

**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK
UNTUK MENGURANGI PENYALAHGUNAAN
GADGET PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

Oleh

Rina Agustina

NIM: 06071382126082

Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK
UNTUK MENGURANGI PENYALAHGUNAAN
GADGET PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

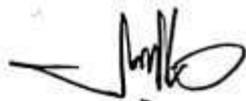
Rina Agustina

NIM: 06071382126082

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan:

Koordinator Program Studi

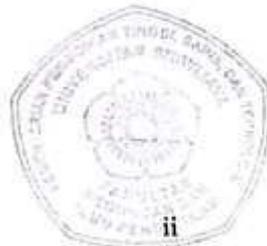


**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.
NIP. 199301252019032017**

Dosen Pembimbing



**Khadijah Lubis, M.Pd.
NIP. 199309172023212035**



**EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK
UNTUK MENGURANGI PENYALAHGUNAAN
GADGET PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Rina Agustina

NIM: 06071382126082

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 18 Juli 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Khadijah Lubis, M.Pd.
2. Anggota : Silvia AR, M.Pd.

()
()

Indralaya, 22 Juli 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.
NIP. 199301252019032017**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Agustina

NIM : 06071382126082

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Penyalahgunaan *Gadget* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 18 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Rina Agustina

NIM. 06071382126082

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Penyalahgunaan *Gadget* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Khadijah Lubis, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Silvia AR, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bimbingan dan pengajaran selama penulis mengikuti pendidikan di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 18 Juli 2025

Penulis,



Rina Agustina

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT., yang selalu memberikan rahmat, nikmat sehat dan kemudahan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Shalawat dan salam juga tidak lupa saya junjungkan kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wassalam, serta dengan seluruh kasih sayang, cinta, rasa hormat dan syukur yang luar biasa saya mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Mama Arie Yanti, S.Pd. dan Papa AIPTU (Purn.) M. Ateng Budiono, yang telah memberikan dukungan, rasa kasih sayang, kepercayaan, dan doa yang selalu dipanjatkan untuk penulis selama ini.
2. Kakak laki-laki dan kakak perempuan, Acik Taty Budhiarti, Ayuk Vetty Oktari Fratiwy, Kakak Febbi Trihastoro, Kakak Edho Fernando, dan Kakak Andika Yushardi, terima kasih untuk doa dan dukungan yang diberikan selama proses kegiatan pendidikan penulis.
3. Kepala Sekolah SMA Negeri 10 Palembang, Bapak H. Rozali, S.Pd., M.Pd., serta seluruh guru dan staf SMA Negeri 10 Palembang, terima kasih telah memberikan izin dan bantuan selama proses penelitian.
4. Guru Bimbingan dan Konseling, Bapak Reno Syah Putra, S.Pd., Gr., yang telah memberikan bantuan dan saran serta nasihat kepada penulis selama proses penelitian.
5. Teman-teman penulis, Violeta Ayu Anindya, Siti Nurhaliza, Elda Dita Felysa Br Tarigan, Putri Setiawati, Delvina Faulin, dan Kristina Br Simbolon. Terima kasih telah memberikan dukungan kepada penulis selama ini.
6. Teman-teman seperjuangan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya 2021. Terima kasih atas kebersamaan dan semua kenangan selama menjalankan perkuliahan.

MOTTO HIDUP

“Living isn't easy, you'll come thru”

~ Someday Somewhere Someplace Somehow by Rahmania Astrini ~

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Er
ror! Bookmark not defined.	
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO HIDUP	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Konseling Kelompok.....	9
2.1.1. Pengertian Konseling Kelompok	9
2.1.2. Tujuan Konseling Kelompok	10
2.1.3. Fungsi Konseling Kelompok	11
2.1.4. Tahapan Konseling Kelompok.....	12
2.1.5. Asas-Asas Konseling Kelompok	16
2.2. Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	20
2.2.1. Pengertian Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	20
2.2.2. Ciri-Ciri Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	21
2.2.3. Dampak dari Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	22
2.2.4. Aspek-Aspek Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	23
2.2.5. Cara Mengatasi Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	24

