

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Siswa SMP Negeri 42 Semarang

Ghozi Muhammad Muflih Abdurrozzak¹⁾, Siti Fitriana²⁾, Ismah³⁾

¹⁾ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

²⁾ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³⁾ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

e-mail Correspondent: ghozim261@gmail.com

Received: 26-01-2024

Revised: 14-02-2025

Accepted: 07-04-2025

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Group Guidance,
 Sociodrama Techniques,
 Phubbing Behavior

The background of this study is the many problems of Class IX students in Public Middle School 42 Semarang who experience phubbing behavior. There are students who listen less and tend to hurt and ignore their interlocutors, because students focus more on their smartphonenas. The aim of this study is to know the effectiveness of the sociodrama engineering group guidance service for phubbing behavior. This research uses quantitative experimental research methods with the type of True-Experimental Design research. The population in this study was Semarang's 42th grade IX Middle School students except IX B which was used to do tryouts, so the population in this study was 5 classes totaling 164 students. Samples taken 1 class were 32 students divided into two groups namely the control group and the experimental group. The sampling technique in this study is the random sampling cluster. Data collection techniques use the likert scale, which is the scale of phubbing behavior. Based on the results of the paired sample t-Test test which shows that the signification value (2-tailed) of $0.010 < 0.05$ means that there is the effectiveness of the sociodrama engineering group guidance on the phubbing behavior of Class IX students in Public Middle School 42 Semarang.

Kata kunci:

Bimbingan Kelompok,
 Teknik Sosiodrama,
 Perilaku *Phubbing*

Abstrak.

Latar belakang penelitian ini adalah banyaknya permasalahan siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang yang mengalami perilaku *phubbing*. Terdapat siswa yang kurang mendengarkan dan cenderung menyakiti serta mengabaikan lawan bicaranya, karena siswa lebih fokus dengan *smartphonanya*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivan layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama terhadap perilaku *phubbing*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif dengan jenis penelitian *True-Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang kecuali IX B yang digunakan untuk melakukan tryout, jadi populasi dalam penelitian ini yaitu 5 kelas yang berjumlah 164 siswa. Sampel yang diambil 1 kelas sebanyak 32 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan skala likert, yakni skala perilaku *phubbing*. Berdasarkan hasil uji paired sample t-Test yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,010 < 0,05$ artinya ada efektivitas bimbingan kelompok teknik sosiodrama terhadap perilaku *phubbing* siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat menjadikan tata cara kehidupan saat ini berubah. Salah satu contoh perkembangan tersebut adalah alat komunikasi yang dapat menjadikan segala sesuatu menjadi mudah, yaitu *Gadget*. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Tawaran modernitas tersebut menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi individu khususnya remaja agar mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang begitu cepat dari pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tersebut. Remaja dituntut untuk bisa terus mengikuti pembaharuan yang begitu pesat, tetapi kenyataannya tidak semua remaja dapat menyikapi dan memanfaatkannya dengan baik.

Kemajuan teknologi seperti *smartphone* sangat bermanfaat untuk menambah wawasan, berkomunikasi jarak jauh, pengetahuan umum, pendidikan dan bisnis. Namun di sisi lain, terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh kesalahan dalam memanfaatkan fungsi sebenarnya. Pengaruh *gadget* yang besar menjadikan remaja yang seharusnya aktif menjadi lebih pasif dengan kehadirannya *gadget*. Kemajuan teknologi yang semakin modern membuat cara berkomunikasi antar individu mengalami perubahan seperti semakin maraknya perilaku *phubbing* di kalangan remaja seperti sekarang ini.

