

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN
PASCASARJANA
Jalan A. Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3250801, Faksimili (0511) 3264143
E-mail: ps@uin-antasari.ac.id Website: pasca.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : ~~52A~~ /Un.14/IV/TL.00/11/2023

yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Midi HS, M.Pd.I.
NIM : 190311010166
TTL : Banjarmasin, 3 Mei 1989
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Jalan Belitung Darat Gang AA No. 22 RT/RW 16/02 Kelurahan Belitung Utara Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin
Program Studi : S-3 Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)

Adalah benar mahasiswa Program Doktor (S3) Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin dan saat ini sedang melaksanakan riset dalam rangka penulisan Disertasi dengan judul :

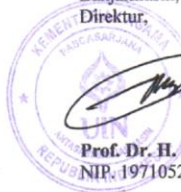
“Penanggulangan Bahaya Kecanduan Internet di Kalangan Pelajar SD Kota Banjarmasin Melalui Pendekatan Teori Psikologi Kognitif (Kajian Dialogis Terhadap Teori Barat dan Islam)”

Tujuan : Dinas pendidikan kota Banjarmasin
Lama riset : 06 November 2023 s.d 06 Januari 2023

Demikian Surat Riset ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 06 November 2023

Direktur,



Prof. Dr. H. Zulfa Jamalie, M.Pd.
NIP. 197105251997031006

Lampiran 2. Surat-Surat Rekomendasi Dinas Pendidikan kota Banjarmasin



PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN DINAS PENDIDIKAN

Alamat : Jl. P. Tendean No. 29 RT.40 RW.13 Kel. Gadang
Telepon : 0511-3253373 Fax : 0511-3250914 e-mail : info@disdik.banjarmasinkota.go.id
Banjarmasin 70231

Nomor : 423.4/12404-Sekr/Dipendik/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian/ Permintaan Data

Banjarmasin, 14 November 2023

Kepada
Yth. Direktur Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin
di -
Banjarmasin

REKOMENDASI

Berdasarkan surat Saudara, Nomor: 524/Un.14/IV/TL.00/11/2023 Tanggal 06 November 2023 perihal tersebut di atas. Dengan ini diberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : MIDI HS, M.PD.I.
2. N.I.M/ NIDN : 190311010166
3. Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
4. Tempat : SDN TELAGA BIRU 1
5. Jangka Waktu : 3 (tiga) bulan
6. Judul : "PENANGGULANGAN BAHAYA KECANDUAN INTERNET DI KALANGAN PELAJAR SD KOTA BANJARMASIN MELALUI PENDEKATAN TEORI PSIKOLOGI KOGNITIF (KAJIAN DIALOGIS TERHADAP TEORI BARAT DAN ISLAM)"

Dengan Ketentuan:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan agar yang bersangkutan menghubungi Kepala Sekolah tempat Penelitian dilaksanakan.
2. Agar Kegiatan yang dilakukan tidak mengganggu proses belajar mengajar.
3. Menyampaikan / melaporkan hasilnya ke Sub Bagian Umum dan Kepegawaian Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Kepala Dinas,

PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN
DINAS PENDIDIKAN
NURYADI, S.Pd., M.A.
Pembina Tk.I
NIP.196704131988041004

Tembusan Yth :
Kepala SDN TELAGA BIRU 1



**PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN
DINAS PENDIDIKAN**

Alamat : Jl. P. Tendeau No. 29 RT.40 RW.13 Kel. Gadang
Telepon : 0511-3253373 Fax : 0511-3250914 e-mail : info@disdik.banjarmasinkota.go.id
Banjarmasin 70231

Nomor : 423.4/12405-Sekr/Dipendik/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian/ Permintaan Data

Banjarmasin, 14 November 2023

Kepada
Yth. Direktur Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin
di -
Banjarmasin

REKOMENDASI

Berdasarkan surat Saudara, Nomor: 524/Un.14/IV/TL.00/11/2023 Tanggal 06 November 2023 perihal tersebut di atas. Dengan ini diberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : MIDI HS, M.PD.I.
2. N.I.M/ NIDN : 190311010166
3. Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
4. Tempat : SD NEGERI TELUK DALAM 3
5. Jangka Waktu : 3 (tiga) bulan
6. Judul : "PENANGGULANGAN BAHAYA KECANDUAN INTERNET DI KALANGAN PELAJAR SD KOTA BANJARMASIN MELALUI PENDEKATAN TEORI PSIKOLOGI KOGNITIF (KAJIAN DIALOGIS TERHADAP TEORI BARAT DAN ISLAM)"

Dengan Ketentuan:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan agar yang bersangkutan menghubungi Kepala Sekolah tempat Penelitian dilaksanakan.
2. Agar Kegiatan yang dilakukan tidak mengganggu proses belajar mengajar.
3. Menyampaikan / melaporkan hasilnya ke Sub Bagian Umum dan Kepegawaian Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Kepala Dinas,

NURYADI, S.Pd., M.A.
Pembina Tk.I
NIP. 196704131988041004

Tembusan Yth :
Kepala SD NEGERI TELUK DALAM 3



PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN
DINAS PENDIDIKAN

Alamat : Jl. P. Tendea No. 29 RT.40 RW.13 Kel. Gadang
Telepon : 0511-3253373 Fax : 0511-3250914 e-mail : info@disdik.banjarmasinkota.go.id
Banjarmasin 70231

Nomor : 423.4/12406-Sekr/Dipendik/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian/ Permintaan Data

Banjarmasin, 14 November 2023

Kepada
Yth. Direktur Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin
di -
Banjarmasin

REKOMENDASI

Berdasarkan surat Saudara, Nomor: 524/Un.14/IV/TL.00/11/2023 Tanggal 06 November 2023 perihal tersebut di atas. Dengan ini diberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : MIDI HS, M.PD.I.
2. N.I.M/ NIDN : 190311010166
3. Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
4. Tempat : SD NEGERI TELAWANG 4
5. Jangka Waktu : 3 (tiga) bulan
6. Judul : "PENANGGULANGAN BAHAYA KECANDUAN INTERNET DI KALANGAN PELAJAR SD KOTA BANJARMASIN MELALUI PENDEKATAN TEORI PSIKOLOGI KOGNITIF (KAJIAN DIALOGIS TERHADAP TEORI BARAT DAN ISLAM)"

Dengan Ketentuan:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan agar yang bersangkutan menghubungi Kepala Sekolah tempat Penelitian dilaksanakan.
2. Agar Kegiatan yang dilakukan tidak mengganggu proses belajar mengajar.
3. Menyampaikan / melaporkan hasilnya ke Sub Bagian Umum dan Kepegawaian Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Kepala Dinas,

NURYADI, S.Pd., M.A.
Pembina Tk.I
NIP.196704131988041004

Tembusan Yth :
Kepala SD NEGERI TELAWANG 4

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Tenaga Pendidik (Guru) di Tiga Sekolah Dasar di kota Banjarmasin



Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Lanjutan dengan Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri TB 1 di kota Banjarmasin



Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara dengan Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri TD 3 di kota Banjarmasin



Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara dengan Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri TLG 4 di kota Banjarmasin



Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kesatu		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
H	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	WA
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Alat komunikasi (WA), untuk belajar (matematika), main <i>game</i> (<i>ff</i> , <i>moba</i> , dan <i>fj mobile</i>), dan media sosial (<i>tiktok</i>)
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Sering main lama, 2-4 jam, yang sering dimainkan <i>tiktok</i> dan <i>game</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Bisa mengontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Pernah
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah, terutama saat main gawai di rumah teman
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar	Tidak pernah

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kesatu		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	ananda?	
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Sering
Responden Kedua		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
D	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Aplikasi main <i>game</i> , belajar, tapi kebanyakan main <i>game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Komunikasi, belajar, <i>game (moba, tiktok, dan supergirl)</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 6 jam, <i>game</i> dan <i>tiktok</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang tidak bisa kontrol, lebih sering tidak bisa
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk	Tidak ada

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kedua		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Sering
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main HP (main gawai)
Responden Ketiga		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
R	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Konten, <i>game</i> , video, belajar. (lebih cenderung <i>game</i> & konten)
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Konten, <i>game</i> , belajar (lebih kuat konten dan <i>game</i>)
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, kadang pagi sampai malam, konten dan <i>game</i>

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Ketiga		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Kadang ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Kadang-kadang
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Kadang-kadang
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main <i>game</i>
Responden Keempat		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
A	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Media sosial, konten, <i>game</i> , belajar (lebih cenderung ke <i>game</i> dan belajar)
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Keempat		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Belajar, main <i>game</i> , konten. (lebih sering <i>game</i> dan belajar), <i>game</i> yang sering (<i>moba</i> , <i>ff</i> , dan <i>fifa</i>)
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	4-5 jam, kadang seharian. Sering main <i>game</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Kadang kadang ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Sering
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main <i>game</i>

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kelima		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
G	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Game</i> dan <i>youtube</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Jarang (sabtu dan minggu saja), karena peraturan orang tua
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game</i> dan belajar, lebih sering <i>game</i> (<i>ff</i> , <i>moba</i> , dan <i>football</i>)
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama (seharian), <i>youtube</i> dan <i>game</i> .
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Sering
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kelima		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main gawai
Responden Keenam		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
R	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah, dari kawan
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Game online</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Jarang
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Komunikasi dan hiburan (<i>games</i>).
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama (2 -3 jam lebih), kadang sehari penuh saat libur sekolah, <i>game moba, ff, tiktok</i> .
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang-kadang
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Keenam		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Sering
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah, masuk kamar
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main gawai
Responden Ketujuh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
C	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Belajar, <i>game</i> (<i>moba</i> , <i>ff</i> , dan <i>sakura</i>)
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering, main tiap hari, sabtu dan minggu lebih lama
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	WA, belajar, dan <i>game</i> . Lebih cenderung ke <i>game</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan	Lama, kadang sampai sehari penuh, dari pagi sampai jam 7 mlm. Sering main <i>game roblox</i> .

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Ketujuh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	gawai?	
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Sering tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah, namun tidak sering
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah, HP disembunyikan d saku baju, terus dimainkan di kamar
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Menyalakan televisi dan main HP
Responden Kedelapan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
Z	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah, dari bapak
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Belajar, <i>game</i> (lebih cenderung ke belajar)
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Youtube
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu	Tidak lama, cuma 1 jam, <i>youtube</i>

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kedelapan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah, 2 jam lebih lama
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah, tapi kadang makan sambil main HP, makan tidak karena disuruh orang tua, kesadaran sendiri
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Menggambar

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kesembilan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
A	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Game (roblox)</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game, tiktok, dan belajar (jika ada PR)</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 2-3 jam (aturan dari orang tua), <i>game roblox</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Kadang ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Sering
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara	Main HP sambil nonton TV atau kadang tidur

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kesepuluh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	
R	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Game (roblox)</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game, tiktok</i> , dan belajar (jika ada PR)
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Sering, lama, <i>game</i> dan <i>tiktok</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Kadang ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Kadang-kadang
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Sering

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah, dalam selimut
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main ke rumah teman
Responden Kesebelas		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
V	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game</i> aja
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 2 jam, <i>game</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah, tapi tidak sering

Lanjutan. Lampiran 7. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Keanduan Gawai dengan Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

Responden Kesebelas		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Nonton TV

Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
1	H	Sering memainkan gawai, sering memainkan 2-4 jam, sering memainkan tiktok dan <i>game</i> (ff, moba, dan fj mobile), marah ketika disuruh berhenti memainkan gawai, memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan, dan memainkan gawai hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, dan sering memainkan gawai saat merasa bosan.	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun.	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> media sosial tiktok dan memainkan <i>game free fire</i> (ff), <i>mobile legend</i> , dan <i>fj mobile</i> , hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, memainkan gawai saat merasa bosan,

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			- Memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan.		memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (2-4 jam), tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan marah-marrah saat disuruh berhenti memainkan gawai.
2	D	Sering memainkan gawai, sering memainkan 6 jam, sering memainkan tiktok dan <i>game</i> (<i>mobile legend</i> dan <i>supergirl</i>), tidak bisa berhenti saat memainkan gawai, marah ketika disuruh berhenti memainkan gawai, memainkan gawai lebih lama dari	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marrah saat memainkan gawai	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i>

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		waktu yang direncanakan, memainkan gawai hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, dan memainkan gawai saat merasa bosan.	memainkan gawai. - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan	- Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai. - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai. - Gawai sebagai pengusir kebosanan	<i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	media sosial tiktok dan memainkan <i>game mobile legend</i> dan <i>super girl</i> hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, memainkan gawai saat merasa bosan, memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (6 jam), tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai.
3	R	Sering memainkan gawai, sering lama memainkan gawai	- Frekuensi memainkan gawai tinggi	- Memainkan gawai berulang kali	- Indikator <i>daily-life disturbance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		bisa pernah dari pagi sampai malam, sering memainkan konten dan <i>game</i> , sering merasa tidak bisa mengontrol untuk berhenti memainkan gawai, kadang merasa marah saat disuruh untuk berhenti memainkan gawai menyenangkan, kadang bermain lebih lama dari waktu yang direncanakan, memainkan gawai hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, dan memainkan <i>game</i> saat merasa bosan.	- Durasi memainkan gawai lama. - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi. - Kadang-kadang tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai. - Kadang-kadang tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar	- Memainkan gawai dengan durasi panjang. - Memainkan gawai yang menyenangkan. - Kadang marah-marah saat memainkan gawai. - Kadang berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai. - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai.	- Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>.	tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti membuat konten dan bermain <i>game</i> hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, bermain <i>game</i> saat merasa bosan, memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (kadang dari pagi

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			- menurun Memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Gawai sebagai pengusir kebosanan.		sampai malam), tidak mampu berhenti memainkan gawai, kadang marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
4	A	Sering memainkan gawai, sering bermain 4-5 jam bahkan kadang sampai seharian memainkan gawai, sering memainkan konten dan <i>game</i> (<i>moba</i> , <i>ff</i> dan <i>fifa</i>), kadang merasa marah	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Kadang marah-	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		saat disuruh untuk berhenti memainkan gawai menyenangkan, kadang bermain lebih lama dari waktu yang direncanakan, sering memainkan gawai hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, dan memainkan game saat merasa bosan.	- Kadang-kadang tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai. - Kadang-kadang tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- marah saat memainkan gawai - Kadang berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Gawai sebagai pengusir kebosanan.	<i>oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	gawai menyenangkan seperti membuat konten dan bermain <i>game moba</i> , <i>ff</i> , dan <i>fifa</i> , hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, bermain <i>game</i> saat merasa bosan, memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (4-5 jam, terkadang sampai sehari penuh), terkadang tidak mampu berhenti memainkan gawai, terkadang marah-

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
						marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
5	G	Jarang memainkan gawai hanya memainkan saat sabtu minggu, sering memainkan lama sampai seharian, sering memainkan youtube dan <i>game</i> (<i>ff, moba dan football</i>), sering tidak bisa mengontrol diri untuk mengurangi memainkan gawai	- Frekuensi memainkan gawai rendah - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat	- Memainkan gawai tidak berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hamper seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		menyenangkan, ada rasa marah saat diminta untuk berhenti atau mengurangi memainkan gawai, sering memainkan gawai lebih lama daripada waktu yang direncanakan, sering memainkan gawai hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, dan memainkan gawai saat merasa bosan.	memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun. - Memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai. - Gawai sebagai pengusir kebosanan	<i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	menyenangkan di <i>youtube</i> dan bermain <i>game ff</i> , <i>moba</i> , dan <i>football</i> , hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, bermain gawai saat merasa bosan, memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (terkadang sampai sehari penuh), tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai.

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
6	R	Kadang memainkan gawai, lama memainkan 2-3 jam atau lebih bahkan bisa sehari penuh saat libur sekolah, seringnya memainkan tiktok dan <i>game (moba dan ff)</i> , kadang sering tidak bisa mengontrol diri untuk mengurangi memainkan gawai menyenangkan, mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai, sering memainkan gawai lebih lama daripada waktu yang direncanakan, sering memainkan gawai hingga melupakan	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Memainkan gawai	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video menyenangkan di <i>tiktok</i> dan bermain <i>game moba</i> dan <i>free fire</i> , hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, bermain gawai saat merasa

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		kewajiban dan kebutuhan dasar, pernah memainkan gawai sembunyi-sembunyi saat dirumah, dan memainkan gawai saat merasa bosan.	sebagai pelarian saat merasa bosan.	gawai - Tidak mampu kontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah - Gawai sebagai pengusir kebosanan.		bosan, memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (2-3 jam, terkadang sampai sehari penuh), tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
7	C	Sering memainkan gawai setiap hari dan saat sabtu minggu lebih lama, sering memainkan internet kadang sampai seharian penuh dari pagi sampai jam 7 malam, sering	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> tinggi	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		memainkan <i>game (roblox)</i> , sering tidak bisa mengontrol memainkan gawai menyenangkan, tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, sering memainkan gawai lebih lama daripada waktu yang direncanakan, sering memainkan gawai hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, pernah memainkan gawai sembunyi-sembunyi saat di rumah, dan memainkan gawai dan menonton TV saat merasa bosan.	- Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak mampu kontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah - Gawai sebagai pengusir	- <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	adalah memainkan gawai menyenangkan seperti bermain <i>game roblox</i> hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, bermain gawai saat merasa bosan, memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (terkadang sampai sehari penuh), tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
				kebosanan.		sembunyi-sembunyi dari orang tua.
8	Z	Sering memainkan gawai, sering memainkan hanya 1 jam saja, sering memainkan youtube, sering tidak bisa mengontrol memainkan gawai, tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, pernah memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan, tidak mengabaikan kewajiban/kebutuhan dasar saat memainkan gawai, tidak pernah sembunyi-sembunyi saat memainkan gawai,	- Frekuensi memainkan gawai rendah - Durasi memainkan gawai tidak lama. - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tidak tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap	- Tidak memainkan gawai berulang kali - Tidak memainkan gawai dengan durasi panjang - Tidak selalu memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Tidak berperilaku gelisah jika tidak bisa		Indikasi kecanduan gawai subjek sangat rendah, karena seluruh indikator kecanduan tidak terpenuhi, sehingga termasuk kriteria tidak terindikasi kecanduan gawai.

