



SOCIAL SKILL TRAINING (SST) PADA ANAK DENGAN ADIKSI GADGET DAN CONDUCT DISORDER CONFINED TO THE FAMILY CONTEXT (F91.0) DISERTAI GEJALA PSIKOTIK: STUDI KASUS

Putri Rizki Nur Cahyani^{1*}, Yanuar Fahrizal², Rustini³

¹Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Jl. Brawijaya (Jl. Lingkar Selatan), Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta 55183, Indonesia

²RSJ Prof. Dr. Soerojo, Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 169, Kramat Utara, Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah 56115, Indonesia

*putririzkinurcahyani378@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak dapat menimbulkan dampak negatif terhadap regulasi emosi dan perilaku, yang dalam jangka panjang dapat berkembang menjadi gangguan perilaku seperti Conduct Disorder Confined to the Family Context (F91.0). Kondisi ini sering disertai perilaku kekerasan dan koping yang tidak efektif sehingga memerlukan intervensi keperawatan yang tepat. Studi kasus ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan Social Skill Training (SST) pada anak dengan adiksi gadget dan F91.0 dalam upaya memperbaiki emosi dan perilaku. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus dengan pendekatan asuhan keperawatan yang komprehensif. Subjek penelitian adalah seorang anak laki-laki usia 10 tahun dengan diagnosis medis F91.0 dan diagnosis keperawatan perilaku kekerasan serta koping tidak efektif. Intervensi SST diberikan sebanyak 5 sesi dalam 8 kali pertemuan. Instrumen yang digunakan adalah Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) dan modifikasi Smartphone Addiction Scale. Analisis data dalam studi kasus ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan tema utama, yaitu adiksi gadget, perilaku conduct disorder dalam keluarga, serta gejala psikotik. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian intervensi Social Skill Training (SST). Hasil evaluasi menunjukkan adanya penurunan skor difficulties dari kategori abnormal menjadi ambang batas serta peningkatan skor strengths setelah pemberian intervensi SST. Kesimpulannya Social Skill Training efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial, menurunkan perilaku agresif, serta memperbaiki koping pada anak dengan adiksi gadget dan gangguan perilaku.

Kata kunci: adiksi gadget; anak; conduct disorder; keperawatan jiwa; social skill training

SOCIAL SKILL TRAINING (SST) FOR CHILDREN WITH GADGET ADDICTION AND CONDUCT DISORDER CONFINED TO THE FAMILY CONTEXT (F91.0) ACCOMPANIED BY PSYCHOTIC SYMPTOMS: A CASE STUDY

ABSTRACT

Excessive gadget use in children may negatively affect emotional regulation and behavior, potentially leading to behavioral disorders such as Conduct Disorder Confined to the Family Context (F91.0). This condition is often accompanied by violent behavior and ineffective coping, requiring appropriate nursing interventions. This case study aimed to describe the implementation of Social Skill Training (SST) in a child with gadget addiction and F91.0 to improve emotional and behavioral outcomes. This study employed a case study design using a comprehensive nursing care approach. The subject was a 10-year-old boy diagnosed with F91.0 and nursing diagnoses of violent behavior and ineffective coping. SST was administered in five sessions over eight meetings. The instruments used were the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) and a modified Smartphone Addiction Scale. Data analysis in this case study employed a qualitative descriptive approach through interviews, observations, and documentation. Data were analyzed through the

stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions based on the main themes: gadget addiction, behavioral disturbances within the family, and psychotic symptoms. Evaluation was conducted by comparing conditions before and after the implementation of Social Skills Training (SST). The findings demonstrated a reduction in difficulties scores from abnormal to borderline levels and an improvement in strengths scores following the SST intervention. To sum up Social Skill Training is effective in improving social skills, reducing aggressive behavior, and enhancing adaptive coping in children with gadget addiction and behavioral disorders.

