

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGAI  
PENCEGAHAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL  
DI SMA XAVERIUS 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Vincentia Erica Tita**

**NIM. 06071182025002**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGAI  
PENCEGAHAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL  
DI SMA XAVERIUS 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Vincentia Erica Tita**

**NIM. 06071182025002**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.

NIP. 199301252019032017

Pembimbing



Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd

NIP. 199306152019032022



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGAI  
PENCEGAHAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL  
DI SMA XAVERIUS 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Vincentia Erica Tita**

**NIM. 06071182025002**



**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jumat

Tanggal : 22 Maret 2024

**TIM PENGUJI**

- |            |                                 |   |
|------------|---------------------------------|---|
| 1. Ketua   | : Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd      | (  ) |
| 2. Anggota | : Rani Mega Putri, M.Pd., Kons. | (  ) |

Indralaya, 22 Maret 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd

NIP. 199301252019032017

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vincentia Erica Tita

NIM : 06071182025002

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Pencegahan Kecanduan Media Sosial di SMA Xaverius 4 Palembang" benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung saksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 22 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Vincentia Erica Tita

NIM. 06071182025002

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Pencegahan Kecanduan Media Sosial di SMA Xaverius 4 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hartono, MA selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya
3. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini
5. Segenap dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kedepannya. Terima kasih atas bantuannya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.

Indralaya, 22 Maret 2024

Penulis



Vincentia Erica Tita

NIM. 06071182025002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu memberikan semangat, perhatian dan cinta kasihnya sehingga saya tidak menyerah dalam menyelesaikan tanggung jawab skripsi ini.

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Yulianus Supriyanto dan Ibu Christina Tri Utami yang menjadi alasan saya untuk selalu berjuang. Sebagai tanda hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga, saya persembahkan karya kecil ini kepada mama dan papa yang telah memberikan cinta kasih, dukungan, pengorbanan dan doa tulus yang tak henti-hentinya dipanjatkan bagi saya. Terima kasih selalu mengusahakan apapun untuk masa depan saya. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama papa bangga dan bahagia. Untuk kedua orang tua saya, semoga selalu diberikan kesehatan dan berkat yang melimpah.
2. Kakak saya Stefanus Ericitito. Terima kasih atas *support*, doa dan motivasi yang telah diberikan kepada adik satu-satunya ini. Semoga selalu dilimpahi kesehatan, kebahagiaan dan kesuksesan.
3. Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nur Wisma, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan dukungan selama proses penulisan skripsi saya dari awal hingga akhir. Terima kasih atas waktu, tenaga serta ketulusan Ibu dalam membantu dan membimbing saya. Semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai Ibu dan keluarga.
5. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons selaku Dosen Pembimbing Akademik saya, Bapak Dr.

Yosef, M.A., Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons., Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd., Ibu Silvia AR, M.Pd., Ibu Ratna Sari Dewi, S.Pd., M.Pd., Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd., Bapak Alrefi, M.Pd., Ibu Minarsi, M.Pd., Kons., Ibu Khadijah Lubis, M.Pd., dan Bapak Romi Fajar Tanjung, M.Pd. yang telah memberikan pengetahuan dan ilmu selama masa perkuliahan. Semoga Bapak dan Ibu senantiasa diberikan kesehatan.

6. Staff administrasi Program Studi Bimbingan dan Konseling.
7. Dikky Ebinael, yang ikut berjuang bersama saya dan menjadi salah satu bagian penting dari perjalanan perkuliahan saya, berkontribusi banyak dalam segala hal. Terima kasih selalu tulus memberikan semangat, kasih sayang, perhatian, motivasi dan menjadi *support system* saya pada hari-hari yang tidak mudah agar tidak menyerah. Semoga selalu dilimpahi hal-hal baik.
8. Saniyyah Mylisyah Putri, yang banyak membantu saya dari awal proses penulisan skripsi, penelitian, hingga selesainya penulisan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, waktu, tenaga, perhatian dan pengetahuannya.
9. Teman-teman saya Yuriska Pragusma, Salsabila Luthfiah, Angela Gina, Janice Pribadi, serta teman-teman lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas waktu, pengalaman, perhatian, dan dukungan sampai saat ini.
10. Teman-teman seperjuangan Bimbingan dan Konseling 2020. Terima kasih sudah kebersamai dari awal masa perkuliahan hingga saat ini. Semoga kita semua diberikan kesuksesan dan dapat membanggakan program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya.
11. *Last but not least*, kepada diri saya sendiri. Vincentia Erica Tita. Terima kasih karena telah bertahan dan berjuang dari banyaknya keraguan, ketidakpercayaan, keputusasaan, ketakutan, dan ketidakberanian hingga sampai di titik ini. Karya tulis sederhana ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri sebagai pengingat bahwa perjuangan baru akan segera dimulai.

