *median* kecanduan *smartphone* sebelum diberikan terapi bermain menggambar terhadap anak usia sekolah SDN 09 Surau Gadang adalah 44 dengan range 19. Sebelum Dilakukan Terapi Bermain Menggambar kecanduan *smartphone* tertinggi adalah 53 dan kecanduan *smartphone* terendah 37, artinya banyak anak-anak sekolah yang kecanduan dalam penggunaan

smartphone. Ini sejalan dengan teori Nowreen, 2018 didalam Yuwanto, 2010, dalam Agusta, 2016 mengatakan bahwa efek samping penggunaan *smartphone* bagi anak yaitu berdampak terhadap kesehatan anak seperti gangguan kualitas tidur, tidak fokus belajar, prestasi akademik menurun, dan juga dapat menyebabkan kecanduan.

Dan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro, (2017) tentang pengaruh terapi bermain menggambar terhadap tingkat kecanduan *gedget* pada anak usia sekolah dimana efek samping penggunaan *smartphone* yaitu masalah perkembangan psikososial seperti emosional dan sosial anak. Hasil data di dapatkan dari 80% anak menggunakan *smartphone* sebelum dilakukan terapi bermain menggambar.

Dan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahman (2017), Tentang pengaruh terapi bermain menggambar terhadap tingkat kecanduan *gedget* pada anak usia sekolah dimana efek samping penggunaan *smartphone* yaitu masalah perkembangan psikososial seperti emosional dan sosial anak. Hasil data di dapatkan dari 80% anak menggunakan *smartphone* sebelum dilakukan terapi bermain menggambar Sehingga angka kecanduan *smartphone* pada anak laki-laki lebih tinggi dari anak perempuan.

Tabel 2. Rerata Kecanduan *Smartphone* Sesudah Diberikan Terapi Bermain Menggambar

Terapi Bermain Menggambar	n	Median	Min	Max	Range
<i>Post Test</i>	17	13	12	17	5

Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai *mean* kecanduan *smartphone* sesudah diberikan terapi bermain menggambar adalah *median* 13 dan *range* 5.

Dan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan diana Tahun (2020). Tentang keefektifan terapi bermain untuk mengurangi penggunaan *smartphone* yang berlebih pada anak usia sekolah dasar didapatkan bahwa penggunaan teknik bermain ternyata sangat efektif dalam menurunkan penggunaan *smartphone* pada siswa, dilihat dari analisis grafis hasil data yang diperoleh dari siswa adalah 0% dengan nilai $p\text{ value}=0,001$.

Penelitian ini juga sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2017), tentang pengaruh terapi bermain menggambar terhadap tingkat kecanduan *gedget* pada anak usia sekolah sebelum diberikan terapi bermain menggambar dengan skor *mean* 30,5 dan nilai $p\text{ value}=0,002$.

Menurut analisa peneliti dengan terapi bermain menggambar dalam penelitian ini memberikan dampak yang positif pada responden. Kegiatan menggambar dapat memberikan efek rileks pada responden karena aktivitasnya yang mengasyikan, pengenalan responden dengan gambar serta warna yang cocok untuk diberikan pada gambar yang ada. Anak usia sekolah umumnya telah mengenal gambar serta alat –alat yang digunakan untuk menggambar. Pada penelitian ini ditemukan rerata kecanduan *smartphone* sebelum diberikan terapi bermain menggambar dengan rerata kecanduan *smartphone* berat 6 orang, sedang 10 orang, sangat berat 1 orang dan sesudah diberikan terapi bermain menggambar ditemukan hasil kecanduan *smartphone* ringan 17 orang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahman (2017) oleh Sevti Yuni tahun 2018. Tentang pengaruh terapi bermain menggambar terhadap tingkat kecanduan *gedget* pada anak usia sekolah tahun 2018 dengan nilai $p\text{ value}=0,002$.

Tabel 3. Pengaruh terapi bermain menggambar terhadap kecanduan *smartphone* pada anak usia sekolah di SDN 09 Surau Gadang

Terapi bermain mengambar	n	Median	z	P Value
Kecanduan Smartphone	Pre test	17	44	
	Pos test	17	13	
			(34-53)	-3,62
			(12-17)	0.001

Pada penelitian ini ditemukan kecanduan *smartphone* dengan rerata kecanduan *smartphone* berat 6 orang, sedang 10 orang, sangat berat 1 orang dan sesudah diberikan terapi bermain menggambar ditemukan hasil kecanduan *smartphone* ringan 17 orang.