Keywords: child; conduct disorder; gadget addiction; mental health nursing; social skill training

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat, khususnya penggunaan teknologi berupa gadget. Yumarni (2022) menyebutkan bahwa gadget adalah sebuah perangkat dengan fungsi khusus yang dapat memudahkan kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Penggunaan teknologi tersebut pun tidak mengenal usia, anak-anak hingga orang dewasa dapat mudah beradaptasi dengan kecanggihan teknologi. Berdasarkan data terbaru pada tahun 2023 yang diperoleh Badan Pusat Statistik (2024), sebanyak 67,29% penduduk Indonesia memiliki dan menguasai gadget. Selain itu, 84,58% penduduk yang masih sekolah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir, diantaranya merupakan siswa sekolah dasar yang masih dalam proses perkembangan. Meskipun penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif, penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif yang lebih besar khususnya pada anak-anak dan remaja. Paparan radiasi dapat merusak jaringan syaraf dan otak pada anak, serta dapat menurunkan daya aktif anak, kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengganggu regulasi emosi. Sehingga, anak menjadi individualis dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama serta timbulnya perilaku kekerasan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain (Yumarni, 2022). Apabila gangguan tersebut berlangsung dalam jangka panjang dan menetap, hal tersebut akan dapat berkembang menjadi gangguan perilaku atau conduct disorders. Jika paparan tersebut tercetus di lingkungan rumah maka conduct disorders akan berkembang menjadi Conduct Disorder confined to the family context (F91.0). F91.0 ditandai dengan pola perilaku agresif dan pelanggaran aturan yang menetap di lingkungan keluarga, sementara fungsi sosial anak di lingkungan lain relatif masih adekuat dan tidak terganggu (Bachmann et al., 2024). Gangguan tersebut berkaitan dengan adanya faktor psikososial keluarga, kurangnya pengawasan orang tua, serta adanya gangguan mental komorbid seperti peningkatan tingkat kecemasan, depresi, penggunaan zat, dan attention-deficit hyperactivity disorder (ADHD), serta gangguan eksternalisasi lainnya (Brown et al., 2024).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mohammadi et al., (2021) disebutkan bahwa sebanyak 8% populasi anak dan remaja di dunia mengalami gangguan perilaku atau conduct disorders. Di Indonesia, sebanyak 3,5% anak remaja laki-laki dan 1,2% anak remaja perempuan mengalami gangguan perilaku atau conduct disorders (Barus, 2022). Sebagai tambahan, pengkajian yang telah dilakukan di bangsal Lily 3 Soerojo Hospital menunjukkan 24 pasien anak dan remaja mengalami Conduct Disorder confined to the family context (F91.0) dalam tiga tahun terakhir. Hal tersebut menunjukkan jumlah yang fluktuatif, sehingga diperlukan intervensi untuk menekan dampak dari gangguan perilaku dimana salah satunya adalah berupa peningkatan interaksi sosial menggunakan latihan berupa Social Skill Training (SST). Social Skill Training (SST) merupakan intervensi psikososial terstruktur yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam melakukan interaksi sosial secara efektif dan adaptif seperti kemampuan berkomunikasi, mengekspresikan emosi dengan tepat, merespon situasi sosial, dan memahami perspektif orang lain. Metode yang dilakukan diantaranya berupa pemberian instruksi, demonstrasi, latihan peran (role-play), feedback dan reinforcement positive, serta homework (Affouneh et al., 2021). Selain itu, tujuan dilakukannya pemberian intervensi SST pada studi kasus ini adalah untuk memberikan gambaran terkait efektivitas penerapan Social Skill Training (SST) pada anak dengan adiksi gadget

dan F91.0 dalam upaya memperbaiki emosi dan perilaku.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan studi kasus. Data yang diperoleh berdasarkan pendekatan asuhan keperawatan secara komprehensif yang meliputi pengkajian, penegakkan diagnosa keperawatan, perencanaan keperawatan yang meliputi outcome dan intervensi, implementasi serta evaluasi dan dokumentasi keperawatan. Subjek penelitian yang digunakan merupakan seorang pasien dengan diagnosis medis F91.0 dan diagnosis keperawatan perilaku kekerasan yang dirawat di bangsal Lily 3 Soerojo Hospital. Intervensi diberikan sebanyak 5 sesi selama 8x pertemuan pada periode 25 November hingga 2 Desember 2025 berupa Social Skill Training (SST) yang meliputi pengenalan, penggunaan tiga kata ajaib (tolong, maaf dan terimakasih) dan kalimat asertif, latihan memulai pembicaraan dengan orang lain, dan bercerita. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) serta modifikasi Smartphone Addiction Scale (SAS).