**MOTTO**

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku”

(Filipi 4:13)

“Sesuatu yang berlebihan itu tidak baik, kecuali uang”



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Batasan Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Media.....</b>	<b>10</b>
2.1.1 Pengertian Media.....	10
2.1.2 Klasifikasi dan Jenis-jenis Media.....	11
2.1.3 Kriteria Pemilihan Media .....	12
<b>2.2 Video Animasi.....</b>	<b>14</b>
2.2.1 Pengertian Video Animasi.....	14
2.2.2 Karakteristik Video Animasi.....	15
2.2.3 Jenis Video Animasi.....	16
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi .....	17

<b>2.3</b>	<b>Bimbingan Kelompok .....</b>	<b>18</b>
2.3.1	Pengertian Bimbingan Kelompok .....	18
2.3.2	Tujuan Bimbingan Kelompok.....	19
2.3.3	Fungsi Bimbingan Kelompok.....	20
<b>2.4</b>	<b>Kecanduan Media Sosial.....</b>	<b>20</b>
2.4.1	Pengertian Kecanduan.....	20
2.4.2	Pengertian Media Sosial ( <i>Instagram</i> dan <i>TikTok</i> ).....	21
2.4.3	Kecanduan Media Sosial ( <i>Instagram</i> dan <i>TikTok</i> ).....	22
2.4.4	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Media Sosial ( <i>Instagram</i> dan <i>TikTok</i> ).....	23
2.4.5	Ciri-ciri Kecanduan Media Sosial ( <i>Instagram</i> dan <i>TikTok</i> ).....	24
2.4.6	Dampak Kecanduan Media Sosial ( <i>Instagram</i> dan <i>TikTok</i> ).....	25
2.4.7	Cara Mencegah Kecanduan Media Sosial ( <i>Instagram</i> dan <i>TikTok</i> ).....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>28</b>
<b>3.1</b>	<b>Jenis Penelitian .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2</b>	<b>Tata Cara Penelitian dan Pengembangan.....</b>	<b>29</b>
3.2.1	<i>Analyze</i> (Analisis).....	29
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	30
3.2.3	<i>Develop</i> (Pengembangan).....	31
3.2.4	<i>Implement</i> (Penerapan).....	31
3.2.5	<i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	32
<b>3.3</b>	<b>Waktu &amp; Tempat Penelitian.....</b>	<b>33</b>
<b>3.4</b>	<b>Subjek &amp; Objek.....</b>	<b>33</b>
3.4.1	Subjek.....	33
3.4.2	Objek.....	33
<b>3.5</b>	<b>Definisi Operasional .....</b>	<b>33</b>
<b>3.6</b>	<b>Jenis Data .....</b>	<b>33</b>
<b>3.7</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>34</b>
3.7.1	Validitas.....	34
3.7.2	Angket.....	36
3.7.3	Tes Hasil Bimbingan.....	37

<b>3.8 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>38</b>
3.8.1 Analisis Data Validitas .....	38
3.8.2 Analisis Data Angket.....	38
3.8.3 Analisis Data Tes Hasil Bimbingan .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
<b>4.1 Hasil.....</b>	<b>42</b>
4.1.1 Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	42
4.1.2 Perencanaan ( <i>Design</i> ).....	47
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	48
4.1.4 Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	62
4.1.5 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	69
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>70</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>74</b>
<b>5.2 Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>74</b>
<b>5.3 Saran.....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Form Wawancara Guru BK.....	29
Tabel 3.2 Form Wawancara Siswa.....	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi <i>Instrument</i> Validasi Konten.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi <i>Instrument</i> Validasi Media.....	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi <i>Instrument</i> Validasi Audio.....	35
Tabel 3.6 Kisi-kisi <i>Instrument</i> Angket Tanggapan Peserta Didik.....	36
Tabel 3.7 Kisi-kisi <i>Instrument</i> Tes Hasil Bimbingan.....	37
Tabel 3.8 Kategori Nilai Tanggapan Peserta Didik Terhadap Media.....	38
Tabel 3.9 Persentase Nilai Siswa Terhadap Kepraktisan Media.....	39
Tabel 3.10 Klasifikasi Nilai Tes Hasil Bimbingan.....	40
Tabel 4.1 Hasil Analisis.....	46
Tabel 4.2 Proses Pembuatan Media Video Animasi.....	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Konten Pencegahan Kecanduan Media Sosial.....	55
Tabel 4.4 Tanggapan/Saran untuk Revisi dari Validator Konten.....	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Video Animasi.....	57
Tabel 4.6 Tanggapan/Saran untuk Revisi dari Validator Media.....	58
Tabel 4.7 Hasil Validasi Audio Video Animasi.....	59
Tabel 4.8 Tanggapan/Saran untuk Revisi dari Validator Audio.....	60
Tabel 4.9 Tampilan Video Animasi Sebelum dan Sesudah direvisi.....	61
Tabel 4.10 Hasil Angket Peserta Didik pada <i>Tahap One to One</i> .....	63
Tabel 4.11 Hasil Angket Peserta Didik pada Tahap <i>Small Group</i> .....	65
Tabel 4.12 Rata-rata Hasil dari Uji Kepraktisan pada <i>Tahap Field Test</i> .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Langkah Penelitian.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi .....	82
Lampiran 2 Lembar Pengesahan Proposal Penelitian .....	82
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru BK.....	83
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Peserta Didik .....	84
Lampiran 5 Dokumentasi Studi Pendahuluan .....	85
Lampiran 6 SK Pembimbing.....	85
Lampiran 7 Surat Mohon Izin Penelitian (FKIP).....	86
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	86
Lampiran 9 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di Sekolah.....	87
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Riview.....	87
Lampiran 11 Lembar Review Skripsi.....	88
Lampiran 12 Lembar Review 2 Mahasiswa.....	88
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas Pustaka .....	89
Lampiran 14 Surat Tugas Validator .....	89
Lampiran 15 Lembar Validasi Konten.....	90
Lampiran 16 Lembar Validasi Media .....	90
Lampiran 17 Lembar Validasi Audio.....	91
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi .....	91
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) .....	92
Lampiran 20 <i>Script</i> Video Animasi.....	103
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian .....	104
Lampiran 22 Angket Tanggapan Peserta Didik .....	105
Lampiran 23 Tes Hasil Bimbingan.....	105
Lampiran 24 Hasil Angket Uji Kepraktisan.....	105
Lampiran 25 Hasil Media Video Animasi.....	106
Lampiran 26 SK Ujian Akhir Program .....	106

