
Impact of *Free Fire Game* Addiction on Participants' Behavior Educate Qualitative Studies in Class V of SDN 45 Kampung Pinang, Lubuk Basung District, Agam District

Lira Sakinah, Jarudin Jarudin, Wira Solina

¹Universitas PGRI Sumatera Barat

Corresponding author, e-mail: lirasakinah@gmail.com, jarudinkasim@yahoo.com,

wirasolina.ws@gmail.com

Abstrak

This research is motivated by the presence of students who are addicted to the free fire game. The purpose of this study is to describe: 1) the impact of addiction to free fire games on students is seen from the aspect of lack of time to socialize. 2) The impact of free fire game addiction on students from the aspect of aggressive behavior and acting hard. 3) The impact of free fire game addiction on students is seen from the aspect of doing negative things. 4) the impact of addiction to free fire games on students is seen from the aspect of physical disorders in the eyes. This research uses a qualitative descriptive research approach. The key informant is DPP. Additional informants were teachers and parents. The instrument used is an interview. Meanwhile, data analysis uses data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. Based on the results of the study revealed that: 1) Lack of time to socialize children in general is a social relationship between children with one another, but sometimes in certain situations the child lacks social time with his family where the child is busy with his own activities. 2) Aggressive behavior and acting hard are generally behaviors that are not able to control themselves in carrying out an activity in daily life, but sometimes in certain situations the child can control aggressive behavior and act violently. 3) Doing negative things is generally a behavior that is shown to be excessive from usual behavior such as being emotional and saying dirty things, but sometimes in certain situations the child can control negative behavior or things. 4) Physical disorders in the eyes are generally disorders that occur in the eyes due to addiction to looking at cellphone screens accompanied by playing games on cellphones, but sometimes in certain situations the child can control eye disorders.

Keywords: Education, *Free Fire Games*, Student Behavior

Introduction

Pendidikan itu penting bagi semua orang untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi diri. Dan setiap individunya bisa lebih berkembang dan memiliki pengetahuan yang luas dengan pendidikan. Proses pendidikan adalah proses perkembangan yang bertujuan. Tujuan proses perkembangan itu secara alamiah adalah kedewasaan, sebab potensi manusia yang paling alamiah adalah bertumbuh menuju tingkat kedewasaan, kematangan (Jenilan, 2018). Dalam ini bangsa dapat mewariskan kebudayaan, pemikiran dan generasi berikutnya. Dari kajian antropologi dan sosiologi fungsi pendidikan adalah mengembangkan wawasan mengenai diri dalam alam sekitarnya. Melestarikan nilai menentukan jalan individu dan sosial lebih bermakna. Membuka ilmu pengetahuan, keterampilan bagi individu dan sosial

Semakin berpendidik seorang tingkat pendapatannya semakin baik pula. Orang berpendidikan lebih produktif dari yang tidak memiliki pendidikan, karena orang yang memiliki pendidikan mempunyai keterampilan teknis dari pendidikan itu. Maka salah satu yang dicapai pendidikan yaitu mengembangkan keterampilan hidup dan fungsi pendidikan juga merujuk ke sumbangan pendidikan perkembangan dan pemeliharaan tingkat sosial yang beda. Tingkat individu pendidikan siswa belajar dan guru cara mengajar. Orang berpendidikan untuk belajar sepanjang hayat terdorong maju dan terus belajar.

Dalam pendidikan ada dua hal aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif yaitu membuat individu mampu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan individu tersebut mendapatkan pengalaman dan pengetahuan. Bagaimana belajar merupakan aspek kognitif dalam

pemahaman. Sedangkan aspek afektif yaitu pendidikan dalam pengembangan sosial, individu, etika, moral, emosi, yang dimana pendidikan yang mengubah siswa menjadi manusia.

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku peserta didik, oleh sebab itu dalam pendidikan sangat dituntut untuk menerapkan pendidikan perilaku hal ini akan membantu anak untuk berkembang dengan baik. Perilaku sebagai reaksi bersifat sederhana maupun kompleks dan merupakan ekspresi sikap seseorang. Sikap itu sudah terbentuk dalam dirinya karena sebagai tekanan atau hambatan dari luar maupun dalam dirinya. Potensi reaksi yang terbentuk dalam dirinya akan muncul berupa perilaku aktual cerminan sikapnya.

