

ABSTRAK

Remaja yang kecanduan *gadget* tidak mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya, hilangnya rasa empati, simpati, dan menjadi apatis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh terapi bermain *cooperative play* terhadap gejala kecanduan *gadget* pada remaja di SMPN 32 Surabaya.

Metode penelitian ini menggunakan desain jenis *Pre-Eksperimental* dengan rancangan *One-group pre-post test design*, populasi siswa siswi SMPN 32 Surabaya sebesar 73 siswa. Besar sampel 62 responden diambil dengan metode *probability sampling* dengan teknik *random sampling*. Variabel independen pemberian terapi bermain *cooperative play* sedangkan variabel dependen adalah gejala kecanduan *gadget* pada siswa. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0.05$

Hasil penelitian menunjukkan sebelum dilakukan terapi hampir seluruhnya (91.9%) responden mengalami kecanduan *gadget*, sesudah dilakukan pemberian terapi Sebagian besar (88.7%) responden tidak kecanduan *gadget*. Hasil analisis berdasarkan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* gejala kecanduan *gadget* dengan nilai kemaknaan $\alpha = 0,05$ didapatkan $p = 0,000$ yang artinya $p < \alpha$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya ada pengaruh terapi bermain *cooperative play* terhadap gejala kecanduan *gadget* pada remaja di SMPN 32 Surabaya.

Terapi bermain *cooperative play* menunjukkan adanya penurunan signifikan dalam gejala kecanduan *gadget* setelah diberi terapi bermain *cooperative play*. Bagi SMPN 32 Surabaya diharapkan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan terapi bermain *cooperative play* terhadap gejala kecanduan *gadget* pada siswa.

Kata Kunci: *Cooperative Play, Kecanduan gadget*