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGAI  
PENCEGAHAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL  
DI SMA XAVERIUS 4 PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini yaitu terdapat peserta didik yang mengalami kecanduan media sosial, guru bimbingan dan konseling di SMA Xaverius 4 Palembang juga belum pernah memberikan layanan pencegahan kecanduan media sosial dengan menggunakan media, khususnya media video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pencegahan kecanduan media sosial yang valid dan praktis. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Develompent*) yang menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Implementasi dari media ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Adapun kesimpulan yang diperoleh: (1) Produk media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pencegahan kecanduan media sosial ini telah dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli konten dengan kategori valid, ahli Media berkategori valid, ahli Audio dengan kategori valid. Uji coba perorangan oleh 4 orang peserta didik kelas X dan XI memperoleh rata-rata penilaian 88% berkategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil oleh 5 orang peserta didik kelas X dan XI memperoleh penilaian sebesar 92,4% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan Uji coba lapangan oleh 8 orang peserta didik kelas X dan XI memperoleh penilaian 97,2% dengan kategori sangat praktis.

**Kata kunci:** Video Animasi, Bimbingan Kelompok, Kecanduan Media Sosial

***DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO MEDIA IN  
GROUP COACHING SERVICES AS PREVENTION  
OF SOCIAL MEDIA ADDICTION AT  
XAVERIUS 4 SMA PALEMBANG***

***ABSTRACT***

*The problem that occurred in this research was that there were students who were addicted to social media. The guidance and counseling teacher at SMA Xaverius 4 Palembang had never provided social media addiction prevention services using media, especially animated video media. This research aims to produce a product in the form of animated video media in group guidance services as a valid and practical prevention of social media addiction. This type of research is research and development (Research and Development) which uses the ADDIE development model. The implementation of this media was carried out in three stages, namely individual trials (one-to-one), small group trials, and field trials. The conclusions obtained are: (1) The animated video media product in group guidance services as a prevention of social media addiction has been declared valid and practical for use as a learning medium based on validation results from content experts in the valid category, Media experts in the valid category, Audio experts in the valid category valid. Individual trials by 4 students in classes X and XI obtained an average rating of 88% in the very practical category. Small group trials by 5 students from classes X and XI received an assessment of 92.4% in the very practical category. Meanwhile, field trials by 8 students from classes.*