Perilaku remaja sebagai luapan emosi negatif dan suasana hati yang tidak menentu akan ditampilkan dalam bentuk perilaku agresif (Oktavia, 2019). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah semua kegiatan dan aktifitas manusia yang diamati langsung maupun luar dan suatu tindakan atau aktifitas manusia yang luas. Perilaku anak juga terlihat saat bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial, bagaimana mereka mengontrol emosi saat bersama-sama dengan teman-teman tentunya sangat bisa kita lihat ketika anak bermain. Ketegangan emosi tinggi yang terjadi pada masa remaja umumnya disebabkan oleh perubahan fisik dan psikis (Wahyuni et al., 2019). Dalam sebuah permainan, anak tidak bisa dijauhkan dengan kata bermain, apalagi bermain dapat menyenangkan hati mereka.

Bermain salah satu media anak dalam keterampilan sosial dan juga penting dalam emosi anak, karena bermain anak tersebut meluapkan emosinya pada permainan tersebut dan permainan tersebut dapat mengekspresikan perasaan lebih nyaman. Namun, karena menariknya suatu permainan menyebabkan anak menjadi kecanduan. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak (Ulya et al., 2021).

Ahmad et al, (2022) menyatakan *Game online* memiliki daya tarik yang membuat orang lebih suka bermain dari pada belajar. Hal ini sudah dibuktikan dengan banyaknya pelajar menghabiskan waktu di depan gadget daripada buku. *Game Online* adalah *game* yang dimainkan secara *online* atau menggunakan jaringan internet di mana pemain dapat berkomunikasi secara langsung antar pemain bahkan dalam jarak jauh sekalipun (Fadilah & Suprayitno, 2022)

Di dalam permainan ada banyak macam permainan apalagi permainan yang sedang maraknya di Indonesia tidak hanya anak-anak tetapi semua kalangan dapat memainkannya yaitu permainan *game Online Free Fire* Menurut (Ganda & Hidayat, 2021) *game online Free Fire* adalah permainan yang menggunakan jaringan internet yang dilengkapi senjata, tempat, karakter. Menggunakan level yang di capai, dan permainan ini dapat rasa kemenangan atau kekalahan. Dan ada *genre* video didalamnya sehingga pemain yang bertahan disebut "boyah", *game* ini dimainkan oleh semua kalangan dan *game* ini memiliki rating 12+, karena *game* ini memiliki tingkat kekerasan menengah. Saat siswa merasa kecanduan akan *game online* mereka merasa menyesal, namun sulit untuk berhenti dikarenakan sudah menjadi kebiasaan (Firdaus & Labiq, 2021)

Vera (2019) menyatakan saat kecanduan sesuatu, seseorang bisa sakit jika mereka tak mendapatkan sesuatu yang membuat mereka kecanduan, namun kelebihan itu bisa menyebabkan kesehatan mereka menurun. Menurut Wirnaini (Ganda & Hidayat, 2021) dampak kecanduan *game Free Fire* kurang waktu bersosialisasi anak, perilakunya agresif dan bertindak keras, tertutup dan sulit untuk mengekspresikan dirinya, melakukan hal negatif, gangguan fisik pada mata. Hal ini sejalan dengan pendapat (Haqiqi, 2018) dampak *game Free Fire* menimbulkan adiksi yaitu anak lupa akan kegiatannya sehari-hari dan melupakan hal kegiatan yang berguna bagi dirinya. Dan membuat anak melakukan hal yang negatif, seperti anak melakukan *cheat* di dalam permainan tersebut pencurian uang untuk menaikkan rank atau peringkat tertinggi bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis selama 3 bulan di SDN 45 Kampung Pinang pada tanggal 22 maret sampai 20 Juli 2021. Peneliti mengajar dan melihat langsung di sekolah tersebut dengan kegiatan kampus mengajar pada sekolah sasaran.

Penulis menemukan fakta bahwasanya adanya anak yang kecanduan *game Free Fire* dampak pada perilakunya. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 13-15 Januari 2022 dengan wali kelas SDN 45 Kampung Pinang bahwasanya ketika gurunya memanggil di depan kelas anak tersebut tidak dengar, peserta didik yang membicarakan *game* dalam pembelajaran berlangsung.

Peserta didik yang mencontek dan dipukul temannya, peserta didik yang menyendiri hanya bermain *game*, peserta didik menarik baju temannya, peserta didik tidak mau bermain dengan temannya diluar karena memilih bermain *game* dirumah, peserta didik tidak melaksanakan tugas yang diberikan guru di rumah karena bermain *game*, peserta didik jarang ngobrol atau bermain dengan temanya, peserta didik meniru gerakan yang ada di *game* seperti berkata kotor kepada temanya, peserta didik mengalami kerabunan pada mata nya ketika melihat bacaan.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas di SDN 45 Kampung Pinang penulis mendapatkan informasi bahwa anak tidak bisa mengontrol emosi, saat memberikan intruksi anak tidak memahami apa yang disampaikan dan membantah apa yang dikasih oleh guru. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang didapat oleh penulis dengan wawancara sehingga menarik perhatian bagi penulis untuk meneliti “Kecanduan *Game Free Fire* terhadap perilaku peserta didik di Kelas V SDN 45 Kampung Pinang”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak kecanduan game free fire pada peserta didik dilihat dari aspek kurang waktu bersosialisasi, perilaku agresif dan bertindak keras, melakukan hal negatif, gangguan fisik pada mata.