Sebagai istilah baru, *phubbing* merupakan sebuah singkatan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” yang digunakan untuk menunjukkan sebuah sikap mengabaikan lawan bicara disekitarnya dengan menggunakan cara *gadget/smartphone* yang berlebihan. Meskipun hal tersebut masih sangat asing buat kita tetapi tanpa di sadari sudah banyak sekali perilaku *phubbing* yang terjadi di sekitar kita. Tentunya kondisi tersebut tidak bisa dianggap remeh karena dampaknya dapat membahayakan kehidupan sosial remaja dan jika dibiarkan akan mengakibatkan remaja menjadi individu yang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya (nirempati), sulit beradaptasi, hilangnya kesadaran tanggung jawab remaja sebagai pelajar, dan bahkan dapat menimbulkan konflik sosial dengan orang-orang disekitar. (Abivian, 2022)

Di dalam bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh peserta didik, salah satunya yaitu teknik sosiodrama. Menurut Maisunah (2021) Teknik sosiodrama merupakan salah satu metode pembelajaran dimana peserta didik melakukan suatu kegiatan memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran. Melalui penerapan teknik ini diharapkan siswa mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya sehingga siswa akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan pikiran dalam bahasa lisan. Teknik sosiodrama adalah permainan peran yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. (Nugraha, 2019)

Menurut Harsini (dalam Fitriana S., 2023) langkah-langkah yang terdapat pada bimbingan kelompok teknik sosiodrama yaitu :

- a. Menentukan masalah. Masalah harus signifikan dan dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Dalam hal ini bagi pengamat maupun pemain harus benar-benar mengerti permasalahannya.

- b. Membuat situasi. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.
- c. Membentuk karakter. Keberhasilan permainan peran sering ditentukan oleh pemain dan peran yang layak dipilih. Peran yang dimainkan harus dipilih secara hati-hati. Pilihlah peran yang dapat mencapai tujuan pertemuan.
- d. Memainkan peran. Permainan peran yang spontan tidak memerlukan pengarahan, akan tetapi permainan peran yang terencana memerlukan pengarahan dan perencanaan yang matang.
- e. Memahami peran. Suatu hal yang baik bagi pengamat untuk tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Permainan harus diatur waktunya secara hati-hati dan spontan.
- f. Mendiskusikan dan menganalisis permainan. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung daripada evaluasi pemain.

Pada penelitian eksperimen ini, tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif atau tidak terhadap perilaku *phubbing* yang banyak dilakukan oleh siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Siswa SMP Negeri 42 Semarang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif dengan jenis penelitian *True-Experimental Design* dengan model pretest-posttest control group desain. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*.

Penelitian ini dilakukan selama 4 minggu. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 42 Semarang kecuali IX B yang digunakan untuk melakukan tryout, jadi populasi dalam penelitian ini terdiri dari 5 kelas yang berjumlah 164 siswa. Untuk memperoleh data penelitian, diawali dengan try out di kelas IX B yang berjumlah 32 siswa, kemudian dilanjutkan dengan pre-rest. Pre-test diberikan dengan membagikan skala perilaku *phubbing* untuk mengetahui kesetaraan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, penentuan sampel dalam penelitian ini secara cluster random sampling. Kelas yang dipilih secara acak dan digunakan yaitu kelas IX D yang berjumlah 32 siswa kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, yakni membuat skala perilaku *phubbing*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan lima tahap yaitu melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji regresi linear sederhana, dan yang terakhir melakukan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini dilakukan layanan sebanyak lima kali pertemuan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama yang bertujuan untuk mengatasi masalah perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang. Data hasil pengolahan data perilaku *phubbing* dapat digambarkan dalam tabel berikut ini :

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1. Reliability

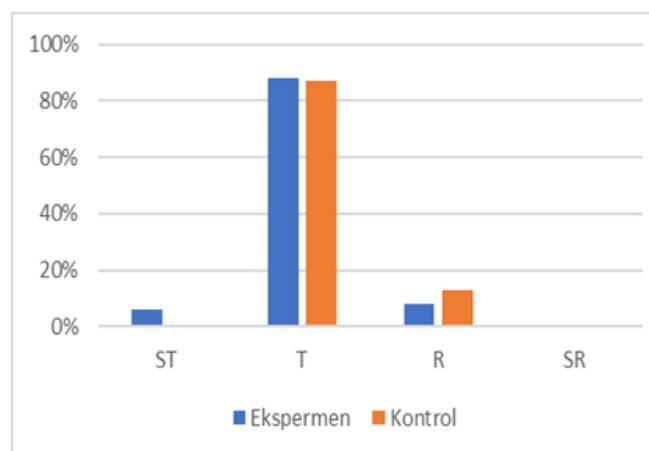
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,823	40