2.2.6.	<i>Gadget</i> dalam Dunia Pendidikan	26
2.3.	Penelitian Relevan	29
2.4.	Kerangka Berpikir	30
2.5.	Hipotesis	32
BAB III	METODE PENELITIAN	33
3.1.	Jenis Penelitian	33
3.2.	Desain Penelitian	33
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian	35
3.4.	Populasi dan Sampel Penelitian	35
3.5.	Variabel Penelitian	36
3.6.	Definisi Operasional Variabel	37
3.7.	Teknik Pengumpulan Data	37
3.8.	Teknik Analisis Data	39
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1.	Hasil Penelitian.....	45
4.1.1.	Analisis Deskriptif	45
4.1.2.	Hasil Pre-Test.....	47
4.1.3.	Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok.....	48
4.1.4.	Hasil Post-Test	63
4.1.5.	Hasil Perbandingan Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	64
4.1.6.	Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> berdasarkan Aspek Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	67
4.1.7.	Uji Hipotesis	68
4.2.	Pembahasan	70
4.3.	Keterbatasan Penelitian	74
BAB V	KESIMPULAN	75
5.1.	Kesimpulan.....	75
5.2.	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Metode <i>Pre-Test Post-Test One Group Design</i>	34
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang.....	35
Tabel 3. 3 Subjek Penelitian.....	36
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Skala Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	38
Tabel 3. 5 Skor Alternatif Jawaban.....	39
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	40
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel 4. 1 Hasil <i>Pre-Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i> Secara Umum.....	46
Tabel 4. 2 Hasil <i>Pre-Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	47
Tabel 4. 3 Jadwal Pertemuan Layanan Konseling Kelompok	48
Tabel 4. 4 Hasil <i>Post-Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	63
Tabel 4. 5 Perbandingan Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Penyalahgunaan Gadget.....	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks</i> terhadap Perbedaan Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	69
Tabel 4. 7 Hasil Analisis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 4. 1 Diagram Pre Test Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	48
Gambar 4. 2 Pemberian Layanan Konseling Kelompok.....	49
Gambar 4. 3 Pemberian Layanan Konseling Kelompok.....	52
Gambar 4. 4 Pemberian Layanan Konseling Kelompok.....	54
Gambar 4. 5 Pemberian Layanan Konseling Kelompok.....	56
Gambar 4. 6 Pemberian Layanan Konseling Kelompok.....	58
Gambar 4. 7 Pemberian Layanan Konseling Kelompok.....	59
Gambar 4. 8 Pemberian Layanan Konseling Kelompok.....	61
Gambar 4. 9 Diagram <i>Post-Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	64
Gambar 4. 10 Diagram Hasil Perbandingan Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	66
Gambar 4. 11 Diagram Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> berdasarkan Aspek Penyalahgunaan <i>Gadget</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	86
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi	87
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal.....	89
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dekanat	90
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	91
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah.....	92
Lampiran 7 RPL Konseling Kelompok.....	93
Lampiran 8 Instrumen Penelitian	190
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi.....	194
Lampiran 10 Hasil Cek <i>Plagiarisme</i>	196

ABSTRAK

Penyalahgunaan *gadget* mengacu pada penggunaan perangkat teknologi yang berlebihan, yang dapat mengakibatkan segudang efek buruk, termasuk penurunan produktivitas, pengasingan sosial, dan bahkan masalah kesehatan fisik seperti ketegangan mata atau postur tubuh yang tidak tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan konseling kelompok untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *One Group Pre-Test Post-Test*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 siswa yang teridentifikasi mengalami penyalahgunaan *gadget*. Analisis data menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $0,011 < 0,05$ serta adanya perubahan skor rata-rata *pre-test* sebesar 115,75 dan *post-test* sebesar 86,13. Hal ini bermakna bahwa layanan konseling kelompok efektif untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Palembang.