Method

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. menurut Kirk dan Miller (1986:9) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Peneliti memilih SDN ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan yakni untuk melihat bagaimana perilaku peserta didik yang mengalami kecanduan *game Free Fire* di SDN 45 kampung Pinang. penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Informan kunci adalah DPP. Informan tambahan adalah guru dan orang tua. Instrumen yang digunakan adalah wawancara. Sedangkan Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data.

Results and Discussion

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk data kualitatif berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru dan orang tua dan anak sebagai informan dalam penelitian mengenai Dampak Kecanduan *game free fire* terhadap perilaku peserta didik di SDN 45 Kampung Pinang. Data hasil temuan pada penelitian ini ditujukan untuk melihat Dampak Kecanduan *game free fire* terhadap perilaku peserta didik di SDN 45 Kampung Pinang dengan sub variable yaitu:

a. Kurang Waktu Bersosialisasi

Kurang waktu bersosialisasi anak pada umumnya anak kurang berinteraksi dengan temannya, saat acara keluarga ia hanya asyik bermain *game*. Kecanduan *game free fire* terhadap perilaku peserta didik Kurang waktu bersosialisasi yaitu kurangnya interaksi anak dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sosialisasi sama dengan mulai melakukan kegiatan meniru walau tidak begitu sempurna, karena anak melihat sesuatu yang baru yang dapat mereka tiru dengan teman-temannya dan anak juga dapat mempraktekannya dengan teman-teman sebayanya. Anak juga belajar mengambil peran yang ada disekitarnya maupun di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, anak juga mampu menirukan peran-peran seorang polisi, tentara, guru, dokter, pilot.

Anak juga siap untuk bertindak dalam peranan langsung ini yang dilakukan anak dengan kesadarannya, anak juga menerima norma kolektif, ditahap ini juga anak yang disebut sebagai anak juga sudah disebut sebagai dewasa karena anak sudah dapat menempatkan dirinya di masyarakat dan anak juga dapat berbaur dengan khalayak. Kurang waktu bersosialisasi pada anak sangat berpengaruh untuk kelanjutan anak nanti bagaimana ia menjadi orang yang tumbuh dengan lingkungan sosial, bagaimana anak berteman dengan orang terdekatnya dan cara bergaul anak.

Anak usia ini seharusnya bermain bersama dengan temannya tidak bermain *gadget* anak juga bias berinteraksi dengan lingkungan dimana pun ia berada, tetapi anak hanya bermain *game* dan tidak berbaur dengan teman-temannya, waktu sosialisasi anak dipergunakan ketika anak di sekolah contohnya anak harus bias mengajak teman-temannya untuk mengerjakan tugas dan bermain di jam istirahat bersama teman-temannya dan ketika pulang sekolah pun begitu juga anak harus bermain dengan teman-temannya di lingkungan luar sekolah, dan di rumah pun begitu juga anak harus mampu bermain dengan teman-temannya dan sering bermain permainan yang berkelompok.

Memainkan permainan yang bias diajak ketawa bareng dengan teman-teman yang lainnya, ketika anak bermain *game* yang mempunyai paket atau pun mempunyai hp mereka mampu untuk ketika ketika anak yang tidak mempunyai hp mereka tidak bias mengikti teman-temannya yang selalu bermain *game*. anak yang selalu bermain *game* mereka akan kekurangan sosialisasi di lingkungan mereka baik lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan anak juga kurang untuk bertegur sapa, ketika anak melihat orang lain terjatuh tepat dihadapannya ia tidak akan menoleh karena ia sibuk dengan permainan

di hp nya, anak kurang simpati nya terhadap orang lain yang biasanya anak itu ingin tau dengan suatu hal, sekarang hanya terpaku pada sebuah hp yang dimainkannya, anak juga tidak memperdulikan.

b. Perilaku Agresif dan Bertindak Keras

Perilaku agresif dan bertindak keras pada umumnya perilaku yang tidak mampu mengendalikan diri dalam kegiatan di kehidupan sehari-hari, seperti anak ingin bermain *game* tetapi tidak dibolehkan dan saat itu anak marah ke orang tuanya. banyak nya perilaku agresif yang dilakukan anak kepada teman sebaya maupun orang lain, bentuk agresif anak ini sering terjadi melakukan hina, menolak, menendang, mencubit, mendorong, mengganggu teman, berkelahi dan usil, asa dimana anak tidak dapat menerima semua perkataan dari temannya dan orang lain sehingga memicu pertengkaran antara anak. Mengenai agresif yaitu seseorang yang membahayakan, melukai dan menyakiti.