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 25, nilai *Alpha Cronbach* adalah 0,823 dengan jumlah responden 32 siswa. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha* > nilai *r* tabel. Pada variabel perilaku phubbing ini memiliki nilai reliabilitas 0,823 > 0,349 ini menunjukkan bahwa skala tersebut reliabel dan sesuai kategori tabel pedoman klasifikasi reliabel nilai 0,823 termasuk ke dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Hasil Pretest Perilaku *Phubbing*

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
82 - 100	Sangat Tinggi	1	6%	0	0%
63 - 81	Tinggi	13	88%	13	87%
44 - 62	Rendah	1	6%	2	13%
25 - 43	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

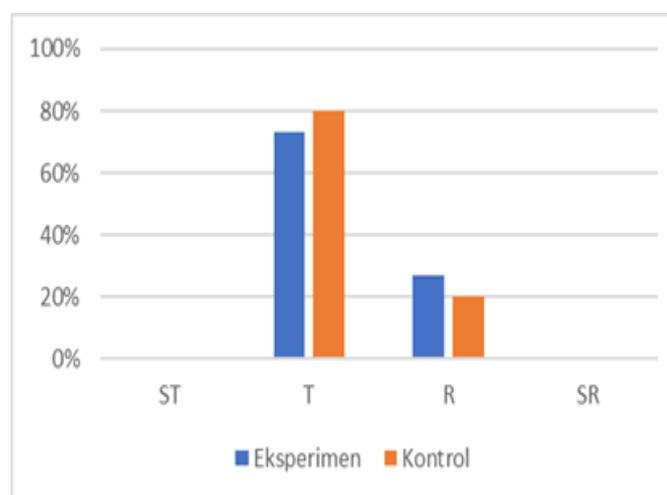
Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen terdapat 1 siswa mendapat kategori rendah dengan persentase 6%. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 2 siswa mendapat kategori rendah dengan persentase 13%. Hasil *pre-test* dapat digambarkan pada grafik berikut :



Tabel 3. Hasil Posttest Perilaku *Phubbing*

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
82 - 100	Sangat Tinggi	0	0%	0	0%
63 - 81	Tinggi	11	73%	12	80%
44 - 62	Rendah	4	27%	3	20%
25 - 43	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil *post-test* pada kelompok eksperimen diketahui terdapat 4 siswa mendapat kategori rendah dengan presentase 27% dan 11 siswa mendapat kategori tinggi dengan persentase 73% dan tidak terdapat siswa yang memiliki kategori sangat tinggi dengan presentase 0%. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 3 siswa yang mendapatkan kategori rendah dengan presentase 20% dan 12 siswa dengan kategori tinggi dengan presentasi 80%. Hasil *post-test* siswa mengenai perilaku *phubbing* dapat digambarkan pada grafik berikut :



Tabel 4. Uji Normalitas Data

Variabel	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Perilaku <i>Phubbing</i>	Pretest Eksperimen	,198	15	,118	,903	15	,105
	Posttest Eksperimen	,211	15	,070	,898	15	,088
	Pretest Kontrol	,145	15	,200*	,976	15	,930
	Posttest Kontrol	,120	15	,200*	,969	15	,838

Berdasarkan tabel di atas, data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa nilai sig. *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05, jadi kesimpulannya dari data distribusi menyatakan data berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,619 ^a	,383	,361	4,779

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai *R Square* sebesar 0.619 atau 61,9% maka menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama memiliki pengaruh terhadap perilaku *phubbing* siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang. Sedangkan sisanya 39,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Tabel 6. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Std.		Std.	Paired Differences				
		Mean	Deviation	Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	2,333	4,611	,842	,611	4,055	2,771	29	,010

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan paired samples t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,010 < 0,05$ menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat efektivitas yang bermakna setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama terhadap perilaku *phubbing* pada siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang.