Data yang diperoleh pada studi kasus ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan mendalam terhadap pasien terkait. Proses analisis dilakukan secara bertahap, dimulai dari reduksi dan penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, informasi yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan tema utama, yaitu pola penggunaan gadget, manifestasi perilaku dari conduct disorder dalam lingkungan keluarga, serta munculnya gejala psikotik. Selanjutnya, dilakukan analisis pada hubungan antara durasi dan intensitas penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku sosial anak, termasuk kesulitan anak dalam melakukan kontrol emosi, perilaku agresif, serta penarikan diri dari interaksi sosial. Tahap analisis berikutnya adalah proses penyajian data, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi kronologis untuk memberikan gambaran kondisi sebelum, selama, dan setelah intervensi Social Skill Training (SST) diberikan. Pada tahap ini, analisis difokuskan pada perubahan kemampuan pasien dalam melakukan interaksi sosial, seperti peningkatan kontak mata, kemampuan berkomunikasi secara asertif, serta penurunan perilaku maladaptif di lingkungan keluarga. Proses evaluasi pada efektivitas intervensi SST dilakukan dengan membandingkan kondisi awal dan akhir berdasarkan indikator perilaku sosial dan emosional. Hasil analisis menunjukkan adanya perbaikan dalam kemampuan anak mengelola emosi, berinteraksi dengan anggota keluarga, serta penurunan intensitas perilaku agresif dan gejala psikotik. Dengan demikian, analisis data dalam studi ini menegaskan bahwa pendekatan SST memiliki potensi sebagai intervensi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan mengurangi perilaku bermasalah pada anak dengan adiksi gadget dan gangguan perilaku dalam konteks keluarga.

HASIL

Gambaran Kasus

Pasien merupakan seorang anak laki-laki berusia 10 tahun. Pasien dirawat di bangsal Lily 3 Soerojo Hospital sejak bulan November 2025. Bangsal Lily 3 merupakan bangsal tenang yang merawat pasien anak dan remaja. Pasien dirawat karena adanya adiksi pada gadget sehingga menimbulkan gangguan perilaku, pasien sering mengamuk, menyakiti diri sendiri seperti membenturkan kepala, menyakiti orang lain seperti memukul dan mengancam Ibunya. Selain itu, adanya ketergantungan tersebut membuat pasien kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan hanya sibuk bermain *handphone* dari jam 3 sampai jam 6 pagi hingga menimbulkan respon fisiologis berupa mimisan dan muntah-muntah. Hal tersebut juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan pasien, akibat ketergantungan tersebut pasien menjadi sering membolos sekolah. Berdasarkan riwayat sebelumnya, pada bulan Oktober 2025 pasien sempat dirawat dengan keluhan yang sama bahkan mengancam orang tuanya menggunakan pisau. Hal tersebut didasari oleh adiksi pada *gadget* yang tidak terkontrol. Berdasarkan *Smartphone Addiction Scale* (SAS) pasien menunjukkan gejala kecanduan yang lebih tinggi, dilihat dari skor SAS yang menunjukkan jumlah 102.

Berdasarkan hasil pengkajian yang sudah dilakukan dengan pasien, pada bagian sosial-budaya pasien mengatakan bahwa pasien jarang bersosialisasi dan ikut serta dalam kegiatan kelompok atau masyarakat. Pasien juga mengatakan apabila pergi bermain bersama teman-temannya pasien pasti akan membawa *handphone* dan memilih bermain *game online*. Pasien juga mengatakan akan kesal apabila dimintai tolong oleh orang lain karena dapat mengurangi dan mengganggu waktunya saat bermain *handphone*. Pada saat dilakukan pengkajian, interaksi pasien selama wawancara menunjukkan kontak mata kurang, konsentrasi mudah beralih, dan sulit untuk diam. Setelah diberikan *reinforcement positif* pasien akan tampak sangat bahagia dan selebrasi berlebihan. Sesuai dengan data hasil pengkajian yang telah dilakukan, diagnosa keperawatan pasien adalah perilaku kekerasan dan koping tidak efektif sehingga pasien diberikan intervensi berupa *Social Skill Training* (SST) untuk mengganti respon agresif dengan perilaku sosial yang adaptif.