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		dan melakukan kegiatan melukis saat merasa bosan.	kewajiban dan kebutuhan dasar tidak menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> Tidak memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah - Gawai bukan sebagai pengusir kebosanan.		
9	A	Sering memainkan gawai, sering memainkan selama 2-3 jam, sering	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		memainkan tiktok dan <i>game roblox</i> , sering tidak bisa mengontrol memainkan gawai menyenangkan, kadang ada rasa marah saat disuruh untuk berhenti bermain gawai, sering memainkan gawai lebih lama daripada waktu yang direncanakan, pernah memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan, sering memainkan gawai hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, pernah memainkan	memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Terkadang tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Memainkan gawai sebagai pelarian	gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Terkadang marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak mampu	<i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> Indikator <i>tolerance</i>	seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video menyenangkan di <i>tiktok</i> dan bermain <i>game roblox</i> hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, bermain gawai saat merasa bosan, memainkan gawai dengan durasi

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		gawai sembunyi-sembunyi saat dirumah, dan main gawai saat merasa bosan.	saat merasa bosan.	- kontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah Gawai sebagai pengusir kebosanan.		waktu yang lama (2-3 jam), tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
10	R	Sering memainkan gawai, sering memainkan lama, sering memainkan tiktok dan <i>game</i> (<i>roblox</i>), sering tidak bisa mengontrol memainkan gawai menyenangkan, kadang ada rasa marah saat disuruh berhenti bermain gawai, kadang memainkan gawai lebih lama daripada waktu yang direncanakan, sering memainkan gawai	- Frekuensi memainkan gawai tinggi Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Terkadang tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Terkadang marah-marahan saat memainkan gawai	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video menyenangkan di <i>tiktok</i> dan bermain <i>game roblox</i> hingga

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		hingga melupakan kewajiban dan kebutuhan dasar, pernah memainkan gawai sembunyi-sembunyi saat dirumah, dan man ke rumah teman saat merasa bosan.	- Terkadang tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Tidak memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak mampu kontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah - Gawai tidak sebagai pengusir kebosanan.		mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, sering memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama, tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
11	V	Sering memainkan gawai, sering memainkan gawai selama 2 jam, sering <i>game</i> saja, sering tidak bisa mengontrol saat memainkan gawai, tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, pernah memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan, tidak pernah memainkan gawai hingga mengabaikan kewajiban/kebutuhan dasar, tidak pernah bermain sembunyi-sembunyi, dan menonton TV saat merasa bosan.	- Frekuensi memainkan gawai rendah - Durasi memainkan gawai tidak lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tidak tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar tidak menurun	- Tidak memainkan gawai berulang kali - Tidak memainkan gawai dengan durasi panjang - Tidak selalu memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Tidak berperilaku gelisah jika tidak bisa meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan		Indikasi kecanduan gawai subjek sangat rendah, karena seluruh indikator kecanduan tidak terpenuhi, sehingga termasuk kriteria tidak terindikasi kecanduan gawai.

Lanjutan. Lampiran 8. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TB 1 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			- Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Tidak memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah - Gawai bukan pengusir kebosanan		

Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kesatu		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
N	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Game online</i> , belajar, dan <i>youtube</i> . Lebih cenderung ke <i>game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game online</i> , belajar, <i>youtube</i> , tiktok
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Satu jam, yang sering dimainkan <i>game moba</i> dan <i>roblox</i> .
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Tidak ada
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan	Tidak pernah

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kesatu		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Kadang-kadang main <i>roblox</i> , <i>tiktok</i> , dan <i>moba</i> .
Responden Kedua		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
A	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Youtube</i> , <i>tiktok</i> , WA, dan <i>game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Untuk belajar, <i>main game</i> , main <i>tiktok</i> , WA, <i>youtube</i> , dan <i>instagram</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 2 jam, pernah sampai sehari penuh, dan yang biasa dimainkan adalah <i>game moba</i> dan <i>roblox</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk	Pernah marah, “ulun ni lagi main” (Saat main <i>moba</i>)

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kedua		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Sering
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah, sampai telat makan
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Sembunyi dalam lemari, main <i>game moba</i> .
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main HP (gawai), saat libur atau pulang sekolah
Responden Ketiga		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
N	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Hiburan dan belajar, seimbang
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Untuk hiburan, belajar, dan komunikasi
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat	Tidak terlalu lama, 2 jam, pernah sampai 4 jam, pernah juga dari pagi sampai siang (stengah hari). Paling sering dimainkan <i>ff, moba, fc mobile, roblox, tiktok</i> , dan belajar. Lebih sering main <i>game</i>

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Ketiga		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	memainkan gawai?	
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak pernah
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah, sampai 3 jam
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Kadang-kadang, kadang main gawai, kadang main sama teman
Responden Keempat		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
I	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Belajar, komunikasi, hiburan, lebih ke hiburan
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering sekali

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Keempat		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Belajar, komunikasi, hiburan, lebih cenderung ke <i>game</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 2 jam, kadang sampai 6 jam, dan bahkan saat libur kadang bisa sampai sehari penuh. Yang sering dimainkan <i>game ff, moba</i> , dan <i>tiktok</i> .
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Sering tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Ada merasakan perasaan marah.
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah, main ke warnet
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main gawai

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kelima		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
S	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Belum pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Untuk belajar
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Jarang
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Untuk belajar dan <i>game GTA</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Tidak, namun sering, tiap pulang sekolah atau sebelum sekolah ngaji sore, dan setelah ngaji. Yang sering dimainkan adalah <i>game GTA</i> dan <i>tiktok</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang bisa kadang tidak
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Sering
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Sering
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa makan dan salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara	Tidak pernah

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Keenam		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Sering
A	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Komunikasi WA, permainan, <i>youtube</i> .
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Tidak, kecuali saat ingin belajar.
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game</i> , komunikasi, belajar, dan <i>youtube</i> .
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Tidak lama, hari senin sampai dengan sabtu memainkan hanya stengah jam, dan hari libur hanya 1 jam. Pernah memainkan saat mama tidur dari pagi sampai tengah hari, pernah juga 3-4 jam, yang sering dimainkan adalah <i>game sakura</i> , dan WA. Dipakai untuk belajar cuma bila ada tugas.
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Ada merasakan
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah, lebih lama sampai 2 jam
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain	Pernah sampai lupa makan, salat, saat main <i>game sakura</i>

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Keenam		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	sebagainya?	
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah, saat mama tidur, salat, dan keluar
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Sering. Main <i>game sakura</i>
Responden Ketujuh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
A	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Komunikasi, <i>game</i> , belajar
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Komunikasi, <i>game</i> , belajar
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Sering, mulai pulang sekolah sampai sore hari, pernah dari pagi sampai jam 2 siang, terus malamnya kadang main HP lagi. Yang sering dimainkan adalah <i>game billiard</i> dan <i>FF</i> .
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin	Ada merasakan seperti gregetan

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Ketujuh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah main sampai jam 11 malam
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa makan dan salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Sering
Responden Kedelapan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
U	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Media untuk <i>game</i> , komunikasi, dan belajar.
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Untuk belajar, <i>game</i> , komunikasi, <i>youtube</i> , dan <i>tiktok</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Kadang lama kadang tidak, kadang bisa sampai 2 jam, kalau pas libur bisa main lama. Sering main <i>FF</i> dan <i>Moba</i> , sedangkan untuk belajar, jarang.

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kedelapan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Sering tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah sampai 3 jam, pernah juga sampai stengah hari
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Biasanya main gawai
Responden Kesembilan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
R	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Hiburan, main <i>game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Untuk main <i>game</i>

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kesembilan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Kadang sering kadang tidak, kalau libur kadang dari bangun pagi sampai siang (stengah hari), yang sering dimainkan <i>FF</i> dan <i>Snack</i> . Tidak ada belajar
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Sering tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Ada merasakan
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah lebih sampai 2 jam
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa makan dan salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Kadang main bola kadang main HP

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kesepuluh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
R	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Belajar dan <i>game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Belajar, <i>game</i> , komunikasi, dan <i>youtube</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 2 jam, sering main <i>FF</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang bisa kadang tidak
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah sampai 2 jam
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar	Tidak pernah

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kesepuluh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	ananda?	
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main HP baru main bola atau layangan
Responden Kesebelas		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
D	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Hiburan
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Untuk <i>game</i> , komunikasi (telpon), <i>youtube</i> , WA, lebih ke <i>youtube</i> dan <i>game</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, jam 13.00-20.00 (siang sampai malam), sering main <i>roblox</i> , <i>minecraft</i> , dan <i>moba</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Ada sedikit
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah

Lanjutan. Lampiran 9. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

Responden Kesebelas		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Main sampai lupa waktu salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah, masuk ke kamar
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main <i>game moba, roblox, dan minecraft</i>

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
1	N	Sering memainkan gawai, sering memainkan 1 jam dan yang dimainkan adalah <i>game moba</i> dan <i>roblox</i> , bisa mengontrol diri, tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, tidak memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, tidak pernah mengabaikan waktu makan, tidur, salat, belajar, dan kewajiban lainnya, tidak pernah sembunyi-sembunyi dalam memainkan gawai, dan terkadang main <i>game roblox</i> , <i>tiktok</i> , dan <i>moba</i> saat merasa bosan.	- Frekuensi memainkan gawai rendah - Durasi memainkan gawai tidak lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> tidak tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar tidak menurun -	- Tidak memainkan gawai berulang kali - Tidak memainkan gawai dengan durasi panjang - Tidak selalu memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Tidak berperilaku gelisah jika tidak bisa meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan	-	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat rendah, karena hampir seluruh indikator kecanduan tidak terpenuhi, sehingga termasuk kriteria tidak terindikasi kecanduan gawai.

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			- Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Terkadang memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah - Gawai bukan sebagai pengusir kebosanan murni.		
2	A	Sering memainkan gawai, memainkan dengan durasi lama (2 jam, kadang pernah sampai sehari	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		penuh), sering memainkan <i>game moba</i> dan <i>roblox</i>, tidak bisa kontrol diri saat memainkan gawai, marah saat disuruh berhenti main gawai, sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan, memainkan gawai sampai mengabaikan waktu makan, tidur, salat, belajar, dan kewajiban lainnya, terkadang memainkan gawai secara sembunyi-sembunyi di dalam lemari, main gawai saat merasa bosan.	lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- durasi panjang Memainkan gawai menyenangkan - Marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak bermain gawai - Mengabaikan sekolah, makan, dan tidur saat main gawai - Tidak mampu kontrol diri dalam main gawai saat di rumah - Gawai tidak sebagai pengusir kebosanan.	<i>anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti bermain <i>game moba</i> dan <i>roblox</i> hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, sering memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama, tidak mampu berhenti memainkan gawai, tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
						sembunyi-sembunyi dari orang tua.
3	N	Sering memainkan gawai, memainkan gawai dalam waktu yang lama (2-4 jam), sering <i>scrolling</i> video menyenangkan di <i>tiktok</i> dan memainkan <i>game free fire</i> , <i>mobile legend</i> , <i>fc mobile</i> , dan <i>roblox</i> , tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, memainkan gawai sampai melupakan waktu makan, tidur, salat, belajar, dan kewajiban lainnya, terkadang main secara sembunyi-sembunyi, dan terkadang main gawai saat merasa bosan.	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video di <i>tiktok</i> bermain <i>game free fire</i> , <i>mobile legend</i> , <i>fc mobile</i> , dan <i>roblox</i> hingga mengabaikan kewajiban salat, belajar, dan jadwal makan dan tidur, sering memainkan

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	tidur saat memainkan gawai - Tidak mampu kontrol diri dalam memainkan gawai saat di rumah - Gawai sebagai pengusir kebosanan.		gawai dengan durasi waktu yang lama (2-4 jam), bermain gawai saat merasa bosan, tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
4	I	Sering sekali memainkan gawai, memainkan dengan durasi lama sekitar 2-6 jam, jika libur kadang bisa sampai sehari penuh, yang sering dimainkan adalah media sosial tiktok dan <i>game free fire</i> dan <i>mobile legend</i> , marah jika	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i>

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		disuruh berhenti bermain gawai, memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, tidak memainkan hingga mengabaikan kewajiban/kebutuhan pokok, terkadang main secara sembunyi-sembunyi, dan memainkan gawai saat merasa bosan.	saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar tidak menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Terkadang tidak bisa kontrol diri dalam bermain gawai. - Gawai sebagai pengusir kebosanan.	- Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	video di <i>tiktok</i> dan bermain <i>game free fire</i> dan <i>mobile legend</i> , sering memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (2-6 jam), bermain gawai saat merasa bosan, tidak mampu berhenti memainkan gawai, marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
5	S	Sering memainkan gawai namun tidak	- Frekuensi memainkan gawai	- Memainkan gawai	- Indikator <i>daily-life</i>	Indikasi kecanduan gawai

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		dalam waktu yang lama, memainkan setiap sebelum atau sesudah pulang dari ngaji sore, yang dimainkan <i>game</i> GTA dan <i>Scrolling</i> TikTok, marah saat disuruh berhenti bermain gawai, sering main gawai lebih dari waktu yang direncanakan, terkadang memainkan hingga mengabaikan waktu makan, tidur, salat, belajar, dan kewajiban lainnya, tidak pernah secara sembunyi-sembunyi, dan sering memainkan gawai saat merasa bosan.	- cukup tinggi - Durasi memainkan gawai cukup lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> cukup tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun	- berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi cukup panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Terkadang mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai	- <i>disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>.	subjek cukup tinggi, seluruh indikator kecanduan cukup terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video di <i>tiktok</i> dan bermain <i>game free fire</i> dan <i>mobile legend</i> , terkadang hinngga mengabaikan waktu makan, tidur, salat, belajar, dan kewajiban lainnya, memainkan gawai dengan durasi waktu yang tidak lama namun sering, bermain gawai saat merasa bosan, marah-marah saat

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			- Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Bisa kontrol diri dalam bermain gawai. - Gawai sebagai pengusir kebosanan.	-	disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
6	A	Tidak sering memainkan gawai, saat memainkan tidak lama, biasanya sekitar 30-60 menit, yang sering dimainkan <i>game Sakura</i> , WA, <i>Youtube</i> , dan website/aplikasi belajar, terkadang ada merasakan ingin marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, pernah memainkan lebih dari waktu yang direncanakan, pernah memainkan hingga	- Frekuensi memainkan gawai cukup tinggi - Durasi memainkan gawai tidak lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> cukup tinggi - Kurang mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Kurang mampu	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi tidak panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Terkadang marah-marah saat memainkan gawai - Terkadang berperilaku gelisah jika	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek cukup tinggi, seluruh indikator kecanduan cukup terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video di <i>tiktok</i> dan bermain <i>game free fire</i> dan <i>mobile legend</i> , terkadang hinngga mengabaikan waktu makan, tidur, salat,

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		mengabaikan waktu makan, salat, dan kewajiban lainnya, pernah memainkan secara sembunyi-sembunyi, sering memainkan gawai saat merasa bosan.	mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar cukup menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	tidak meneruskan bermain gawai - Terkadang mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Terkadang tidak bisa kontrol diri dalam bermain gawai. - Gawai sebagai pengusir kebosanan.		belajar, dan kewajiban lainnya, memainkan gawai dengan durasi waktu yang tidak lama namun sering (30-60 menit setiap mainnya), bermain gawai saat merasa bosan, terkadang marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
7	A	Sering memainkan gawai, memainkan sejak pulang sekolah hingga sore hari, kemudian malamnya main lagi,	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		dan pernah hingga jam 11 malam, sering memainkan <i>game billiard</i> dan <i>free fire</i> , marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, memainkan hingga mengabaikan waktu makan, tidur, salat, belajar, dan kewajiban lainnya, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, sering memainkan gawai saat merasa bosan.	- Intensitas mengunjungi <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> -	- Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai -	- Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti bermain <i>game free fire</i> dan <i>billiard</i> , sering memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (dari siang sampai sore, malam lanjut lagi bahkan kadang sampai jam 11 malam), bermain gawai saat merasa bosan, tidak mampu berhenti memainkan gawai, dan marah-marah saat disuruh

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			- Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Gawai sebagai pengusir kebosanan.		berhenti memainkan gawai.
8	U	Sering memainkan gawai, terkadang memainkan dalam waktu yang lama terkadang tidak, namun saat libur memainkan lebih dari 2 jam, yang sering dimainkan adalah <i>free fire</i> dan <i>mobile legend</i> , tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, terkadang memainkan lebih dari waktu yang direncanakan, terkadang memainkan hingga meninggalkan salat, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah,	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti bermain <i>game free fire</i> dan <i>mobile legend</i> , sering memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama (kadang 2 jam lebih), bermain gawai saat merasa bosan, tidak mampu berhenti

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		memainkan gawai saat merasa bosan.	kebutuhan dasar menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	makan, dan tidur saat memainkan gawai - Gawai sebagai pengusir kebosanan.		memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
9	R	Sering memainkan gawai, terkadang dalam waktu yang lama dari panggi hingga siang, yang sering dimainkan adalah <i>game free fire</i> dan <i>snack</i> , marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, terkadang memainkan hingga mengabaikan	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> -	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti bermain <i>game free fire</i> dan <i>snack</i> , sering memainkan gawai

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		jadwal makan dan salat, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan terkadang memainkan gawai saat merasa bosan.	(berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Terkadang gawai sebagai pengusir kebosanan.	- Indikator <i>tolerance</i>	dengan durasi waktu yang lama (kadang 4-6 jam), terkadang bermain gawai saat merasa bosan, tidak mampu berhenti memainkan gawai, marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
10	R	Sering memainkan gawai selama 2 jam, sering memainkan <i>game free fire</i> dan <i>youtube</i> , tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, terkadang memainkan lebih dari waktu yang	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek cukup tinggi, seluruh indikator kecanduan cukup terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		direncanakan, memainkan tidak sampai mengabaikan waktu makan dan kewajiban lainnya, tidak sembunyi-sembunyi, dan terkadang memainkan gawai saat merasa bosan.	- Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Kurang mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar tidak menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Terkadang gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Terkadang tidak bisa kontrol diri dalam bermain gawai.	<i>oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	seperti <i>scrolling</i> video di <i>youtube</i> dan bermain <i>game free fire</i> namun tidak sampai mengabaikan waktu makan, tidur, salat, belajar, dan kewajiban lainnya, memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama namun sering (2 jam), bermain gawai saat merasa bosan, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
				- Terkadang gawai sebagai pengusir kebosanan.		
11	D	Sering memainkan gawai, memainkan dari siang hingga malam (13.00-20.00), sering <i>scrolling</i> video menyenangkan di <i>youtube</i> dan memainkan <i>game roblox, minecraft</i> , dan <i>mobile legend</i> , sedikit marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, memainkan hingga mengabaikan waktu salat, memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan main	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu berhenti saat memainkan gawai - Perhatian terhadap	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video di <i>youtube</i> dan memainkan <i>game roblox, minecraft</i> , dan <i>mobile legend</i> , sering memainkan gawai dengan durasi waktu yang lama dari siang hingga malam (13.00-

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TD 3 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		game saat merasa bosan.	kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Memainkan secara sembunyi-sembunyi - Memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan.		20.00), bermain gawai saat merasa bosan, gelisah jika tidak meneruskan memainkan gawai, marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kesatu		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
H	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Tidak pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	WA dan <i>game</i> (<i>FF</i> dan <i>Skibidi toilet</i>)
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Video call</i> dan <i>game</i> (<i>FF</i> dan <i>Skibidi toilet</i>)
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 11 menit, libur tidak main HP, jalan-jalan ke tempat keluarga di Batulicin. Yang biasa sering dimainkan, <i>FF</i> , <i>Skibidi toilet</i> , dan belajar.
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Tidak pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kesatu		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main sama teman
Responden Kedua		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
S	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah, mendengar dari teman
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Belajar, <i>game</i> , WA, <i>tiktok</i> . Lebih cenderung ke <i>game roblox</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Konunikasi, <i>game</i> , dan belajar. Lebih cenderung ke <i>game roblox</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 1-2 jam, pernah sampai setengah hari, stop, terus kadang malam main lagi. Yang sering dimainkan adalah <i>tiktok</i> dan <i>roblox</i> , sedangkan belajar jika ada tugas saja.
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang tidak bisa kontrol, lebih sering bisa
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kedua		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Jarang
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main gawai
Responden Ketiga		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
H	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah, mendengar dari teman
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Media untuk main <i>game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering, saat waktu luang
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game</i> dan belajar (bahasa Inggris)
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Satu jam, kadang lebih, kadang bs sampai stengah hari saat hari libur, yang sering dimainkan <i>game roblox</i> , <i>ff</i> , dan <i>tiktok</i>

