

## Pendekatan Psikoedukasi dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Siswa Kelas 9 di SMPN 45 Semarang

*(The Psychoeducation Approach in Preventing Gadget Addiction Among 9th Grade Students at SMPN 45 Semarang)*

Siti Hikmah<sup>1\*</sup>, Siti Robaiyani<sup>2</sup>, Hygidia Rizqia Novika<sup>3</sup>, Yogi Rahmadani<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

Email : [2207016050@student.walisongo.ac.id](mailto:2207016050@student.walisongo.ac.id)\*

### Article History:

Received: November 06, 2024;

Revised: November 21, 2024;

Accepted: Desember 05, 2024;

Published: Desember 12, 2024;

**Keywords:** Psychoeducation, gadget addiction, teenagers

**Abstract:** *The development of technology makes daily activities easier. However, at the same time it can also have negative impacts, one of which is gadget addiction. Currently, many teenagers have grown up along with the development of gadgets since early age. This makes them accustomed to using gadgets in their daily lives. However, if used excessively, it can cause gadget addiction. From the sample of student assessment results from SMPN 45 Semarang, students were found to be indicated as being addicted to gadgets. Therefore, researchers took the initiative to conduct an intervention in the form of psychoeducation to educate teenagers about gadget addiction. Based on the results of the pretest and posttest analysis, an increase in knowledge related to gadget addiction was found with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . These results indicate that intervention in the form of psychoeducation can successfully increase adolescent knowledge related to gadget addiction.*

### Abstrak

Berkembangnya teknologi membuat aktivitas sehari-hari semakin mudah. Akan tetapi, di saat yang sama juga dapat membawa dampak negatif, salah satunya kecanduan gadget. Saat ini banyak remaja yang dari sejak dini telah tumbuh bersamaan dengan berkembangnya gadget. Hal itu membuat mereka telah terbiasa menggunakan gadget dalam sehari-hari. Namun, jika digunakan secara berlebihan dapat menyebabkan timbulnya kecanduan gadget. Dari hasil asesmen sampel siswa dari SMPN 45 Semarang ditemukan siswa yang terindikasi mengalami kecanduan gadget. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengadakan intervensi berupa psikoedukasi untuk mengedukasi remaja terkait kecanduan gadget. Berdasarkan hasil analisis pretest dan posttest ditemukan adanya peningkatan pengetahuan terkait kecanduan gadget dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa intervensi berupa psikoedukasi dapat berhasil meningkatkan pengetahuan remaja terkait kecanduan gadget.

**Kata Kunci:** Psikoedukasi, kecanduan gadget, remaja

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin melesat, banyak perangkat diciptakan untuk memudahkan pekerjaan dan aktivitas manusia sehari-hari. Salah satu perangkat yang kini banyak digunakan adalah gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik yang digunakan untuk berkomunikasi, seperti *handphone*, komputer, tablet dan lainnya (Syahudin, 2019). Dalam artikel ini pembahasan gadget terfokus pada *handphone* atau yang sekarang marak disebut *smartphone* dengan berbagai fitur “pintar” yang cukup canggih.

Beberapa fitur yang menarik dari *smartphone*, seperti akses media sosial, bermain game, berbelanja secara daring, dan masih banyak lagi. Hal itu membuat individu menjadi mudah bergantung dengan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Apabila individu sudah merasa bergantung dengan *smartphone* maka mereka berisiko mengalami kecanduan gadget. Kecanduan gadget merupakan merupakan sebuah kecenderungan yang dirasakan individu untuk terdorong secara kompulsif dan obsesif dalam penggunaan gadget (Surat dkk., 2021). Jika tidak segera dicegah dan dihentikan, kecanduan gadget dapat mengganggu aktivitas sehari-hari. Penelitian dari Mabaroh dan Sugianti (2021) mengungkapkan bahwa kecanduan gadget dapat menimbulkan risiko yang buruk terhadap kondisi fisik dan psikologis siswa sekolah. Selain itu, penelitian dari Kurniawati (2020) menunjukkan bagaimana kecanduan gadget dapat memengaruhi prestasi siswa. Dengan demikian, telah dapat dibuktikan bagaimana kecanduan gadget dapat berdampak negatif bagi siswa.

