



**The Effectiveness of Group Counseling in Preventing Addiction to Watching Online Live-Streaming Video Games among High School Students**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Kecanduan Menonton *Live-Streaming Video Game Online* SMA Negeri 14 Padang**

Aminah Daulay, Netrawati\*  
Universitas Negeri Padang (Indonesia)  
[netrawati@fip.unp.ac.id](mailto:netrawati@fip.unp.ac.id)

*Received Mei 2023*

*Accepted July 2023*

**Abstract**

The addiction to watching online live-streamed video games has become a significant problem, with many students experiencing negative effects from their addiction to watching online live-streamed video games almost every day and at all times. This addiction needs to be prevented as it can disrupt daily functioning. By implementing group counseling services, it is hoped that the addiction to watching online live-streamed video games can be prevented. This research aims to determine the effectiveness of group counseling in preventing addiction to watching online live-streamed video games among students. This study is a quantitative research using an Experimental research design with a One group pretest and posttest design. The sample in this study consisted of 290 students selected using purposive sampling technique. The research instrument used a questionnaire on addiction to watching online live-streamed video games with a Likert scale model. The data analysis technique used the Wilcoxon Signed Rank Test through SPSS version 20.00. The results of the study show that (1) the addiction to watching online live-streamed video games among students before receiving group counseling services was in the low category, (2) the addiction to watching online live-streamed video games among students after receiving group counseling services was in the very low category, (3) there was a significant decrease in the level of addiction to watching online live-streamed video games after the intervention of group counseling. These results indicate the effectiveness of group counseling as a potentially effective strategy in preventing addiction to watching online live-streamed video games among students, with a coefficient of -3.302 and a significant level of 0.001.

**Keywords** – Group counseling, watching addiction, live-streaming, online video games

**Abstrak**

Kecanduan menonton *live-streaming video game online* telah menjadi masalah yang signifikan, sehingga banyak siswa/i yang mengalami dampak negatif kecanduan menonton *live-streaming video game online* hampir setiap hari dan setiap waktu. Kecanduan menonton *live-streaming video game online* ini sangat perlu dicegah karena bisa membuat kehidupan efektif sehari-hari terganggu.

Dengan melakukan layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa/i. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Experiment* dengan menggunakan *one group pretest dan posttest design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 290 orang siswa/i yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan angket kecanduan menonton *live-streaming video game online* dengan model skala *likert*. Teknik analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* melalui *SPSS* versi 20.00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori rendah, (2) kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori sangat rendah, (3) terdapat perbedaan penurunan yang signifikan dalam tingkat kecanduan menonton *live-streaming video game online* setelah intervensi bimbingan kelompok. Hasil ini menunjukkan efektivitas bimbingan kelompok sebagai strategi yang berpotensi efektif dalam mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* pada siswa dengan koefisien sebesar -3.302 dan taraf signifikan.

**Kata kunci** – Bimbingan kelompok, kecanduan menonton, *live-streaming, video game online*

**How to cite this article:**

Daulay, A., & Netrawati, N. (2023). Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Kecanduan Menonton Live-Streaming Video Game Online SMA Negeri 14 Padang. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.22>

## A. Pendahuluan

Teknologi dapat meringankan pekerjaan individu dan digunakan hampir disemua sektor kehidupan (Rahman & Nursalim, 2021). Teknologi internet menawarkan berbagai kemudahan bagi pengguna untuk mengakses internet tanpa batas (Anggarini & Netrawati, 2021). Internet memang ditujukan terutama untuk konten yang berhubungan dengan *video game* (Ohannesian, 2014). Salah satu kategori *video* paling populer adalah *video* dan *stream* yang berhubungan dengan *video game* (Rice, 2012). *Video game streaming* menjadi pusat perhatian *gamer* saat itu. memang ditujukan terutama untuk konten yang berhubungan dengan *video game* (Ohannesian, 2014). Salah satu kategori *video* paling populer adalah *video* dan *stream* yang berhubungan dengan *video game* (Rice, 2012). *Video game streaming* menjadi pusat perhatian *gamer* saat itu.

