

Studi Kasus Terapi Bermain Congklak pada Anak untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Karena Kecanduan *Gadget*

Nizar Ahmad^{1,2}, Andan Firmansyah¹

¹STikes Muhammadiyah Ciamis

²Korresponding Author: nizarahmadd846@gmail.com

INTISARI

Penggunaan *gadget* terlalu lama dan dilakukan setiap hari menyebabkan timbulnya kepribadian antisosial pada anak. Perilaku antisosial merupakan gangguan kepribadian yang ditandai dengan sikap acuh tak acuh dan tidak suka berinteraksi dengan lingkungan. Saat ini, pemakaian *gadget* menurut data statistik, APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengklarifikasi sembilan kategori usia, dari anak-anak sampai orang tua. Tahun 2014, anak-anak yang berusia 7-11 tahun pemakaian *gadget* mencapai 47 juta atau sekitar 14% dari seluruh pengguna *gadget* (Hanifah et al., n.d.). Salah satu masalah yang dapat terjadi akibat kecanduan *gadget* ini adalah gangguan interaksi sosial, dan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengurangi gangguan interaksi sosial adalah pemberian terapi bermain congklak. Studi kasus ini bertujuan melihat efektifitas terapi bermain congklak dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak karna kecanduan *gadget*.

Desain penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subyek pada studi kasus ini adalah anak yang mengalami kecanduan *gadget* dengan gangguan interaksi sosial. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

Hasil studi kasus pada tahap pengkajian diketahui bahwa Ibu klien mengeluh bahwa klien jarang berinteraksi. Intervensi dan implementasi yang digunakan untuk mengurangi gangguan interaksi sosial adalah pemberian terapi bermain congklak.

Kesimpulan dari Studi Kasus ini yaitu setelah dilakukan intervensi, tanda dan gejala gangguan interaksi sosial klien berkurang.

Kata kunci : anak usia sekolah, gangguan interaksi sosial, kecanduan *gadget*, terapi bermain congklak

Case Study of Congklak Playing Therapy in Children to Increase Social Interaction Due to Gadget Addiction

Nizar Ahmad^{1,2}, Andan Firmansyah¹

¹STikes Muhammadiyah Ciamis

²Correspondence author: nizarahmadd846@gmail.com

ABSTRACT

The use of gadgets for too long and is done every day causes antisocial personality in children. Antisocial behavior is a personality disorder characterized by indifference and dislike interacting with the environment. Currently, the use of gadgets according to statistical data, APJII (Indonesian Internet Service Providers Association) clarifies nine age categories, from children to the elderly. In 2014, children aged 7-11 years used gadgets to reach 47 million or around 14% of all gadget users (Hanifah et al., n.d.). One of the problems that can occur as a result of gadget addiction is social interaction disorder, and one technique that can be used to reduce social interaction disturbances is giving congklak play therapy. This case study aims to see the effectiveness of congklak play therapy in increasing social interaction in children because of addiction. gadgets.

The research design used is descriptive analysis with a case study approach. The subject of this case study is a child who is addicted to gadgets with impaired social interaction. Data collection techniques include interviews, observation and documentation studies.

The results of the case study at the review stage found that the client's mother complained that the client rarely interacted. The intervention and implementation used to reduce social interaction disturbances is the provision of congklak play therapy.

The conclusion from this case study is that after the intervention, the signs and symptoms of the client's social interaction disorder are reduced.

Keywords: school age children, social interaction disorder, gadget addiction, congklak play therapy