**Keywords:** *Animated Videos, Group Tutoring, Social Media Addiction*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, kehidupan manusia pada zaman dahulu dan sekarang mengalami perubahan. Pada zaman dahulu masalah utama kehidupan manusia yaitu kurangnya pengetahuan dan informasi. Kehidupan yang begitu sederhana tersebut sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan kehidupan manusia zaman sekarang yang serba modern. Manusia merupakan makhluk cerdas yang selalu meningkatkan kemampuannya agar dapat memudahkan segala kegiatannya. Segala jenis alat dicoba dan digunakan untuk efisiensi dan efektivitas dalam setiap tindakan yang dilakukan manusia saat ini. Kehidupan yang serba modern ini ditandai dengan teknologi yang semakin maju dan berkembang dari waktu ke waktu dan tidak dapat dihindarkan. Teknologi yang diciptakan bertujuan untuk mempermudah manusia dalam segala aspek kehidupannya. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi terus mengalami perkembangan, dimulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, era teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan tersebut membawa dampak yang berbeda-beda terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, setiap individu berkepentingan untuk memanfaatkan dan mengambil manfaatnya masing-masing. Maka dari itu teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu perkembangan yang sangat pesat hingga saat ini. Perkembangan teknologi dimulai sejak masa prasejarah, sekitar 3000 SM (Rahmanda dalam Pertiwi et al., 2022). Namun di Indonesia sendiri perkembangan teknologi resminya ditandai dengan hadirnya saluran televisi nasional yaitu TVRI pada tahun 1962. Kemudian pada tahun 1975 Indonesia meluncurkan satelit yang sangat populer untuk pertama kalinya yaitu satelit PALAPA A1. Pada zaman modern ini, perkembangan teknologi di seluruh dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Komputer

merupakan salah satu penemuan yang canggih, dan tentu saja melahirkan banyak penemuan lain yang tak kalah canggihnya. Setelah munculnya komputer, teknologi yang selanjutnya hadir untuk menunjang teknologi canggih lainnya yaitu internet yang resmi diperkenalkan di Indonesia pada tahun 1970 di beberapa perguruan tinggi.

Berdasarkan data dari Sutarsih & Maharani (2022) diperoleh hasil survey Susenas 2022, 66,48% penduduk Indonesia telah menggunakan akses internet pada tahun 2022 dan 62,10% pada tahun 2021. Hasil ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat. Internet merupakan perantara yang diperlukan oleh semua orang untuk mendukung komunikasi *online* dan pertukaran informasi agar lebih cepat dan efektif, terutama di bidang pendidikan, kesehatan, teknologi, pekerjaan, dan komunikasi (Wisma & Metrin, 2022). Saat ini internet digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Munculnya internet sangat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan sosialnya, yaitu untuk berinteraksi. Interaksi antar manusia bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi. Setiap orang memerlukan informasi untuk memenuhi kebutuhan hidup dan menunjang segala aktivitasnya. Internet sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan informasi tersebut.

Individu lebih mudah menyampaikan ataupun menerima informasi dari individu lain maupun massa karena saat ini tersedia sarana atau alat yang biasa kita sebut dengan media sosial. Internet dan media sosial adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena jaringan internet diperlukan untuk dapat mengakses media sosial. Tentunya sudah tidak asing lagi di telinga kita saat mendengar kata media sosial, karena media ini yang paling dekat dengan masyarakat. Media sosial adalah salah satu sarana komunikasi di mana banyak orang dapat mengakses dan berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertatap muka.

Terdapat berbagai macam *platform* media sosial berdasarkan fungsinya masing-masing. Contohnya *Instagram* yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi foto dan video serta membuat cerita singkat pada fitur nya. Kemudian *Youtube* yang memungkinkan penggunaannya untuk melihat, mengirim, dan berbagi

video. *Youtube* juga dapat digunakan sebagai platform untuk menghasilkan uang melalui iklan. Selanjutnya ada *TikTok* yang memungkinkan penggunanya untuk membuat dan berbagi video pendek dengan musik latar. *Facebook* yaitu media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi informasi, foto, dan video, serta terhubung dengan teman dan keluarga. Masih banyak lagi *platform* media sosial yang memiliki fungsinya masing-masing dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Saat ini masyarakat sudah dapat memilih dan memilah media sosial yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Masyarakat begitu terikat dengan media sosial, sehingga sebagian orang bahkan menganggap media sosial sebagai salah satu kebutuhan utama mereka, selain sandang, pangan dan papan. Kapanpun, di manapun, masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi dan berkomunikasi satu sama lain melalui media sosial.

Tingkat penggunaan media sosial di Indonesia berkembang pesat. Berdasarkan data yang diperoleh dari laman GoodStats, pada tahun 2023 total pengguna media sosial yaitu sebesar 167 juta. Pengguna media sosial ini didominasi oleh remaja, yaitu sebesar 153 juta pengguna, yang merupakan 79,5% dari total populasi. Remaja merupakan masa di mana individu mengalami proses peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa yang meliputi perubahan biologis, psikologis, dan perubahan sosial. Berdasarkan pengertian remaja tersebut, Fashan et al. (2023) mengatakan bahwa remaja adalah kelompok usia yang rentan mengalami kecanduan penggunaan media sosial. Hal ini dikarenakan remaja pada masa ini sedang berada pada fase ingin tahu akan segala hal.