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Ketiga		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Sering, sampai 2 jam, pernah main siang, istirahat, terus malamnya main lagi.
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa makan dan salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main bola, mandi di sungai, dan main <i>game</i>
Responden Keempat		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
N	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah, dari kawan
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Belajar, <i>game</i> , komunikasi WA
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering, tiap hari
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game</i> , belajar, komunikasi

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Keempat		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, 2 jam, libur bisa sampai 4 jam, stengah hari terus malamnya main lagi. Sering main <i>game roblox</i> , <i>youtube</i> dan <i>tiktok</i> .
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Pernah
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Pernah ada merasakan
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah, sampai 3 jam
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa makan dan salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main <i>game</i>

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kelima		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
N	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah, dari orang tua
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Komunikasi WA, <i>game ff, moba, roblox, tiktok</i> , dan youtube
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering, tiap hari
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Komunikasi WA, <i>game ff, moba, roblox, tiktok, youtube</i> , belajar matematika
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Mulai dari pagi saat bangun tidur sampai jam 11, sisanya main sama teman, ngaji. <i>Games</i> atau aplikasi yang sering sering dimainkan atau dibuka adalah <i>game roblox, ff, moba, tiktok, youtube</i> , dan <i>google</i> buat belajar
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Sering tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Sering
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Tidak pernah, karena tidak ada rencana saat ingin main, namun ketika main kadang lama
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa makan, salat, dan belajar

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kelima		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Main ke kamar satunya trs dikunci
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main HP
Responden Keenam		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
R	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	<i>Game</i> dan belajar Matematika. Lebih sering belajar, <i>game</i> yang dimainkan <i>ff</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering, tiap hari
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Belajar, <i>game</i> , komunikasi WA, lebih ke <i>game FF</i> , main sama teman satu sekolah
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Tidak lama, satu jam, sering main <i>game FF</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Bisa kontrol

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Keenam		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Tidak pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah sembunyi-sembunyi, masuk kamar supaya tidak ketahuan orang tua
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main HP
Responden Ketujuh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
K	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Tidak pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Setelah tadi mendengar, gawai adalah komunikasi dan <i>game</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Tidak sering, tapi sehari dua kali main gawai
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game</i> dan komunikasi
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda	Kadang 30 menit, kadang 1 jam, pas libur bantu orang tua, yang sering dimainkan <i>roblox</i> dan <i>moba</i> , <i>FF</i> . Main <i>game</i> tidak lama karena dibatasi mama

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Ketujuh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang bisa, kadang tidak
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Kadang ada, kadang tidak. Ada rasa jengkel saat mau menang namun disuruh berhenti main gawai.
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Tidak pernah ada berencana, main saja
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Tidak pernah
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main <i>game moba, roblox</i> dan <i>tiktok</i>
Responden Kedelapan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
R	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Telpon, belajar menggambar

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kedelapan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering, tiap hari, pulang sekolah sama malam
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Telpon, <i>game</i> , belajar.
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, kurang lebih 2 jam, hari libur 1 jam. Yang sering dimainkan adalah <i>game roblox</i> dan belajar, lebih sering <i>roblox</i>
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang bisa kontrol, kadang tidak, lebih sering tidak
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah, kadang sampai 3 jam
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa makan dan salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Tidak pernah

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kedelapan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	<i>Game</i> dan menggambar, lebih sering <i>game</i>
Responden Kesembilan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
F	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah, dari bapak
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Komunikasi, <i>game</i> , dan belajar. Lebih cenderung ke <i>tiktok</i> , WA, dan <i>citampi stories</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering, setiap hari. Sering WA dan Tiktok
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	Komunikasi, <i>game</i> , belajar, lebih ke <i>tiktok</i> , WA, dan <i>citampi stories</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, hari libur hampir 24 jam, hari biasa pulang sekolah main HP, berhenti untuk makan, kemudian main lagi, karena sering di rumah aja. Yang sering dimainkan <i>citampi stories</i> , <i>Tiktok</i> , lagu dan video-video lucu.
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang bisa, kadang tidak, lebih sering tidak bisa kontrol
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kesembilan		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah, sampai jam 3 subuh saat d rmh sedang sendiri, yang dimainkan kebanyakan <i>Tiktok</i>
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah sampai lupa waktu makan, salat. Lebih sering lupa waktu salat.
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah, saat waktunya tidur, main HP dengan cara ditutupi dengan bantal guling agar tidak ketahuan orang tua.
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Main HP (gawai)
Responden Kesepuluh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
A	1. Apakah ananda pernah mendengar tentang gawai?	Pernah
	2. Apakah ananda tahu apa itu gawai?	Komunikasi, <i>Tiktok</i> , <i>game online (PK XD)</i>
	3. Apakah ananda sering memainkan Gawai?	Sering
	4. Menurut ananda, apakah fungsi dari gawai?	<i>Game</i> , komunikasi, <i>youtube</i> , <i>tiktok</i>
	5. Apakah ananda sering memainkan Gawai dalam waktu lama untuk hal-hal yang menyenangkan? Kalau ya, kira-kira berapa lama waktu yang ananda habiskan saat memainkan gawai? Dan aplikasi atau situs apa yang sering ananda buka atau kunjungi saat memainkan gawai?	Lama, sampai pusing, satu jam, istirahat, terus main lagi. Saat hari libur kadang stengah hari. Yang sering dimainkan <i>shopee</i> , <i>tiktok</i> , dan <i>game online</i>

Lampiran 11. Transkrip Wawancara untuk Diagnosis Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

Responden Kesepuluh		
Nama	Pertanyaan	Jawaban
	6. Apakah ananda sering merasakan tidak bisa mengontrol, mengurangi, atau berhenti memainkan Gawai pada saat memainkan gawai?	Kadang bisa, kadang tidak
	7. Apakah ananda ada merasakan seperti perasaan ingin marah saat disuruh oleh orang sekitar ananda untuk mengurangi atau menghentikan memainkan Gawai?	Tidak ada
	8. Apakah ananda sering memainkan gawai lebih lama dari waktu yang direncanakan?	Pernah
	9. Apakah ananda pernah memainkan gawai sampai lupa waktu makan, tidur, salat, belajar, dan lain sebagainya?	Pernah, sampai lupa makan dan salat
	10. Apakah ananda pernah memainkan gawai dengan cara sembunyi-sembunyi dari orang yang ada di sekitar ananda?	Pernah
	11. Apakah ananda sering memainkan Gawai sebagai cara untuk menghilangkan rasa bosan atau kesepian yang ananda rasakan?	Kadang baca novel kadang <i>game PK XD</i> , bisa sampai setengah hari.

Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
1	H	Sering memainkan gawai, memainkan gawai hanya selama 11 menit, yang biasa dimainkan adalah <i>game free fire</i> dan <i>skibidi toilet</i> , tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, tidak pernah memainkan melebihi dari batas waktu yang direncanakan, memainkan tidak sampai mengabaikan kewajiban, tidak memainkan secara sembunyi	- Frekuensi memainkan gawai rendah - Durasi memainkan gawai tidak lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> tidak tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban tidak menurun	- Jarang memainkan gawai - Memainkan gawai dengan durasi pendek - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Tidak berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi - Memainkan gawai bukan sebagai pengusir kebosanan	-	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat rendah, karena hamper seluruh indikator kecanduan tidak terpenuhi. Adapun perilaku subjek adalah jarang memainkan gawai, memainkan gawai menyenangkan seperti <i>game free fire</i> dan <i>skibidi toilet</i> dengan durasi yang tidak lama, tidak

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		sembunyi, dan main ke tempat teman saat merasa bosan.	- Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai bukan sebagai pelarian saat merasa bosan.	-		memainkan gawai saat merasa bosan, tidak berperilaku gelisah saat tidak bisa meneruskan memainkan gawai, tidak marah-marah saat disuruh bermain gawai, dan tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
2	S	Sering memainkan gawai,	- Frekuensi memainkan gawai tinggi	- Memainkan gawai berulang kali	- Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		memainkan 1-2 jam, <i>scrolling</i> video di <i>tiktok</i> dan memainkan <i>game roblox</i> , tidak marah saat memainkan gawai, jarang memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan memainkan gawai saat merasa bosan.	- Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> cukup tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Mampu berhenti saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban tidak menurun - Tidak	- Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Tidak berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Mampu kontrol diri dalam bermain gawai. - Gawai sebagai pengusir kebosanan.	- Indikator <i>withdrawal</i>	gawai subjek tidak tinggi, cuma sedikit indikator kecanduan yang terpenuhi. Adapun perilaku subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video di <i>tiktok</i> dan bermain <i>game roblox</i> , tidak sampai mengabaikan kewajiban, memainkan gawai selama 1-2 jam, bermain gawai saat

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
			menyembunyikan aktivitas <i>online</i> Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.			merasa bosan, masih mampu mengontrol atau tidak marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
3	H	Sering memainkan gawai, memainkan selama 1 jam, kadang sampai setengah hari saat libur, yang dimainkan adalah aplikasi belajar	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi -	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai -	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> -	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		bahasa Inggris, <i>scrolling</i> video menyenangkan di tiktok, dan main <i>game roblox, free fire, dan tiktok</i>, marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, sering memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, terkadang memainkan hingga mengabaikan waktu makan dan salat, tidak memainkan secara sembunyi-	- media sosial dan <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Terkadang Gawai sebagai pelarian saat bosan.	- Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Terkadang mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi - Terkadang memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan.	- Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video di <i>tiktok</i> dan memainkan <i>game roblox</i>, dan <i>free fire</i>, sering memainkan gawai selama 1 jam, terkadang lebih, terkadang sampai setengah hari, terkadang bermain gawai saat merasa bosan, gelisah jika tidak meneruskan

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		sembunyi, dan terkadang main <i>game</i> saat merasa bosan.				memainkan gawai, marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
4	N	Sering memainkan gawai, memainkan selama 2 jam, terkadang bisa sampai 4 jam hingga malam saat libur, yang sering dimainkan adalah	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi.	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marah saat memainkan gawai	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		<i>scrolling</i> video menyenangkan di <i>youtube</i> dan <i>tiktok</i> , dan main <i>game roblox</i> , marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, memainkan melebihi dari waktu yang direncanakan, memainkan hingga mengabaikan makan dan salat, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan main <i>game</i> saat merasa bosan.	- Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan	- Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi - Memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan	- Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i> video di <i>youtube</i> dan <i>tiktok</i> , dan memainkan <i>game roblox</i> , sering memainkan gawai selama 2 jam, terkadang bisa sampai 4 jam hingga malam saat libur, memainkan gawai saat merasa bosan, gelisah jika tidak meneruskan

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
						memainkan gawai, dan marah-marrah saat disuruh berhenti memainkan gawai.
5	N	Sering memainkan gawai, memainkan dari pagi sampai siang, yang biasa dimainkan adalah <i>scrolling</i> video menyenangkan di <i>tiktok</i> dan <i>youtube</i> , <i>searching google</i> buat belajar, dan bermain <i>game roblox</i> , <i>free fire</i> , dan <i>mobile legend</i> , marah saat disuruh	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Tidak mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai -	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Marah-marrah saat memainkan gawai - Berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> -	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>scrolling</i>

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		berhenti memainkan gawai, memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, memainkan hingga mengabaikan waktu makan, salat, dan belajar, memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan main gawai saat merasa bosan.	- Tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Memainkan secara sembunyi-sembunyi - Memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan.	- Indikator <i>tolerance</i> .	video di <i>tiktok</i> dan <i>youtube</i> , dan bermain <i>game roblox</i> , <i>free fire</i> , dan <i>mobile legend</i> , memainkan gawai dari pagi hingga siang, memainkan gawai saat merasa bosan, gelisah jika tidak meneruskan memainkan gawai, dan marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai.

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
6	R	Sering memainkan gawai, memainkan selama 1 jam, yang sering dimainkan adalah game <i>free fire</i> , tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, tidak memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan, tidak memainkan hingga mengabaikan kewajiban, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai tidak lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> tidak tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban tidak menurun	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi pendek. - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Tidak berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Tidak mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Mampu kontrol diri dalam bermain gawai. - Gawai sebagai pengusir kebosanan	-	Indikasi kecanduan gawai subjek tidak tinggi, cuma satu indikator kecanduan yang terpenuhi. Adapun perilaku subjek adalah memainkan gawai menyenangkan seperti <i>game free fire</i> , tidak sampai mengabaikan kewajiban, memainkan gawai hanya selama 1 jam, bermain gawai

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		main gawai saat merasa bosan.	- Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	-	-	saat merasa bosan, tidak marah-marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, dan tidak gelisah saat disuruh berhenti memainkan gawai.
7	K	Tidak sering memainkan gawai karena dibatasi orang tua, saat memainkan hanya 30 menit kadang 1 jam, pas libur bantu orang tua, yang sering dimainkan adalah	- Frekuensi memainkan gawai rendah - Durasi memainkan gawai tidak lama - Intensitas mengunjungi <i>game</i> dan media sosial tidak tinggi	- Jarang memainkan gawai - Memainkan gawai dengan durasi pendek - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Tidak gelisah jika tidak meneruskan main gawai	-	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat rendah, karena indikator kecanduan hanya terpenuhi satu indikator saja. Adapun perilaku subjek adalah jarang

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		<i>roblox, mobile legend, dan free fire, terkadang marah disuruh berhenti memainkan gawai, tidak memainkan lebih dari waktu yang direncanakan, tidak memainkan hingga mengabaikan kewajiban, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan terkadang memainkan gawai saat merasa bosan.</i>	- Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar tidak menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Terkadang gawai bukan sebagai pelarian saat merasa bosan	- Tidak mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi - Terkadang memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan	-	memainkan gawai, memainkan gawai menyenangkan seperti <i>game roblox, mobile legend, dan free fire</i> dengan durasi yang tidak lama, terkadang memainkan gawai saat merasa bosan, tidak berperilaku gelisah saat tidak bisa meneruskan memainkan gawai, tidak

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
						marah-marah saat disuruh bermain gawai, dan tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.
8	R	Sering memainkan gawai kurang lebih 2 jam, yang dimainkan adalah <i>game roblox</i> , tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, terkadang memainkan lebih lama dari waktu	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Mampu mengontrol emosi	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Terkadang berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai -	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> -	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah memainkan

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		yang direncanakan, terkadang memainkan hingga mengabaikan jadwal makan dan salat, tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan terkadang memainkan game saat merasa bosan.	saat memainkan gawai - Terkadang tidak mampu mengontrol diri (berhenti) saat memainkan gawai - Terkadang perhatian terhadap kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Tidak menyembunyikan aktivitas <i>online</i> Terkadang gawai sebagai pelarian saat merasa bosan	- Terkadang mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Tidak memainkan secara sembunyi-sembunyi - Terkadang memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan.	- Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	gawai menyenangkan seperti <i>game roblox</i> , memainkan gawai kurang lebih 2 jam, terkadang memainkan gawai saat merasa bosan, dan terkadang gelisah jika tidak meneruskan memainkan gawai.
9	F	Sering memainkan gawai	- Frekuensi memainkan gawai tinggi	- Memainkan gawai berulang kali -	- Indikator <i>daily-life disturbance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		sepanjang waktu kecuali jika mau makan, hari libur bisa sampai 24 jam, dan saat sendiri di rumah pernah sampai jam 3 subuh, yang sering dimainkan adalah <i>scrolling</i> video-video lucu di tiktok, lagu, dan <i>game citampi stories</i> , tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, pernah memainkan lebih lama dari waktu yang direncanakan,	- Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Terkadang tidak mampu berhenti saat memainkan gawai - Terkadang perhatian terhadap kewajiban menurun	- Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Terkadang berperilaku gelisah jika tidak meneruskan bermain gawai - Terkadang mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Memainkan secara sembunyi-sembunyi - Memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan.	- Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>.	sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah sering memainkan gawai menyenangkan seperti adalah <i>scrolling</i> video-video lucu di tiktok, lagu, dan <i>game citampi stories</i> , sering memainkan gawai sepanjang waktu kecuali

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		pernah memainkan hingga mengabaikan waktu makan dan salat, pernah memainkan secara sembunyi-sembunyi dengan ditutupi bantal guling agar tidak ketahuan sama orang tua, dan memainkan gawai saat merasakan bosan.	- Menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.			jika mau makan, hari libur bisa sampai 24 jam, dan saat sendiri di rumah pernah sampai jam 3 subuh, memainkan gawai saat merasa bosan, terkadang gelisah jika tidak meneruskan memainkan gawai, terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
10	A	Sering memainkan gawai dalam waktu yang lama kadang sampai pusing, saat libur bisa sampai setengah hari, yang sering dimainkan adalah <i>game PK XD</i> , <i>youtube</i> , dan <i>tiktok</i> , terkadang tidak bisa mengurangi memainkan gawai yang menyenangkan, tidak marah saat disuruh berhenti memainkan gawai, pernah	- Frekuensi memainkan gawai tinggi - Durasi memainkan gawai lama - Intensitas mengunjungi media sosial dan <i>game</i> tinggi - Mampu mengontrol emosi saat memainkan gawai - Terkadang tidak mampu berhenti saat memainkan gawai - Terkadang perhatian terhadap	- Memainkan gawai berulang kali - Memainkan gawai dengan durasi panjang - Memainkan gawai yang menyenangkan - Tidak marah-marah saat memainkan gawai - Terkadang berperilaku gelisah jika tidak meneruskan/memainkan gawai - Terkadang mengabaikan kewajiban sekolah, makan, dan tidur saat memainkan gawai - Terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi -	- Indikator <i>daily-life disturbance</i> - Indikator <i>positive anticipation</i> - Indikator <i>withdrawal</i> - Indikator <i>cyberspace-oriented relationship</i> - Indikator <i>overuse</i> - Indikator <i>tolerance</i>	Indikasi kecanduan gawai subjek sangat tinggi, karena hampir seluruh indikator kecanduan telah terpenuhi. Adapun perilaku kecanduan subjek adalah sering memainkan gawai menyenangkan seperti <i>game PK XD</i> , <i>youtube</i> , dan <i>tiktok</i> hingga mengabaikan waktu makan

Lanjutan. Lampiran 12. Hasil Analisis Data Wawancara untuk Diagnosa Kecanduan gawai Peserta Didik SDN TLG 4 di kota Banjarmasin

No.	Inisial Responden	Potongan Pernyataan (Data)	Kode	Kategori Sub Tema	Tema Utama	Interpretasi
		memainkan lebih dari waktu yang direncanakan, terkadang memainkan hingga melupakan waktu makan dan salah, terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi, dan terkadang main <i>game</i> saat merasa bosan.	kewajiban dan kebutuhan dasar menurun - Terkadang menyembunyikan aktivitas <i>online</i> - Terkadang memainkan gawai sebagai pelarian saat merasa bosan.	- Terkadang memainkan gawai sebagai pengusir kebosanan.	-	dan salat, memainkan gawai saat merasa bosan, memainkan gawai dalam waktu yang lama kadang sampai pusing, saat libur bisa sampai setengah hari, terkadang gelisah jika tidak meneruskan memainkan gawai, terkadang memainkan secara sembunyi-sembunyi dari orang tua.

Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
A. Pernyataan Penilaian terhadap Relevansi Produk									
1	Penyelesaian masalah kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar merupakan suatu hal yang relevan jika dilakukan dengan menggunakan pendekatan konseling.	5	5	5	5	5	5	4	4
2	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> merupakan model yang tepat untuk digunakan sebagai model dalam mengatasi masalah kecanduan gawai.	5	5	5	4	5	4	4	4
3	Nilai-nilai Islam merupakan ajaran yang relevan untuk dijadikan sebagai materi dalam merubah perilaku kecanduan gawai (maladaptif) menjadi perilaku digital yang lebih sehat (adaptif).	5	5	3	5	5	5	4	5
4	Nilai-nilai Islam merupakan materi yang relevan untuk diterapkan pada anak usia SD.	5	5	5	5	5	5	4	5
5	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini merupakan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin yang dikenal memiliki budaya yang religius.	5	5	5	5	5	4	4	5

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
B. Pernyataan Penilaian terhadap Substansi Produk									
1	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> dalam program konseling ini adalah membuat kesepakatan antara konselor dan siswa untuk merubah perilaku kecanduan gawai menjadi perilaku bermain gawai sehat.	5	5	4	5	5	4	4	5
2	Nilai-nilai Islam seperti <i>tawassuʻ</i> , <i>ukhuwwah</i> , <i>mujāhadatu an-nafsi</i> sabar, dan <i>istiqāmah</i> , merupakan nilai-nilai yang tepat dijadikan sebagai materi untuk merubah perilaku kecanduan gawai dalam konseling ini.	5	5	5	5	5	4	4	5
3	Bentuk perilaku dari nilai Islam <i>tawassuʻ</i> atau yang menjadi perilaku sasaran dalam konseling ini adalah terbiasa melaksanakan salat 5 waktu, mengerjakan PR jika ada, belajar, menjaga pola tidur dan makan, dan pergi ke sekolah sesuai jadwal.	5	5	5	4	4	5	4	5
4	Bentuk perilaku dari nilai Islam <i>ukhuwwah</i> atau yang menjadi perilaku sasaran dalam konseling ini adalah terbiasa bergaul secara offline dengan orang rumah atau bersilaturahmi ke tempat teman.	5	5	5	5	4	5	4	5
5	Bentuk perilaku dari nilai Islam <i>mujāhadatu an-nafsi</i> atau yang menjadi perilaku sasaran dalam	5	5	5	5	4	5	4	5

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
B. Pernyataan Penilaian terhadap Substansi Produk									
	konseling ini adalah terbiasa melakukan aktivitas offline sesuai hobi dan melakukan aktivitas offline yang bermanfaat/menyenangkan.								
6	Bentuk perilaku dari nilai Islam sabar atau yang menjadi perilaku sasaran dalam konseling ini adalah terbiasa tidak marah/kesal saat disuruh orang tua atau saudara untuk berhenti bermain gawai yang menyenangkan serta meresponnya dengan kata-kata yang santun.	5	5	5	4	5	5	4	5
7	Bentuk perilaku dari nilai Islam <i>istiqāmah</i> atau yang menjadi perilaku sasaran dalam konseling ini adalah terbiasa konsisten melakukan berbagai perilaku bermain gawai sehat di atas.	5	5	5	5	5	5	4	5
8	Ada enam perilaku bermasalah dalam kecanduan gawai yang akan dirubah dengan program konseling ini yakni <i>salience</i> , <i>mood change</i> , <i>tolerance</i> , <i>withdrawal symptoms</i> , <i>conflict</i> , dan <i>relapse and reinstatement</i>	4	5	5	4	4	4	4	5
9	Perilaku <i>tawassuʻ</i> di atas dibiasakan untuk merubah perilaku bermasalah <i>salience</i> (selalu	5	5	5	4	4	5	4	5

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
B. Pernyataan Penilaian terhadap Substansi Produk									
	memainkan gawai menyenangkan hingga mengabaikan pekerjaan/kebutuhan dasar seperti mengerjakan PR, belajar, melaksanakan salat, dan lainnya).								
10	Perilaku <i>ukhuwwah</i> di atas dibiasakan untuk merubah perilaku bermasalah <i>mood change</i> (selalu melarikan diri pada bermain gawai yang menyenangkan saat <i>bad mood</i> /merasa bosan).	5	5	5	4	5	5	4	5
11	Perilaku <i>mujāhadatu an-nafsi</i> di atas dibiasakan untuk merubah perilaku bermasalah <i>tolerance</i> (selalu memainkan gawai yang menyenangkan dalam waktu yang lama) dan <i>withdrawal symptoms</i> (selalu berperilaku gelisah saat tidak bisa meneruskan atau tidak bisa memainkan gawai menyenangkan)	5	5	5	5	4	5	4	5
12	Perilaku sabar di atas dibiasakan untuk merubah perilaku bermasalah <i>conflict</i> (selalu marah-marah baik secara intra maupun interpersonal saat memainkan gawai atau saat disuruh berhenti untuk memainkan gawai yang menyenangkan)	4	5	5	5	4	5	4	5
13	Perilaku <i>istiqāmah</i> di atas dibiasakan untuk merubah perilaku bermasalah <i>relapse and</i>	5	5	5	5	5	5	4	5

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
B. Pernyataan Penilaian terhadap Substansi Produk									
	<i>reinstatement</i> (kambuh ke perilaku kecanduan setelah berhenti atau setelah sembuh dari kecanduan)								
14	Pemberian penguatan positif untuk perilaku positif dalam konseling <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dilakukan dengan pendekatan <i>reward</i> secara morel dan materiel	4	5	5	5	4	4	4	5
15	Penguatan positif untuk perilaku positif dalam konseling <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dilakukan dengan memberikan <i>reward</i> berupa pujian, doa, nilai (skor), uang, <i>snack</i> , kotak pensil, buku, dan perlengkapan belajar lainnya.	4	5	5	4	4	5	4	5
16	Pemberian konsekuensi negatif untuk perilaku negatif dalam konseling ini dilakukan dengan pendekatan <i>punishment</i> secara morel dan materiel.	4	5	5	4	4	5	4	5
17	Konsekuensi negatif untuk perilaku negatif dalam konseling <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dilakukan dengan memberikan <i>punishment</i> berupa teguran,	5	5	5	4	4	5	4	5

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
B. Pernyataan Penilaian terhadap Substansi Produk									
	nasihat, dan tidak akan mendapat hadiah menarik seperti uang, <i>snack</i> , nilai (skor), kotak pensil, buku, dan perlengkapan belajar lainnya.								
C. Pernyataan Penilaian terhadap Implementasi Produk									
No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
1	Pelaksanaan model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini mengacu pada teori prosedur pelaksanaan <i>behavioral contract</i> yang ada	5	5	5	4	4	4	4	5
2	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dapat diterapkan oleh guru wali (wali kelas) pada sekolah dasar.	5	5	5	4	4	5	4	5
3	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini diterapkan dengan melibatkan orang tua/wali sebagai pengawas dalam pelaksanaan kontrak perilaku saat di rumah	5	5	5	4	5	5	4	5

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
C. Pernyataan Penilaian terhadap Implementasi Produk									
4	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dapat diterapkan di sekolah dasar dengan mudah dan tidak memerlukan biaya besar.	5	5	5	4	5	5	4	5
5	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dapat diterapkan terhadap peserta didik sekolah dasar baik secara individual maupun berkelompok.	5	5	5	4	5	4	4	5
6	Bagian dari proses pelaksanaan model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dilakukan dengan menggunakan sistem pengisian jurnal (catatan harian) siswa.	5	5	5	4	5	4	4	5
7	Jurnal (catatan harian) dalam model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini berisi tentang enam perilaku bermain gawai sehat yang harus dibiasakan siswa dalam kehidupan sehari-hari.	5	5	5	4	5	5	4	5

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
C. Pernyataan Penilaian terhadap Implementasi Produk									
8	Jurnal (catatan harian) siswa berfungsi sebagai alat dokumentasi dan evaluasi yang dapat membantu konselor/guru wali dalam memonitor dan menilai perubahan perilaku siswa.	5	5	5	4	5	4	4	5
9	Dalam hal monitoring dan evaluasi, pemantauan dan penilaian perubahan perilaku dalam model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dilakukan dengan menggunakan lembar kerja monitoring dan evaluasi.	4	5	5	4	5	5	4	5
10	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dilakukan sebanyak sepuluh kali pertemuan.	4	5	5	4	5	4	5	4
11	Model intervensi psikologis <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam ini dilakukan dengan durasi antara 15 hingga 30 menit dalam tiap-tiap pertemuannya.	4	5	3	4	5	5	4	3
12	Hari pertama dalam pelaksanaan konseling ini adalah melakukan pembentukan kelompok konseling, memberikan kesempatan pada seluruh anggota kelompok untuk saling berkenalan dan	4	5	5	4	5	5	4	4

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
C. Pernyataan Penilaian terhadap Implementasi Produk									
	membicarakan tentang perilaku kecanduan mereka masing-masing, dan memberikan penjelasan kepada mereka tentang perilaku kecanduan gawai mereka tersebut (<i>forming and storming</i>).								
13	Hari kedua dalam pelaksanaan konseling ini adalah membuat dan menyepakati norma kelompok selama proses konseling berlangsung, seperti mengikuti program konseling dengan penuh kesadaran, kejujuran, keterbukaan, semangat, dan memiliki rasa ingin merubah perilaku kecanduan gawai (<i>norming</i>).	4	5	5	4	5	5	5	4
14	Kari ketiga dalam pelaksanaan konseling ini adalah menganalisis dan menetapkan perilaku kecanduan gawai dan perilaku sasaran berikut dengan penguatan dan konsekuensinya dengan menggunakan teknik analisis <i>Antecedents, Behavior, and Cosequences</i> (ABC).	5	5	5	4	5	4	4	4
15	Hari keempat hingga kedelapan dalam pelaksanaan konseling ini adalah monitoring perubahan perilaku dengan menggunakan lembar kerja monitoring dan memberikan	5	5	5	4	5	4	4	4

Lanjutan. Lampiran 13. Data Angket Hasil Penilaian Para Ahli dan Praktisi

No.	Pernyataan	Jawaban							
		Ahli 1 (Skor)	Ahli 2 (Skor)	Ahli 3 (Skor)	Ahli 4 (Skor)	Ahli 5 (Skor)	Ahli 6 (Skor)	Ahli 7 (Skor)	Ahli 8 (Skor)
C. Pernyataan Penilaian terhadap Implementasi Produk									
	penguatan positif bagi para peserta didik yang mengalami perubahan perilaku.								
16	Hari kesembilan dalam pelaksanaan konseling ini adalah evaluasi perubahan perilaku dengan menggunakan lembar kerja evaluasi.	5	5	5	4	5	5	5	4
17	Hari kesepuluh dalam pelaksanaan dalam pelaksanaan konseling ini adalah penyampaian hasil evaluasi secara statis, penyampaian bermakna baik secara umum maupun islami tentang perubahan perilaku yang mereka alami melalui proses konseling, dan mengakhiri kegiatan konseling sekaligus membubarkan anggota konseling secara resmi (<i>termination</i>).	5	5	5	4	5	5	4	4
18	Terminasi dalam konseling ini dilakukan dengan menggunakan lembar kerja terminasi.	5	5	5	4	5	5	4	4

Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
R1	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
R2	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	
		Upper Bound	4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
R3	Mean		4.63	.263
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.00	
		Upper Bound	5.25	
	5% Trimmed Mean		4.69	
	Median		5.00	
	Variance		.554	
	Std. Deviation		.744	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Minimum		3	
	Maximum		5	
	Range		2	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.951	.752
	Kurtosis		3.205	1.481
R4	Mean		4.88	.125
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.58	
		Upper Bound	5.17	
	5% Trimmed Mean		4.92	
	Median		5.00	
	Variance		.125	
	Std. Deviation		.354	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		0	
	Skewness		-2.828	.752
	Kurtosis		8.000	1.481
R5	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
S1	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Upper Bound		5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
S2	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
S3	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
S4	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
S5	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
S6	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
S7	Mean		4.88	.125
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.58	
		Upper Bound	5.17	
	5% Trimmed Mean		4.92	
	Median		5.00	
	Variance		.125	
	Std. Deviation		.354	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		0	
	Skewness		-2.828	.752
	Kurtosis		8.000	1.481
S8	Mean		4.38	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.94	
		Upper Bound	4.81	
	5% Trimmed Mean		4.36	
	Median		4.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
S9	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
S10	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
S11	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
S12	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
S13	Mean		4.88	.125
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.58	
		Upper Bound	5.17	
	5% Trimmed Mean		4.92	
	Median		5.00	
	Variance		.125	
	Std. Deviation		.354	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		0	
	Skewness		-2.828	.752
	Kurtosis		8.000	1.481
S14	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Upper Bound		4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
S15	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	
		Upper Bound	4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
S16	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	
		Upper Bound	4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
S17	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
I1	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	
		Upper Bound	4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
I2	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
I3	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
I4	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
I5	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
I6	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
I7	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
I8	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
I9	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
I10	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Upper Bound		4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
I11	Mean		4.13	.295
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.43	
		Upper Bound	4.82	
	5% Trimmed Mean		4.14	
	Median		4.00	
	Variance		.696	
	Std. Deviation		.835	
	Minimum		3	
	Maximum		5	
	Range		2	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		-.277	.752
	Kurtosis		-1.392	1.481
I12	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	
		Upper Bound	4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
I13	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
I14	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	
		Upper Bound	4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
I15	Mean		4.50	.189
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.05	
		Upper Bound	4.95	
	5% Trimmed Mean		4.50	

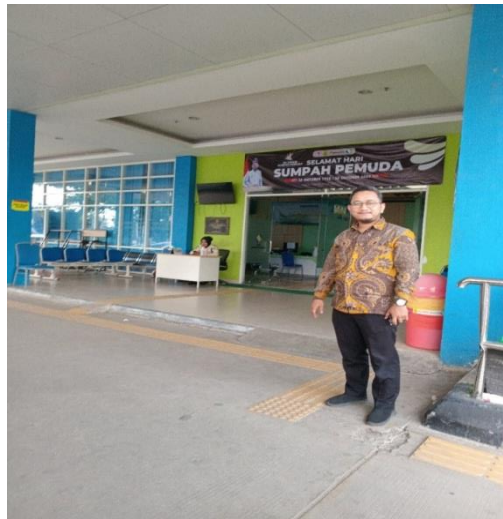
Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
	Median		4.50	
	Variance		.286	
	Std. Deviation		.535	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-2.800	1.481
I16	Mean		4.75	.164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.36	
		Upper Bound	5.14	
	5% Trimmed Mean		4.78	
	Median		5.00	
	Variance		.214	
	Std. Deviation		.463	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-1.440	.752
	Kurtosis		.000	1.481
I17	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481

Lanjutan. Lampiran 14. Data Hasil Analisis Statistik (Deskriptif) terhadap Angket Hasil Penilaian Para Ahli

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
I18	Mean		4.63	.183
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.19	
		Upper Bound	5.06	
	5% Trimmed Mean		4.64	
	Median		5.00	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.518	
	Minimum		4	
	Maximum		5	
	Range		1	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481

Lampiran 15. Dokumentasi Pada Saat Konsultasi dengan Psikolog (Ahli Psikologi) di Salah Satu Rumah Sakit yang Ada di kota Banjarmasin terkait Produk yang akan Dikembangkan untuk Menangani Kecanduan Gawai pada Peserta Didik Sekolah Dasar di kota Banjarmasin.



Lampiran 16. Data Angket Uji Kepraktisan

No. Responden	Jawaban Pernyataan																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
2	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5
9	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5
13	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5
21	4	5	4	3	3	5	3	5	3	5	4	5	4	5	5	5	3	4	4	5
22	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2
23	5	4	3	3	3	5	3	5	3	5	4	5	3	4	4	4	3	4	4	5
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4

Lanjutan. Lampiran 16. Data Angket Uji Kepraktisan

No. Responden	Jawaban Pernyataan																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
25	4	4	4	3	4	3	4	3	3	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	4
30	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
31	4	3	5	5	4	5	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5
32	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Lampiran 17. Hasil Analisis Data Statistik Angket Kepraktisan

Frequencies																					
		Statistics																			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
N	Valid	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table					
P1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Setuju	21	63.6	63.6	66.7
	Sangat Setuju	11	33.3	33.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Setuju	21	63.6	63.6	69.7
	Sangat Setuju	10	30.3	30.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Setuju	21	63.6	63.6	72.7

Lanjutan. Lampiran 17. Hasil Analisis Data Statistik Angket Kepraktisan

Frequency Table					
P3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Sangat Setuju	9	27.3	27.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	6	18.2	18.2	18.2
	Setuju	19	57.6	57.6	75.8
	Sangat Setuju	8	24.2	24.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Setuju	20	60.6	60.6	69.7
	Sangat Setuju	10	30.3	30.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lanjutan. Lampiran 17. Hasil Analisis Data Statistik Angket Kepraktisan

Frequency Table					
P6					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Setuju	22	66.7	66.7	72.7
	Sangat Setuju	9	27.3	27.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P7					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	4	12.1	12.1	12.1
	Setuju	22	66.7	66.7	78.8
	Sangat Setuju	7	21.2	21.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P8					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Cukup Setuju	3	9.1	9.1	12.1
	Setuju	23	69.7	69.7	81.8
	Sangat Setuju	6	18.2	18.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lanjutan. Lampiran 17. Hasil Analisis Data Statistik Angket Kepraktisan

Frequency Table					
P9					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Cukup Setuju	4	12.1	12.1	15.2
	Setuju	25	75.8	75.8	90.9
	Sangat Setuju	3	9.1	9.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P10					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Cukup Setuju	3	9.1	9.1	12.1
	Setuju	18	54.5	54.5	66.7
	Sangat Setuju	11	33.3	33.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P11					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Setuju	23	69.7	69.7	78.8
	Sangat Setuju	7	21.2	21.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lanjutan. Lampiran 17. Hasil Analisis Data Statistik Angket Kepraktisan

Frequency Table					
P12					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Setuju	17	51.5	51.5	54.5
	Sangat Setuju	15	45.5	45.5	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P13					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	4	12.1	12.1	12.1
	Setuju	16	48.5	48.5	60.6
	Sangat Setuju	13	39.4	39.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P14					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	4	12.1	12.1	12.1
	Setuju	21	63.6	63.6	75.8
	Sangat Setuju	8	24.2	24.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lanjutan. Lampiran 17. Hasil Analisis Data Statistik Angket Kepraktisan

Frequency Table					
P15					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Setuju	22	66.7	66.7	72.7
	Sangat Setuju	9	27.3	27.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P16					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Setuju	21	63.6	63.6	72.7
	Sangat Setuju	9	27.3	27.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P17					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	5	15.2	15.2	15.2
	Setuju	21	63.6	63.6	78.8
	Sangat Setuju	7	21.2	21.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lanjutan. Lampiran 17. Hasil Analisis Data Statistik Angket Kepraktisan

Frequency Table					
P18					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Setuju	25	75.8	75.8	81.8
	Sangat Setuju	6	18.2	18.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P19					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Setuju	4	12.1	12.1	12.1
	Setuju	16	48.5	48.5	60.6
	Sangat Setuju	13	39.4	39.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
P20					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Cukup Setuju	2	6.1	6.1	9.1
	Setuju	15	45.5	45.5	54.5
	Sangat Setuju	15	45.5	45.5	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lampiran 18. Data Skor Angket Uji Efektivitas

No. Responden	Pretest	Posttest
1	48	32
2	51	38
3	40	35
4	51	36
5	32	37
6	43	25
7	50	36
8	33	23
9	33	45
10	38	38
11	40	30
12	40	45
13	49	37
14	42	32
15	44	41
16	43	38
17	45	44
18	41	40
19	51	49
20	49	54
21	44	35
22	33	33
23	35	27
24	33	37
25	45	18
26	49	37
27	38	48
28	33	29
29	23	18

Lampiran 19. Hasil Analisis Data Statistik Angket Uji Efektivitas

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor Pretest	29	100.0%	0	0.0%	29	100.0%
Skor Posttest	29	100.0%	0	0.0%	29	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Skor Pretest	Mean		41.24	1.342
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38.49	
		Upper Bound	43.99	
	5% Trimmed Mean		41.56	
	Median		42.00	
	Variance		52.190	
	Std. Deviation		7.224	
	Minimum		23	
	Maximum		51	
	Range		28	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		-.473	.434
	Kurtosis		-.273	.845
Skor Posttest	Mean		35.76	1.595
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	32.49	
		Upper Bound	39.03	

Descriptives			
		Statistic	Std. Error
	5% Trimmed Mean		35.82
	Median		37.00
	Variance		73.761
	Std. Deviation		8.588
	Minimum		18
	Maximum		54
	Range		36
	Interquartile Range		10
	Skewness		-.194
	Kurtosis		.169
			.845

Lanjutan. Lampiran 19. Hasil Analisis Data Statistik Angket Uji Efektivitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor Pretest	.114	29	.200*	.939	29	.094
Skor Posttest	.121	29	.200*	.974	29	.668

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor Pretest	41.24	29	7.224	1.342
	Skor Posttest	35.76	29	8.588	1.595

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor Pretest & Skor Posttest	29	.381	.041

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Skor Pretest - Skor Posttest	5.483	8.867	1.646	2.110	8.855	3.330	28	.002

Lampiran 20. Foto Dokumentasi Pelaksanaan Model “BERIMAN”







Dokumen produk yang peneliti dikembangkan (BERIMAN), peneliti sajikan secara utuh pada bagian di bawah.