Menurut newzoo, industri *video game* meraup sekitar 138 miliar dolar pada tahun 2018 berkat kontribusi *video game streaming* (Geeter, 2019). Dari semua pengguna internet di umur 16-64 tahun, sebanyak 20% menonton *live-streaming* dari seseorang yang bermain *game* (Wearesocial & Hootsuite, 2020). Permainan adalah salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas diikuti oleh orang-orang, tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin (Novrialdy, Nirwana & Riska, 2019). Permainan *game online* sangat banyak diminati oleh masyarakat khususnya di kalangan siswa pada saat ini. Sehingga siswa mengalami sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurang berkonsentrasi pada pendidikannya menyebabkan banyak pemain *game online* yang memilih untuk tidak masuk sekolah dan tidak mengikuti pelajaran serta menghindari pekerjaan, seperti tugas-tugas sekolah (Warni & Firman, 2020). Salah satu contoh masalah yang sedang dihadapi di era revolusi industri 4.0 yaitu kecanduan menonton *live-streaming video game online*. Kecanduan menonton *live-streaming video game online* berdampak pada perilaku pemirsa (McLuhan & McLuhan, 1992) dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian (Wulandari & Yaswinda, 2023).

Anak yang kecanduan mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk menonton (Jannah, Mudjiran & Herman, 2015). *Live-streaming video game online* juga dapat memberikan dampak negatif bagi remaja seperti penonton *live-streaming* yang terlibat dalam permainan kekerasan memiliki kecenderungan agresif (Buchman, DD & Funk, 1996). Chen & Chang (2008) melakukan studi eksperimental dan menemukan bahwa individu yang terlibat dalam permainan kekerasan mengekspresikan bahasa dan perilaku yang lebih agresif. Dampak lain yang ditimbulkan berupa bahaya radiasi dari penggunaan menonton *live-streaming video game online* dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh remaja. Berdasarkan penelitian lain menunjukkan radiasi menimbulkan efek jangka panjang, penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi ini adalah kanker, tumor otak, dan mata (Ulfah, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti di SMAN 14 Padang pada tanggal 17 Oktober 2022, terdapat siswa yang mengalami fenomena kecanduan menonton *live-streaming video game online* dilihat dari 1-2 kali frekuensi mengakses *live-streaming video game online* dalam 1 hari dengan durasi mengakses 2-3 jam. Berdasarkan hasil pelaksanaan angket, observasi data awal peneliti menemukan bahwa siswa merasa tidak nyaman jika tidak dapat mencari informasi *game online* di *live-streaming video*. Siswa takut karena tidak mengetahui perkembangan *game online* pada *live-streaming* dan tidak dapat menonton *live-streaming video game online*. Dari data di atas menunjukkan jika masalah tersebut tidak segera ditangani maka siswa yang terbilang penonton aktif *live-streaming video game online* akan menjadi kecanduan menonton *live-streaming video game online* dan siswa akan mengalami kegagalan dalam belajarnya. Permasalahan terbanyak siswa yaitu masalah cabut dari mata pelajaran, terlambat masuk sekolah, kurangnya kepedulian terhadap pelajaran, sering memainkan *game online* melalui *gadget* yang menyebabkan siswa bermain *game* dan kebiasaan menonton *live-streaming video game online* pada saat mata pelajaran berlangsung.

Permasalahan inilah yang mengharuskan seorang pendidik untuk ikut berupaya mengatasi permasalahan serta mencegah kecanduan pada diri siswa (Wulandari, 2021). Guru BK/konselor yang kreatif mampu mengentaskan berbagai macam masalah siswa yang berkembang di sekolah antara lain kecanduan menonton *live-streaming video game online* (Karneli, Firman & Netrawati, 2019). Oleh karena itu peran guru BK/Konselor adalah memberikan layanan Bimbingan dan Konseling sesuai kebutuhan (Oktavia, Zikra & Nurfarhanah, 2016). Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok (Ardimen, Neiyarni & Firman, 2019). Bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan yang bersifat mencegah (Thohirin, 2013) dan diberi kepada beberapa individu melalui prosedur kelompok. Layanan ini memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas topik umum yang mengandung permasalahan, agar peserta memperoleh informasi dan pemahaman baru yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan (Oki, Yarmis & Dina, 2013). BKP membahas topik atau permasalahan kecanduan menonton *live-streaming video game online* yang menjadi fokus kegiatan kelompok sesuai dengan jenis bimbingan kelompok yang akan diselenggarakan, yaitu kelompok tugas (Alizamar, 2016: 225). Hendaknya Guru BK melakukan kegiatan lebih lanjut agar tujuan bersama tercapai secara penuh (Prayitno, 2012).