Kata Kunci: Konseling Kelompok, Penyalahgunaan *Gadget*, Siswa SMA

ABSTRACT

Gadget abuse refers to the overuse of technological devices, which can result in a myriad of adverse effects, including decreased productivity, social isolation, and even physical health problems such as eye strain or improper posture. This study aims to determine the effectiveness of group counseling services to reduce gadget abuse in class XI students of SMA Negeri 10 Palembang. This research uses quantitative methods with experimental research type and One Group Pre-Test Post-Test design. The sample in this study amounted to 8 students who were identified as experiencing gadget abuse. Data analysis using Wilcoxon Signed Ranks Test. The results showed a significance value of $0.011 < 0.05$ and a change in the pre-test average score of 115.75 and post-test of 86.13. This means that group counseling services are effective to reduce gadget abuse in class XI students of SMA Negeri 10 Palembang.

Keywords: *Group Counseling, Gadget Abuse, High School Students*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era globalisasi yang semakin maju membuat teknologi semakin berkembang dengan cepat dan canggih. Perkembangan teknologi di Indonesia mengacu pada kemajuan dan peningkatan dalam hal teknologi yang terjadi di negara ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat Indonesia semakin mudah untuk mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan melakukan berbagai aktivitas online. Hal ini menunjukkan begitu besar pengaruh dari kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat Indonesia, baik masyarakat perkotaan maupun perdesaan (*modernisasi*) (Wahyudi & Sukmasari, 2014).

Teknologi merupakan alat-alat atau metode yang digunakan untuk membantu manusia dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Anshori (2019) menjelaskan bahwa teknologi adalah sebuah pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan alat, tindakan pengolahan dan ekstraksi benda. Teknologi memiliki peran penting dalam mempermudah kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi, manusia dapat melakukan segala pekerjaan menjadi lebih cepat, efisien, dan akurat. Teknologi membantu manusia untuk menyelesaikan masalah yang sulit atau membutuhkan waktu lama jika dilakukan secara manual. Pesatnya teknologi saat ini membawa banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari (Tamimi & Munawaroh, 2024). Saat ini individu dapat dengan mudah mengakses teknologi, salah satunya *gadget*.

Gadget merupakan salah satu perangkat teknologi yang mudah digunakan dan dapat dijangkau oleh masyarakat terutama siswa di sekolah. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang biasa digunakan untuk komunikasi, pekerjaan dan hiburan. *Gadget* merupakan perangkat media elektronik yang memiliki fungsi dan penggunaan yang berbeda-beda

(Akbar, dkk., 2022). Selain menjadi alat komunikasi, *gadget* juga memiliki banyak manfaat dan kegunaan lainnya bagi individu, seperti merekam gambar atau video untuk mengabadikan momen penting dalam hidupnya (Nur & Melati, 2024). Lebih dari setengah penduduk di beberapa negara menggunakan perangkat *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, atau laptop. Hal ini didukung oleh penelitian Dewi & Agustina (2024) bahwa jumlah penggunaan *gadget* secara global semakin meningkat dari tahun ke tahun, dimana pada tahun 2022 mencapai angka 3,9 miliar pengguna.

Pada pendidikan saat ini, *gadget* banyak digunakan oleh masyarakat terutama siswa. Perusahaan Riset Data Reportal (GSMA Intelligence) mengungkapkan bahwa jumlah penggunaan *gadget* di Indonesia mencapai 370,1 juta penduduk pada bulan Januari 2022. Khoirunnisa, dkk. (2023) menyebutkan jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan *gadget* ini meningkat 13 juta atau 3,6% dari periode yang sama di tahun sebelumnya. Akbar, dkk. (2022) juga menjelaskan bahwa banyaknya jumlah pengguna *gadget* yang termasuk golongan usia anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%.

Pengguna *gadget* saat ini memiliki rasa antusias dalam menggunakan berbagai fitur yang tersedia, mereka menggunakan *gadget* untuk berbagai kegiatan hiburan seperti bermain *game online*, membuat konten musik, video, dan foto, serta menonton film atau tutorial suatu kegiatan. Hal ini didukung oleh Rahayu, dkk. (2021) bahwa *gadget* memiliki banyak fitur menarik sebagai sarana hiburan individu, dimana adanya macam-macam warna, efek suara, dan gambar dalam suatu aplikasi yang menarik bagi individu.