SPESIFIKASI PRODUK

Nama Produk	: Model Intervensi Psikologis BERIMAN (<i>Behavioral Contract</i> Berbasis Keislaman). Sebuah model intervensi psikologis alternatif keislaman untuk menangani kecanduan gawai pada anak usia SD.
Bentuk Produk	: Buku Panduan
Fungsi	: Untuk menangani kecanduan gawai dengan kriteria kecanduan ringan.
Pengguna	: Guru wali (kelas) atau guru PAI Sekolah Dasar
Sasaran	: Peserta didik sekolah dasar dengan usia 10 atau 11 tahun yang mengalami kecanduan gawai dengan kriteria kecanduan ringan.
Basis Teori	: Teori behavioristik Skinner, teori psikologi konseling, teori <i>behavioral contract</i> Miltenberger, perspektif integrasi agama dan sains Barbour, dan teori kecanduan gawai Kwon <i>et al.</i>
Basis Nilai Islam	: <i>Tawassuʻ</i> , Sabar, <i>Mujāhadatu An-Nafsi</i> , <i>Ukhuwwah</i> , <i>Hifzu Al-Waqt</i> i, dan <i>QanāʻAh</i> .
Konsep Konseling	: Teknik <i>Behavioral Contact</i> Terintegrasi dengan Nilai-Nilai Islam
Lama Pelaksanaan	: 10 Sesi Pertemuan
Instrumen Penilaian	: <i>Smartphone Addiction Scale Short Version</i> (SAS-SV) Kwon <i>et al.</i>
<i>Output</i>	: Penurunan perilaku kecanduan gawai dan peningkatan perilaku digital islami.
<i>Outcome</i>	: Terbentuknya karakter digital islami peserta didik yang ditandai dengan perilaku moderat, sabar, mampu mengendalikan diri, sosial, bertanggung jawab, dan disiplin terhadap penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari.

KATA PENGANTAR

Peng sha *et al.* menyebutkan, *smartphone* (gawai) merupakan salah satu alat komunikasi canggih era modern yang biasa digunakan khalayak umum dalam kehidupan sehari-hari, bahkan menurut mereka alat tersebut sudah menjadi *ubiquitous* (bagian tak terpisahkan/menyebar secara luas) pada masyarakat modern, dan digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi namun juga sebagai alat untuk menghibur diri.³⁴¹

Gawai, jika digunakan sebagaimana fungsinya maka akan sangat berguna bagi kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek, seperti aspek komunikasi, pendidikan, dan lain sebagainya, namun sebaliknya, jika digunakan tidak sebagaimana mestinya maka ia akan menimbulkan berbagai permasalahan, yang salah satunya seperti permasalahan perilaku (distorsi perilaku) yang peneliti angkat dalam penelitian ini, yakni permasalahan kecanduan gawai.³⁴²

Sebagaimana yang peneliti kemukakan pada bagian latar belakang masalah di bawah, kecanduan gawai telah menimbulkan berbagai dampak negatif dalam kehidupan umat manusia khususnya para peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin, para peserta didik yang terpapar penyakit (kecanduan) ini telah melakukan berbagai tindakan/perilaku tercela yang bertentangan baik dengan norma secara umum maupun dengan syariat Islam yang ada.

Pengembangan produk konseling BERIMAN (*Behavioral Contract* Berbasis Keislaman) ini adalah pengembangan yang dilakukan dengan tujuan untuk menemukan produk yang dapat dijadikan sebagai jawaban (solusi) dalam menangani permasalahan kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan berbagai dasar dan langkah ilmiah yang ada agar mendapat hasil yang lebih maksimal. Semoga pengembangan ini mendapat dukungan dari berbagai pihak, sehingga mendapatkan hasil yang benar-benar maksimal, dan permasalahan kecanduan gawai terutama yang terjadi di kalangan peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin dapat ditangani dengan baik dan benar. Terima kasih.

Tertanda.
Pengembang,

Midi HS

³⁴¹ Peng Sha *et al.*, "Linking Internet Communication and Smartphone Use Disorder by Taking a Closer Look at the Facebook and WhatsApp Applications," *Addictive Behaviors Reports* 9 (June 2019): h.1, <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100148>.

³⁴² Yeni Suryaningsih *et al.*, "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," *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)* 10, no. 1 (February 2024): h. 118, <https://doi.org/10.33023/jikep.v10i1.1941>.

DAFTAR ISI

SPESIFIKASI PRODUK	319
KATA PENGANTAR.....	320
DAFTAR ISI	321
BAB I. PENDAHULUAN	322
A. Latar Belakang	322
B. Tujuan.....	323
BAB II. LANDASAN TEORI	325
A. Kajian Teori.....	325
B. Model Konseptual	326
BAB III. MODEL PRODUK YANG DIKEMBANGKAN.....	327
A. Materi Produk.....	327
B. Prosedur pelaksanaan	328
BAB IV. PENUTUP	333
DAFTAR PUSTAKA.....	334
LAMPIRAN	337

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum, ada tiga hal yang peneliti kemukakan pada bagian pendahuluan ini, yakni *empirical gap*, *need assessment*, dan studi literatur. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

Dalam hal *empirical gap*, berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di beberapa sekolah dasar di kota Banjarmasin, ditemukan data bahwa para peserta didik di beberapa sekolah tersebut rata-rata termasuk ke dalam kategori siswa dengan risiko kecanduan gawai. Perilaku kecanduan gawai mereka seperti berperilaku sering memainkan gawai yang menyenangkan hingga hingga fungsi hidup sehari-hari menjadi terganggu (*daily-life disturbance*), tidak sabar untuk segera memainkan gawai yang menyenangkan saat *offline* (*positive anticipation*), berperilaku gelisah saat tidak bisa memainkan gawai (*withdrawal*), mengabaikan hubungan nyata dan lebih memilih hubungan dunia maya (*cyberspace-oriented relationship*), memainkan gawai secara berlebihan atau lebih lama dari waktu yang direncanakan (*overuse*), dan memainkan gawai dalam durasi yang semakin lama/penggunaan semakin lama dari hari ke hari (*tolerance*).³⁴³

Terkait memainkan gawai yang menyenangkan, yang dimaksud dengan perilaku tersebut adalah para responden sering memainkan *game online* dan *scrolling* video-video menyenangkan di media-media sosial saat mereka sedang *online*. *Game online* yang sering dimainkan adalah *free fire*, *pubg*, *moba*, *roblox*, *citampi stories*, *clash of clans*, *GTA*, *minecraft*, *snack*, *skibidi toilets*, *PK XD*, dan *billiard*, sedangkan video-video yang menyenangkan yang sering dikunjungi adalah video *markonah*, *mipan* dan *zuzuzu*, dan video menyenangkan lainnya yang ada di *facebook*, *tiktok*, *Instagram*, dan *youtube*.

Kemudian, terkait waktu yang mereka habiskan dalam memainkan gawai yang menyenangkan, durasinya bervariasi, ada yang menghabiskan waktu hingga 2 jam, 3 jam, 4 jam, 6 jam, bahkan ada yang hampir 24 jam, hal tersebut ia lakukan karena pada saat itu orang-orang di rumah sedang menjaga anggota keluarga yang sedang sakit di rumah sakit dan ia hanya sendirian di rumah.

Dalam hal *need assessment*, berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan pihak sekolah seperti para kepala sekolah dan para guru, ditemukan kesimpulan bahwa kami sama-sama sepakat untuk mencari solusi terhadap permasalahan kecanduan gawai. Hal ini kami lakukan sebagai upaya pencegahan agar permasalahan tersebut tidak sampai berubah menjadi permasalahan yang serius sebagaimana kasus gangguan jiwa akibat kecanduan gawai yang pernah terjadi di RS Jiwa yang ada di Kalsel.³⁴⁴

³⁴³ Peserta Didik, Wawancara Lanjutan untuk Mendalami Data Awal Terkait Isu Kecanduan Gawai Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kota Banjarmasin, November 16, 2023.

³⁴⁴ izak-Indra Zakaria, "Sudah 7 Anak Gangguan Jiwa karena Gadget - Prokal," Sudah 7 Anak Gangguan Jiwa karena Gadget - Prokal, accessed October 8, 2025, <https://www.prokal.co/kalimantan-selatan/1773862103/sudah-7-anak-gangguan-jiwa-karena-gadget>.

Selanjutnya, dalam hal studi literatur, berdasarkan studi literatur yang peneliti lakukan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah produk model intervensi psikologis *behavioral* nan islmi yakni model intervensi psikologis BERIMAN (*behavioral contract* berbasis keislaman) untuk menangani permasalahan kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin sebagaimana disebutkan di atas.

Terdapat beberapa alasan mengapa peneliti lebih memilih mengembangkan model intervensi psikologis tersebut ketimbang model yang lainnya, antara lain, pertama, secara teori, model intervensi psikologis merupakan model intervensi yang dapat digunakan untuk menangani permasalahan psikologis,³⁴⁵ kedua, metode *behavioral contract* merupakan metode intervensi psikologis yang dapat digunakan untuk mengubah/menargetkan suatu perilaku tertentu pada pasien/klien dengan usia anak-anak,³⁴⁶ ketiga, menurut hasil penelitian, metode *behavioral contract* dapat dijadikan sebagai metode intervensi psikologis untuk mereduksi perilaku digital yang bermasalah seperti *perilaku phubbing* pada peserta didik,³⁴⁷ dan keempat, selain karena dinilai relevan dengan kultur sosial di kota Banjarmasin yang religius³⁴⁸ juga diharapkan mampu menangani degradasi perilaku spiritual para peserta didik sekolah dasar yang terpapar kecanduan gawai, seperti meninggalkan salat wajib saat memainkan gawai yang menyenangkan, kurang bersosial dengan orang sekitar, minimnya melakukan aktivitas islami yang bermanfaat, dan membentak/marah-marah terhadap orang tua saat disuruh untuk berhenti memainkan gawai yang menyenangkan.

B. Tujuan

Terdapat beberapa tujuan dari pengembangan model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis keislaman ini, antara lain sebagai berikut.

1. Untuk menemukan produk intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis keislaman yang dapat digunakan untuk menangani kecanduan gawai pada peserta sekolah dasar di kota Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui rancangan model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis keislaman dalam menangani kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin.

³⁴⁵ Seto Mulyadi, Muhammad Fakhurrozi, and Diana Rohayati, *Psikologi Konseling* (Jakarta: Gunadarma, 2015), h. 1-2.

³⁴⁶ Raymond G. Miltenberger, *Behavior Modification: Principles and Procedures*, 4. ed., International Student Edition (Belmont, CA: Thomson Wadsworth, 2008), h. 531.

³⁴⁷ Wahyu Almizri, Firman, and Netrawati, "Model Behavior Contract Melalui Layanan Penguasaan Konten Untuk Mereduksi Addiction Smartphone Use," *Taqorrub: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah* 3, no. 2 (2022): 2, <https://doi.org/10.55380/taqorrub.v3i2.319>.

³⁴⁸ Abd Adim, "PERILAKU EKONOMI DAN KEBERAGAMAAN KOMUNITAS PEDAGANG BANJAR DALAM PERSPEKTIF SUFISTIK," *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 17, no. 1 (July 2019): h. 131, <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2763>.

3. Untuk mengetahui tingkat validitas model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis keislaman dalam menangani kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin.
4. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis keislaman dalam menangani kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin.
5. Untuk mengetahui efektivitas model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis keislaman dalam menangani kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin.

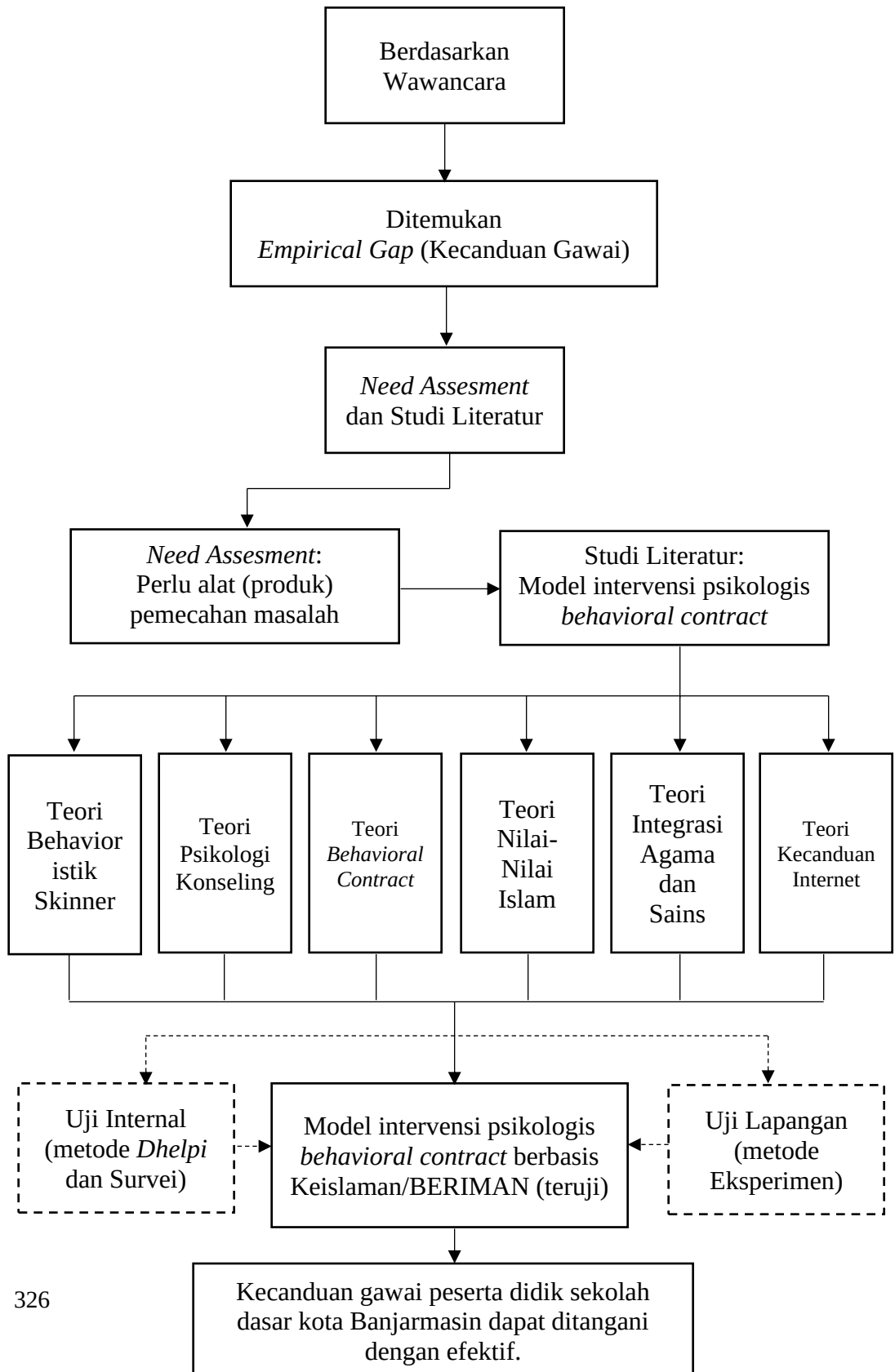
BAB II. LANDASAN TEORI

Secara garis besar, bagian ini mengemukakan dua bahasan terkait produk yang dikembangkan, pertama, tentang kajian teori, dan kedua, tentang model konseptual. Adapun pemaparan lengkapnya adalah sebagai berikut.

A. Kajian Teori

Kajian teori yang menjadi landasan pengembangan produk ini merujuk pada pembahasan teoretis sebagaimana telah dikemukakan di atas, khususnya pada bagian BAB II tentang kajian teori dalam disertasi ini. Kajian tersebut meliputi konsep Behavioristik Skinner, Psikologi Konseling, Teknik Konseling *Behavioral Contract* Miltenberger, teori kecanduan gawai Kwon *et al.*, Konsep Integrasi Agama dan Sains Barbour, dan nilai-nilai Islam. Seluruh landasan teoretis tersebut selanjutnya diadaptasi dan diintegrasikan ke dalam rancangan produk yang kemudian diberi nama model Intervensi Psikologis BERIMAN dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan intervensi, serta kebutuhan pelaksanaan model di lingkungan sekolah dasar.

B. Model Konseptual



BAB III. MODEL PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

Sebagaimana disebutkan dalam teori penelitian, ada tiga bahasan utama yang dikemukakan dalam pengembangan awal ini, yakni materi produk yang dikembangkan, prosedur pelaksanaannya, dan instrumen evaluasinya.³⁴⁹ Adapun detailnya adalah sebagai berikut.

A. Materi Produk

Produk yang peneliti kembangkan adalah model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam. Produk ini dikembangkan sebagai pemenuhan kebutuhan para pendidik (guru) sekolah dasar dalam menangani perilaku bermasalah berupa kecanduan gawai pada peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin.