Kecanduan dalam kategori sedang sudah seharusnya membutuhkan bantuan seperti konseling untuk mengurangi kecanduan dan mencegah kecanduan yang lebih tinggi (Subagijo, 2020). Senada dengan itu, penelitian Setia (1967) menyatakan bahwa layanan yang efektif untuk mencegah peserta didik menjadi pecandu *game online* yaitu dengan layanan bimbingan kelompok. Hasil penelitian Fijriani & Amaliawati (2017) mengemukakan bahwa strategi lain dalam meluncurkan bimbingan dan konseling adalah bimbingan kelompok. Penelitian Faqih (2001) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok memiliki empat fungsi, yaitu preventif, kuratif,

*preservative*, dan fungsi *developmental* (pengembangan). Bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan yang bertujuan untuk mencegah kecanduan dan diberikan kepada beberapa individu melalui prosedur kelompok (Hartimah, 2012).

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen menggunakan desain *pre-experiment* dengan metode *one groups pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 14 Padang yang berjumlah 1.053 orang siswa, dengan sampel sebanyak 290 orang siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kecanduan menonton *live-streaming video game online* dengan model skala *likert*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan program SPSS versi 20.00 dengan teknik statistik non parametrik yaitu *Wilcoxon signed ranks test*.

## C. Hasil dan Pembahasan

Pada 290 orang siswa ini diberikan angket *pretest* sebagai instrumen pengumpulan data mengenai kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa. 14 orang siswa ini diberikan angket *posttest*. Kelompok ini diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok berkaitan dengan mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Hasil data kecanduan menonton *live-streaming video game online* ini dilakukan untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui kondisi *pretest* perilaku kecanduan sebelum diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dapat dilihat tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Gambaran Kecanduan Menonton Live-Streaming Video Game Online Siswa**

Kategori	Skor Interval	f	Presentase (%)
Sangat Tinggi	126 – 144	5	1,72
Tinggi	107 – 125	13	4,48
Sedang	88 – 106	152	52,41
Rendah	69 – 87	56	19,31
Sangat Rendah	50 – 68	64	22,07
<b>Jumlah</b>		<b>290</b>	<b>100</b>

### 1. Pengaruh Kecanduan Menonton Live-Streaming Video Game Online Siswa sebelum dan setelah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok

Pelaksanaan *pretest* dilakukan untuk mengetahui gambaran awal kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa setelah dilaksanakannya bimbingan kelompok. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis melalui pengolahan data dengan bantuan *Microsoft Office* dan SPSS versi 20.00. Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 2. Data Pretest Kecanduan Menonton Live-Streaming Video Game Online Siswa**

Kategori	Skor Interval	f	Presentase (%)
Sangat Tinggi	126 – 144	0	0,00
Tinggi	107 – 125	0	0,00
Sedang	88 – 106	0	0,00
Rendah	69 – 87	14	100

