

## POSITIVE VIBES TRAINING SEBAGAI UPAYA PREVENTIF BAD MOUTHING EFEK INTERNET OF THINGS

Sugandi<sup>1</sup>, Megawati<sup>2</sup>, Cantika Nur Azizah<sup>3</sup>, Nurtiaz Mumtaziah Ramadhan<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Indonesia  
[gandi.fisip.unmul@gmail.com](mailto:gandi.fisip.unmul@gmail.com)<sup>1</sup>, [mega.ak02@gmail.com](mailto:mega.ak02@gmail.com)<sup>2</sup>, [cantika.nurazizah3@gmail.com](mailto:cantika.nurazizah3@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[tiazbintiaziz@outlook.com](mailto:tiazbintiaziz@outlook.com)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** *Internet of things* menjadikan remaja seperti menemukan dan mendapatkan media yang dapat memenuhi segala kebutuhannya. Remaja sebagai pengguna fasilitas internet terbesar paling rentan terkena dampak penggunaan internet. Efek *internet of things* dalam hal ini media sosial, mengajak siapapun dapat bebas berkomentar dengan perkataan yang kasar (*bad mouthing*) serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Permasalahan yang diangkat dalam pengabdian ini adalah meningkatnya *bad mouthing* pada remaja di Kota Samarinda. Pengabdian ini bertujuan untuk mengkaji perubahan tingkat keterampilan sosial pada remaja Kota Samarinda berusia 13-15 tahun. Kegiatan dalam pengabdian berupa pelatihan menggunakan metode *positive vibes training* diberikan kepada remaja selama 1 minggu dengan 2 kali pertemuan. Berdasarkan kegiatan pelatihan tersebut terdapat 8 remaja yang mengalami peningkatan, terdapat 9 remaja dengan keterampilan sosial tetap, dan terdapat 2 siswa yang mengalami penurunan keterampilan sosial setelah mengikuti pelatihan keterampilan sosial melalui *positive vibes training* dalam menurunkan *bad mouthing* (agresivitas verbal) efek *internet of things* (media sosial).

**Kata Kunci:** Positive Vibes; Bad Mouthing; Internet of Things

**Abstract:** *The internet of things makes teenagers like finding and getting media that can meet all their needs. Teenagers as the largest users of internet facilities are most vulnerable to the impact of internet use. The effect of the internet of things, in this case social media, invites anyone to freely comment with harsh words (bad mouthing) and express their opinions without worry. The problem raised in this service is the increase in bad mouthing among teenagers in Samarinda City. This service aims to examine changes in the level of social skills in Samarinda City teenagers aged 13-15 years. Activities in service in the form of training using the positive vibes training method are given to teenagers for 1 week with 2 meetings. Based on the training activities, there were 8 teenagers who experienced an increase, there were 9 teenagers with permanent social skills, and there were 2 students who experienced a decrease in social skills after participating in social skills training through positive vibes training in reducing bad mouthing (verbal aggressiveness) the effects of the internet of things (social media).*

**Keywords:** Positive Vibes; Bad Mouthing; Internet of Things



#### Article History:

Received: 16-06-2021  
Revised : 27-06-2021  
Accepted: 28-06-2021  
Online : 01-08-2021



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Jika buku adalah jendela dunia maka *update* status di media sosial adalah pintu utama eksistensi diri di era modern. Jari-jemari tangan manusia asyik bermain di tombol android, berkelana di dunia maya, mencari informasi, hiburan, dan kesenangan diri. Kegiatan berselancar di internet ini juga merasuki otak para remaja. Sarwono (2014) menyatakan bahwa remaja berada pada tahap krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (*peer groups*). Mereka telah menggadaikan masa bermain mereka lalu menggantinya dengan sentuhan tangan pada *screen handphone* yang menyuguhkan aneka hiburan dan santapan elektronik yang menggiurkan. Hal tersebut adalah penerapan dari teknologi *Internet of Things*.

Para ahli sepakat bahwa penggunaan internet layak untuk mendapatkan perhatian serius mengingat penggunaan internet pada remaja ada kecenderungan semakin hari semakin meningkat dan cenderung berlebihan, dan dalam jangka panjang dapat mengakibatkan adanya gangguan mental seperti gangguan anti sosial, gangguan kecemasan, dan gangguan stress pada penggunaannya (Taylor, 2016). Internet dengan berbagai fiturnya itu menawarkan begitu mudahnya melakukan apapun, namun semua itu memiliki sisi-sisi positif dan negatif (Solihah, 2015).