Perilaku agresif suatu bentuk perilaku menyakiti makhluk hidup lain yang tidak diinginkan datangnya perilaku tersebut. Anak melakukan perilaku agresif yaitu anak kurang mampu menjalin komunikasi yang baik, mengekspresikan perasaan negatif tanpa menyakiti hati orang lain, mengatasi konflik tanpa melalui pertengkaran, dan berdampak pada hubungan sosial anak dengan temannya.

Anak yang berperilaku negatif ini suatu cerminan dari keluarganya, bagaimana cara orang tua mendidik dan mengajarkan anaknya sendiri dalam bertindak dan melakukan perilaku yang baik, karena anak suka berubah-ubah apalagi anak sering melakukan perbuatan yang tidak baik, anak sering marah-marah kepada orang tuanya ketika anak tidak dibolehkan melakukan hal yang ia lakukan yang sangat berlebihan, dan yang tidak bisa diatur oleh orang tuanya seperti bermain yang terlalu lama.

c. Melakukan Hal Negatif

Melakukan hal negatif pada umumnya perilaku yang ditunjukkan yang berlebihan dari perilaku yang biasa seperti emosional dan berkata kotor. Anak-anak yang sering melakukan hal negatif anak-anak yang berkesinambungan dengan dunianya seringkali anak melakukan hal ini karena mereka mempunyai cara untuk sering melakukan hal-hal negatif seterusnya, hal negatif yang sering dilakukan anak ketika ia sedang tidak mau diganggu yaitu ia akan marah dan mudah tersinggung bahwa ia tidak mau diganggu, dan sering kali meninggalkan perkerjaan nya seperti membantu orang tua, membuat perkerjaan rumah, dan anak tidak mau melakukan itu semua karena senang bermain dengan hp nya ataupun bermain dengan temannya.

Anak tidak mau melakukan hal yang berguna karena mereka menganggap ada orang yang membantunya, ketika anak tidak mempedulikan lingkungannya untuk melakukan hal yang baik maka anak lebih merasa biasa saja terhadap sesuatu sehingga ia tidak mempunyai tanggung jawab atas perilakunya. Banyaknya tindakan yang dilihat anak untuk ditiru anak seperti kekerasan, berkelahi, secara tidak langsung anak telah memengerahui alam bawah sadar anak untuk melakukan hal negatif.

Anak mudah marah, emosi, dan anak mudah mengucapkan kata-kata kotor kepada orang lain ketika bersamanya, anak jika sudah kecanduan ia juga tidak mau melakukan hal lain kecuali melakukan hal yang sangat ia senangi, anak bisa saja melakukan hal negatif jika tidak mendapatkan main yang ia senangi dan ia mau.

Anak yang melakukan hal negatif juga sering bentrok dengan lingkungan keluarganya yang dimana ia hanya melakukan hal yang tidak menuntungkan bagi orang lain hanya saja melakukan hal yang tidak menguntungkan bagi orang lain dan keluarganya, seperti anak selalu bermain dan tidak mau membantu orang tuanya, ketika diminta bantuan ia akan marah-dan melakukan tindakan yang aneh untuk menjawab suatu permintaan orang kepadanya. Anak juga melakukan banyak cara agar mendapatkan suatu keinginannya dan anak tidak peduli apapun yang terjadi padanya. Tindakan bodoh dari anak banyak dilakukan anak ketika anak sudah masuk dalam artian kecanduan,

Hal negatif lainnya yang dilakukan anak yaitu anak sering berbohong ketika meminta uang kepada orang tuanya terkadang anak bilang ke orang tuanya untuk membeli jajan dan ternyata anak tersebut membelikan uang tersebut ke paket untuk bermain *game* dan tidak hanya itu anak ketika disuruh berhenti main anak sering merajuk dan tidak bias menahan emosi nya terkadang ia memarahi orang tuanya karena tidak mau menuruti apa kata orang tua, anak juga bertindak diluar dugaan kadang ia berbicara kotor kepada orang tuanya.

d. Gangguan Fisik Pada Mata

Gangguan fisik pada mata pada umumnya gangguan yang terjadi pada mata karena bermain *game* terlalu lama sehingga mengakibatkan mata perih. anak ketika melihat layar hp yang terpapar oleh sinar radiasi bisa merusak mata anak, apalagi anak melakukan hal itu sering kali, missal dalam satu minggu beberapa kali untuk menggunakan hp dan bermain *game* beberapa jam dalam sehari, tentunya anak akan mengalami perih pada matanya. Dan sakit ketika bermain *game* terlalu lama dan anak akan

merasa lelah pada matanya, ketika anak main lama ia akan mengisra mata nya dan merasa gatal karena bermain *game*. anak juga mengalami gangguan konsentrasi, konsentrasi pada anak akan hilang ketika anak sering bermain *game*.

