



## **Korelasi Musik Klasik Dan Musik Keroncong Pada Kasus Anak Kecanduan Gadget Di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka**

**Rosidah, Anita Fitriaturrohmah, Anggun Kharimastik, Anila Sari**

*Politeknik Kesehatan Bhakti Pertiwi Husada Kota Cirebon*

*Email: rosidah@gmail.com, anitafitriatur@gmail.com, anggunkharimastik@gmail.com, anilasari@gmail.com*

**ABSTRAK** **Pendahuluan:** Kecanduan *gadget* adalah intensitas penggunaan secara berlebihan dan mengganggu kehidupan sehari-hari, menjadikannya terlalu asyik, cenderung atis terhadap lingkungan dan marah apabila terganggu. Memiliki dampak negatif yang didapat dari radia si sehingga dapat merusak jaringan neuron dan otak, menurunkan keaktifan, dan kemampuan sosialisasi anak terhadap lingkungan akan menurun. Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengatasi dampak kecanduan *gadget* pada anak, salah satunya dengan memberikan terapi music klasik dan music keroncong, sehingga menjadikan anak relaks dan dapat mengendalikan emosi. **Tujuan:** Menganalisa korelasi terapi music klasik dan music keroncong pada anak kecanduan *gadget* di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka. **Metode:** Jenis penelitian kuantitatif yang bersifat korelatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar yang duduk di kelas 1-3 di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka. Besar sampel sebanyak 44 orang didapat dari perhitungan rumus slovin. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. **Hasil:** Sebelum dilakukan intervensi rata-rata siswa mengalami kecanduan *gadget* dengan tingkat sedang sebanyak 34 orang (77,3%). Hasil uji korelasi spearman menunjukkan adanya korelasi pemberian music klasik pada kasus anak kecanduan *gadget* dengan nilai Sig.=0.000, koefisien korelasi 0,834, dan memiliki arah hubungan yang positif. Hasil uji korelasi spearman menunjukkan adanya korelasi pemberian music keroncong pada kasus anak kecanduan *gadget*, dengan nilai Sig.=0.000, koefisien korelasi 0,815 dan memiliki arah hubungan yang positif. **Kesimpulan:** Terdapat korelasi pemberian terapi music klasik dan music keroncong pada kasus anak Kecanduan *Gadget*. Saran bagi profesi bidan diharapkan mampu melakukan upaya preventif untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak secara nonfarmakologi.

**Kata Kunci** Kecanduan *gadget*, music keroncong, music klasik

**ABSTRACT** **Introduction:** *addiction Gadget is the intensity of excessive use and interferes with daily life, making it too fun, tends to be apathetic to the environment and angry when disturbed. It has a negative impact from radiation so that it can damage neuronal and brain networks, decrease activity, and decrease children's socialization ability to the environment. Various ways can be done to overcome the impact of gadget addiction on children, one of which is by providing classical music therapy and keroncong music, so that children relax and can control their emotions.* **Purpose:** *To analyze the correlation between classical music therapy and keroncong music in children addicted to gadgets at SDN Sukaperna 2 Majalengka Regency.* **Methods:** *This type of quantitative research is correlative. This research was conducted in October 2020. The population in this study were elementary school age children who were in grades 1-3 at SDN Sukaperna 2 Majalengka Regency. The sample size of 44 people was obtained from the calculation of the slovin formula. The sampling technique used purposive sampling.* **Results:** *Before the intervention, the average student had moderate level of gadget addiction as many as 34 people (77.3%). The results of the Spearman correlation test show that there is a correlation of giving classical music in cases of children addicted to gadgets with a value of Sig. = 0.000, the correlation coefficient is 0.834, and has a positive direction of relationship. The results of the Spearman correlation test show that there is a correlation of giving keroncong music in the case of children addicted to gadgets, with a value of Sig. = 0.000, the correlation coefficient is 0.815 and has a positive direction of relationship.* **Conclusion:** *There is a correlation between classical music therapy and keroncong music in the case of Gadget Addiction children. Suggestions for the midwife profession are expected to be able to make preventive efforts to overcome gadget addiction in children non-*