Salah satu dampak negatif dari *Internet of Things* yang sangat terlihat di kehidupan masyarakat adalah maraknya remaja berkata kasar (*Bad Mouthing*). Dari hasil observasi dalam penelitian yang dilakukan oleh (Winarlin, Blasius, & Widada, 2016) terhadap 16 siswa di SMP Negeri 15 Malang ditemukan kecenderungan pada remaja untuk melakukan perilaku *bad mouthing* seperti menghina, mengejek, membantah, berteriak, mengucapkan kata-kata kotor, dan mudah marah. Beberapa remaja mengira bahwa dengan berbicara kasar akan dipandang gaul, berani, atau *macho* oleh teman-temannya.

Faktor budaya yang spesifik memengaruhi pikiran melalui kekerasan yang ditampilkan dimedia (Hildayani et al., 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2017) tentang penggunaan media sosial dengan tingkat agresivitas remaja didapatkan korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan tingkat agresivitas remaja sebesar 0,975 yang menunjukkan penggunaan media sosial dapat mempengaruhi tingkat *bad mouthing* pada remaja, semakin tinggi tingkat penggunaan media sosialnya maka semakin tinggi pula tingkat *bad mouthing*. Dengan meningkatnya penggunaan kata-kata kasar (*bad mouthing*), masyarakat terutama remaja akan cenderung untuk menggunakan bahasa kasar bersama teman-teman yang lain dalam perbincangan sehari-hari.

Hasil riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2019), pengguna internet di Indonesia bertambah 27,91 juta orang, antara tahun

2017-2018, atau dari 143,26 juta menjadi 171,17 juta pengguna dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 264,16 juta orang. Adapun dari rilis resmi APJII pengguna internet terbanyak ada pada usia 15 hingga 19 tahun yaitu sebanyak 91%. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, dari 143 jiwa remaja, 54 % sudah menggunakan internet. Sebanyak 90,61 % remaja menggunakan internet untuk media sosial dan jejaring sosial.

Berdasarkan hasil *screening* yang telah dilakukan pada remaja di Kota Samarinda, terdapat 65 remaja dengan rentang usia 13 sampai 15 tahun. Dari hasil *screening* yang telah penulis lakukan, tingkat *bad mouthing* pada siswa kelas tujuh sebanyak 33.8 % dengan pengguna Facebook sebanyak 58 %, WhatsApp sebanyak 43.5 %, dan Instagram sebanyak 35.4 %. Sedangkan tingkat *bad mouthing* pada siswa kelas delapan sebanyak 58.9 % dengan pengguna Facebook sebanyak 69.8 %, WhatsApp sebanyak 46.5 % dan Instagram sebanyak 41 %.

Masalah perilaku *bad mouthing* bukanlah menjadi suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan remaja. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku *bad mouthing* dapat berdampak negatif pada kehidupan remaja di kemudian hari. Tiani (2014) menyatakan apabila perilaku *bad mouthing* tidak segera ditangani dan tidak mendapat perhatian dari orang tua maupun pendidikannya, maka akan berpeluang besar menjadi menetap.

Salah satu cara untuk menurunkan remaja melakukan perilaku *bad mouthing* adalah dengan pelatihan keterampilan sosial atau *Positive Vibes Training*. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Hasbahuddin & Alam, 2015) tentang “Implementasi Bimbingan Keterampilan Sosial Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Di Kabupaten Pangkep” menunjukkan bahwa gambaran tingkat perilaku agresif siswa sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan keterampilan sosial berada pada kategori tinggi. Selanjutnya gambaran tingkat perilaku agresif siswa setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan keterampilan sosial berada pada kategori rendah. Dasar pemberian pelatihan *Positive Vibes Training* adalah untuk memengaruhi kehidupan sosial remaja yaitu menurunkan *bad mouthing*, meningkatkan kesadaran diri, membangun kemandirian dan tanggung jawab, mengembangkan keahlian, dan mempertahankan hubungan yang afektif.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Solusi terkait masalah meningkatnya penggunaan kata-kata kasar (*bad mouthing*) adalah dengan melakukan pelatihan keterampilan sosial atau *Positive Vibes Training* kepada kelompok sasaran dalam hal ini remaja usia 13 sampai 15 tahun. Kelompok sasaran ini dipilih karena saat ini jumlah pengguna internet terbesar adalah remaja. Metode pendekatan yang

digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen.

Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program *statistic* (Muhammad et al., 2020). Desain penelitian eksperimen adalah penelitian yang dikembangkan untuk mempelajari fenomena dalam kerangka hubungan sebab-akibat, yang dilakukan dengan memberikan perlakuan oleh peneliti kepada subjek penelitian untuk kemudian dipelajari atau diobservasi efek perlakuan tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sekelompok subjek penelitian dari suatu populasi tertentu (Latipun, 2016).