Tabel 1.

Gangguan Emosi dan Perilaku Pasien Sebelum Diberikan Intervensi *Social Skill Training* (SST)

Variabel	Skor (SDQ)
Strengths	5 (Ambang/ <i>Borderline</i>)
Difficulties	19 (Abnormal)

Tabel 2.

Gangguan Emosi dan Perilaku Pasien Setelah Diberikan Intervensi *Social Skill Training* (SST)

Variabel	Skor (SDQ)
Strength	9 (Normal)
Difficulties	14 (Ambang/ <i>Borderline</i>)

Berdasarkan tabel 1 sebelum diberikan intervensi berupa *Social Skill Training* (SST), pasien mengalami gangguan emosi dan perilaku abnormal dengan skor gejala emosional 2, masalah perilaku (*conduct problem*) 7, hiperaktivitas 6, dan masalah teman sebaya (*peer*) 4. Sehingga hasil kuisioner tersebut menunjukkan adanya kesulitan (*difficulties*) abnormal yang dialami pasien. Selain itu, pada bagian kekuatan (*strengths*) menunjukkan skor 5 yang menunjukkan bahwa pasien berada di ambang kekuatan (*strengths*). Sedangkan berdasarkan tabel 2 setelah diberikan intervensi berupa *Social Skill Training* (SST), skor gejala emosional 1, masalah perilaku (*conduct problem*) 2, hiperaktivitas 7, dan masalah teman sebaya (*peer*) 4. Sehingga, jumlah skor menunjukkan angka 9 dengan interpretasi normal. Sedangkan, skor kekuatan (*strengths*) menunjukkan hasil 9. Skor tersebut menunjukkan adanya perbaikan pada pasien meskipun masih dalam ambang batas/*borderline*. Kesimpulan yang diperoleh dari intervensi yang telah diberikan kepada pasien adalah adanya perbaikan emosi dan perilaku pada pasien sebelum dan sesudah pemberian intervensi *Social Skill Training* (SST).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pasien dengan F91.0 atau *Conduct Disorder Confined to The Family Context* menunjukkan bahwa pasien tersebut mengalami gangguan emosi dan perilaku yang signifikan yang disebabkan oleh adiksi gadget yang tidak terkontrol. Adanya perilaku agresif yang muncul menjadi manifestasi dari ketidakmampuan anak dalam mengelola emosi. Kondisi ini sejalan dengan pernyataan WHO (2022) yang menjelaskan bahwa gangguan perilaku dan emosi yang terjadi pada anak sering ditandai dengan perilaku agresif, pelanggaran aturan, dan kesulitan dalam membina hubungan sosial yang disebabkan oleh adanya faktor lingkungan dan pola teknologi yang berlebihan. Selain itu, Bachmann et al., (2024) juga menegaskan bahwa *conduct disorder* atau gangguan perilaku ini memiliki gejala penentangan yang khas seperti menjadi mudah marah, mudah tersinggung, dendam, tidak menuruti perintah, serta menunjukkan perilaku defensif. Berdasarkan gejala khas tersebut, anak menunjukkan gangguan perilaku berupa memicu perkelahian, membawa senjata, kekerasan fisik, membakar barang, serta perilaku negatif yang lainnya.

Berdasarkan hasil kuisioner Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) sebelum intervensi, pasien berada dalam kategori abnormal dengan total skor 19 pada poin difficulties. Skor tersebut menunjukkan adanya masalah pada perilaku, hiperaktivitas, serta adanya kesulitan dalam membina hubungan sosial. Selain itu, skor pada bagian strengths yang berada pada ambang batas atau borderline menunjukkan skor 5, artinya kemampuan pasien dalam tindakan sosial positif belum mengalami perkembangan yang optimal. Sehingga, hal tersebut memperkuat penegakkan diagnosa keperawatan perilaku kekerasan dan koping tidak efektif.