Penggunaan gadget yang masif membuat tingkat kecanduan gadget juga semakin tinggi. Penelitian dari Gunawan dkk. (2021) mengungkapkan bahwa 75% remaja yang berpartisipasi mengalami kecanduan gadget. Penelitian lainnya dari Nuramadan dkk. (2023) menemukan bahwa sebanyak 61% partisipan yang berusia remaja mengalami ketergantungan terhadap gadget. Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan gadget menjadi masalah yang serius dan banyak dialami oleh remaja yang masih dalam tahap perkembangan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan kecanduan gadget pada kelompok remaja diperlukan langkah konkret yang berfokus memutus sumber masalah.

Dengan tingginya tingkat kecanduan gadget pada remaja, peneliti berencana untuk mengadakan sebuah intervensi terkait kecanduan gadget di sebuah sekolah. Sekolah yang menjadi target intervensi adalah SMP Negeri 45 Semarang. Sekolah tersebut memiliki 288 siswa yang tersebar ke tiga tingkatan kelas seperti pada umumnya. Berdasarkan hasil wawancara dari sampel siswa, didapatkan bahwa terdapat siswa yang mengalami kecanduan gadget. Umumnya mereka menggunakan gadget melebihi kadar wajar. Selain itu, ketika jauh dari gadget mereka terkadang merasakan kegelisahan dan kecemasan dalam diri mereka. Hal itu dapat mengganggu aktivitas sehari-hari mereka sebagai pelajar. Oleh karena itu, intervensi dengan cara sosialisasi terkait kecanduan gadget dilakukan di SMP Negeri 45 Semarang.

## **2. METODE**

### **Deskripsi Komunitas**

Komunitas yang menjadi target intervensi adalah siswa dari SMP Negeri 45 Semarang. Sekolah ini terletak di Kelurahan Wates, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Pada tahun ajaran 2024/2025 secara keseluruhan SMP Negeri 45 Semarang memiliki jumlah siswa sebanyak 288 individu, yang terdiri dari 157 laki-laki dan 131 perempuan. Variasi usia siswa yang berada di sekolah ini berkisar mulai dari 12 hingga 15 tahun. Intervensi dilaksanakan pada salah satu kelas di SMP Negeri 45 Semarang, yaitu kelas 9B yang memiliki 28 siswa yang berpartisipasi.

### **Analisis Situasi**

Berdasarkan asesmen tahap awal sebelum intervensi, berikut merupakan hasil analisis situasi yang ada pada SMP Negeri 45 Semarang.

#### **a) Strength**

Pertama, kekuatan yang dimiliki subjek berupa kesadaran diri akan dampak negatif dari kecanduan gadget. Mereka juga menunjukkan intensi untuk mengurangi intensitas penggunaan gadget yang sudah dirasa berlebihan. Kedua, mampu memanfaatkan fitur gadget untuk hal-hal yang bersifat produktif, seperti mengerjakan tugas atau hobi. Ketiga, subjek yang lebih nyaman berinteraksi secara langsung daripada secara daring menunjukkan potensi untuk bisa menguatkan kegiatan di dunia nyata yang bisa mengurangi kecanduan gadget.

#### **b) Weakness**

Pertama, penggunaan gadget dengan durasi yang berlebihan ditemukan pada subjek. Subjek bahkan dapat menggunakan gadget 8 jam atau lebih dalam satu hari. Hal itu dapat mengganggu aktivitas subjek sebagai pelajar. Kedua, adanya ketergantungan emosional dengan gadget yang dimiliki. Subjek merasa gelisah, kebingungan, hingga kesepian saat tidak memegang gadgetnya. Ketiga, gangguan fungsi sehari-hari, seperti lupa waktu, begadang, membuka gadget diam-diam dialami oleh subjek. Selain itu, subjek juga merasakan keluhan fisik seperti sakit kepala atau pusing.

#### **c) Opportunity**

Pemberian intervensi edukatif terkait dampak kecanduan gadget, manajemen waktu, dan literasi digital dapat diberikan untuk meningkatkan kesadaran pelajar mengenai penggunaan gadget dengan bijak. Selain itu, dapat diberikan pelatihan terkait bagaimana

memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang bersifat produktif atau mendukung kreativitas hobi.

#### **d) Threat**

Kecanduan gadget dapat menjadi semakin kronis apabila tidak segera ditangani dengan baik. Hal itu dapat berdampak secara jangka panjang bagi siswa, seperti menurunnya prestasi akademik, menurunnya kesehatan mental dan fisik, serta memudarnya interaksi sosial. Selain itu, pengaruh eksternal, seperti paparan aplikasi media sosial, ecommerce, dan game online dapat memperburuk kecanduan gadget yang dialami subjek. Selain itu, kurangnya pengawasan dari orang dewasa menjadi salah satu ancaman yang dapat memperparah tingkat kecanduan yang sudah dialami.