Program Pengabdian Masyarakat dilakukan di Kota Samarinda dengan metode yang akan dilakukan untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Melakukan *pre-test* kepada kelompok sasaran (Remaja Kota Samarinda) melalui Google *Form*. *Pre-Test* berupa skala yang terdiri dari 20 pertanyaan dengan alternatif jawaban yang digunakan adalah YA dan TIDAK.
2. Melakukan proses pemberian *pra-treatment* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) oleh tim pengabdian dengan menjelaskan mengenai maksud dan tujuan diadakannya pelatihan secara *online* melalui *Zoom Meeting* dan membagikan *informed consent* kepada para remaja Kota Samarinda sebagai bukti bahwa partisipan program pengabdian masyarakat ini dapat mengikuti pelatihan dengan sukarela dan tanpa paksaan apapun.
3. Memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa berupa *Positive Vibes Training*, yang dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan menurunkan tingkat agresivitas verbal pada remaja Kota Samarinda. Dalam pelaksanaan *treatment*, tim program pengabdian akan memberikan penjelasan kepada remaja Kota Samarinda terkait dengan bagaimana meningkatkan keterampilan sosial yaitu dengan cara mengenali potensi diri, berani berpendapat, merasa percaya diri, mengontrol perasaan dan perkataan serta saling menghargai sesama. *Positive Vibes Training*, yang terbagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap *cause*, tahap *goal*, tahap *action*, dan tahap *evaluation*.
4. Melakukan *post-test* yang disebar melalui Google *Form* kepada kelompok sasaran (Remaja Kota Samarinda). *Post-test* dilakukan setelah berakhirnya kegiatan pelatihan keterampilan sosial (*Positive Vibes Training*) dengan menggunakan pertanyaan yang sama dengan soal *pre-test*.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini mencakup beberapa tahap yaitu:

1. Tahap persiapan yaitu melakukan koordinasi internal, membuat proposal pengabdian masyarakat, pembagian *job description*, dan

membuat instrumen yang dibutuhkan (lembar *pre-test*, *post-test*, daftar presensi, dan peralatan *games*).

2. Tahap pelaksanaan yaitu *training* secara online melalui *Zoom Meeting* yang telah didesain sesuai dengan teori yang digunakan. Detail pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di lapangan seperti pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Proses Pelaksanaan Kegiatan

No.	Durasi	Kegiatan	Keterangan
1.	3 jam	Pertemuan pertama (pembuka & pemberian perlakuan)	Penulis membagikan <i>informed consent</i> , skala (pre-test), pemaparan materi & video, dan <i>sharing</i> potensi diri.
2.	3 jam	Pertemuan kedua (pemberian perlakuan <i>Role Play</i> Coretkan Saja Kisahku, <i>Games Triad</i> : Perjalanannya Orang Cacat & penutup)	Penulis memberikan penjelasan mengenai <i>Role Play</i> tahap pertama & penjelasan mengenai <i>Games Triad</i> tahap kedua kemudian tahap terakhir yaitu memberikan skala (post-test), lembar evaluasi dan souvenir.

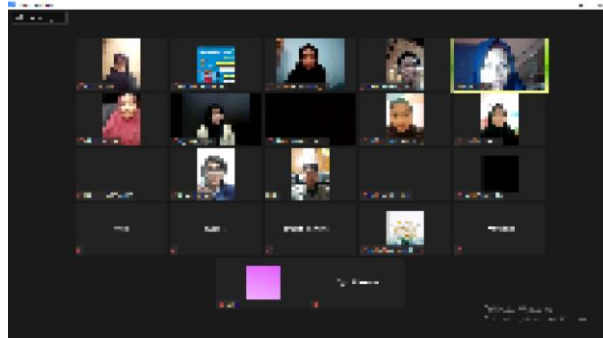
3. Tahap akhir yaitu analisis *feedback*, pembuatan laporan, evaluasi kegiatan untuk melihat ketercapaian tujuan dan pembuatan luaran berupa artikel untuk dipublikasikan di jurnal pengabdian masyarakat.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung di Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Dalam pengabdian ini, jenis perlakuan yang digunakan adalah *positive vibes training*. Tartila (2013) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa perilaku agresif verbal (*bad mouthing*) juga didukung oleh penggunaan media sosial (*Internet of Things*), dikarenakan dalam media sosial memiliki sifat keterbukaan yang menyebabkan individu mempunyai kebebasan untuk memposting opini atau perkataan yang berisi kalimat kasar seperti dalam aspek *bad mouthing* menurut (Berkowitz, 2015) yaitu mengumpat, bergosip, dan fitnah. Berdasarkan permasalahan tersebut, metode dalam pengabdian ini menggunakan inovasi baru yang penulis kembangkan dari aspek-aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Cornish & Fiona (2014), dimana terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *cause*, tahap *goal*, tahap *action*, dan tahap *evaluation*.