Gadget memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan. Guru dapat menggunakan alat pembelajaran seperti laptop dan internet untuk mencari bahan pelajaran tambahan seperti video, gambar, artikel, dan kegiatan ilmiah sederhana untuk mendukung materi pelajaran (Putra, 2017).

Secara umum *gadget* memberikan dampak yang sangat besar di seluruh dunia. Akbar, dkk. (2022) menjelaskan dampak positif penggunaan *gadget* pada remaja antara lain, yaitu menambah pengetahuan, remaja dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas remaja. Selain manfaat, *gadget* juga banyak disalahgunakan siswa, Manurung menyebutkan seperti melakukan kejahatan komputerisasi (*cybercrime*). Tindak pidana *cybercrime* yang umum dilakukan oleh anak antara lain kejahatan pornografi (*cyberporn*), kejahatan kesusilaan (Maroni, dkk., 2020)

Saputra menjelaskan data lebih lanjut terdapat 25.000 anak Indonesia yang mengakses tayangan pornografi setiap harinya (Wijayanti, dkk., 2023). Musriyati (2017) menjelaskan bahwa banyak kalangan remaja yang memanfaatkan fungsi dari *gadget* tersebut, namun tak sedikit remaja yang menyalahgunakan fungsi dari *gadget* untuk sesuatu yang menyimpang, seperti penyalahgunaan media untuk mencari dan berbagi hal yang berbau pornografi. Kemudian, Perusahaan Mobile Furry menjelaskan dalam riset terbarunya bahwa ketergantungan individu pada *gadget* semakin tinggi setiap harinya. Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern menjadi berbeda. Studi kasus lain yang dilakukan oleh Tenchmark menyatakan bahwa pecandu *gadget* seringkali memeriksa *smartphone* milik mereka rata-rata mencapai 1.500 kali/hari. Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat memengaruhi minat siswa dalam belajar melalui buku dan memunculkan perilaku penyalahgunaan *gadget* (Yuningsih & Masyithoh, 2023).

Banyaknya siswa yang menyalahgunakan *gadget* ini menjadi keprihatinan bagi pendidik di sekolah, terutama Guru Bimbingan dan Konseling. Pautina (2017) menjelaskan bimbingan dan konseling adalah proses pemberian bantuan kepada individu atau sekelompok individu

dalam setiap tahapan usia agar konseli dapat memahami dan mengarahkan dirinya sesuai dengan tuntutan dan norma yang berlaku di masyarakat sehingga individu tersebut merasa bahagia dan efektif perilakunya serta tercapai kesejahteraan hidupnya. Prayitno menyebutkan bahwa pelayanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada peserta didik (konseli) adalah dalam rangka upaya agar peserta didik dapat menemukan pribadi, mengenal lingkungan, dan merencanakan masa depan (Sukatin, dkk., 2022).

Guru BK memiliki peran penting untuk membantu siswa yang terindikasi menyalahgunakan *gadget*. Guru BK membantu siswa di sekolah dalam menggunakan *gadget* sebagai sarana belajar melalui pelayanan konseling, salah satunya konseling kelompok. Musannadah (2021) menjelaskan konseling kelompok merupakan proses keterlibatan konselor dalam memberikan bantuan kepada peserta didik, dimana mereka memperoleh kesempatan untuk membicarakan dan menyelesaikan permasalahan yang dilakukan dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan, pengembangan, pengentasan dan diarahkan kepada pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhan siswa.

Konseling kelompok bertujuan untuk mengembangkan kepercayaan diri positif pada siswa yang meliputi keterbukaan, yakin dengan kemampuan sendiri, empati, kesetaraan, dan intropeksi diri serta meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan pemecahan masalah (Sari & Devianti, 2020), sehingga diharapkan secara optimal individu dapat mengalami perubahan tentang perilaku baru dan dapat menumbuhkan perasaan positif bagi anggota kelompok, semakin aktif anggota dalam mengikuti layanan konseling kelompok, maka semakin positif kepercayaan diri individu tersebut. Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok adalah salah satu cara untuk membantu orang-orang yang mengalami masalah atau kesulitan dalam kehidupan mereka.