Kecanduan media sosial yang terjadi pada remaja disebabkan oleh keterikatan pengguna terhadap aktivitas yang dilakukan secara terus menerus di media sosial. Tentunya hal ini dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi remaja, yaitu remaja menjadi malas dan jarang bersosialisasi secara langsung, sehingga dapat membuat remaja menjadi anti sosial. Sejalan dengan Mulyono (2021) kecanduan media sosial pada remaja mengakibatkan mereka menjadi malas karena terlalu asyik dengan media sosial mereka dan melupakan kewajibannya sebagai peserta didik.

Dampak negatif lainnya bagi peserta didik yaitu terlambat datang ke sekolah, tertidur saat proses belajar mengajar, dan tidak menyelesaikan tugas. Hal ini disebabkan karena siswa sering begadang menggunakan media sosial, lupa istirahat, membuang waktu di media sosial, dan siswa gagal menyelesaikan tugas (Imran, 2020). Selain itu, penggunaan media sosial dengan waktu yang berlebih dapat mempengaruhi kesehatan mata karena terlalu lama menatap gadget. Penggunaan media sosial yang kurang bijak juga akan berdampak pada moral peserta didik apabila tidak dapat menyaring konten-konten yang kurang baik. Tidak dipungkiri bahwa media sosial juga memiliki dampak yang positif apabila digunakan dengan baik dan bijak oleh penggunanya, khususnya peserta didik. Media sosial dapat digunakan sebagai sarana hiburan, sarana informasi dan komunikasi.

Berdasarkan dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku kecanduan penggunaan media sosial pada remaja, maka hal ini tidak dapat diabaikan atau dibiarkan begitu saja. Diperlukan upaya dari berbagai pihak untuk memberikan pemahaman agar remaja tidak mengalami kecanduan penggunaan media sosial, salah satunya peran seluruh guru terutama guru BK. Peran guru BK yaitu memberikan pemahaman, membantu, membimbing, dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan hal-hal positif agar mencapai tujuan hidup yang optimal. Dalam hal ini guru BK berperan penting dalam mencegah ataupun mengatasi kecanduan penggunaan media sosial pada peserta didik di sekolah. Tugas guru BK adalah membantu mengubah perilaku peserta didik dalam mencegah dampak negatif penggunaan media sosial menjadi kondisi yang sesuai.

Guru BK sebagai tenaga pendidik yang ada di lingkungan sekolah harus mempunyai teknik dan strategi untuk mencegah dan mengatasi kecanduan penggunaan media sosial pada peserta didik di sekolah. Teknik dan strategi ini dapat diterapkan melalui berbagai bentuk layanan, salah satunya layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok ini bersifat preventif atau pencegahan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ambarani & Prasetya (2019), diperoleh hasil bahwa layanan bimbingan kelompok efektif digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman akan bahaya kecanduan media sosial

pada peserta didik, karena dalam bimbingan kelompok akan melibatkan proses interaksi antar individu dalam kelompok. Penelitian yang dilakukan oleh Saragi et al. (2022), tentang penggunaan bimbingan kelompok dalam pencegahan narkoba di kalangan mahasiswa, hasilnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dan dapat memberikan pilihan yang tepat untuk mengantisipasi penggunaan narkoba. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok bersifat preventif atau pencegahan, bertujuan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri peserta didik. Layanan bimbingan kelompok juga dapat digunakan sebagai sarana pemahaman akan bahaya kecanduan media sosial pada peserta didik sehingga dapat mencegah terjadinya kecanduan penggunaan media sosial.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai topik pencegahan dan pemahaman kecanduan media sosial yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling. Beberapa penelitian tersebut salah satunya yaitu dari Rizaldi (2020) yang melakukan penelitian mengenai strategi bimbingan dalam mencegah dampak media sosial terhadap siswa di SMAN 4 Pinrang, diperoleh hasil bahwa strategi bimbingan yang digunakan yaitu guru melakukan bimbingan individual dan bimbingan kelompok. Kegiatan layanan dilakukan untuk pencegahan kecanduan media sosial dengan menggunakan strategi diskusi kelompok. Berdasarkan strategi tersebut, sangat diperlukan kreativitas dari pendidik agar layanan yang diberikan lebih menarik dan mudah dipahami, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 September 2023 di SMA Xaverius 4 Palembang, dilakukan wawancara secara langsung dengan guru BK dan 3 orang siswa. Dari beberapa pertanyaan yang diberikan kepada 3 orang siswa tersebut diperoleh hasil bahwa ketiganya memiliki akun media sosial dan merupakan pengguna aktif media sosial tersebut. Media sosial yang sering digunakan yaitu *Instagram* dan *TikTok*. Alasan mereka menggunakan media sosial tersebut karena lebih mudah untuk mendapatkan informasi, sebagai sarana komunikasi, sarana hiburan dan juga mereka tidak ingin ketinggalan *trend* atau sesuatu yang sedang populer. Menurut

Rahimaniar dan Nuryono (dalam Jamaludin et al., 2022), media sosial memberikan rasa bahagia pada remaja melalui bentuk hiburan yang tersedia, terutama saat mereka merasa kesepian.