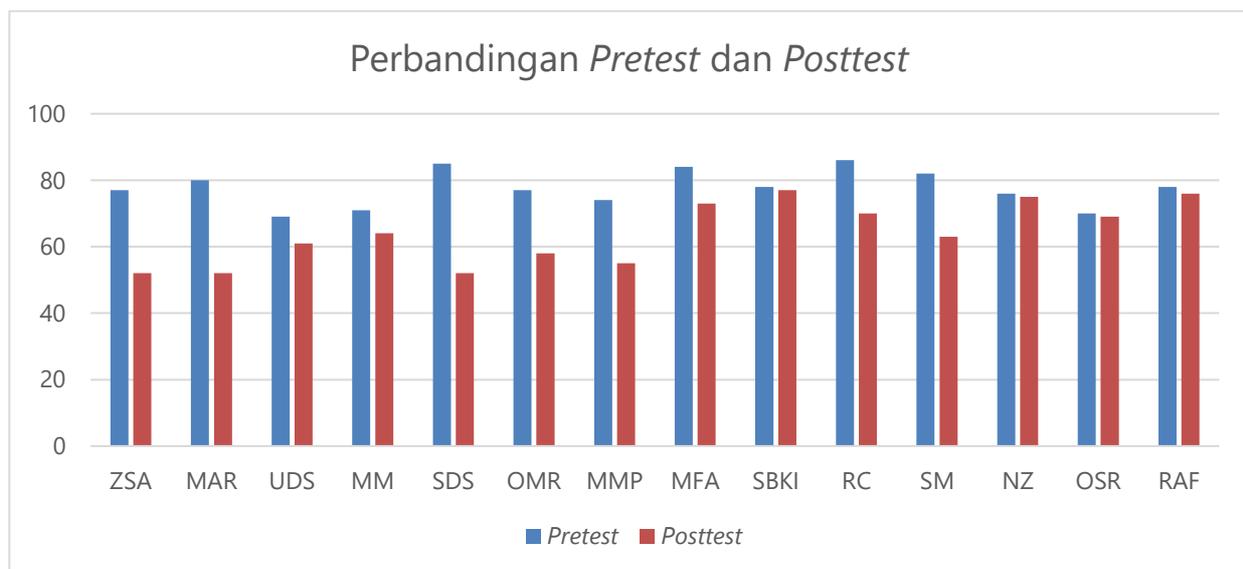
Sangat Rendah	50 – 68	0	0,00
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2. diketahui kondisi kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa terdapat 14 orang berada pada kategori rendah dengan persentase keseluruhan 100%.

**Tabel 3. Data Posttest Kecanduan Menonton *Live-Streaming Video Game Online* Siswa**

Kategori	Skor Interval	f	Presentase (%)
Sangat Tinggi	126 – 144	0	0,00
Tinggi	107 – 125	0	0,00
Sedang	88 – 106	0	0,00
Rendah	69 – 87	6	2,07
Sangat Rendah	50 – 68	8	2,76
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>100</b>

Pada Tabel 3 diketahui kondisi kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa terdapat 6 orang berada pada kategori rendah dengan persentase 2,07%. Selanjutnya 8 orang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 2,76%. Jadi, total persentase keseluruhan 100%. Berikut diagram batang gambaran pemahaman siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan.



**Gambar 1. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kecanduan Menonton *Live-Streaming Video Game Online* Siswa**

## 2. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji *wilcoxon* (*Wilcoxon Signed Rank Test*) dengan bantuan *SPSS* versi 20. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.  $H_a$ : Layanan bimbingan kelompok efektif dalam mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa.  $H_o$ : Layanan bimbingan kelompok tidak efektif dalam mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa. Kriteria keputusan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut. *Pertama*, terima  $H_o$  dan tolak  $H_a$ , apabila probabilitas (*sig 2-tailed*)  $\geq$   $\alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ). *Kedua*, tolak  $H_o$  dan terima  $H_a$ , apabila probabilitas (*sig 2-tailed*)  $\leq$   $\alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ). Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk melihat adanya perbedaan yang signifikan antara kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa

sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji *wilcoxon* (*Wilcoxon Signed Rank Test*). Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan pengolahan data menggunakan aplikasi *SPSS 2.0*, angka *Asymp. Sig (2-tailed)* kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sebesar 0.001. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu "Layanan bimbingan kelompok efektif dalam mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa". Ada perbedaan *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* yang lebih tinggi. Arah perbedaan *pretest* dan *posttest* dapat diketahui dari tabel berikut.

**Tabel 4. Arah perubahan subjek penelitian**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	14 <sup>a</sup>	7.50	105.00
	Positive Ranks	0 <sup>b</sup>	.00	.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	14		