Konseling kelompok memiliki keutamaan diantaranya siswa mampu berkomunikasi secara lancar dengan orang lain, mampu mengendalikan diri, mampu menjalin persahabatan dengan baik, serta melalui konseling kelompok siswa dapat berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan terhadap nilai-nilai serta tujuan tertentu (Fitri & Marjohan, 2016). Dengan adanya interaksi secara kelompok dalam layanan konseling kelompok, siswa dapat belajar dari pengalaman dan sudut pandang orang lain, sehingga dapat membantu mereka dalam menyelesaikan masalah atau mengatasi hambatan yang dihadapi. Hal ini bertujuan untuk mencegah masalah yang mungkin muncul di masa depan dan untuk mengentaskan masalah yang ada.

Pada penelitian Siti Imro'atun (2017) menyatakan bahwa layanan konseling kelompok memiliki efektivitas untuk membantu individu mengatasi masalah pribadinya, seperti kepercayaan diri. Peran Guru BK di sekolah sangat penting untuk membantu peserta didik yang mengalami penyalahgunaan *gadget* seperti bermain media sosial, baik saat pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari dengan menggunakan layanan konseling kelompok. Kegiatan layanan konseling kelompok ini dapat dilakukan dengan teknik diskusi agar anggota kelompok dapat mencari tahu dan memahami apa saja hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala karena penyalahgunaan *gadget* tersebut. Dengan adanya bantuan dari Guru BK dapat dipastikan kendala yang sedang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik dan tepat. Sebaliknya, jika Guru BK bersikap acuh terhadap kondisi yang terjadi, maka hal tersebut akan menyebabkan siswa semakin melakukan hal yang akan berdampak buruk pada proses pembelajarannya.

Hal ini juga terjadi pada siswa SMA Negeri 10 Palembang. Peneliti menemukan gejala dari penyalahgunaan *gadget* pada siswa di SMA Negeri 10 Palembang, salah satunya adalah kelas XI melalui observasi dan wawancara. Hasil observasi yang dilakukan peneliti

menunjukkan bahwa terdapat siswa kelas XI yang terindikasi penyalahgunaan *gadget* dalam bermain *game online* pada SMA Negeri 10 Palembang. Kemudian, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada salah satu siswa kelas XI yang menggunakan *gadget* secara berlebihan atau waktu yang tidak terbatas. Hasil dari wawancara diketahui bahwa siswa kelas XI memiliki gejala penyalahgunaan *gadget*, dimana siswa tersebut tidak memiliki batasan waktu dalam penggunaan *gadget* berjenis *smartphone*. *Game online* yang sering dimainkan siswa adalah *Mobile Legend* dan sejenisnya yang menyebabkan sering lupa waktu, sering memilih untuk tidak masuk ke sekolah karna bangun kesiangan, merasakan lelah karena sering begadang, dan memilih untuk menunda-nunda dalam mengerjakan tugas sekolah. Selain itu, peraturan pada sekolah juga tidak membatasi peserta didik SMA Negeri 10 Palembang untuk membawa *gadget* ke sekolah.

Berdasarkan fenomena di atas perlu dilakukan tindak lanjut oleh Guru BK untuk mengatasi permasalahan tersebut agar tidak semakin berdampak buruk pada siswa SMA Negeri 10 Palembang. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok untuk Mengurangi Penyalahgunaan *Gadget* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a) Bagaimana tingkat penyalahgunaan *gadget* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Palembang sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok?
- b) Apakah layanan konseling kelompok efektif untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui tingkat penyalahgunaan *gadget* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Palembang sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok.
- b) Untuk mengetahui keefektifan layanan konseling kelompok untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Palembang.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat, antara lain:

- a) Manfaat Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan literatur yang ada dalam bidang bimbingan dan konseling, terutama mengenai strategi efektif dari layanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi penyalahgunaan *gadget* di kalangan remaja, serta dapat berfungsi sebagai referensi dasar untuk kerangka teoritis yang mendukung intervensi layanan konseling kelompok yang bertujuan mengatasi perilaku adiktif atau kecanduan pada siswa.