*pharmacologically.*

*Keywords*    *Gadget addiction, keroncong music, classical music*

## Pendahuluan

Masa kanak-kanak diawali dari usia 2 tahun sampai matang secara seksual. Perkembangan anak terjadi dengan sangat cepat pada saat mulai memasuki usia sekolah dasar yaitu usia 6-12 tahun. Perkembangan yang terjadi baik itu perkembangan fisik maupun psikologis.<sup>1</sup>

Saat ini *gadget* bukan lagi benda asing, penggunaannya tidak terbatas pada orang dewasa dan remaja, bahkan anak-anak dalam kehidupan sehari-harinya telah banyak menggunakan *gadget*.<sup>2</sup>

Lau *et al* (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa paparan dari penggunaan layar *gadget* dapat merangsang pelepasan hormon dopamine yang berperan dalam pembentukan rasa ketergantungan atau kecanduan. Kecanduan *gadget* atau internet adalah intensitas penggunaan yang secara berlebihan dan mengganggu kehidupan sehari-hari, sehingga menjadikannya terlalu asyik, cenderung apatis terhadap lingkungan sekitar dan marah apabila terganggu. Fenomena kecanduan *gadget* atau internet tidak hanya terjadi di Indonesia melainkan di seluruh dunia mengalaminya. Berdasarkan survei meta analisis yang telah dilakukan angka kecanduan *gadget* tertinggi terjadi di Timur Tengah (10,9%), Amerika Utara (8,0%), Asia (7,1%). Tingkat kecanduan internet pada remaja Asia khususnya China yaitu 2,2-9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filipina 4,9-21,1%, dan Hongkong 3,0-16,4%.<sup>3</sup>

Kehidupan anak saat ini telah didominasi oleh penggunaan *gadget*, pemakaiannya pada anak kini meningkat dari 38% menjadi 72%. Berdasarkan data yang diperoleh dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2014) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2019) anak usia 5-9 tahun menyumbang angka 25,2% dari seluruh pengguna *gadget*.<sup>4</sup>

Kecanduan *gadget* memberikan dampak negatif yang didapat dari radiasi sehingga dapat merusak jaringan neuron dan otak, menurunkan keaktifan, dan kemampuan sosialisasi anak terhadap lingkungan akan menurun. Selain itu anak juga tidak akan peduli terhadap teman atau orang lain karena cenderung individual dan lebih nyaman bermain *gadget*.<sup>4</sup>

Berdasarkan data IDAI (2013) saat ini tengah marak kasus yang dialami anak akibat kecanduan *gadget* yang berkaitan dengan gangguan jiwa (mental, emosional dan

perilaku), hal ini dianggap penting dan harus diwaspadai oleh orang tua terutama jika anaknya memiliki kebiasaan memainkan *gadget*.<sup>5</sup>

Salah satu aspek dari proses perkembangan anak adalah perkembangan psikologi. *Gadget* berpengaruh terhadap tiga aspek perubahan psikologi pada anak yaitu pertumbuhan emosi, perilaku prososial dan perkembangan moral. Dari ketiga aspek perkembangan psikologis anak, pengaruh utamanya pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dampak pada pertumbuhan emosi yang timbul adalah mudah marah, membangkang, mengikuti tingkah laku pada *gadget* serta seringkali dijumpai anak berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pada perkembangan moral berdampak pada kedisiplinan, malas, meninggalkan kewajiban beribadah, waktu belajar berkurang akibat penggunaan *gadget* yang lebih memakan waktu anak seperti main game dan menonton youtube.<sup>6</sup>