DISCUSSION (Pembahasan)

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Kolmogrov-Smirnov-Test dan Shapiro-Wilk untuk mengetahui normalitas sebaran data variabel penelitian dan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak normal. Artinya sebelum melakukan analisis regresi, maka data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya, karena data yang berdistribusi normal adalah data yang dianjurkan., pengujinya menggunakan program SPSS versi 25 dan hasil uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa nilai sig. Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, jadi kesimpulannya menyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Regresi linier sederhana digunakan untuk mengukur seberapa berpengaruh layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama untuk menangani perilaku phubbing yang dialami oleh siswa. Analisis koefisien determinasi dilakukan untuk melihat dan memprediksi seberapa besar kontribusi sumbangan variabel dependen yaitu perilaku phubbing dapat dijelaskan oleh variabel independen yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama. Semakin tinggi nilai R maka akan semakin baik modelnya dengan rentang 0% sampai 100%. Setelah di uji dapat diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0.619 atau 61,9% maka hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama memiliki pengaruh terhadap perilaku phubbing siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang. Sedangkan sisanya 39,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan paired samples test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,010 < 0,05$ menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat efektivitas yang bermakna setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok perilaku phubbing pada siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang. Diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 2,771. Sedangkan untuk nilai t-tabel dengan nilai DF = 29 taraf signifikansi 5% sebesar 1,699. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung ($2,771 > t$ -tabel (1,699) yang artinya ada efektivitas bimbingan kelompok teknik sosiodrama terhadap perilaku phubbing siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif terhadap perilaku *phubbing* Siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang?” dapat disimpulkan dari hasil uji *paired sample t-Test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,010 < 0,05$ maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bimbingan kelompok teknik sosiodrama efektif terhadap perilaku *phubbing* siswa kelas IX SMP Negeri 42 Semarang.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Abivian, M. (2022). Gambaran Perilaku Phubbing dan Pengaruhnya terhadap Remaja pada Era Society 5.0. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(2), 155–164.
- Fitriana, S., Arsita, J. N., & Widiharto, C. A. (2023). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Terhadap Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Psikoedukasia*, 1(1), 98–123.
- Darmayanti, N., Pohan, R.A., & Chalidaziah, W. (2022). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Mengurangi Konformitas Pada Remaja. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 3(2), 52–58.
- Davey, S., Davey, A., Raghav, S. K., Singh, J. V., Singh, N., Blachnio, A., & Przepiórkaa, A. (2018). Predictors and consequences of “Phubbing” among adolescents and youth in India: An impact evaluation study. *Journal of Family and Community Medicine*, 25(1), 35–42.

- Jahju Hartanti, bimbingan konseling, Tulungagung : ud duta sablon, 2022, hlm 13-14. (2022). Bimbingan Kelompok. In Book.
- Erwinda, L. (2023). Exposing the dark side : Phubbing as a detrimental consequence in the digital era. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 8 (1), 121-129.
- Evi Zuhara. (2015). Efektivitas Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Universal Declaration of Human Rights*, 1, 80-89.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167.
- Hanika. (2020). Fenomena Phubbing Di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4(1), 12-26.
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Nur Ajjah, A. H., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73-79.
- Maisunah. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa. *Jurnal BK Pendidikan Islam*, 2(1).
- Mulinda, R., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 31-41.
- Nugraha, A. B., & Ajie, G. R. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Terhadap Kontrol Diri. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 408.
- Nurhidayati, D. D. (2016). Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving pada Siswa. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 24.
- Putri, Y. E., Marjohan, M., Ildil, I., & Hariko, R. (2022). Perilaku phubbing pada mahasiswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(2), 343-347.
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Syalafiah, M., & Rima, I. (2020). Teknik Sociodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Komunikasi Interpersonal Siswa Sma. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(3), 80.
- Ulfa, M., & Husniah, W. O. (2020). Efektivitas Teknik Sociodrama Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 5, 9-14.
- Zulaikha, S. (2016). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sma Negeri 1 Sungkai Utara Lampung Utara. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 9(2), 10.

- Aldiyaansyah, M. A. (2022). Strategi beradaptasi untuk mahasiswa perantauan terhadap lingkungan baru. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-7.
- Rahmat, W. (2014). Pengaruh Tipe Kepribadian dan Kualitas P. *Psikoborneo*, 2(1), 41-47.
- Sari, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 157-170.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1), 41-53.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 110-117.