- b) Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa dapat mengalami keuntungan dari layanan konseling kelompok ini, termasuk disiplin diri yang meningkat dan berkurangnya penyalahgunaan pada *gadget*, serta diharapkan siswa dapat berkonsentrasi lebih efektif pada akademik dan sosial yang bermanfaat dan mencapai peningkatan dalam keseimbangan kehidupan sehari-hari mereka.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi Guru BK mengenai efektivitas dari layanan konseling kelompok yang

bertujuan mengurangi penyalahgunaan *gadget*. Guru BK dapat menerapkan atau memodifikasi strategi ini dengan layanan bimbingan dan konseling lainnya, seperti bimbingan kelompok, bimbingan klasikal, dan jenis layanan lain serta teknik dalam pemberian layanan yang dipilih untuk membantu siswa mengatasi penyalahgunaan mereka pada *gadget*, sehingga dapat meningkatkan produktivitas siswa dan kesejahteraan secara keseluruhan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk meningkatkan kerangka kerja yang lebih sistematis. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi inisiatif yang bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih baik dengan mengurangi dampak buruk dari penggunaan teknologi secara berlebihan pada siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang berusaha mengeksplorasi keefektivitasan dari layanan konseling untuk berbagai pengaturan. Selain itu, penelitian ini dapat menghasilkan wawasan baru dan membuka jalan bagi penelitian komprehensif lebih lanjut mengenai intervensi yang bertujuan mengatasi penyalahgunaan *gadget*.

5. Bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pelatihan yang lebih dalam tentang layanan konseling kelompok yang efektif bagi guru BK, serta mengembangkan strategi dan metode yang lebih efektif dalam membantu siswa mengatasi masalah yang serupa dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ababiel, N. Y., Rohim, M. M., & Saefudin, A. (2023). Penerapan Teknologi Gadget Dalam Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2429–2439. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5913>
- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.837>
- Akbar, M. S. F., Fauzi, R., Tsamanyah, Z. A., & Marini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 375–384. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4418>
- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.16>
- Aminah, S., Purnama, D. S., Suwarjo, S., & Rahman, F. (2021). Analisis Dampak Pelatihan Peningkatan Kompetensi Layanan Konseling Kelompok pada Guru BK SMA Se-Kabupaten Sleman. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 169–179. <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i2.43549>
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 2(1). <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/view/70>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Asmaida, & Darmayanti, N. (2024). Peran Konseling Kelompok untuk Pengembangan Diri Siswa: Studi Literatur. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 607-618. <https://doi.org/10.58230/27454312.1505>
- Azkie, H. (2022). *Penerapan Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Di Mtsn 4 Pidie*. Skripsi. Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Ar-Raniry, Banda Aceh.

- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33-41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>
- Del Barrio, V., Aluja, A., & García, L. F. (2004). Relationship between empathy and the big five personality traits in a sample of Spanish adolescents. *Social Behavior and Personality*, 32(7), 677–681. <https://doi.org/10.2224/sbp.2004.32.7.677>
- Febrianti, S., & Sulaiman, S. (2022). Perilaku Terhadap Gadget Dan Dampak Negatifnya Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya. *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 85-94. <https://doi.org/10.24260/albanna.v2i2.2084>
- Febriyanti, L., & Mulyana, S. (2024). Layanan Konseling Kelompok Teknik Self Management dalam Mereduksi Intensitas Penggunaan Smartphone. *Jurnal Wahana Konseling*, 7(2), 213-222. <https://doi.org/10.31851/juang.v7i2.15243>
- Fitri, E. N., & Marjohan. (2016). Manfaat Layanan Konseling Kelompok Dalam Menyelesaikan Masalah Pribadi Siswa. *Jurnal Education, Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 19–24. <https://doi.org/10.29210/12016261>
- Gumilar, M. G., Istiqlaila, L., & Kharisma, V. A. (2019). *Modul Praktikum Statistika Induktif (Uji Wilcoxon, Independent Test, dan Dependent/ Paired Test)*. June. <https://www.researchgate.net/publication/333982110>
- Handayani, T. (2017). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/539>
- Hermawan, I. A., & MS, N. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Siswa. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Nusantara*, 1(4), 231-235. <https://nafatimahpustaka.org/pengmas/article/view/295>
- Imro'atun, S. (2017). Keefektifan Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 50–57. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbkhttp://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/article/view/654>