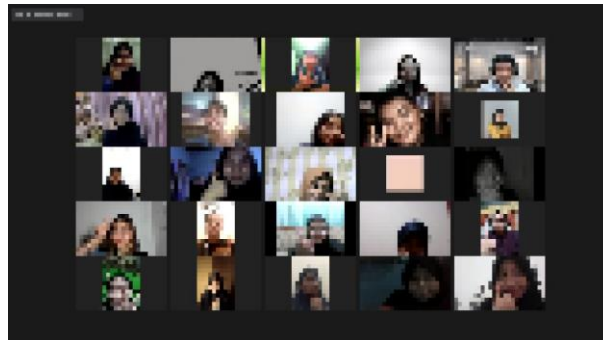
Setelah melalui proses *screening* dan *scoring* skala, tim program pengabdian masyarakat kemudian memilih subjek berdasarkan kriteria yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan perlakuan yaitu *webminar* yang telah didesain sesuai dengan teori yang digunakan. Kegiatan ini dijadwalkan sebanyak dua pertemuan. Pertemuan pertama, yaitu pembuka (*opening*) dan memberikan

perlakuan pertama dengan metode *sharing* menulis & membacakan potensi diri yang dimiliki. Pelaksanaan kegiatan pada pertemuan pertama seperti pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Pertemuan Pertama

Pertemuan kedua, yaitu pemberian perlakuan kedua dengan teknik *Role Play* Coretkan Saja Kisahku dan pemberian perlakuan ketiga dengan metode *Games Triad* Perjalanan Orang Cacat. Pelaksanaan kegiatan pada pertemuan kedua seperti pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Pertemuan Kedua

Pada pertemuan pertama, remaja pertama kali diberikan *informed consent*, kemudian diberikan skala (*pre-test*). Pada pertemuan kedua atau pertemuan terakhir, remaja akan diberikan skala (*post-test*) dan lembar evaluasi. Hasil dari *pre-test* akan dibandingkan dengan hasil *post-test*, sehingga kami dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat keterampilan sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil secara keseluruhan perolehan skor tingkat keterampilan sosial sebelum dan setelah diberikan pelatihan terdapat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Rangkuman Data Skor dan Klasifikasi Tingkat Keterampilan Sosial

Responden	<i>Pre-test</i>	Klasifikasi	<i>Post-test</i>	Klasifikasi	Status
MGR	3	Sangat Rendah	10	Rendah	Naik
MAP	17	Sangat Tinggi	16	Sangat Tinggi	Tetap
MP	16	Sangat Tinggi	16	Sangat Tinggi	Tetap
FR	14	Tinggi	11	Sedang	Turun
TA	11	Sedang	18	Sangat Tinggi	Naik
ZRS	15	Sangat Tinggi	15	Sangat Tinggi	Tetap

LW	14	Tinggi	15	Sangat Tinggi	Naik
SAB	13	Tinggi	14	Tinggi	Tetap
IDR	13	Tinggi	14	Tinggi	Tetap
QA	13	Tinggi	13	Tinggi	Tetap
NA	13	Tinggi	18	Sangat Tinggi	Naik
FH	11	Sedang	13	Tinggi	Naik
MTK	11	Sedang	13	Tinggi	Naik
MRA	12	Tinggi	15	Sangat Tinggi	Naik
YPS	11	Sedang	13	Tinggi	Naik
GAS	14	Tinggi	12	Tinggi	Tetap
IF	16	Sangat Tinggi	17	Sangat Tinggi	Tetap
PRN	12	Tinggi	14	Tinggi	Tetap
MA	15	Sangat Tinggi	13	Tinggi	Turun

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa pada *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan skor pada remaja sebelum dan setelah mengikuti kegiatan pelatihan yang diberikan. Terdapat 8 remaja yang mengalami peningkatan, lalu terdapat 9 remaja dengan keterampilan sosial tetap, dan terdapat 2 siswa yang mengalami penurunan keterampilan sosial setelah mengikuti pelatihan yang diberikan.