Pemberian intervensi berupa Social Skill Training (SST) dilakukan sebanyak 5 sesi dalam 8 kali pertemuan selama periode 25 November hingga 2 Desember 2025. Setiap sesi yang diberikan disusun secara bertahap dan disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, serta kemampuan pasien. Latihan ini sejalan dengan panduan terapi intervensi Social Skill Training (SST) yang ditulis oleh Yuswatiningsih (2020), dimana pada sesi pertama intervensi tersebut lebih difokuskan pada tahap perkenalan yang bertujuan untuk membangun hubungan terapeutik, membantu meningkatkan rasa aman, dan menumbuhkan motivasi pasien dalam mengikuti kegiatan Social Skill Training (SST). Dalam sesi awal ini, perawat memberikan instruksi yang sederhana serta memberikan contoh perilaku sosial yang diharapkan seperti mempertahankan kontak mata dan cara berkenalan dengan tutur bahasa yang baik. Setelahnya, pasien diajak untuk mempraktikkan hal tersebut secara langsung dan diberikan pekerjaan rumah (PR) untuk mempraktikkan latihan tersebut kepada orang lain.

Pada sesi selanjutnya, latihan difokuskan pada penggunaan tiga kata ajaib, yaitu tolong, maaf, dan terimakasih serta penggunaan kalimat asertif. Pada sesi ini, pasien diajarkan bagaimana cara untuk mengungkapkan kebutuhan dan perasaan dengan baik dan tepat tanpa menunjukkan perilaku agresif seperti nada tinggi atau kemarahan. Setelah diberikan penjelasan dan diberikan contoh, pasien melakukan role-play agar pasien dapat lebih memahami penerapan tiga kata ajaib dan kalimat asertif dalam konteks nyata kehidupan sehari-hari. Selama sesi latihan, perawat memberikan umpan balik serta reinforcement positif setiap kali pasien berusaha dan menunjukkan perilaku yang sesuai.

Setelah pasien memahami latihan-latihan sebelumnya, intervensi dilanjutkan pada tahap keterampilan komunikasi interpersonal yang lebih kompleks seperti memulai pembicaraan dengan orang lain dengan tujuan pasien dapat mengenali situasi sosial yang tepat, mempraktikkan kembali latihan berkenalan seperti pada sesi pertama, dan latihan mengucapkan kalimat pembuka yang sederhana terhadap orang lain. Pada sesi latihan ini, perawat memberikan contoh kalimat pembuka yang sederhana dan sesuai, seperti memberikan sapaan, menanyakan kabar, atau mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan situasi. Selama proses latihan berlangsung, pasien diarahkan juga untuk mengontrol emosi, memperhatikan nada bicara serta respon lawan bicara. Selanjutnya, pasien diminta untuk mengulang dan mempraktikkan kembali keterampilan tersebut kepada perawat dalam bentuk role-play dan diberikan PR untuk mempraktikkannya kepada orang lain. Selain itu, keterampilan memulai pembicaraan dengan orang lain ini juga dimaksudkan untuk mengatasi koping tidak efektif pasien yang sebelumnya menunjukkan kecenderungan menarik diri atau bereaksi impulsif saat menghadapi tuntutan sosial.

Pada sesi latihan terakhir berupa bercerita ini memiliki kaitan dengan diagnosa keperawatan pasien berupa perilaku kekerasan, dimana pasien tidak mampu mengekspresikan emosi sehingga menjadi pemicu pada ledakan emosi dan perilaku agresif yang ditunjukkan pasien. Oleh karena itu, latihan ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam membantu pasien untuk menyalurkan emosi secara verbal dan lebih terstruktur. Pada latihan tahap bercerita, pasien diarahkan untuk menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan dan pengalaman sehari-hari meliputi perasaan yang sedang dirasakan. Sehingga, emosi dan perasaan negatif dapat lebih tersalurkan secara adaptif dan menghindari tindakan kekerasan. Selain berkaitan dengan perilaku kekerasan, sesi bercerita ini juga memiliki keterkaitan dengan koping pasien yang maladaptif. Sehingga, diharapkan pasien dapat

mengembangkan mekanisme koping yang lebih sehat. Dalam latihan ini, perawat berperan sebagai pendengar aktif, memberikan feedback dan reinforcement positif.