Dampak negative dari kecanduan *gadget* pada anak dapat diatasi melalui suatu intervensi. Intervensi yang dilakukan dapat berupa intervensi nonfarmakologi yaitu melalui terapi musik. Menurut Wulandari (2011) musik diyakini dapat berpengaruh pada otak dimana dapat memicu keterkaitan antara bidang-bidang yang bertanggung jawab atas emosi dan ingatan. Musik dapat berpartisipasi dalam memberikan motivasi dan dorongan mencapai fungsi-fungsional, bahasa dan motorik di otak.<sup>7</sup>

Yuliana, dkk (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa musik klasik (efek mozart) dapat mengatasi kejenuhan dan indikator pembentukan kejenuhan yaitu dengan memberikan efek relaksasi atau sebagai hiburan, terapi kesehatan, meningkatkan kecerdasan, mengontrol lemosi, gambaran kepribadian, dan peningkatan konsentrasi. Hasil uji analisis dengan hasil p-value kelompok instrumen  $\alpha \geq 0,005$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terapi musik klasik Mozart (Capable) berpengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia sekolah. Kecerdasan emosional anak dapat dikembangkan melalui pengaplikasian musik klasik, anak dapat lebih mudah mengelola emosi akibat dari rasa nyaman dan tenang yang terjadi karena komponen-komponen musik klasik melepaskan ketegangan-ketegangan yang dirasakan anak.<sup>8</sup>

Selain musik klasik, musik keroncong juga dapat digunakan sebagai terapi

nonfarmakologi pada anak dengan kecanduan *gadget*. Menurut Setyoadi (2011) musik keroncong dapat meningkatkan kemampuan pikiran seseorang dan mengobati penyakit. Musik keroncong merupakan jenis musik paling tinggi yang berpengaruh untuk menjadikan otak rileks, sehingga tidak harus bersusah payah untuk memulai tidur dan menjadikan tidur lebih lelap. Kelebihan musik keroncong yaitu memberikan rasa nyaman, rileks, berstruktur, menenangkan dan universal. Terapi musik keroncong bisa diterima oleh semua kalangan karena untuk menginterpretasikan alunan musiknya tidak memerlukan kerja otak yang berat. Terapi musik keroncong diterima organ pendengaran dan melalui saraf pendengaran disalurkan ke bagian otak yang bertanggung jawab untuk memproses emosi (sistem limbik).<sup>9</sup>

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka pada tanggal 5-6 April 2021 melalui hasil wawancara kepada siswa dengan usia 7-9 tahun didapatkan 7 dari 10 orang anak menggunakan *gadget* selama 5-7 jam sehari untuk main game, menonton, atau menggunakan aplikasi lainnya. *Gadget* yang digunakan baik itu milik sendiri maupun orang tua. Penggunaan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari dilakukan oleh anak bersama teman dengan menggunakan *gadget* masing-masing secara berdampingan di tempat yang sama.

## Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian kuantitatif yang bersifat korelatif. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar yang duduk di kelas 1-3 di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka sebanyak 48 orang, terdiri dari siswa kelas 1 sebanyak 16 orang, siswa kelas 2 sebanyak 12 orang, siswa kelas 3 sebanyak 20 orang. Besar sampel berdasarkan perhitungan rumus slovin berjumlah 44 orang. Teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisa data menggunakan analisis univariat deskriptif sederhana berupa distribusi frekuensi, dan analisis bivariat dengan uji hipotesis menggunakan rumus korelasi spearman.<sup>10</sup>

Analisa data akan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak dengan program SPSS versi 16.