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini didapatkan bahwa remaja yang meningkatkan keterampilan sosial dapat menurunkan agresivitas verbal efek internet. Keterampilan sosial dapat membuat individu menjadi saling menghargai dan saling mengerti tiap perbedaan, juga mendukung individu untuk selalu berpikiran positif dan menghindari pikiran negatif dikarenakan keterampilan sosial juga sangat memengaruhi kesehatan baik fisik maupun mental. Tapi, yang lebih penting manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa orang lain.

Hasil tersebut didukung oleh pernyataan Michelson (2017), bahwa keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara memberikan respon positif dan menghindari respon negatif. Kemampuan ini merupakan kualitas umum dalam diri manusia yang dapat dipelajari atau diajarkan. Pendapat lain diungkapkan oleh Goleman (2017) bahwa dalam menangani perilaku agresif verbal remaja di sekolah membuktikan bahwa program pembelajaran keterampilan sosial dan emosional membuktikan hasil yang positif.

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini karena didukung oleh kelompok sasaran dalam hal ini remaja Kota Samarinda yang turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Berdasarkan *feedback* positif yang didapatkan bahwa perlakuan dengan menggunakan metode *positive vibes training* mampu memberikan perubahan dan meningkatkan keterampilan sosial serta menurunkan tingkat *bad mouthing* pada remaja. Artinya, jika perlakuan diberikan kepada siswa secara teratur, maka siswa akan dapat

menurunkan tingkat *bad mouthing* dengan baik sebagai cara untuk mengatasi masalah di kemudian hari.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya adalah terdapat peningkatan keterampilan sosial melalui *positive vibes training* dalam menurunkan *bad mouthing* (agresivitas verbal) efek *internet of things* (media sosial). Kemudian berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terdapat 8 peserta yang mengalami peningkatan dalam keterampilan sosial, 2 peserta yang mengalami penurunan dan 9 orang mengalami penetapan dalam keterampilan sosial.

Saran untuk para remaja dan teman sebaya agar bisa menerapkan keterampilan sosial yang baik seperti lebih menghargai sesama, mampu mengembangkan aspirasi dan menampilkan diri. Kemudian, saran untuk pengabdian selanjutnya yaitu bisa melakukan pengujian ulang berdasar teori keterampilan sosial dengan cakupan materi yang berbeda atau bahkan pada jenis pengabdian yang berbeda pula. Disarankan pula dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada masyarakat Kota Samarinda Provinsi Kalimantan Timur terutama remaja yang sudah berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan keterampilan sosial ini beserta dosen dan teman-teman Universitas Mulawarman yang sudah membimbing dan mendukung dalam penelitian ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2019). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Diakses dari <https://apjii.or.id/>
- Barbara, & Krahe. (2015). *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cornish, U., & Fiona, R. (2014). *Social Skill Training for Adolescents with General Moderate Learning Difficulties*. USA: Jessica Kingsley Publisher Ltd.
- Goleman, D. (2017). *Emotional Intelligence*. London : Blowsbury.
- Hidayani, R., Sugianto, M., Tarigan, R., & Handayani, E. (2014). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hosteter, C., & Miller, D. (2016). Teaching skill for life. *Special Educator*, 20(5).
- Istiqomah. (2017). Penggunaan Media Sosial dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja. *Jurnal Insight*, 13(2), 96–112. DOI: <https://doi.org/10.32528/ins.v13i2.813>
- Latipun. (2016). *Psikologi Eksperimen*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Michelson, L. . (2017). *Social Skill Assesment and Training with Children*. New York: Plenom Press.
- Muhammad, H., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis moodle pada mata kuliah metodologi penelitian. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 54–60. DOI: <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>



- Ramayani, T., Kurniawan, B., Wulandari, F., Rozi, F., & Prabowo, C. (2018). Penerapan IoT (Internet Of Things) Untuk Pencegahan Dini Terhadap Kejahatan Begal. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(3), 627–632.
- Sarwono, S. W. (2014). *Psikologi Remaja*. Jakarta : CV Rajawali.
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Interaksi*, 4(1), 1–10. DOI: <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.1-10>
- Tartila, P. L. (2013). Fanatisme Fans Kpop dalam Blog Netizenbuzz. *Journal Unair*, 2(1), 5–14. Diakses dari <http://journal.unair.ac.id/COMN@fanatisme-fans-kpop-dalam-blog-netizenbuzz-article-7234-media-137-category-8.html>
- Taylor, L. (2016). The gadget addict generation. *Daily Mail*, 26.
- Tiani, A. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Winarlin, R., Blasius, B. L., & Widada. (2016). Efektivitas Teknik Sosiodrama Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 68–73. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i22016p068>