Setelah intervensi seluruhnya diberikan kepada pasien, evaluasi dilakukan menggunakan kuisioner Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). Hasil evaluasi menunjukkan adanya penurunan skor difficulties menjadi 14 dengan interpretasi ambang batas atau borderline, serta terdapat peningkatan skor strengths menjadi 9. Meskipun tidak terjadi perubahan yang signifikan, pasien telah mengalami perbaikan perilaku dibandingkan dengan sebelum pemberian intervensi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santos & Mcgee (2020) yang menyebutkan bahwa intervensi SST efektif dalam menurunkan perilaku agresif dan meningkatkan perilaku prososial pada anak dengan gangguan emosi dan perilaku. Dengan demikian, pemberian Social Skill Training (SST) dapat menjadi salah satu intervensi yang efektif dalam menangani pasien anak dengan gangguan emosi dan perilaku serta adiksi gadget, khususnya dalam menurunkan gejala psikotik seperti perilaku kekerasan dan koping tidak efektif sehingga dapat meningkatkan koping anak menjadi lebih adaptif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi kasus yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pasien anak dengan adiksi gadget dan Conduct Disorder Confined to the Family Context (F91.0) menunjukkan gangguan emosi dan perilaku yang signifikan, ditandai dengan perilaku kekerasan dan koping tidak efektif. Pemberian intervensi Social Skill Training (SST) sebanyak 5 sesi dalam 8 kali pertemuan menunjukkan adanya perbaikan pada aspek emosi dan perilaku pasien. Hal ini ditunjukkan dengan penurunan skor difficulties dan peningkatan skor strengths berdasarkan instrumen Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). Meskipun beberapa aspek masih berada pada ambang batas, hasil ini menunjukkan bahwa SST efektif dalam membantu pasien menggantikan respon agresif dengan perilaku sosial yang lebih adaptif serta meningkatkan mekanisme koping. Dengan demikian, SST dapat direkomendasikan sebagai salah satu intervensi keperawatan jiwa yang efektif dalam menangani gangguan emosi dan perilaku pada anak dengan adiksi gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Affouneh, S., Mahamid, F. A., Berte, D. Z., Shaqour, A. Z., & Shayeb, M. (2021). The efficacy of a training program for social skills in reducing addictive Internet behaviors among Palestinian university students.
- Bachmann, C. J., Scholle, O., Bliddal, M., Odsbu, I., Skurtveit, S., Wesselhoeft, R., Vivirito, A., Zhang, C., & Scott, S. (2024). Recognition and management of children and adolescents with conduct disorder : a real- world data study from four western countries. 6, 1–11.
- Badan Pusat Statistik. (2024). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023 (T. I. dan P. Direktorat Statistik Keuangan (ed.); 12th ed.). Badan Pusat Statistik.
- Barus, G. (2022). Hasil Survei I-NAMHS: Satu dari Tiga Remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan Mental. Universitas Gadjah Mada. <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/?utm>
- Brown, T. R., Kablinger, A. S., Trestman, R., Bath, E., Rogers, C., Lin, B. Y., & Xu, K. Y. (2024). Psychiatric comorbidities in children with conduct disorder : a descriptive analysis of real- world data. 1–5. <https://doi.org/10.1136/gpsych-2023-101501>
- Mohammadi, M., Salmanian, M., & Keshavarzi, Z. (2021). The Global Prevalence of Conduct Disorder : A Systematic Review and Meta-Analysis. 205–225.
- Santos, M., & Mcgee, C. (2020). European Journal of Educational Research. 10(1), 241–259. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.241>
- WHO. (2022). WHO guidelines on mental health at work. World Health Organization. <https://iris.who.int/handle/10665/363177>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. Jurnal Literasiologi, 8, 107–119.
- Yuswatiningsih, E. (2020). Terapi Social Skill Training (SST) Untuk Klien Isolasi Sosial.