Berdasarkan tabel diatas nilai 14<sup>a</sup> (14 data negatif), berarti bahwa dari 14 responden mengalami penurunan kecanduan menonton *live-streaming video game online* dari *pretest* ke *posttest*. *Means rank* atau rata-rata penurunan tersebut sebesar 7,50, sedangkan jumlah ranking negatif 105,00. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat diartikan bahwa kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa mengalami penurunan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan di SMA Negeri 14 Padang dapat disimpulkan bahwa kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa secara keseluruhan sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori sedang dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori sangat rendah, Hal ini menggambarkan kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa dapat tercegah setelah diberikan *treatment*/perlakuan layanan bimbingan kelompok siswa di SMA Negeri 14 Padang. Ini sejalan dengan pendapat tentang layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa secara efektif mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online*. Hal ini menunjukkan pentingnya intervensi yang tepat dalam mengatasi masalah kecanduan tersebut, baik dari segi pemahaman bahaya maupun pengembangan kesadaran diri.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: (1) Bagi Guru BK, Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok dapat mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa. Oleh karena itu, guru BK diharapkan dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* agar permasalahan yang dialami siswa dapat terselesaikan. (2) Bagi Siswa, siswa yang memiliki kecanduan menonton *live-streaming video game online* yang tinggi, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dalam mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* pada dirinya. (3) Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan ruang lingkup penelitian ini lebih luas lagi dengan memperhatikan variabel lainnya.

## Daftar Pustaka

- Alizamar. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran; Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Anggarini, D. W., & Netrawati, N. (2021). Relationship between Self-Control and Pornography Addiction in Children who Experience Sexual Deviations in the City of Padang. *Jurnal Neo Konseling*, 3(3), 141–148. <https://doi.org/10.24036/00433kons2021>
- Ardimen, A., Neviyarni, N., Firman, F., Gustina, G., & Karneli, Y. (2019). Model bimbingan kelompok dengan pendekatan muhasabah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 278. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.2232>
- Buchman, & DD, & Funk, J. (1996). Video dan permainan komputer di tahun 90-an: komitmen waktu & preferensi permainan anak-anak. *24*, 12–25.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51.
- Faqih, A. (2001). *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*. Yogyakarta: UII Press.
- Fijriani, F., & Amaliawati, R. (2017). Layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 24.
- Geeter, D. (2019). Twitch created a business around watching video games here's how Amazon has changed the service since buying it in 2014. *Cnbc*.
- Hartimah, S. (2012). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Rafika Aditama.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Karneli, Y. (2019). Upaya Guru Bk/Konselor Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Siswa Dengan Menggunakan Konseling Kreatif Dalam Bingkai Modifikasi Kognitif Perilaku. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 32. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.430.000-000>
- McLuhan, M. & McLuhan, E. (1992). *The Laws of Media: The New Science*. Toronto: University of Toronto Press.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Ohannesian, K. (2014). *How Twitch Hooked 45 Million Viewers To Watch 13 Billion Minutes Of Gaming a Month*.
- Oki, S. S., Syukur, Y., & Sukma, D. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Anak Asuh Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di Panti Asuhan Al-Falah Padang. *Jurnal Konselor*, 2(4), 186–191.
- Oktavia, E., Zikra, Z., & Nurfarhanah, N. (2016). Konsep Diri Penyandang Tunanetra dan Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 5(4), 229. <https://doi.org/10.24036/02016546559-0-00>
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rahman, J. O. & Nursalim, M. (2021). Studi kepustakaan faktor-faktor penyebab kecanduan game online "mobile legends" pada siswa sekolah menengah atas. *BK Unesa*, 12(1), 93–100.
- Rice, A. (2012). *The Many Pivots Of Justin.Tv: How a Livecam Show Became Home To Video Gaming Superstars*.
- Setia, S. F. (1967). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk mencegah kecanduan game online pada siswa kelas x di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. *1(69)*, 5–24.
- Subagijo, A. (2020). *Diet dan detoks gadget*. Bandung: Noura Books.

Ulfah, M. (2020). *Digital printing: bagaimana orang tua melindungi anak-anak dari bahaya digital?* EDU Publisher.

Warni, E. S., & Firman, F. (2020). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Peningkatan Self Regulated Learning Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Neo Konseling*, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.24036/00286kons2020>

Wearesocial & Hootsuite. (2020). *Digital 2020 Indonesia*.

Wulandari, N., & Yaswinda, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Tong Sampah terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 97–104. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.15>.

Educaniora: Journal of Education and Humanities, 2023

[www.educaniora.org](http://www.educaniora.org)



Article's contents are provided on an Attribution-Non Commercial 4.0 Creative commons International License. Readers are allowed to copy, distribute and communicate article's contents, provided the author's and Educaniora journal's names are included. It must not be used for commercial purposes. To see the complete license contents, please visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>