#### **Identifikasi Kebutuhan Komunitas**

Sebelum proses pemberian intervensi telah dilakukan asesmen identifikasi kebutuhan komunitas. Data untuk keperluan identifikasi dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara. Wawancara merupakan metode mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan sudut pandang atau informasi tertentu. Pendekatan wawancara yang digunakan adalah semi-terstruktur, yaitu wawancara yang didasarkan pada panduan yang merupakan presentasi skematis dari pertanyaan atau topik yang perlu dieksplorasi oleh pewawancara (Jamshed, 2014). Proses wawancara dilaksanakan secara daring. Wawancara dilakukan terhadap 2 individu kelas 9 yang nantinya menjadi target intervensi.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa individu yang menjadi sampel memiliki kecenderungan terhadap kecanduan gadget. Lebih detailnya, salah satu subjek ditemukan menggunakan gadget dengan durasi 8 jam atau lebih dalam satu hari. Penggunaan gadget umumnya dilakukan untuk bermedia sosial, bermain game, dan berselancar di aplikasi e-commerce. Selain itu, subjek juga ditemukan memiliki ketergantungan secara emosional dengan gadget yang mereka gunakan sehari-hari. Ketika subjek jauh dari gadget mereka merasa gelisah, kebingungan, dan kesepian. Ketergantungan emosional yang berlanjut dapat mengganggu kesejahteraan psikologis siswa. Subjek juga mengalami gangguan kesehatan fisik ketika menggunakan gadget berlebihan, seperti sakit kepala dan tidak enak badan. Secara keseluruhan, kecanduan gadget memberikan gangguan dalam aktivitas sehari-hari, terutama siswa yang memiliki kewajiban untuk belajar. Subjek terkadang melupakan tugas akademiknya karena bermain gadget. Subjek juga terkadang membuka gadgetnya di tengah-tengah pelajaran.

Di sisi lain, subjek menyadari bahwa perilaku mereka terkait penggunaan gadget yang berlebihan itu tidak baik. Di dunia nyata, mereka juga merasa lebih nyaman dan memiliki preferensi untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka daripada interaksi dunia maya. Oleh karena itu, subjek memiliki intensi untuk mengurangi intensitas penggunaan gadget mereka, tetapi masih belum paham bagaimana caranya. Hal ini dapat menjadi kesempatan untuk dapat memberikan sosialisasi terkait bagaimana mengatasi kecanduan gadget.

### **Desain Intervensi**

Intervensi dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *community-based approach*, yaitu pelibatan komunitas dalam pelaksanaan intervensi. Dalam hal ini komunitas yang dilibatkan adalah siswa dari SMP Negeri 45 Semarang. Untuk metode yang digunakan dalam proses intervensi adalah sosialisasi. Sosialisasi merupakan proses penyampaian informasi yang bersifat edukatif dan ditujukan untuk mengubah perilaku dalam komunitas

Berikut merupakan detail dari tahap-tahap pelaksanaan intervensi yang dilaksanakan di SMP Negeri 45 Semarang.

- 1) Asesmen: Tahap pertama dalam pelaksanaan intervensi adalah asesmen untuk keperluan identifikasi kebutuhan. Tujuan asesmen, yaitu untuk melihat sejauh mana permasalahan yang dialami oleh siswa, faktor penyebabnya, hingga dampak yang muncul. Asesmen dilakukan dengan cara survei ke lokasi secara langsung dan melakukan wawancara kepada sampel subjek.
- 2) Analisis hasil asesmen: Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk memahami pola dan faktor yang menyebabkan munculnya permasalahan.
- 3) Penyusunan intervensi: Berdasarkan hasil analisis selanjutnya peneliti merancang kegiatan efektif yang dapat menurunkan permasalahan yang ditemukan, dalam hal ini yaitu kecanduan gadget yang dialami oleh siswa. Dalam tahap ini, peneliti juga menyusun metode intervensi, pengembangan materi, hingga perencanaan logistik agar sosialisasi dapat berhasil dan berjalan lancar.
- 4) Pelaksanaan intervensi: Dalam tahap ini merupakan penerapan dari program yang telah disusun.
- 5) Evaluasi: Penilaian keberhasilan dari intervensi yang telah dijalankan.

### **Sumber Daya**

Dalam pelaksanaan intervensi, berikut merupakan sumber daya yang dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan dan kelancaran proses intervensi.