- Ivensantira, A. E. S., Trisnani, R. P., & Kadafi, A. (2023). Studi Literatur Penerapan Layanan Konseling Kelompok untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 784–794. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4500%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/viewFile/4500/3406>
- Jalilah, S. R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Khoirunnisa, A., Jannah, N., Nisa, T. K., & Prihatiningsih, R. (2023). Analisis Tingkat Penggunaan Handphone pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Malang-Turen. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1941–1951. <https://doi.org/10.29407/dzwegby11>
- Lestari, R., Wicaksono, H. H., Kinanthi, K. H., & Salsabilla, S. (2022). Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja Panti. *Abdi Psikonomi*, 3(2), 107-115. <https://doi.org/10.23917/psikonomi.vi.517>
- Lutfiyah, I., Hasanah, U., Saputri, M. A., & Widiyanti, M. (2023). Bimbingan Konseling Anak Berkebutuhan Khusus. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 127-137. <https://doi.org/10.53515/cej.v4i2.5357>
- Mahmudah, M., & Saepuloh, A. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok Sebagai Media Informasi Penyalahgunaan Gadget Dikalangan Anak Remaja. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(1), 27–33. <https://doi.org/10.52657/jfk.v7i1.1271>
- Maroni, M., Dewi, E., Fathonah, R., Warganegara, D., Ariani, N. D., & Anwar, M. (2020). Pencegahan Penyalahgunaan Gadget dan Perlindungan Anak pada Siswa SMAIT Daarul’ Ilmi Bandar Lampung. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 5(3), 257–265. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i3.3405>
- Meriwandi, L. (2020). *Penyalahgunaan pemanfaatan handphone dikalangan remaja-remaja di Desa Sengkerang Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah*. Undergraduate thesis, UIN Mataram.
- Musannadah, F. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa MTs Misbahul Falah Pati. *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, 4(2), 48–55. <https://doi.org/10.33627/gw.v4i2.571>

- Musriyati, N. (2017). *Hasil Analisis Akses Pornografi Melalui Gadget Dengan Perilaku Seks Remaja Kelas X Di SMK Wikarya Karanganyar Results Analysis From Pornographic Access Through Gadget By Sex Teenage Behavior In SMk Wikarya Karanganyar*. 4(2), 225–231. <http://ejournal.poltekkesbhaktimulia.ac.id/index.php/ijms/article/view/121>
- Nasution, H. S., & Abdillah, A. (2019). *Bimbingan dan Konseling : Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. <http://repository.uinsu.ac.id/8065/1/Buku%20Bimbingan%20dan%20Konseling%20Komplit.pdf>
- Ningtiyas, A. & Wahyudi, W. (2020). Layanan Konseling Kelompok Dalam Upaya Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(1), 13-16. <https://doi.org/10.32923/ijoc.v1i1.1139>
- Nurhalimah, Marwanti, S., & Irianto, H. (2017). Analisis Dampak Pembangunan Pelabuhan Perikanan Pantai Di Tamperan Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat Sekitar. *Agrista*, 5(1), 193. <https://jurnal.uns.ac.id/agrista/article/view/30982>
- Nurmalasari, N. (2019). Peran Gadget Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Online Di Era Revolusi Industri 4.0. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. <https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/article/view/73%0Ahttps://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/article/download/73/48>
- Pautina, A. R. (2017). Konsep Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Konseling. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 1–12. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/470>
- Pratiwi, U., Karneli, Y., & Netrawati. (2024). Pemahaman Mendasar tentang Konseling Kelompok bagi Praktisi Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 2(2), 60-66. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v2i2.168>
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil : Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Jakarta: Rajawali Pers. Diakses melalui <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/13e47dfe-b9da-41ac-8e16-3ac093927d1b/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>
- Puspitasari, V., Martati, B., & Pribowo, F. S. P. (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa Mi Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian dan Hasil Penelitian*, 7(1), 7–13. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/12151>

- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Rahayu, N. S, Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Risianti, D. H., & Fathurrochman, I. 2020. *Penilaian Konseling Kelompok*. Yogyakarta: Deepublish. Diakses melalui <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/8f51d499-18b1-4b89-8a07-0ae99fe39a00/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>
- Rohmad, R. & Sarah, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta: K-Media.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Bangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sari, S. L., & Devianti, R. (2020). Hubungan Aktivitas Mengikuti Layanan Konseling Kelompok dengan Kepercayaan Diri Mahasiswa PIAUD STAI Auliurasyidin Tembilahan. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(01), 55–66. <https://doi.org/10.46963/mash.v3i01.117>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Sihombing, R. (2024). Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia 9-15 Tahun di Desa Simaung-Maung Kec.Tarutung. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 5456-5465. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1512>
- Siregar, S. W. (2018). Konsep Dasar Konseling Kelompok. *Hikmah*, 12(1), 78-97. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidimpuan. Retrieved from https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Hik/article/viewFile/853/pdf_4
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>

- Sofah, R., Dewi, R. S., Rozzaqyah, F., Nurwisma, N., & Silvia, S. (2022). Pelatihan Melaksanakan Konseling Kelompok dengan Pendekatan Realitas pada Guru BK. *Suluh Benda: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 297-303. <https://doi.org/10.24036/sb.02480>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Eksperimen*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukatin, Dianovi, A., Siregar, D., Mawaddah, I., & Suryaningsih. (2022). Bimbingan dan Konseling Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Bunarraqa*, 8(2), 1–12. <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v8i2.14480>
- Trimawartinah, T. (2020). *Bahan Ajar Statistik Non Parametrik*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. <http://repository.uhamka.ac.id/3880//1/Bahan%20Ajar%20Statistik%20Non%20Parametrik%20FINAL.pdf>
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2014). Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>
- Wahyuni, H., Soleha, S. N., Maryani, D., Mahardika, R., Pitria, P., Nurhayati, S., Mutmainah, K. A., & Leva, E. A. (2024). Menjalin Koneksi Keluarga : Upaya Mencegah Penyalahgunaan Gadget Pada Remaja Melalui Komunikasi Yang Berkualitas di SMA Insan Madani Boarding School. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(6), 1971–1981. <https://journal.institercom-edu.orf/index.php/multiple/article/view/433>
- Wijayanti, I. T., Marfuah, S., & Kasanah, U. (2023). Waspada Pornografi Seksting dan Pengaruh Gadget pada Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 1(1), 37–44. <https://doi.org/10.54832/judimas.v1i1.87>
- Yandri, H., Rahayu, G., Suhaili, N., & Netrawati, N. (2022). Kebermaknaan Konseling Kelompok dalam Menanggulangi Masalah Kehidupan. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 4(2), 59–69. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v4i2.1526>
- Yanny., Mukarramah, S., & Mongkito, R. Y. S. (2023). Talk Show Pengaruh Gadget Terhadap Kecerdasan Dan Perilaku Anak. *Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 117-124. <https://doi.org/10.51135/bakti.3.2.117-124>
- Yova. (2021). *Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Intensitas Game Online Pada Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/18946/1/Yova%2C%20160213064%2C%20FTK%2C%20BK%2C%20085371174641.pdf>

- Yuningsih, I., & Masyithoh, S. (2023). Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 11–20.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1702>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
<https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>