Segi materi, produk ini memuat materi-materi teoritik yang disusun berdasarkan teori *behavioral contract* yang ada. Materi-materi tersebut antara lain, tujuan pelaksanaan, jenis *behavioral contract* yang digunakan, lima komponen penting, dan memuat jangka waktu pelaksanaan. Adapun penjelasan detail dari tiap-tiap materi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Pelaksanaan

Model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam yang dilaksanakan memiliki suatu tujuan tertentu yakni merubah perilaku bermasalah berupa kecanduan gawai peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin menjadi perilaku bermain gawai yang lebih sehat nan islami.

2. Jenis *Behavioral contract* Berbasis Nilai-Nilai Islam

Jenis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam yang peneliti kembangkan menggunakan jenis satu pihak, maksudnya adalah kontrak dilakukan oleh satu pihak saja yakni peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin yang ingin merubah perilaku kecanduan gawainya menjadi perilaku bermain gawai sehat nan islami, namun dalam pelaksanaannya kontrak ini melibatkan pendidik (guru) sebagai pembimbing (konselor) dalam tujuannya merubah perilaku kecanduan tersebut.

3. Lima Komponen Penting

Model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam ini memuat lima komponen penting di dalamnya, antara lain, pertama, memuat perilaku-perilaku islami (*tawassuʿ*, sabar, *mujāhadatu an-nafsi*, *ukhuwwah*, *hifzu al-waqt*i, dan *qanā'ah*) sebagai perilaku sasaran atau perilaku yang akan dibiasakan untuk merubah perilaku kecanduan gawai, kedua, memuat indikator kecanduan gawai Kwon *et al.* (*daily-life disturbance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *cyberspace-oriented relationship*, *overuse*, and *tolerance*) sebagai indikator atau tolak ukur keberhasilan kontrak perilaku yang dilaksanakan, ketiga, memuat waktu kapan perilaku-perilaku islami dilakukan, keempat, memuat kontingensi penguatan positif dan konsekuensi negatif berupa *reward and punishment* nan islami baik secara materiel maupun nonmateriel yang disenangi para peserta didik sekolah dasar

³⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Penelitian (Research And Development/R&D)*, h. 35-36.

di kota Banjarmasin, dan kelima, memuat subjek yang akan dirubah perilakunya yakni peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin yang terpapar kecanduan gawai.

4. Memuat Jangka Waktu Pelaksanaan

Model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam ini memiliki jangka waktu dalam pelaksanaannya, yakni dilaksanakan selama empat minggu lamanya atau dilakukan dengan jumlah pertemuan sebanyak sepuluh kali pertemuan, dengan durasi waktu lima belas hingga tiga puluh menit pada tiap-tiap pertemuannya.

B. Prosedur pelaksanaan

Secara umum, dari segi waktu dan jumlah pertemuan, pelaksanaan model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam mengacu pada sebagaimana disebutkan pada bagian jangka waktu pelaksanaan di atas, yakni dilakukan selama empat minggu atau dilakukan dengan jumlah pertemuan sebanyak sepuluh kali pertemuan, sedangkan dari segi prosedur pelaksanaan, pelaksanaan model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam ini mengacu pada prosedur pelaksanaan konseling kelompok. Ada lima tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan konseling kelompok, yakni tahap *forming*, *storming*, *norming*, *performing/working*, dan *mourning/termination*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

Pertama, *forming*, atau tahap pembentukan kelompok konseling. Pada tahap ini peneliti membentuk kelompok konseling di mana para anggotanya terdiri dari para peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin yang terpapar kecanduan gawai, dan sekaligus memberikan arahan kepada mereka untuk melakukan pembicaraan santai yang tidak ada hubungannya dengan masalah kecanduan gawai, seperti berkenalan, beramah-tamah, dan pembicaraan santai lain sebagainya hingga terjalin hubungan yang baik (dapat menerima satu sama lain) antar mereka, dan pada akhirnya mereka siap untuk melaksanakan tahapan konseling berikutnya.

Kedua, *storming*, atau tahap konflik verbal formal. Pada tahap ini peneliti memberikan arahan kepada para anggota kelompok (para peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin yang terpapar kecanduan gawai) untuk saling memberikan umpan balik (tanggapan) antara satu sama lain secara formal terkait masalah kecanduan gawai yang mereka alami hingga tujuan dari konseling yang dilakukan menjadi lebih terlihat. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga melakukan kegiatan lain, seperti mengungkapkan permasalahan kecanduan gawai yang dialami para peserta didik secara komprehensif sehingga para peserta didik dapat mengerti dengan permasalahan yang tengah mereka hadapi.

Ketiga, *norming*, atau tahap membuat dan menyepakati norma kelompok. Pada tahap ini, peneliti dan peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin yang terpapar kecanduan gawai bersama-sama membuat dan menyepakati norma-norma kelompok agar konseling kelompok yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan lancar serta mencapai tujuan yang diinginkan yakni dapat menangani permasalahan kecanduan gawai peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin. Terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai norma-norma dalam kelompok konseling, antara lain, masing-masing para peserta didik yang menjadi anggota kelompok harus memiliki rasa menjadi bagian dari kelompok yang telah dibentuk,

mengikuti konseling kelompok dengan penuh semangat, saling bekerja sama dan menunjukkan harapan masalah akan selesai, saling mendukung, saling berempati, saling terbuka, dan saling menyetujui dan melaksanakan norma yang telah disepakati secara bersama-sama yang ada di dalam kelompok tersebut.

Keempat, *performing/working*, atau tahap pelaksanaan model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam. Pelaksanaan model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam dilakukan dengan tahapan yang sesuai dengan teori yang ada, yakni melakukan analisis ABC (*Antecedent, Behavior, and Consequence*) terhadap perilaku kecanduan gawai, menentukan perilaku kecanduan gawai peserta didik yang akan dirubah, menentukan jenis penguatan yang akan digunakan, memberikan penguatan tersebut setiap kali para peserta didik berhasil melakukan perilaku yang sesuai dengan kontrak, dan memberikan penguatan tersebut juga terhadap para peserta didik saat perilaku yang sesuai dengan kontrak tetap mereka lakukan (menetap).

Kelima, *mourning/termination*, yakni tahap rasa haru sekaligus berakhirnya kelompok konseling. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan konseling *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam yang peneliti lakukan. Pada tahap ini para peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin yang kecanduan gawai menjadi lebih paham tentang permasalahan yang mereka hadapi, mereka menjadi mampu merefleksi pengalaman masa lalu, mampu mengevaluasi apa yang telah terjadi, menjadi lebih mampu menyadari perasaan-perasaan yang ada terutama perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan kecanduan, mampu mengambil keputusan yang lebih baik, dan mampu memahami permasalahan yang dialami anggota lainnya yang disertai dengan suasana haru. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan beberapa hal, seperti menyimpulkan tentang pencapaian kelompok, memutuskan dan menyepakati berbagai hal untuk mengatasi masalah, dan persiapan untuk menjalani hidup yang baru setelah kelompok konseling berakhir. Pada kegiatan akhir dalam tahap ini, seluruh anggota kelompok membuat kesepakatan bahwa konseling kelompok yang mereka ikuti telah resmi berakhir.³⁵⁰ Untuk memperjelas prosedur pelaksanaan ini, berikut peneliti sajikan penjelasannya dalam bentuk tabel pada bagian di bawah ini.

Table. 3.1. Prosedur Pelaksanaan *Behavioral Contract* Berbasis Nilai-Nilai Islam.

Pertemuan	Kegiatan	Bentuk Perlakuan	Durasi Waktu
Pertama	<i>Forming and Storming</i>	- Guru/Peneliti membentuk grup konseling <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam (<i>Forming</i>) - Guru/Peneliti memberikan arahan kepada anggota kelompok (peserta didik yang kecanduan gawai untuk saling berkenalan dan saling ramah (<i>Forming</i>))	15 - 30 menit

³⁵⁰ Mulyadi, Fakhurrozi, and Rohayati, *Psikologi Konseling*, h. 147.

Lanjutan. Tabel. 3.1.

Pertemuan	Kegiatan	Bentuk Perlakuan	Durasi Waktu
		- Guru/Peneliti memberikan arahan untuk saling membicarakan permasalahan mereka (kecanduan gawai) secara formal hingga tujuan konseling menjadi lebih terlihat (<i>Storming</i>). - Guru/Peneliti mengungkapkan permasalahan kecanduan gawai yang dialami anggota kelompok (peserta didik sekolah dasar kota Banjarmasin)	
Kedua	<i>Norming</i>	- Guru/Peneliti bersama-sama dengan anggota kelompok menyusun norma kelompok dengan butir-butir norma sebagaimana disebutkan pada bagian prosedur pelaksanaan di bawah (<i>norming</i>). - Guru/Peneliti bersama-sama dengan anggota kelompok menyepakati norma kelompok yang dibuat (<i>norming</i>).	15 - 30 menit
Ketiga	<i>Performing/Working</i>	- Guru/Peneliti melakukan analisis ABC (<i>Antecedent, Behavior, and Consequence</i>) Guru/Peneliti bersama-sama dengan anggota kelompok menyusun <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam yang didasari hasil analisis ABC (<i>performing/working</i>) - Guru/Peneliti bersama-sama dengan anggota kelompok menyepakati <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam yang telah disusun	15 - 30 menit

Lanjutan. Tabel. 3.1.

Pertemuan	Kegiatan	Bentuk Perlakuan	Durasi Waktu
		(<i>performing/working</i>) Melaksanakan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam (<i>performing/working</i>)	
Keempat	<i>Working</i> (Monitoring pertama penerapan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam)	- Guru/Peneliti memonitor pelaksanaan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam dengan menggunakan pedoman monitoring yang ada. - Guru/Peneliti memberikan penguatan positif bagi anggota kelompok yang telah berhasil melaksanakan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam.	15 - 30 menit
Kelima	<i>Working</i> (Monitoring kedua penerapan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam)	Sda.	15 - 30 menit
Keenam	<i>Working</i> (Monitoring ketiga penerapan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam).	Sda.	15 - 30 menit
Ketujuh	<i>Working</i> (Monitoring pertama penerapan keempat <i>contract</i> berbasis nilai-nilai Islam)	Sda.	15 - 30 menit
Kedelapan	<i>Working</i> (Monitoring kelima penerapan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam)	Sda.	15 - 30 menit
Kesembilan	<i>Working</i> (Evaluasi hasil penerapan <i>behavioral contract</i>	Guru/Peneliti mengevaluasi hasil pelaksanaan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai	15 - 30 menit

Lanjutan. Tabel. 3.1.

Pertemuan	Kegiatan	Bentuk Perlakuan	Durasi Waktu
	berbasis nilai-nilai Islam)	Islam dengan menggunakan pedoman evaluasi yang ada	
Kesepuluh	<i>Mourning/Termination</i>	- Guru/Peneliti menyampaikan hasil evaluasi pelaksanaan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam kepada seluruh anggota kelompok - Guru/Peneliti menyampaikan makna/nilai segi Agama dari pembiasaan perilaku memainkan gawai yang sehat nan islami yang dilakukan para anggota kelompok hingga tercipta rasa emosional (rasa haru) antar mereka - Para anggota kelompok mampu merasakan nilai yang didapat dari pelaksanaan <i>behavioral contract</i> berbasis nilai-nilai Islam hingga mampu memahami dan mengevaluasi kesalahan diri agar jadi lebih baik lagi. - Guru/Peneliti Bersama-sama dengan anggota kelompok bersepakat untuk menyatakan bahwa konseling kelompok yang telah dilaksanakan secara resmi dinyatakan berakhir.	15 - 30 menit

BAB IV. PENUTUP

Model intervensi psikologis *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam adalah model intervensi psikologis *behavioral* bernuansa islami yang peneliti kembangkan untuk dijadikan sebagai jawaban (solusi) atas permasalahan perilaku berupa kecanduan gawai yang terjadi di kalangan peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin.

Sebagai sebuah hasil pengembangan, peneliti menyadari, tentu produk ini terdapat banyak keterbatasan. Namun demikian, berdasarkan hasil uji internal dan uji lapangan yang telah dilakukan, produk ini menunjukkan hasil kinerja yang baik serta layak untuk digunakan. Peneliti meyakini bahwa model *behavioral contract* berbasis nilai-nilai Islam yang peneliti kembangkan ini, memiliki potensi yang kuat dalam mencapai tujuan yang diharapkan, yakni mengatasi permasalahan kecanduan gawai yang terjadi di kalangan peserta didik sekolah dasar di kota Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adim, Abd. "Perilaku Ekonomi Dan Keberagamaan Komunitas Pedagang Banjar Dalam Perspektif Sufistik." *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 17, no. 1 (July 2019): 107–36. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2763>.
- Al-Ghazali, Al-Imam. *Ihyā' 'Ulūmiddīn (Menghidupkan Kembali Ilmu-Ilmu Agama)*. 8 (Sabar dan Syukur), translated by Ibnu Ibrahim Ba'adillah. Jakarta: Republika, 2011.
- . *Ihyā' 'Ulūmiddīn (Menghidupkan Kembali Ilmu-Ilmu Agama)*. Jilid 3, translated by Ibnu Ibrahim Ba'adillah. Jakarta: Republika, 2011.
- Al-Ghazali, Imam. *Minhajul Abidin = Jalan Para Ahli Ibadah*. Edited by Isma'il Ba'adillah and Mansyur Al-Katiri. Translated by Abu Hamas As-Sasaky. Jakarta: Khatulistiwa Press, 2013.
- Almizri, Wahyu, Firman, and Netrawati. "Model Behavior Contract Melalui Layanan Penguasaan Konten Untuk Mereduksi Addiction Smartphone Use." *Taqorrub: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah* 3, no. 2 (2022): 2. <https://doi.org/10.55380/taqorrub.v3i2.319>.
- Al-Qurthubi, Syaikh Imam. *Tafsir Al-Qurthubi*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2010.
- An-Naisaburi, Abul Qosim Abdul Karim Hawazin Al-Qusyairi. *Risalah Qusyairiyah: Sumber Kajian Ilmu Tasawuf*. Translated by Umar Faruq. Jakarta: Pustaka Azzam, 2007.
- Barbour, Ian G. *Religion and Science: Historical and Contemporary Issues*. 1st HarperCollins rev. ed. San Francisco: HarperSanFrancisco, 1997.
- Billieux, Joël, Pierre Maurage, Olatz Lopez-Fernandez, Daria J. Kuss, and Mark D. Griffiths. "Can Disordered Mobile Phone Use Be Considered a Behavioral Addiction? An Update on Current Evidence and a Comprehensive Model for Future Research." *Current Addiction Reports* 2, no. 2 (June 2015): 156–62. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0054-y>.
- Corey, Gerald. *Theory & Practice of Group Counseling*. Ninth Edition. Boston: Cengage Learning, 2016.
- Fauzan, Abdul Aziz bin Fauzan bin Shalih al-, and Mustolah Maufur. *Aturan Islam tentang bergaul dengan sesama*. Jakarta: Griya Ilmu, 2010.
- Gazda, George M., Earl J. Ginter, and Arthur M. Horne. *Group Counseling and Group Psychotherapy: Theory and Application*. Boston: Allyn and Bacon, 2001.
- Gupta, Piyush, Dheeraj Shah, Nidhi Bedi, Preeti Galagali, Samir Dalwai, Sanwar Agrawal, Jijo Joseph John, et al. "Indian Academy of Pediatrics Guidelines on Screen Time and Digital Wellness in Infants, Children and Adolescents." *Indian Pediatrics* 59, no. 3 (March 2022): 235–44. <https://doi.org/10.1007/s13312-022-2477-6>.
- Hergenhahn, B. R., Matthew H. Olson, and Triwibowo B.S. *THEORIES OF LEARNING*. Ketujuh. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2008.
- Kwon, Min, Dai-Jin Kim, Hyun Cho, and Soo Yang. "The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents."

- PLOS ONE* 8, no. 12 (Des 2013): e83558. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>.
- Miltenberger, Raymond G. *Behavior Modification: Principles and Procedures*. 4. ed., International Student Edition. Belmont, CA: Thomson Wadsworth, 2008.
- . *Behavior Modification: Principles and Procedures*. 4. ed., International Student Edition. Belmont, CA: Thomson Wadsworth, 2008.
- Mulyadi, Seto, Muhammad Fakhrurozi, and Diana Rohayati. *Psikologi Konseling*. Jakarta: Gunadarma, 2015.
- Nelson-Jones, Richard. *The Theory and Practice of Counselling*. 2nd ed. London: Cassell, 1995.
- Nurhasanah, Lilis Romdon, Mulyawan Safwandy Nugraha, and Ujang Dedih. “Penerapan Nilai-Nilai Islam Dalam Kehidupan Sehari-Hari: Model Pembelajaran Kontekstual Dalam PAI.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (January 2024): 1. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8067>.
- Qardhawi, Yusuf. *Demi Masa: Mendedah Komitmen Dan Kiat Manajemen Waktu Menurut Islam*. Translated by Abu Ulya. Yogyakarta: Qudsi Media, 2014.
- Ripaan, Usan. “Tinjauan Neurosains Terhadap Konsep Nafs (Amarah, Lawwamah, Dan Muthmainnah) Menurut Al-Ghazali Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam.” *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam* 24, no. 2 (September 2023): 201–15. <https://doi.org/10.30595/islamadina.v24i2.13027>.
- Rogers, Carl R. *Counseling and Psychotherapy: Newer Concepts in Practice*. Edited by Leonard Carmichael. Boston, Massachusetts: Houghton Mifflin, 1942.
- Sha, Peng, Rayna Sariyska, René Riedl, Bernd Lachmann, and Christian Montag. “Linking Internet Communication and Smartphone Use Disorder by Taking a Closer Look at the Facebook and WhatsApp Applications.” *Addictive Behaviors Reports* 9 (June 2019): 100148. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100148>.
- Shertzer, Bruce, and Shelley C. Stone. *Fundamentals of Counseling*. 3. ed. Boston: Houghton Mifflin, 1980.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2019.
- Suryaningsih, Yeni, Ayesia Natasya Zulka, Muhammad Sadam Husein, and Alya Ramadhani. “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.” *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)* 10, no. 1 (February 2024): 117–26. <https://doi.org/10.33023/jikep.v10i1.1941>.
- Thohir, Muhammad, Taufik Siradj, and Nur Arfiyah Febriani. *Konsep Tawassuth, Tawazun Dan Tasamuh*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia, 2023.
- Trotter, James P. *The Counselor and the Group: Integrating Theory, Training, and Practice*. 2nd ed. Muncie, Ind.: Accelerated Development Inc., 1989.

Zakaria, izak-Indra. "Sudah 7 Anak Gangguan Jiwa karena Gadget - Prokal." Sudah 7 Anak Gangguan Jiwa karena Gadget - Prokal. Accessed October 8, 2025. <https://www.prokal.co/kalimantan-selatan/1773862103/sudah-7-anak-gangguan-jiwa-karena-gadget>.