Waktu yang mereka habiskan untuk bermain media sosial yaitu lebih dari 5 jam perharinya. Mereka juga menyempatkan waktu untuk membuka media sosial ketika jam istirahat di sekolah. Ketika hari libur, mereka bisa menggunakan media sosialnya seharian penuh. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sentri et al., (2022) diperoleh hasil bahwa tingkat kecanduan media sosial pada peserta didik sebesar 81,94% dengan tingkat tinggi. Salah satu siswa mengakui ketika dalam satu hari tidak bermain media sosial, maka perasaannya gelisah karena takut tertinggal informasi. Berdasarkan pernyataan ketiga siswa tersebut, bahwa mereka pernah bermain media sosial ketika pembelajaran di kelas. Mereka juga merasakan dampak negatif dari penggunaan media sosial, di antaranya interaksi sosial secara langsung menjadi berkurang, kesehatan mata mulai menurun, dan kurangnya kepedulian terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru BK, diperoleh data bahwa hampir seluruh peserta didik mempunyai dan menggunakan media sosial, namun tidak semua peserta didik merupakan pengguna aktif media sosial. Menurut informasi yang didapat dari guru BK, di sekolah ini pernah terjadi kasus peserta didik yang memainkan media sosialnya pada saat pelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi tidak fokus belajar dan tidak menghargai keberadaan guru di kelas. Untuk mencegah hal yang sama agar tidak terulang kembali, guru BK memberikan layanan informasi terkait pemahaman menggunakan media sosial yang baik dan bijak, yaitu melalui layanan klasikal. Dalam pemberian layanan preventif terkait pencegahan kecanduan penggunaan media sosial, guru BK menyadari bahwa masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran yang beragam.

Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga makna pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dari definisi di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau alat bantu untuk menyampaikan isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan secara efektif dan efisien. Salah satu jenis media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu video animasi. Menurut Apriansyah et al. (2020) video animasi merupakan media yang memadukan media audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan isi pembelajaran secara detail, dan dapat membantu memahami pelajaran yang sulit. Media video animasi sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik. Berikut manfaat video animasi menurut Ayuningsih dalam (Izzaturahma et al., 2021), yaitu 1) menarik perhatian *audience*, 2) memperindah tampilan dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih unik, 3) pembelajaran menjadi lebih sistematis, 4) mempermudah siswa dalam memahami, 5) membantu siswa memahami materi yang sulit. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ponza et al. (2018) tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran siswa kelas 4 di Sekolah Dasar, diperoleh hasil bahwa video animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada uraian di atas, peneliti menyadari perlunya mengembangkan produk yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar karena di SMA Xaverius 4 Palembang belum ada media yang digunakan untuk mencegah terjadinya kecanduan media sosial pada siswa. Khususnya dalam layanan bimbingan dan konseling, sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Pencegahan Kecanduan Media Sosial di SMA Xaverius 4 Palembang”**.

## **1.2 Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dibatasi agar tidak terlalu luas dan dapat terfokus sesuai tujuan penelitian, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini terbatas pada media video animasi terkait kecanduan penggunaan media sosial terutama *Instagram* dan *TikTok*.
- b. Responden penelitian terbatas hanya untuk siswa kelas X dan XI SMA Xaverius 4 Palembang
- c. Pengembangan media hanya terbatas sampai pada kevalidan dan kepraktisan media.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana media video animasi yang valid dan praktis dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pencegahan kecanduan media sosial pada siswa SMA Xaverius 4 Palembang?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan tersebut secara umum yakni untuk mengembangkan media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pencegahan kecanduan media sosial di SMA Xaverius 4 Palembang. Sedangkan tujuan penelitian ini secara khusus yakni untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pencegahan kecanduan media sosial di SMA Xaverius 4 Palembang yang valid dan praktis.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian yang dilaksanakan, antara lain manfaat teoritis dan praktis:

- a. Manfaat Teoritis

Setelah penelitian ini dilakukan, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan di bidang bimbingan dan konseling, khususnya pada layanan bimbingan kelompok dengan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman tentang kecanduan penggunaan media sosial pada peserta didik sehingga dapat mencegah terjadinya perilaku tersebut.