Ketika anak senang bermain *game* terjadi perubahan dalam otaknya yang membuat anak akan gagal fokus, sering lupa bahkan konsentrasi anak menurun karena paparan radiasi yang sangat tidak baik untuk kesehatan anak. Anak juga memiliki gangguan pada fisik badan yang lainnya missal anak sering bermain *game* anak akan kurang bergerak sehingga membuat badannya merasa sakit-sakit dan anak kurang berolahraga, tidak hanya itu anak akan lupa pada kegiatannya yang ada dirumah, seperti anak kurang membantu orang tua dan membantu pekerjaan lainnya.

Anak juga memiliki penyakit lainnya seperti rabun jauh maupun rabun dekat sehingga pada usia tertentu anak akan menggunakan kacamata dan melihat sesuatu menggunakan kacamata karena anak sudah mengalami rabun pada mata. Jika tidak diatasi dari sekarang maka akan terjadi seperti itu kepada anak, pada gangguan fisik pada mata anak ini anak akan mengalami penglihatan yang kurang terhadap ssesuatu, seperti anak tidak bias melihat bacaan yang ada di papan tulis ataupun bacaan yang ada dibuku pembelajarannya. Maka untuk itu orang tua tidak boleh lalai atas perhatiannya kepada anak yang kecanduan *game*.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 45 Kampung Pinang tentang Kecanduan *game free fire* terhadap perilaku peserta didik, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kurang waktu bersosialisasi anak pada umumnya suatu hubungan social antara anak satu dengan lainnya, namun terkadang dalam situasi tertentu anak tersebut kurang waktu sosial dengan keluarganya yang dimana anak sibuk dengan kegiatannya sendiri.
2. Perilaku agresif dan bertindak keras pada umumnya perilaku yang tidak mampu mengendalikan diri dalam melakukan suatu kegiatan di kehidupan sehari-hari, namun terkadang dalam situasi tertentu anak tersebut dapat mengendalikan perilaku agresif dan bertindak keras.
3. Melakukan hal negatif pada umumnya perilaku yang ditunjukkan yang berlebihan dari perilaku yang biasa seperti emosional dan berkata kotor, namun terkadang dalam situasi tertentu anak tersebut dapat mengendalikan perilaku atau hal negatif.
4. Gangguan fisik pada mata pada umumnya gangguan yang terjadi pada mata karena kecanduan melihat layar hp disertain bermain game pada hp, namun terkadang dalam situasi tertentu anak tersebut dapat mengendalikan gangguan pada mata.

Library

- Ahmad Wildan Faza , Syailin Nichla Choirin Attalina, A. W. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- Fadilah, N., & Suprayitno. (2022). *Analisis pengaruh game online free fire terhadap prilaku sosial Siswa kelas IV SD*. 1619–1628.
- Firdaus, A. B., & Labiq, A. (2021). *The Effect of Online Game Intensity on Social Interaction on Adult Users*. 3(3), 1–5. <https://doi.org/10.24036/00600kons2021>
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar*. 8(4), 840–850.
- Haqiqi, A. N. (2018). *SOLIDARITY: Journal of social Studies* Efek Negatif Bermain Game Online “ Free Fire Battlegrounds ” Terhadap Akhlak Remaja.
- Jenilan, (2018). *Filsafat pendidikan*. El Afkar 7(1)
- Oktavia, Y. (2019). Relationship of Emotional Intelligence with Learning Outcome of Students in SMP Negeri 13 Padang. *Jurnal Neo Konseling*, 1(4), 1–6. <https://doi.org/10.24036/00165kons2019>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Vera, N. A. (2019). *Addicted To Online Games Among Teenagers And Their Implication for Counseling Service*. 1(4). <https://doi.org/10.24036/00170kons2019>
- Wahyuni, P., Mulia, S. W., Said, A., & Padang, U. N. (2019). *Jurnal Neo Konseling*. 1(4), 1–8.
<https://doi.org/10.24036/00158kons2019>