S

## Hasil Penelitian

### Data Umum Karakteristik Demografi

Tabel 1  
Distribusi Karakteristik Demografi Responden

No	Karakteristik Demografi	Σ	Kategori	%
1	Jenis Kelamin	21	Pria	47,7
		23	Wanita	52,3
	Jumlah	44		100
2	Usia	8	7 Tahun	18,2
		12	8 Tahun	27,3
		19	9 Tahun	43,2
		5	10 Tahun	11,3
3	Penggunaan Gadget dalam sehari	0	<1 Jam	0
		21	1-6 Jam	47,7
		18	7-12 Jam	40,9
		5	>12 Jam	11,4
4	Aplikasi yang sering digunakan	8	Chatting	18,2
		15	Media Sosial	34,1
		19	Games	43,2
		2	Browsing	4,5
		0	SMS	0
		26	Gadget tidak di silent	59,1
5	Keadaan dan Posisi <i>gadget</i> saat tidur	18	Posisi <i>gadget</i> berada di samping	40,9
		19	Menonton TV	43,2
		25	Menggunakan <i>gadget</i> akan	56,8
6	Kebiasaan sebelum tidur	0	Menggunakan <i>gadget</i> akan laptop	0
		44	Perkotaan Pedesaan	100
7	Lingkungan tempat tinggal	0	Perkotaan	0
		44	Pedesaan	100

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa responden pada penelitian ini mayoritas perempuan sebanyak 23 siswa (52,3%). Sebagian besar responden berusia 9 tahun yaitu sebanyak 19 orang (43,2%). Sebagian besar siswa menggunakan *gadget* dalam sehari selama 1-6 jam sebanyak 21 orang (47,7%), sebagian besar dari siswa lebih sering menggunakan aplikasi games yaitu sebanyak 19 orang (43,2%). Sebagian besar keadaan dan posisi *gadget* saat tidur adalah *gadget* tidak di silent

dilakukan oleh 26 siswa (59,1%). Sebanyak 25 siswa (56,8%) sebelum tidur terbiasa menggunakan gadget. Seluruh siswa (100%) tinggal di lingkungan pedesaan.

### Analisis Deskriptif

Tabel 2  
Distribusi Frekuensi Gambaran Kecanduan Gadget Pada Anak di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka

Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak	Sebelum Intervensi	
	f	%
Rendah	10	22,7
Sedang	34	77,3
Tinggi	0	0
Jumlah	44	100

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat kecanduan gadget pada anak di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka sebelum dilakukan intervensi bahwa sebagian besar siswa mengalami kecanduan gadget dengan tingkatan sedang sebanyak 35 siswa (79,5%).

### Analisis Bivariat

Tabel 4  
Korelasi Pemberian Terapi Musik Klasik Pada Kasus Anak Kecanduan Gadget

Uraian	Rata-rata Kecanduan Gadget			Uji Korelasi Spearman		
	Kategori	f	%	N	Koefisien Korelasi	Nilai Signifiaksi
Sebelum Intervensi	Sedang	15	68,2	22	0,834	0,000

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji korelasi dengan menggunakan analisis Spearman dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh  $N=32$  dan tingkat signifikansi ( $\alpha=5\%$ ), maka koefisien korelasi sebesar 0,834 berarti memiliki tingkat kekuatan hubungan sangat kuat. nilai koefisien korelasi bernilai positif

Tabel 3  
Distribusi Frekuensi Gambaran Kecanduan Gadget Pada Anak Setelah dilakukan intervensi Terapi Musik Klasik di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka

Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak	Sebelum Intervensi		Setelah Intervensi	
	f	%	f	%
Rendah	7	31,8	12	54,5
Sedang	15	68,2	10	45,5
Tinggi	0	0	0	0
Jumlah	22	100	22	100

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat kecanduan gadget pada anak di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka setelah dilakukan intervensi musik klasik bahwa sebagian besar siswa mengalami kecanduan gadget dengan tingkatan rendah sebanyak 12 siswa (54,5%).

menunjukkan kedua variabel bersifat searah. Nilai Sig. = 0.000 < 0,005 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel musik klasik dan variabel kecanduan gadget pada anak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti terdapat korelasi pemberian terapi musik klasik pada kasus anak kecanduan gadget.