b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi dan memudahkan pelaksanaan layanan informasi untuk mencegah kecanduan media sosial terjadi pada peserta didik.
- 2) Bagi guru bimbingan dan konseling, penelitian ini diharapkan agar guru lebih bisa berinovasi dalam mengembangkan media layanan sehingga dapat mencegah atau meminimalisir terjadinya kecanduan media sosial pada peserta didik.
- 3) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan agar dapat menambah informasi dan pemahaman mengenai cara mencegah kecanduan media sosial.
- 4) Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya khususnya mengenai pengembangan media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pencegahan kecanduan media sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 101. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ambarani, A. I., & Prasetya, A. F. (2019). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Kelas XI SMKN 03 Pacitan*.
- Ananda, R., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Dalam Menanamkan Sikap Anti Narkoba Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 19–33.
- Anggela, F., Persi, Amin, T. M., Putra, J. Y., Susanto, F. I., Monika, R., Pratiwi, D. A., Nurlita, S., Wati, D. P., Sulaiha, Fikri, A., Putra, Z. L., Sari, S. M., Riantono, Jerlyanto, Puspita, E. A., Niarti, Paul, Y., Fitri, M. U., ... Arianda, R. (2023). *Bunga Rampai Urgensi Komunikasi Dalam Ilmu Sosial* (A. D. Tubba (ed.)). Sinar Jaya Berseri: Bengkulu.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 11. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Astuti, N. W., Yuline, & Wicaksono, L. (2020). Analisis Pemahaman Fungsi Bimbingan Konseling pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(2), 1. <https://core.ac.uk/download/pdf/289709581.pdf>
- Berliana, T., & Aka, K. A. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman. *Revolusi Pendidikan Di Era VUCA*, 581–586: Kediri.
- Eliawati, R., Rizqi, M. A., Kesehatan, P., & Kemenkes Bandung, P. (2021). Pengembangan Video Animasi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Pencegahan Karies Gigi Pada Anak Sekolah Dasar Development of Animation Video Can Increase Knowledge About Caries Prevention on Students. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(1), 168. <https://jurnal.polkesban.ac.id/index.php/jks/article/view/673%0Ahttps://jurnal.polkesban.ac.id/index.php/jks/article/download/673/270>

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 170. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fashan, F., Rahmani, S., Kuala, U. S., & Aceh, B. (2023). Pengaruh Kecanduan Media Sosial pada Remaja di Kota Banda Aceh. *Jurnal Sosiologi USK: Media Pemikiran & Aplikasi*, 17(1), 161–171.
- Fatwan, N. (2022). *Hubungan Kesepian dengan Kecanduan Media Sosial Pada Siswa SMAN 1 Mutiara Pidie*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Feroza, C. S., & Misnawati, D. (2020). Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii\_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 33. <https://doi.org/10.33557/ji.v15i1.2204>
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Pendidikan Mutiara*, 7(2), 40.
- Hartinah, S., Sriati, A., & Kosasih, C. E. (2019). Gambaran Tingkat Gejala Kecanduan Media Sosial pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Padjadjaran. *Jurnal Keperawatan BSI*, 7(1), 125. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jk>
- Hayadi, N. B. (2021). Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di Rt 49 kelurahan Sidodadi. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 9(1), 33.
- Hilda, Nugraheti Sismulyasih SB, Wati, T. I., & Afifah, T. F. (2023). *Media Pembelajaran SD* (Bayu Wijayama (ed.)). Cahya Ghani Recovery: Semarang.
- Imran, A. N. (2020). Penerapan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Sinjai. *Jurnal Universitas Negeri Makasar*, 1–16. [http://eprints.unm.ac.id/19360/1/JURNAL\\_NUR\\_AZIZAH\\_IMRAN.pdf](http://eprints.unm.ac.id/19360/1/JURNAL_NUR_AZIZAH_IMRAN.pdf)
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., Kurniawan, M. A., Mardiana, N., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK* (Tonni Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis: Medan.
- Isnawati, R. (2020). *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja* (Abdul Rofiq (ed.)). CV Jakad Media Publishing: Surabaya.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>

- Jamaludin, Syarifah, A., & Karyadi. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. *Edu Dharma Journal: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 141. <https://doi.org/10.52031/edj.v6i2.424>
- Krisnadi, B., & Adhandayani, A. (2022). Kecanduan media sosial pada dewasa awal: Apakah dampak dari kesepian? *JCA of Psychology*, 3(1), 48. <https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jpsy/article/view/187>
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. (2018). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying di Sekolah. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v2i1.235>
- Kurniawan, M. A. (2021). *Pengembangan media booklet pada bimbingan klasikal dengan materi toleransi teman sebaya di uptd SMAN 10 Ogan Ilir* [Universitas Sriwijaya]. [https://repository.unsri.ac.id/61664/1/RAMA\\_86201\\_06071281621024.pdf](https://repository.unsri.ac.id/61664/1/RAMA_86201_06071281621024.pdf)
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana: Jakarta.
- Lidi, M. W., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi Pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 3. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/1886/1555>
- Marini. (2018). *Gambaran Kontrol Diri Remaja Kecanduan Internet*. Universitas Bosowa.
- Mulyono, F. (2021). Dampak Media Sosial bagi Remaja. *Jurnal Simki Economic*, 4(1), 57–65. <https://doi.org/10.29407/jse.v4i1.66>
- Nurfadhillah, S., & Dasar, 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, anggota IKAPI: Sukabumi.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pertiwi, D. H., Zakaria, Nurhabibah, & Jiwa, A. P. (2022). *Literasi TIK dan Media Pembelajaran* (M. Ady Susanto (ed.)). Pradina Pustaka: Sukoharjo.
- Pertiwi, S. A. B., & Hidayati, E. (2018). Kecanduan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja Di Sma Muhammadiyah 1 Semarang Kecamatan Candisari Kota Semarang. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 7(2), 186. <https://doi.org/10.31596/jcu.v7i2.263>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.