Hasil peneltian ini sejalan dengan peneltian Diana tahun 2012 yang mengatakan bahwa kecanduan berat 8 siswa, sedang 12 siswa ringan 20 siswa dengan nilai $p=0,001$.

Menurut analisa peneliti terhadap hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh pemberian terapi bermain menggambar terhadap kecanduan *smartphone* pada anak usia sekolah di SDN 09 Surau Gadang ditemukan hasil adanya penurunan tingkat kecanduan *smartphone* sebelum dan sesudah perlakuan dimana ditemukan nilai $z = 1,505$. Dikarenakan terapi bermain dapat meningkatkan daya pikir anak sehingga mendaya gunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Bermain juga dapat mengalihkan perhatian anak untuk tidak bermain *smartphone*, meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuanya, serta berkembang nya keseimbangan mental anak (Andriana, Dian, 2017).

Menurut analisa peneliti ada pengaruh sebelum diberikan terapi bermain menggambar dan sesudah diberikan terapi

bermain menggambar dimana nilai tengah kecanduan *smartphone* sebelum diberikan terapi bermain menggambar terhadap 17 siswa SDN 09 Surau Gadang, bahwa 6 siswa mengalami kecanduan *smartphone* berat, 10 siswa mengalami kecanduan sedang, dan 1 siswa mengalami kecanduan sangat berat. dan setelah diberikan terapi bermain menggambar ditemukan ada penurunan kecanduan *smartphone* pada 17 siswa, dapat dilihat dari hasil penelitian 17 siswa mengalami penurunan median kecanduan *smartphone*.

SIMPULAN

Rerata nilai kecanduan *smartphone* sebelum diberikan terapi bermain menggambar dengan nilai tengah 44 pada anak usia sekolah. Sesudah diberikan terapi bermain menggambar dengan nilai tengah 13 pada anak usia sekolah. Terdapat pengaruh terapi bermain menggambar terhadap kecanduan *smartphone* pada anak usia sekolah dengan nilai $z = 1,505$, $p \text{ value} = 0,001$

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Yayasan Universitas Mercubaktijaya yang telah membiayai peneliti untuk melakukan penelitian ini. Terima kasih kepada LPPM yang telah memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Dian, (2017). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Arimurti, (2016) Buku ajar Konsep Anak Usia Sekolah, Jakarta: EGC.
- Ausrianti, R., & Andayani, R. P. (2024). Efektifitas Game Therapy terhadap Kecanduan Gadget Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan*, 16(4).

- Badan pusat statistik (BPS), (2022) Data prevalensi anak usia sekolah di sumatra barat, diakses pada tanggal 25 maret 2022.
- Demirci, Akgönül and Akpınar, (2022) "Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students", *journal of behavioral addictions*, 4(2), pp. 85-92. Doi:10.1556/2006.4.2015.010.
- Ibrahim et al., (2018) Kecanduan Smartphone Terhadap Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Di Semarang, *journal of research in health sciences*, 18(3), pp.3-7.
- Internet World Stats, (2024) Data penggunaan smartphone di dunia, 2024.
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemdikbud) kota padang, (2022) Data anak usia sekolah di kota padang, yang diakses pada tanggal 25 maret 2022.
- Kohar, Riadi, & Lutfi, (2022) Faktor faktor yang yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan smartphone pada anak usia sekolah. *Jurnal bimbingan dan konseling volume 03 nomer 1*.
- Ma'rifatul laili & Nuryono, (2018) Psikologi remaja edisi revisi (13th ed), jakarta: raja grafindo persada.
- Nelson, (2018) Ilmu Kesehatan Anak. EGC : Jakarta.
- Rahman, (2017) Faktor faktor yang mempengaruhi kecanduan smartphone dan dampak kecanduan smartphone, *jurnal kesehatan jiwa*.
- Rizka, A., Andayani, R. P., Putri, D. P., Oswi, D. D., & Salsabilla, D. (2024). Program "TAMAN" (Lestari Permainan Tradisional) dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(December 2023), 1–8. Retrieved from <https://www.jurnal.globalhealthscience>

group.com/index.php/JPM/article/view/
2577/2019

Rusilanti, (2018) Buku ajar Konsep Anak
Usia Sekolah, Jakarta: EGC.

Saputro, (2017) Penurunan tingkat
kecanduan *smartphone* pada anak
dengan penerapan terapi bermain. JKI (
jurnal konseling indonesia).3(1).

Supartini, (2018) Buku ajar konsep dasar
keperawatan anak, Jakarta: EGC.

Syakra, (2017) Perkembangan anak. Jakarta:
Erlangga.

Vidinia, (2018) buku ajar keperawatan anak.
Yogyakarta: pustaka pelajar.