Tabel 5  
Korelasi pemberian Terapi Musik Keroncong Pada Kasus Anak Kecanduan Gadget

Uraian	Rata-rata Kecanduan Gadget			Uji Korelasi Spearman		
	Kategori	f	%	N	Koefisien Korelasi	Nilai Signifiaksi
Sebelum Intervensi	Sedang	19	86,4	22	0,815	0,000

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji korelasi dengan menggunakan analisis Spearman dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh  $N=32$  dan tingkat signifikansi ( $\alpha=5\%$ ), maka koefisien korelasi sebesar 0,815 berarti memiliki tingkat kekuatan hubungan sangat kuat. nilai koefisien korelasi bernilai positif menunjukkan kedua variabel bersifat searah. Nilai Sig. = 0.000 < 0,005 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel musik keroncong dan variabel kecanduan gadget pada anak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti terdapat korelasi pemberian terapi musik keroncong pada kasus anak kecanduan gadget.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis korelasi pemberian terapi musik klasik pada kasus anak kecanduan gadget, dan juga menganalisis korelasi musik keroncong pada kasus anak kecanduan gadget.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa gambaran kasus kecanduan gadget pada anak di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka sebelum dilakukan intervensi sebagian besar siswa mengalami kecanduan gadget dengan tingkatan sedang sebanyak 35 siswa (79,5%). Penilaian tertinggi pada kuesioner tingkat kecanduan gadget pada sebelum dilakukan intervensi terletak pada soal No. 1 yaitu "Menggunakan *handphone*, *tablet*, *laptop*, *dsb* adalah hal terpenting bagi saya?".

Berdasarkan hasil temuan di tempat penelitian tentang hal yang dimaksud di atas dikarenakan penggunaan gadget khususnya *handphone* adalah aktivitas sehari-hari anak, terlebih lagi kondisi saat ini yang mengharuskan anak belajar di rumah dengan bantuan gadget menjadikan intensitas anak dalam menggunakan gadget menjadi lebih sering, sehingga anak telah terbiasa dalam kesehariannya menggunakan gadget baik itu saat belajar, berkumpul dengan orang tua, teman ataupun saat sedang sendiri.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zakaria (2019) bahwa kasus kecanduan gadget mengalami peningkatan yang signifikan pada saat anak melaksanakan sistem pembelajaran di rumah. hal tersebut menunjukkan bahwa kecanduan gadget yang terjadi saat ini adalah salah satu dampak dari perkembangan teknologi. Sutisna et al (2020)

juga mengemukakan bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget akan ditandai dengan perilaku yang tidak mau lepas gadget. Tanda-tanda lain yang timbul pada anak yang mengalami kecanduan gadget adalah mengalami depresi, hipertantrum dan sulit mengendalikan emosi saat tidak memegang gadget.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 2 didapatkan dari hasil uji korelasi spearman pada variabel terapi musik klasik dan variabel anak kecanduan gadget didapatkan koefisien korelasi sebesar 0,834 berarti memiliki tingkat kekuatan hubungan sangat kuat. nilai koefisien korelasi bernilai positif menunjukkan kedua variabel bersifat searah. Nilai Sig. = 0.000 < 0,005 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel musik klasik dan variabel kecanduan gadget pada anak.

Kecanduan gadget dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya sehingga dapat mengganggu kehidupan sehari-harinya. Anak yang mengalami kecanduan gadget cenderung akan bersikap acuh terhadap lingkungan sekitarnya juga akan marah ketika dirinya merasa terganggu.<sup>2</sup> Dampak negatif yang diakibatkan oleh gadget mengindikasikan bahwa anak membutuhkan terapi nonfarmakologi sebagai salah satu upaya untuk mengatasinya. Terapi nonfarmakologis yang dapat dilakukan adalah melalui pemberian terapi musik klasik yang akan membantu anak dalam memberikan rasa tenang, melatih konsentrasi, mengendalikan emosi dan membantu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Hal ini sejalan dengan terori yang dikemukakan oleh Yang et al (2018) dalam penelitiannya bahwa musik memberikan peranan penting dalam pembelajaran yaitu membantu otak dalam kecepatan masuknya informasi melalui proses relaksasi, mediasi, pendengaran, dan visualisasi. Musik memicu keterkaitan yang lebih besar dari pada yang dapat diberikan oleh stimulus lainnya terhadap belahan otak sebelah kiri dengan kanan dan antara bidang-bidang di dalam otak yang bertanggung jawab atas emosi dan ingatan.<sup>12</sup>