- Putri, I. N., Rohaeti, E. E., & Ningrum, D. S. A. (2023). Gambaran Adiksi Media Sosial Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Fokus*, 6(2), 90. <https://doi.org/10.22460/focus.v6i2.9396>
- Rahma, F. I. (2019). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 93. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608/2659>
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Rinda Fauzian (ed.)). Farha Pustaka: Sukabumi.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori dan Praktek* (Tristan Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institut: Pasuruan.
- Risal, henri gunawan, & Alam, fiptar alam. (2021). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman. *Jubikops Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(1), 5. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15127/14623>
- Rismi, R., Yusuf, M., & Firman, F. (2022). Bimbingan kelompok untuk mengembangkan pemahaman nilai budaya siswa. *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.29210/08jces149300>
- Riyanto, S., & Putera, A. R. (2022). *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains*. Deepublish Publisher: Yogyakarta.
- Rizaldi. (2020). Strategi Bimbingan Dalam Mencegah Dampak Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Sma Negeri 4 Pinrang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ruth, D., & Candraningrum, D. A. (2020). Pengaruh Motif Penggunaan Media Baru Tiktok terhadap Personal Branding Generasi Milenial di Instagram. *Koneksi*, 4(2), 207. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8093>
- Saragi, M. P. D., Hendriani, A., Widia, I., & Fauzan, M. (2022). Penggunaan Bimningan Kelompok Dalam Pencegahan Narkoba Dikalangan Mahasiswa. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 264.
- Satrianawati.(2018). *Media dan Sumber Belajar*.Deepublish Publisher:Yogyakarta
- Sebayang, S. K., Dewi, D. M. S. K., Puspikawati, S. I., Astutik, E., Lailiyah, S., Aini, E. Q., & Hariyani, R. P. (2020). Pengembangan Kesadaran Tentang Kecanduan Gawai dan Telepon Pintar Pada Remaja di Kabupaten Banyuwangi, Indonesia Raising Awareness Of Gadget And Smartphone Addiction Among Adolescents In Banyuwangi District, Indonesia. *Jurnal CMHP (Journal Of Community Mental Health And Public Policy)*, 3(1),41.
- Sentri, R. S., Sutja, A., & Yusra, A. (2022). Pengaruh Kecanduan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII & IXdi SMP Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1349–1358.

- Sriwindayani, K. E., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2016). Analisis Buku Siswa Pada Kurikulum 2013 Ditinjau dari Aspek Desain Pesan Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Banjar Jawa di Singaraja. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 4(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kebijakan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Evaluasi* (Safitri Yosita Ratri (ed.)). Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta: Bandung.
- Sunandar, B. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. *Nursing Scientific Journal*, 3(2), 19.
- Sutarsih, T., & Maharani, K. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022* (Rifa Rufiadi (ed.)). Badan Pusat Statistik: Jakarta.
- Syifa, N. F. (2021). *Menjadikan Peserta Didik SMK Gemar Berwirausaha*. Pernal Edukreatif: Kediri.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wardhana, S. ., Nabila, S., Dewitasari, & Hidayah, R. (2021). E-Modul Interaktif Berbasis Nature of Science (Nos) Perkembangan Teori Atom Untuk Meningkatkan Level Kognitif Literasi Sains Peserta Didik. *UNESA Jurnal of Chemical Education*, 11(1), 34–43. <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n1.p32-43>
- Wisma, N., & Metrin, F. R. (2022). The Relations between Internet using as a Learning Media and the Interest in Learning of Guidance and Counseling Study Program Students. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(1), 36. <https://doi.org/10.29210/30031384000>
- Yayah Dzarotun Naqiah. (2021). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui MGMP SMPN Satu Atap Cibitung Kabupaten Bekasi. *Pedagogiana*, 11(2), 305–322. <https://doi.org/doi.org/10.47601/AJP.XXX>
- Yonatan, A. Z. (2023). *Menilik Pengguna Media Sosial Indonesia 2017-2026*. <https://data.goodstats.id/statistic/agneszeffanyayonatan/menilik-pengguna-media-sosial-indonesia-2017-2026-xUAlp#:~:text=Penggunaan media sosial di Indonesia,167 juta pengguna media sosial.>