LAMPIRAN
DOKUMEN KERJA
MODEL INTERVENSI PSIKOLOGIS BERIMAN
(*BEHAVIORAL CONTRACT* BERBASIS KEISLAMAMAN)
Sebuah Model Intervensi Psikologis Alternatif Keislaman
untuk Menangani Kecanduan Gawai
pada Anak Usia Sekolah Dasar

A. Tahap Pertama (*Forming*)Lembar kerja *Forming*

(Formulir Anggota Kelompok Konseling SDN)

No.	Nama Lengkap	Kelas	Jabatan dalam Kelompok	Tanda Tangan

B. Tahap Kedua (*Storming*)

Lembar kerja *storming*

1. Perilaku Bermasalah/Ingin Dirubah
 - a. Secara Umum : Kecanduan Gawai
 - b. Secara Rinci :
 - 1) *Daily-life disturbance*
 - 2) *Positive anticipation*
 - 3) *Withdrawal*
 - 4) *Cyberspace-oriented relationship*
 - 5) *Overuse*
 - 6) *Tolerance*

2. *Antecedent* (Sebab)

- a. *Daily-life disturbance*

.....

.....

.....

- b. *Positive anticipation*

.....

.....

.....

- c. *Withdrawal*

.....

.....

.....

- d. *Cyberspace-oriented relationship*

.....

.....

.....

- e. *Overuse*

.....

.....

.....

- f. *Tolerance*

.....

.....

.....

3. *Behavior* (Perilaku)

- a. *Daily-life disturbance* (memainkan gawai menyenangkan hingga fungsi hidup sehari-hari menjadi terganggu).
- b. *Positive anticipation* (tidak sabar untuk segera memainkan gawai yang menyenangkan saat *offline*).
- c. *Withdrawal* (berperilaku gelisah saat tidak bisa memainkan gawai).
- d. *Cyberspace-oriented relationship* (mengabaikan hubungan nyata dan lebih memilih hubungan dunia maya).
- e. *Overuse* (memainkan gawai secara berlebihan atau lebih lama dari waktu yang direncanakan).
- f. *Tolerance* (memainkan gawai dengan durasi yang semakin lama dari hari ke hari).

4. *Consequence* (Akibat)

- a. *Daily-life disturbance*

- b. *Positive anticipation*

- c. *Withdrawal*

- d. *Cyberspace-oriented relationship*

- e. *Overuse*

- f. *Tolerance*

Lanjutan. Lembar Kerja *Storming*

1. Perilaku Sasaran/Ingin Dicapai
 - a. Secara Umum : Perilaku Islami
 - b. Secara Rinci :
 - 1) *Tawassuʻ*
 - 2) *Ukhuwwah*
 - 3) *Mujāhadatu an-nafsi* dalam penggunaan waktu
 - 4) *Mujāhadatu an-nafsi* Mengurangi Perilaku *La 'ibun wa Lahwun*
 - 5) Sabar
 - 6) *Istiqāmah*
2. *Antecedent* (Sebab)
 - a. *Tawassuʻ*
.....
.....
.....
 - b. Sabar
.....
.....
.....
 - c. *Mujāhadatu an-nafsi*
.....
.....
.....
 - d. *Ukhuwwah*
.....
.....
.....
 - e. *Hifzu Al-Waqti*
.....
.....
.....
 - f. *Qanā'ah*
.....

3. *Behavior* (Perilaku)

- a. *Tawassuť*: Membiasakan mengerjakan kewajiban atau memenuhi kebutuhan dasar seperti melaksanakan salat 5 waktu, mengerjakan PR (jika ada), belajar, tidur dan makan sesuai waktu, dan pergi ke sekolah sesuai jadwal.
- b. Sabar: Membiasakan menahan diri untuk tidak memainkan gawai yang menyenangkan saat mengerjakan kewajiban atau kegiatan *offline* yang harus dikerjakan.
- c. *Mujāhadatu An-Nafsi*: Membiasakan melakukan aktivitas *offline* yang bermanfaat/menyenangkan/sesuai hobi seperti olahraga sepak bola/badminton/membantu ibu memasak/bercocok tanam/melukis/aktivitas lainnya.
- d. *Ukhuwwah*: Membiasakan bergaul dengan orang rumah atau bersilaturahmi ke rumah teman.
- e. *Hifzu Al-Waqtī*: Membiasakan melakukan berbagai aktivitas baik *online* maupun *offline* yang bermanfaat dengan disiplin (sesuai waktunya) secara konsisten.
- f. *Qanā'ah*: Membiasakan melakukan aktivitas *offline* islami seperti membaca Al-Qur'an/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.

4. *Consequence* (Akibat)

- a. *Tawassuť*

.....

- b. Sabar

.....

- c. *Mujāhadatu An-Nafsi*

.....

- d. *Ukhuwwah*

.....

- e. *Hifzu Al-Waqtī*

.....

- f. *Qanā'ah*

.....

.....

.....

.....

C. Tahap Ketiga (*Norming*)

Lembar kerja *Norming*

No.	Nama Anggota Kelompok	Tanda Tangan	Peraturan yang Disepakati
			Contoh: - Bersama-sama komitmen kesadaran diri secara penuh ingin berubah - Jujur dalam mengisi jurnal (catatan harian) - Dll.

D. Tahap Keempat (Working)

1. Lembar Kerja Kontrak Perilaku



KONTRAK PERILAKU BERBASIS KEISLAMAN UNTUK ANAK BANJARMASIN HEBAT

A. Makna

Kontrak perilaku berbasis keislaman untuk anak Banjarmasin hebat adalah kesepakatan tertulis yang berkonsekuensi (positif) antara peneliti dengan siswa SD yang memuat komitmen pembiasaan perilaku islami dalam kehidupan sehari-hari sebagai upaya untuk mengubah pola perilaku (kebiasaan) penggunaan gawai yang bermasalah menjadi kebiasaan penggunaan gawai yang lebih sehat atau yang sesuai dengan kaidah digital yang ada.

B. Tujuan

Membantu mengubah pola perilaku (kebiasaan) penggunaan gawai anak yang kurang sehat menjadi lebih sehat atau lebih seimbang dengan kegiatan lain, seperti belajar, beribadah, dan kegiatan lainnya, sehingga anak dapat berkembang secara optimal, atau tak hanya cakap secara digital, namun juga cakap secara akademik, sosial, dan spiritual.

C. Enam Perilaku Penggunaan *Smartphone* (Gawai) Bermasalah yang akan Dirubah

1. *Daily-life disturbance* (memainkan gawai menyenangkan hingga fungsi hidup sehari-hari menjadi terganggu).
2. *Positive anticipation* (tidak sabar untuk segera memainkan gawai yang menyenangkan saat *offline*).
3. *Withdrawal* (berperilaku gelisah saat tidak bisa memainkan gawai).
4. *Cyberspace-oriented relationship* (mengabaikan hubungan nyata dan lebih memilih hubungan dunia maya).
5. *Overuse* (memainkan gawai secara berlebihan atau lebih lama dari waktu yang direncanakan).
6. *Tolerance* (memainkan gawai dalam durasi yang semakin lama/penggunaan semakin lama dari hari ke hari).

D. Enam Perilaku Islami yang akan Dibiasakan untuk Menangani Perilaku Penggunaan *Smartphone* (Gawai) Bermasalah

1. *Tawassuʻ* (membiasakan berperilaku seimbang antara memainkan gawai dengan kegiatan/kewajiban lain).
2. Sabar (membiasakan berperilaku menahan diri dalam memainkan gawai saat sedang mengerjakan kegiatan *offline* yang harus dikerjakan).
3. *Mujāhadatu An-Nafsi* (membiasakan berperilaku melawan keinginan memainkan gawai dengan cara melakukan kegiatan *offline* bermanfaat).
4. *Ukhuwwah* (membiasakan bergaul secara *offline* dengan orang rumah atau bersilaturahmi ke tempat teman).
5. *Hifzu Al-Waqt* (membiasakan berperilaku disiplin waktu atau sesuai batasan waktu saat memainkan gawai yang menyenangkan).
6. *Qanā'ah* (membiasakan berperilaku merasa cukup atau tidak larut dalam kesenangan saat memainkan gawai yang menyenangkan)

KONTRAK PERILAKU BERBASIS KEISLAMAN

Saya, anggota kelompok konseling kontrak perilaku, berkomitmen (setuju) untuk membiasakan melakukan enam perilaku islami dalam setiap harinya selama satu minggu yang dimulai dari tanggal hingga tanggal

Enam perilaku islami yang dimaksud adalah enam perilaku sebagaimana yang disebutkan dalam jurnal (catatan) harian yang bentuk-bentuk perilakunya adalah sebagai berikut.

1. Membiasakan mengerjakan kewajiban atau memenuhi kebutuhan dasar seperti melaksanakan salat 5 waktu, mengerjakan PR (jika ada), belajar, tidur dan makan sesuai waktu, dan pergi ke sekolah sesuai jadwal.
2. Membiasakan menahan diri untuk tidak memainkan gawai yang menyenangkan saat mengerjakan kewajiban atau kegiatan *offline* yang harus dikerjakan.
3. Membiasakan melakukan aktivitas *offline* yang bermanfaat/menyenangkan/sesuai hobi seperti olahraga sepak bola/badminton/membantu ibu memasak/bercocok tanam/melukis/aktivitas lainnya.
4. Membiasakan bergaul dengan orang rumah atau bersilaturahmi ke rumah teman.
5. Membiasakan melakukan berbagai aktivitas baik *online* maupun *offline* yang bermanfaat dengan disiplin (sesuai waktunya) secara konsisten.
6. Membiasakan melakukan aktivitas *offline* islami seperti membaca Al-Qur'an/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.

Lebih lanjut, saya setuju untuk membawa jurnal harian saya pada pertemuan dengan guru kami pada tanggal 9 Maret 2026 sebagai dokumentasi sekaligus sebagai bukti bahwa kami telah membiasakan melakukan enam perilaku islami sebagaimana disebutkan di atas dalam setiap harinya.

Sebagai imbalan, jika saya berhasil membiasakan melakukan enam perilaku islami di atas dalam setiap harinya, maka guru akan memberikan saya imbalan berupa uang jajan/*snack*/perlengkapan sekolah/hadiah lainnya kepada saya.

Tertanda,

Peserta Didik

Orang Tua/Wali

Guru Wali

Pelaksana Kontrak

Pendamping Kontrak

Manajer Kontrak

JURNAL HARIAN
PELAKSANAAN ENAM KEBIASAAN PERILAKU ISLAMI
UNTUK ANAK BANJARMASIN HEBAT

Hari : Senin
Tanggal :

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (√)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
04.00 – 05.00	Bangun tidur dan makan sahur	Tanpa gawai		
05.00 – 05.30	Salat Subuh	Tanpa gawai		
05.30 – 06.00	Aktivitas <i>offline</i> islami	Tadarus (membaca Al-Qur'an).		
06.00 – 07.30	Istirahat	Tidur sebentar agar tidak mengantuk di sekolah		
07.30 – 08.00	Mandi	Mandi pagi		
08.00 – 08.15	Persiapan berangkat sekolah	Mengenakan seragam, kaos kaki, sepatu, dan sebagainya. Masih tanpa gawai		
08.15 – 08.30	Berangkat ke sekolah	Tanpa gawai		
08.30 – 11.00	Masuk sekolah	Tanpa gawai		
11.00	Pulang sekolah	Jangan langsung gawai		
11.00 – 12.00	Istirahat pulang sekolah	Boleh dengan gawai (maksimal 60 menit)		
12.00 – 13.00	Persiapan dan salat Zuhur	Salat dengan khusyuk		
13.00 – 14.00	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 30 menit)		
14.00 – 16.00	Tidur siang	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		
16.00 – 16.15	Salat Asar	Salat dengan khusyuk		

Lanjutan. Tabel. Jurnal Harian (Senin)

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
16.15 – 17.30	Aktivitas <i>offline</i> sesuai hobi/Aktivitas bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau ke tempat teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/bercocok tanam/bermain dengan orang rumah atau dengan teman/main <i>barbie</i> /laying-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		
17.30 – 18.00	Mandi	Mandi sore.		
18.00 – 18.30	Mengenakan pakaian sehabis mandi dan persiapan berbuka puasa.	Masih tanpa gawai.		
18.30 – 19.00	Berbuka puasa dan salat Magrib	Berbuka puasa dan dilanjut dengan salat maghrib dengan khusyuk. Tanpa gawai		
19.00 – 19.30	Aktivitas <i>offline</i> islami	Mengaji/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.		
19.30 – 21.00	Salat Isa dan salat Tarawih	Salat dengan khusyuk.		
21.00 – 21.30	Belajar dan menyiapkan buku sekolah	Mempelajari pelajaran yang akan dipelajari di sekolah pada esok harinya atau pelajaran lainnya yang diminati, dan menyiapkan buku-buku sekolah sesuai jadwal pelajaran untuk esok harinya.		
21.30 – 22.00	Istirahat	<i>Refreshing</i> pikiran (boleh dengan gawai maksimal 30 menit).		
22.00	Tidur malam	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		

Hari : Selasa
Tanggal :

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
04.00 – 05.00	Bangun tidur dan makan sahur	Tanpa gawai		
05.00 – 05.30	Salat Subuh	Tanpa gawai		
05.30 – 06.00	Aktivitas <i>offline</i> islami	Tadarus (membaca Al-Qur'an).		
06.00 – 07.30	Istirahat	Tidur sebentar agar tidak mengantuk di sekolah		
07.30 – 08.00	Mandi	Mandi pagi		
08.00 – 08.15	Persiapan berangkat sekolah	Mengenakan seragam, kaos kaki, sepatu, dan sebagainya. Masih tanpa gawai		
08.15 – 08.30	Berangkat ke sekolah	Tanpa gawai		
08.30 – 11.00	Masuk sekolah	Tanpa gawai		
11.00	Pulang sekolah	Jangan langsung gawai		
11.00 – 12.00	Istirahat pulang sekolah	Boleh dengan gawai (maksimal 60 menit)		
12.00 – 13.00	Persiapan dan salat Zuhur	Salat dengan khusyuk		
13.00 – 14.00	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 30 menit)		
14.00 – 16.00	Tidur siang	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		
16.00 – 16.15	Salat Asar	Salat dengan khusyuk		
16.15 – 17.30	Aktivitas <i>offline</i> bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau ke tempat teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/berinteraksi dengan orang rumah atau teman/main layang-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		

Lanjutan. Tabel. Jurnal Harian (Selasa)

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
17.30 – 18.00	Mandi	Mandi sore.		
18.00 – 18.30	Mengenakan pakaian sehabis mandi dan persiapan berbuka puasa.	Masih tanpa gawai.		
18.30 – 19.00	Berbuka puasa dan salat Magrib	Berbuka puasa dan dilanjut dengan salat maghrib dengan khusyuk. Tanpa gawai		
19.00 – 19.30	Aktivitas <i>offline</i> islami	Mengaji/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.		
19.30 – 21.00	Salat Isa dan salat Tarawih	Salat dengan khusyuk.		
21.00 – 21.30	Belajar dan menyiapkan buku sekolah	Mempelajari pelajaran yang akan dipelajari di sekolah pada esok harinya atau pelajaran lainnya yang diminati, dan menyiapkan buku-buku sekolah sesuai jadwal pelajaran untuk esok harinya.		
21.30 – 22.00	Istirahat	<i>Refreshing</i> pikiran (boleh dengan gawai maksimal 30 menit).		
22.00	Tidur malam	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		

Hari : Rabu
 Tanggal :

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
04.00 – 05.00	Bangun tidur dan makan sahur	Tanpa gawai		
05.00 – 05.30	Salat Subuh	Tanpa gawai		
05.30 – 06.00	Aktivitas <i>offline</i> islami	Tadarus (membaca Al-Qur'an).		
06.00 – 07.30	Istirahat	Tidur sebentar agar tidak mengantuk di sekolah		
07.30 – 08.00	Mandi	Mandi pagi		
08.00 – 08.15	Persiapan berangkat sekolah	Mengenakan seragam, kaos kaki, sepatu, dan sebagainya. Masih tanpa gawai		
08.15 – 08.30	Berangkat ke sekolah	Tanpa gawai		
08.30 – 11.00	Masuk sekolah	Tanpa gawai		
11.00	Pulang sekolah	Jangan langsung gawai		
11.00 – 12.00	Istirahat pulang sekolah	Boleh dengan gawai (maksimal 60 menit)		
12.00 – 13.00	Persiapan dan salat Zuhur	Salat dengan khusyuk		
13.00 – 14.00	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 30 menit)		
14.00 – 16.00	Tidur siang	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		
16.00 – 16.15	Salat Asar	Salat dengan khusyuk		
16.15 – 17.30	Aktivitas <i>offline</i> bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/berinteraksi dengan orang rumah atau teman/main layang-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		

Lanjutan. Tabel. Jurnal Harian (Rabu)

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
17.30 – 18.00	Mandi	Mandi sore.		
18.00 – 18.30	Mengenakan pakaian sehabis mandi dan persiapan berbuka puasa.	Masih tanpa gawai.		
18.30 – 19.00	Berbuka puasa dan salat Magrib	Berbuka puasa dan dilanjut dengan salat maghrib dengan khusyuk. Tanpa gawai		
19.00 – 19.30	Aktivitas <i>offline</i> islami	Mengaji/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.		
19.30 – 21.00	Salat Isa dan salat Tarawih	Salat dengan khusyuk.		
21.00 – 21.30	Belajar dan menyiapkan buku sekolah	Mempelajari pelajaran yang akan dipelajari di sekolah pada esok harinya atau pelajaran lainnya yang diminati, dan menyiapkan buku-buku sekolah sesuai jadwal pelajaran untuk esok harinya.		
21.30 – 22.00	Istirahat	<i>Refreshing</i> pikiran (boleh dengan gawai maksimal 30 menit).		
22.00	Tidur malam	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		

Hari : Kamis
Tanggal :

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
04.00 – 05.00	Bangun tidur dan makan sahur	Tanpa gawai		
05.00 – 05.30	Salat Subuh	Tanpa gawai		
05.30 – 06.00	Aktivitas <i>offline</i> islami	Tadarus (membaca Al-Qur'an).		
06.00 – 07.30	Istirahat	Tidur sebentar agar tidak mengantuk di sekolah		
07.30 – 08.00	Mandi	Mandi pagi		
08.00 – 08.15	Persiapan berangkat sekolah	Mengenakan seragam, kaos kaki, sepatu, dan sebagainya. Masih tanpa gawai		
08.15 – 08.30	Berangkat ke sekolah	Tanpa gawai		
08.30 – 11.00	Masuk sekolah	Tanpa gawai		
11.00	Pulang sekolah	Jangan langsung gawai		
11.00 – 12.00	Istirahat pulang sekolah	Boleh dengan gawai (maksimal 60 menit)		
12.00 – 13.00	Persiapan dan salat Zuhur	Salat dengan khusyuk		
13.00 – 14.00	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 30 menit)		
14.00 – 16.00	Tidur siang	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		
16.00 – 16.15	Salat Asar	Salat dengan khusyuk		
16.15 – 17.30	Aktivitas <i>offline</i> bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/berinteraksi dengan orang rumah atau teman/main layang-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		

Lanjutan. Tabel. Jurnal Harian (Kamis)