Ngojag (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penerapan terapi musik Mozart menurunkan frekuensi kesulitan berperilaku dan meningkatkan kognitif pada siswa sekolah dasar. Musik klasik berfungsi dalam memberikan ketenangan terhadap pikiran dan katarsis emosi, serta mengoptimalkan tempo, ritme, melodi dan harmoni yang teratur

sehingga gendang telinga menerima gelombang alfa serta gelombang theta yang menenangkan sehingga otak siap menerima masukan baru, rileks, dan menidurkan. Musik klasik mozart dapat digunakan pada anak yang mengalami gangguan emosional.<sup>13</sup>

Selaras dengan penelitian yang dikemukakan oleh Ilari et al., (2020) menjelaskan bahwa setelah pemberian intervensi musik klasik terdapat pengaruh pada perubahan perilaku anak, hal ini disebabkan karena kemampuan otak dalam menyimpan hasil rangsangan mempengaruhi proses atau hasilnya berupa pengetahuan, pikiran, aktivitas mental dan informasi yang disampaikan dalam musik akan diingat sebagai stimulasi yang memiliki banyak motif untuk perkembangan perilaku. Musik juga berpengaruh terhadap kecerdasan emosi agar dapat memahami diri sendiri kaitannya dengan perasaan, pesan yang terkandung dalam musik dapat meningkatkan kecerdasan emosional seseorang.<sup>14</sup>

Berdasarkan Tabel 3 hasil penelitian yang didapatkan dari hasil uji korelasi spearman pada variabel terapi musik keroncong dan variabel anak kecanduan gadget didapatkan koefisien korelasi sebesar 0,815 berarti memiliki tingkat kekuatan hubungan sangat kuat. nilai koefisien korelasi bernilai positif menunjukkan kedua variabel bersifat searah. Nilai Sig. = 0.000 < 0,005 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel musik keroncong dan variabel kecanduan gadget pada anak.

Anak yang mengalami kecanduan gadget juga akan mengalami gangguan tidur sebagai salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Novitasari (2019) dalam penelitiannya bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget tanpa pengawasan yang diberikan oleh orang tua dalam menggunakan gadget, menjadikan anak tidak memiliki batasan waktu dalam penggunaannya sehingga digunakan secara terus menerus hingga mengganggu jam tidurnya.<sup>15</sup>

Signifikansi dan keeratan hubungan antara variabel musik keroncong dan variabel kecanduan gadget terlihat dari terapi nonfarmakologis yang dibutuhkan oleh anak dalam mengatasi dampak kecanduan gadget yang dialaminya yaitu dalam mengatasi gangguan tidur. Musik keroncong dapat mengatasi depresi yang dialami dengan meningkatkan produksi serotonin yang

bertanggung jawab terhadap perubahan mood. Hal tersebut juga berlaku pada kasus kecanduan gadget dimana pada anak yang mengalami kecanduan gadget akan cenderung memiliki gangguan emosional dimana dengan adanya terapi nonfarmakologi berupa pemberian terapi musik keroncong dapat membantu mengatasi perubahan mood melalui produksi serotonin yang dihasilkan.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Natalia (2013) bahwa terapi musik keroncong memiliki ritmik musik stabil dan memberikan irama yang teratur pada jantung manusia sehingga dapat digunakan untuk relaksasi.<sup>16</sup>

Musik keroncong adalah jenis musik paling tinggi yang menjadikan otak lebih rileks, sehingga dapat memulai tidur menjadi terlelap tanpa harus susah payah untuk memulainya. Menurut Wijayanti (2012) dalam penelitian Widari dan Taloda (2020) bahwa musik gamelan tempo lambat memiliki ketukan hampir sama dengan musik klasik Mozart yaitu dengan tempo kurang lebih 80 ketukan/menit. Hal ini menjadikan intrusmen tradisional jawa.

## Kesimpulan

Tingkat kecanduan gadget pada siswa sebelum dilakukan intervensi pemberian terapi musik klasik dan musik keroncong sebagian besar dalam tingkatan sedang.

Pemberian musik klasik pada kasus anak kecanduan gadget memiliki tingkat kekuatan hubungan yang sangat kuat, kedua variabel bersifat searah dan memiliki hubungan yang signifikan. Terdapat korelasi pemberian musik klasik pada kasus anak kecanduan gadget.

Pemberian musik keroncong pada kasus anak kecanduan gadget memiliki tingkat kekuatan hubungan yang sangat kuat, kedua variabel bersifat searah dan memiliki hubungan yang signifikan. Terdapat korelasi pemberian terapi musik keroncong pada kasus anak kecanduan gadget.

## Daftar Pustaka

1. Hurlock, E. B. (2016). Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) (5th Ed). Erlangga.
2. Widya, Rika. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya di

- PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*. 13(1); 29-34.
3. Lau, J.T.F., Gross, D.L., Wu, A.M.S., Cheng, K., Lau, M.M.C., 2017. Incidence and predictive factors of Internet addiction among Chinese secondary school students in Hong Kong: a longitudinal study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 52, 657–667.
  4. Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
  5. Wulandari, DwidanDiferaHermiati. (2019). DeteksiDiniGangguan Mental danEmosionalpadaAnak yang MengalamiKecanduan Gadget. *JurnalKeperawatanSilampari*. 3(1)
  6. Syifa, Layyinatus., Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Oerkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4): 527-533
  7. Wulandari, IF. (2011). Pengaruh Media Musik terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X; Eksperimen di SMA PGRI 22 Serpong, Abstrak, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
  8. Yuliana, AlviRantna., Sri EndangPujiastuti, dan Elis Hartati. (2020). EfektivitasTerapiMusikKlasikMonzarDa lammeningkatkanKecerdasaanEmosiPad aAnakSekolahUsiaDasar. *JurnalKeperawatandanKesehatanMasyar akat STIKES CendekiaUtama Kudus*. 9(1); 46-56
  9. Setyoadi. 2011. *TerapiModalitasKeperawatanpadaKlien Psikogeriatrik*. Jakarta: SalembaMedika
  10. Sugiyono (2014),MetodePenelitianPendekatanKua ntitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung
  11. Zakaria, R. (2019). Gadget Addiction: Opioid of the Era? *International Journal of Human and Health Sciences (IJHHS)*, 24. <https://doi.org/10.31344/ijhhs.v0i0.142>
  12. Yang, M., He, H., Duan, M., Chen, X., Chang, X., Lai, Y., Li, J., Liu, T., Luo, C., & Yao, D. (2018). The Effects of Music Intervention on Functional Connectivity Strength of the Brain in Schizophrenia. *Neural Plasticity*, 2018, 1–10.
  13. Nogaj, A. A. (2020). Emotional Intelligence and Strategies for Coping with Stress among Music School Students in the Context of Visual Art and General Education Students. *Journal of Research in Music Education*, 68(1), 78–96.
  14. Ilari, B., Helfter, S., & Huynh, T. (2020). Associations Between Musical Participation and Young Children’s Prosocial Behaviors. *Journal of Research in Music Education*, 67(4), 399–412. <https://doi.org/10.1177/0022429419878169>
  15. Novitasari, Nurul. (2019). StrategiPendampingan Orang TuaTerhadapIntensitasPenggunaanGadg et PadaAnak. *Alhikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 3 (2); 167-188
  16. Natalina, D. (2013). *TerapiMusikBidangKeperawatan*. Jakarta : MitraWacana Media
  17. Widari, Ni PutudanLintnagSintaSasantiTaloda. (2020). EfektivitasMusikKeroncongdanMusikJa waDalamMeningkatknKualitasTidurLan sia yang Mengalami Insomnia di PantiGriyaWreda Surabaya. *JurnalKeperawatan*. 9(1); 39-44.