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (√)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
17.30 – 18.00	Mandi	Mandi sore.		
18.00 – 18.30	Mengenakan pakaian sehabis mandi dan persiapan berbuka puasa.	Masih tanpa gawai.		
18.30 – 19.00	Berbuka puasa dan salat Magrib	Berbuka puasa dan dilanjut dengan salat maghrib dengan khusyuk. Tanpa gawai		
19.00 – 19.30	Aktivitas <i>offline</i> islami	Mengaji/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.		
19.30 – 21.00	Salat Isa dan salat Tarawih	Salat dengan khusyuk.		
21.00 – 21.30	Belajar dan menyiapkan buku sekolah	Mempelajari pelajaran yang akan dipelajari di sekolah pada esok harinya atau pelajaran lainnya yang diminati, dan menyiapkan buku-buku sekolah sesuai jadwal pelajaran untuk esok harinya.		
21.30 – 22.00	Istirahat	<i>Refreshing</i> pikiran (boleh dengan gawai maksimal 30 menit).		
22.00	Tidur malam	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		

Hari : Jum'at
Tanggal :

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
04.00 – 05.00	Bangun tidur dan makan sahur	Tanpa gawai		
05.00 – 05.30	Salat Subuh	Tanpa gawai		
05.30 – 06.00	Aktivitas <i>offline</i> islami	Tadarus (membaca Al-Qur'an).		
06.00 – 07.30	Istirahat	Tidur sebentar agar tidak mengantuk di sekolah		
07.30 – 08.00	Mandi	Mandi pagi		
08.00 – 08.15	Persiapan berangkat sekolah	Mengenakan seragam, kaos kaki, sepatu, dan sebagainya. Masih tanpa gawai		
08.15 – 08.30	Berangkat ke sekolah	Tanpa gawai		
08.30 – 11.00	Masuk sekolah	Tanpa gawai		
11.00	Pulang sekolah	Jangan langsung gawai		
11.00 – 11.30	Mandi dan persiapan salat Jum'at	Mandi dan mengenakan pakaian untuk salat jum'at.		
11.30 – 11.45	Berangkat ke masjid untuk salat Jum'at	Tanpa gawai		
12.00 – 13.00	Shalat Jum'at	Melaksanakan ibadah salat Jum'at dengan khusyuk		
13.00 – 13.30	Pulang dari masjid	-		
13.30 – 14.30	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 60 menit)		
14.30 – 16.00	Tidur siang	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		
16.00 – 16.15	Salat Asar	Salat dengan khusyuk		

Lanjutan. Tabel. Jurnal Harian (Jum'at)

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
16.15 – 17.30	Aktivitas <i>offline</i> sesuai hobi/Aktivitas bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau ke tempat teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/bercocok tanam/bermain dengan orang rumah atau dengan teman/main <i>barbie</i> /laying-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		
17.30 – 18.00	Mandi	Mandi sore.		
18.00 – 18.30	Mengenakan pakaian sehabis mandi dan persiapan berbuka puasa.	Masih tanpa gawai.		
18.30 – 19.00	Berbuka puasa dan salat Magrib	Berbuka puasa dan dilanjut dengan salat maghrib dengan khusyuk. Tanpa gawai		
19.00 – 19.30	Aktivitas <i>offline</i> islami	Mengaji/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.		
19.30 – 21.00	Salat Isa dan salat Tarawih	Salat dengan khusyuk.		
21.00 – 21.30	Belajar dan menyiapkan buku sekolah	Mempelajari pelajaran yang akan dipelajari di sekolah pada esok harinya atau pelajaran lainnya yang diminati, dan menyiapkan buku-buku sekolah sesuai jadwal pelajaran untuk esok harinya.		
21.30 – 22.00	Istirahat	<i>Refreshing</i> pikiran (boleh dengan gawai maksimal 30 menit).		
22.00	Tidur malam	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		

Hari : Sabtu
 Tanggal :

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
04.00 – 05.00	Bangun tidur dan makan sahur	Tanpa gawai		
05.00 – 05.30	Salat Subuh	Tanpa gawai		
05.30 – 06.00	Aktivitas <i>offline</i> islami	Tadarus (membaca Al-Qur'an).		
06.00 – 07.30	Istirahat	Tidur sebentar agar tidak mengantuk di sekolah		
07.30 – 08.00	Mandi	Mandi pagi		
08.00 – 08.15	Persiapan berangkat sekolah	Mengenakan seragam, kaos kaki, sepatu, dan sebagainya. Masih tanpa gawai		
08.15 – 08.30	Berangkat ke sekolah	Tanpa gawai		
08.30 – 11.00	Masuk sekolah	Tanpa gawai		
11.00	Pulang sekolah	Jangan langsung gawai		
11.00 – 12.00	Istirahat pulang sekolah	Boleh dengan gawai (maksimal 60 menit)		
12.00 – 13.00	Persiapan dan salat Zuhur	Salat dengan khusyuk		
13.00 – 14.00	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 30 menit)		
14.00 – 16.00	Tidur siang	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		
16.00 – 16.15	Salat Asar	Salat dengan khusyuk		
16.15 – 17.30	Aktivitas <i>offline</i> bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/berinteraksi dengan orang rumah atau teman/main layang-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		

Lanjutan. Tabel. Jurnal Harian (Sabtu)

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
17.30 – 18.00	Mandi	Mandi sore.		
18.00 – 18.30	Mengenakan pakaian sehabis mandi dan persiapan berbuka puasa.	Masih tanpa gawai.		
18.30 – 19.00	Berbuka puasa dan salat Magrib	Berbuka puasa dan dilanjut dengan salat maghrib dengan khusyuk. Tanpa gawai		
19.00 – 19.30	Aktivitas <i>offline</i> islami	Mengaji/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.		
19.30 – 21.00	Salat Isa dan salat Tarawih	Salat dengan khusyuk.		
21.00 – 21.30	Belajar dan menyiapkan buku sekolah	Mempelajari pelajaran yang akan dipelajari di sekolah pada esok harinya atau pelajaran lainnya yang diminati, dan menyiapkan buku-buku sekolah sesuai jadwal pelajaran untuk esok harinya.		
21.30 – 22.00	Istirahat	<i>Refreshing</i> pikiran (boleh dengan gawai maksimal 30 menit).		
22.00	Tidur malam	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		

Hari : Minggu
 Tanggal :

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
04.00 – 05.00	Bangun tidur dan makan sahur	Tanpa gawai		
05.00 – 05.30	Salat Subuh	Tanpa gawai		
05.30 – 06.00	Aktivitas <i>offline</i> islami	Tadarus (membaca Al-Qur'an).		
06.00 – 08.30	Istirahat	-		
08.30 – 09.00	Mandi	Mandi pagi		
09.00 – 11.00	Aktivitas <i>offline</i> bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/berinteraksi dengan orang rumah atau teman/main layang-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		
11.00 – 12.00	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 60 menit).		
12.00 – 13.00	Persiapan dan salat Zuhur	Salat dengan khusyuk		
13.00 – 14.00	Istirahat	Boleh dengan gawai (maksimal 30 menit)		
14.00 – 16.00	Tidur siang	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		
16.00 – 16.15	Salat Asar	Salat dengan khusyuk		
16.15 – 17.30	Aktivitas <i>offline</i> bermanfaat atau menyenangkan/berhubungan dengan orang rumah atau teman.	Olahraga sepak bola/badminton/melukis/berinteraksi dengan orang rumah atau teman/main layang-layang di lapangan/permainan <i>offline</i> lainnya. Tanpa gawai.		
17.30 – 18.00	Mandi	Mandi sore.		

Lanjutan. Tabel. Jurnal Harian (Minggu)

Waktu	Aktivitas	Catatan	Silahkan Berikan Ceklis (✓)	
			Dilakukan	Tidak Dilakukan
18.00 – 18.30	Mengenakan pakaian sehabis mandi dan persiapan berbuka puasa.	Masih tanpa gawai.		
18.30 – 19.00	Berbuka puasa dan salat Magrib	Berbuka puasa dan dilanjut dengan salat maghrib dengan khusyuk. Tanpa gawai		
19.00 – 19.30	Aktivitas <i>offline</i> islami	Mengaji/membaca buku islami/aktivitas islami lainnya.		
19.30 – 21.00	Salat Isa dan salat Tarawih	Salat dengan khusyuk.		
21.00 – 21.30	Belajar dan menyiapkan buku sekolah	Mempelajari pelajaran yang akan dipelajari di sekolah pada esok harinya atau pelajaran lainnya yang diminati, dan menyiapkan buku-buku sekolah sesuai jadwal pelajaran untuk esok harinya.		
21.30 – 22.00	Istirahat	<i>Refreshing</i> pikiran (boleh dengan gawai maksimal 30 menit).		
22.00	Tidur malam	Jauhkan gawai minimal 1 meter dari tubuh/kepala anak.		

Catatan-catatan:

- Jadwal-jadwal dalam jurnal (catatan) harian di atas dapat disusun sesuai kebutuhan.
- Total durasi memainkan gawai yang menyenangkan seperti main *game*, *scrolling* media sosial, dan sejenisnya, dalam jadwal di atas tidak lebih dari 2 jam dalam setiap harinya. Menurut organisasi kesehatan dunia khususnya *Indian Academy of Pediatrics* (IAP), durasi tersebut termasuk durasi aman bermain gawai (*screen time*) dalam setiap harinya. Adapun uraian lengkapnya akan disajikan pada tabel di bawah ini.

Usia	Durasi Sehat
0 – 23 Bulan	0 Menit
24 – 59 Bulan	Maksimal 1 jam per hari, makin sedikit makin baik.
5 – 10 Tahun	Kurang dari 2 jam per hari, makin sedikit makin baik.
10 – 18 Tahun	Aktivitas <i>online</i> seimbang dengan aktivitas <i>offline</i> , seperti mengerjakan pekerjaan sekolah, makan, hobi, dan interaksi offline baik dengan keluarga maupun teman sebaya.

2. Lembar Kerja Monitoring

Nama :
Kelas :
Sekolah:

Hari	Tanggal	Perilaku yang Dibiasakan	Ceklis (√)	
			Dibiasakan	Tidak Dibiasakan
		Enam Kebiasaan Perilaku Islami Anak Banjarmasin Hebat		
		Enam Kebiasaan Perilaku Islami Anak Banjarmasin Hebat		
		Enam Kebiasaan Perilaku Islami Anak Banjarmasin Hebat		
		Enam Kebiasaan Perilaku Islami Anak Banjarmasin Hebat		
		Enam Kebiasaan Perilaku Islami Anak Banjarmasin Hebat		
		Enam Kebiasaan Perilaku Islami Anak Banjarmasin Hebat		
		Enam Kebiasaan Perilaku Islami Anak Banjarmasin Hebat		

Tertanda,
Peneliti/Guru Wali

3. Lembar Kerja Evaluasi

a) Angket SAS-SV Kwon *et al.*

Silahkan pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan nyata yang ananda alami dalam kehidupan sehari-hari!

No.	Pernyataan-Pernyataan
1	Saya sering lupa atau tidak mengerjakan tugas karena bermain HP. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
2	Saya sulit fokus belajar karena ingin bermain HP. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
3	Tangan atau leher saya terasa sakit setelah lama bermain HP. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
4	Saya tidak bisa lama-lama tidak memegang HP. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
5	Saya merasa gelisah atau tidak sabar kalau tidak memegang HP. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju

Lanjutan.

No.	Pernyataan-Pernyataan
6	Saya sering memikirkan HP walaupun sedang tidak memainkannya. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
7	Saya tetap ingin bermain HP walaupun sudah mengganggu kegiatan/kewajiban sehari-hari saya. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
8	Saya sering mengecek HP supaya tidak ketinggalan pesan atau cerita dari teman saya. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
9	Saya bermain HP lebih lama dari yang saya rencanakan. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju
10	Orang tua atau guru pernah mengatakan saya terlalu sering bermain HP. g. Sangat Tidak Setuju h. Tidak Setuju i. Agak Tidak Setuju j. Agak Setuju k. Setuju l. Sangat Setuju

b) Form. Penilaian (Skor Hasil Konseling)

No.	Nama Siswa	Skor Evaluasi	Keterangan Tingkat Kecanduan

c) Kriteria Penilaian Kecanduan Young

No.	Jenis Kelamin	Nilai <i>Cut-off</i> (Ambang Batas) Kecanduan
1	Laki-laki	0 – 30
2	Perempuan	31 – 49

E. Tahap Kelima (*Termination*)

Lembar Kerja Terminasi

1. Identitas Kelompok Konseling
 - o Nama Kelompok : Kelompok SDN
 - o Tanggal Mulai Konseling :
 - o Tanggal Terminasi :
2. Perilaku yang Ingin Dirubah Melalui Konseling Adalah Kecanduan Gawai
3. Evaluasi Singkat

Aspek	Sebelum Konseling	Sesudah Konseling
Frekuensi Perilaku	Contoh: Sebelum konseling siswa memainkan gawai sebanyak 8x sehari untuk keperluan hiburan seperti main <i>game</i> atau <i>scrolling</i> media sosial.	Contoh: Sesudah konseling menurun menjadi 3x sehari
Intensitas Perilaku	Contoh: Setiap memainkan gawai sampai 3 jam bahkan lebih tanpa berhenti.	Contoh: sesudah konseling menurun menjadi 30 hingga 60 menit.
Perasaan terhadap Perubahan	Contoh: Berperilaku gelisah, tidak sabaran ingin memainkan gawai, dan tidak bisa mengontrol waktu saat memainkan gawai yang menyenangkan.	Contoh: Lebih tenang, lebih bisa menahan diri dalam bermain gawai, dan lebih bisa mengontrol waktu bermain gawai yang menyenangkan.

4. Refleksi Klien

a) Hal yang Paling Membantu:

Contoh: Siswa menjadi terbiasa untuk mengatur waktu dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ia tidak berlebihan lagi dalam memainkan gawai, dan ia dapat melakukan kewajiban/memenuhi kebutuhan dasarnya dengan baik, seperti mengerjakan tugas sekolah, menjaga pola makan dan tidur, dan lain sebagainya.

b) Hal yang Masih Sulit:

Contoh: Kadang Siswa masih belum dapat membiasakan sepenuhnya jadwal yang ada di dalam jurnal (catatan) harian.

c) Rencana ke Depan:

Contoh: Siswa akan terus mencoba untuk membiasakan enam perilaku islami dengan meminta bantuan orang tua untuk mengingatkan agar kebiasaan perilaku-perilaku islami yang ada dapat dibiasakan

sepenuhnya sehingga dapat sembuh dari kecanduan gawai dan terhindar dari kekambuhan (*relapse and reinstatement*).

5. Evaluasi Konselor

a) Apakah tujuan konselor tercapai:

Contoh: Tercapai sepenuhnya. Seluruh anggota konseling menunjukkan skor evaluasi yang rendah, dengan kata lain seluruh anggota mengalami penurunan tingkat kecanduan gawai setelah mengikuti konseling.

b) Faktor keberhasilan utama:

Contoh: Siswa memiliki kesadaran dan komitmen yang tinggi dalam merubah perilaku, mendapat dukungan penuh dari keluarga/orang tua, menggunakan sistem *reward*, dan konselor aktif dan konsisten melakukan monitoring dalam konseling.

c) Faktor penghambat:

Contoh: Lingkungan rumah yang kurang mendukung

d) Saran pemeliharaan perilaku adaptif:

Contoh: Keluarga/orang tua tetap melakukan sistem *reward* terhadap perilaku adaptif yang dibiasakan, dan evaluasi dilakukan setiap tiga bulan sekali.

6. Rencana Tindak Lanjut

a) Jadwal pemantauan pasca terminasi:

Contoh: Pemantauan dilakukan setiap tiga bulan sekali

b) Dukungan yang masih diperlukan:

Contoh: Pengawasan dari orang tua

c) Strategi pencegahan *relapse and reistatement*

Contoh: Siswa diminta melakukan kebiasaan perilaku islami sebagaimana terjadwal dalam jurnal secara konsisten

7. Pernyataan Penutupan Konseling

Kami menyatakan bahwa konseling kontrak perilaku telah selesai dengan hasil sebagai berikut.

a) Tujuan tercapai sepenuhnya

b) Tujuan tercapai sebagian

c) Tujuan belum tercapai

Note: Silahkan ceklis di dalam kotak.

Tanda Tangan :

Ketua Kelompok :

Peneliti/Guru Wali :

Tanggal :

CURRICULUM VITAE (CV)

1. Nama : Midi HS, M.Pd.I.
2. Tempat tanggal lahir : Banjarmasin, 03 Mei 1989
3. Email : midistitdh@gmail.com
4. Alamat : Jl. Belitung Darat Gg. AA. No. 22 RT/RW
16/02 Banjarmasin
5. Pekerjaan : Dosen Tetap STIT Darul Hijrah Martapura
6. Riwayat Pendidikan :
 - TKK Lestari Banjarmasin (1994 - 1995)
 - MI Darul Huda Banjarmasin (1995 - 2001)
 - MTs Darul Huda Banjarmasin (2001 - 2004)
 - Ponpes/MA Darul Hijrah Martapura (2004 - 2008)
 - S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2009 - 2013)
 - S2 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2013 - 2016)
 - S3 UIN Antasari Banjarmasin (2019 - 2026)
7. No HP. 085845228622





Perkembangan teknologi digital memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi peserta didik sekolah dasar. Namun, penggunaan gawai yang tidak terkendali dapat berkembang menjadi perilaku kecanduan yang berdampak pada aktivitas sehari-hari, motivasi belajar, interaksi sosial, dan pelaksanaan kewajiban keagamaan. Fenomena tersebut menjadi tantangan penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada perkembangan akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan spiritualitas peserta didik.

Buku ini merupakan hasil penelitian dan pengembangan model intervensi psikologis BERIMAN (Behavioral Contract Berbasis Keislaman) sebagai alternatif intervensi psikologis untuk menangani kecanduan gawai kategori ringan pada peserta didik sekolah dasar usia 10–11 tahun. Model ini memadukan prinsip *behavioral contract* dengan nilai-nilai Islam, yaitu *tawassut*, *sabar*, *mujāhadatu an-nafsi*, *ukhuwwah*, *hifzu al-waqtī*, dan *qanā'ah*. Integrasi tersebut dirancang untuk membantu peserta didik dalam membangun keseimbangan antara penggunaan gawai dengan perilaku keislaman pada diri mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui sepuluh sesi intervensi psikologis yang mencakup identifikasi masalah, penyusunan kontrak perilaku, pemberian penguatan, pemantauan, evaluasi, dan terminasi, model BERIMAN dikembangkan sebagai panduan praktis bagi guru wali kelas dan guru Pendidikan Agama Islam. Pengembangan model dilakukan melalui tahapan *research and development* (R&D) dengan uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas pada peserta didik sekolah dasar di Kota Banjarmasin.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model BERIMAN memiliki validitas tinggi, kepraktisan sangat tinggi berdasarkan respons positif 96,97% dari 33 guru, serta efektivitas yang ditunjukkan melalui penurunan skor rata-rata kecanduan gawai dari 41,24 menjadi 35,76. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest ($p < 0,05$).

Buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan layanan intervensi psikologis di sekolah dasar yang mengintegrasikan pendekatan psikologis dan nilai-nilai Islam. Selain menjadi panduan bagi guru dalam menangani kecanduan gawai kategori ringan, model BERIMAN diharapkan dapat menjadi referensi bagi praktisi pendidikan, konselor, dan peneliti dalam mengembangkan intervensi yang mendukung keseimbangan penggunaan teknologi, penguatan karakter, dan pembentukan spiritualitas peserta didik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ANTASARI
PASCASARJANA
BANJARMASIN