- 1) Pemateri
- 2) Operator
- 3) Laptop
- 4) Proyektor
- 5) Ruangan

### **Pelaksanaan Intervensi**

Intervensi dijadwalkan pada hari Kamis, tanggal 7 November 2024 di salah satu ruangan kelas SMP Negeri 45 Semarang. Sebanyak 28 siswa kelas 9 hadir dalam sosialisasi yang diselenggarakan sebagai bentuk partisipasi komunitas. Seluruh peserta yang hadir di ruangan telah mengemukakan ketersediaannya mengikuti tahapan intervensi secara verbal.

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tahap dalam pelaksanaan intervensi.

- 1) **Pembukaan:** Dalam tahap pembukaan digunakan untuk mengenalkan dan menjelaskan dari tujuan intervensi yang diselenggarakan. Selain itu, dalam pembukaan digunakan sebagai agar suasana lebih kondusif dan cair bagi peserta
- 2) **Pre-test:** Dalam tahap pre-test, digunakan untuk mengukur pengetahuan dan sikap peserta sebelum diberikan intervensi untuk mengetahui kondisi awal.
- 3) **Sosialisasi:** Proses penyampaian informasi dan edukasi mengenai kecanduan gadget kepada peserta secara interaktif.
- 4) **Post-test:** Pengukuran pengetahuan dan sikap dari peserta setelah diberikan sosialisasi terkait kecanduan gadget.
- 5) **Evaluasi peserta:** Pengumpulan saran serta umpan balik dari peserta untuk mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan intervensi.

### **3. HASIL**

**Tabel. 1 Descriptive Statistics**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
<b>Pretest</b>	23	23	85	46.43	12.989
<b>Posttest</b>	23	38	92	76.65	15.023

Rata-rata skor pretest peserta adalah 46,43 dengan standar deviasi 12,989, sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 76,65 dengan standar deviasi 15,023. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi psikoedukasi berpengaruh positif terhadap pengetahuan peserta.

**Tabel 2. Paired Samples Correlation**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Hasil pretest & posttest	23	.822	.000

Analisis menunjukkan korelasi yang kuat antara skor pretest dan posttest dengan nilai korelasi sebesar 0,822, yang signifikan secara statistik ( $p=0,000$ ). Ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan peserta berkorelasi positif dengan intervensi yang diberikan.

**Tabel 3. Paired Samples Test**

	Mean	Dev	Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair hasil pretest-posttest	-30.217	8.586	1.790	-33.93	-26.504	-16.88	22	.000

Perbedaan rata-rata antara skor pretest dan posttest adalah -30,217 dengan standar deviasi 8,586. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan ini berkisar antara -33,930 hingga -26,504. Nilai t yang diperoleh adalah -16,88 dengan derajat kebebasan 22 dan nilai p (2-tailed) sebesar 0,000, menunjukkan bahwa perbedaan yang teramati sangat signifikan secara statistik.

#### 4. DISKUSI

Berdasarkan dari hasil analisis data, hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta setelah mengikuti intervensi psikoedukasi mengenai kecanduan smartphone. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Ini mengindikasikan bahwa perbedaan dalam pengetahuan peserta sebelum dan sesudah intervensi adalah sangat signifikan. Peningkatan rata-rata skor dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa program intervensi berhasil dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai materi yang diajarkan yaitu kecanduan smartphone. Peningkatan pengetahuan ini penting untuk membantu siswa memahami dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dan mendorong mereka untuk mengubah perilaku penggunaan gadget.

Korelasi yang kuat antara skor pretest dan posttest menunjukkan bahwa peserta yang memiliki pengetahuan awal yang lebih baik sebelum intervensi mampu mempertahankan atau bahkan meningkatkan pengetahuan mereka setelah intervensi. Ini memberikan bukti bahwa

latar belakang pengetahuan awal memainkan peran penting dalam seberapa efektif intervensi tersebut untuk setiap individu.

Faktor yang mendukung keberhasilan ini adalah pendekatan interaktif yang diterapkan selama sosialisasi, termasuk penggunaan media edukatif yang relevan dengan keseharian siswa. Selain itu, adanya pretest dan posttest membantu memberikan gambaran tentang efektivitas program sekaligus memastikan peserta dapat menginternalisasi informasi yang diberikan.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Mabaroh dan Sugianti (2021), yang menunjukkan bahwa kecanduan gadget memiliki dampak buruk pada kondisi psikologis dan fisik siswa, sehingga upaya intervensi edukasi sangat diperlukan. Penelitian oleh Kurniawati (2020) juga mendukung bahwa edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk mengurangi efek negatif gadget terhadap prestasi akademik siswa. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Cahyono (2023) yang menunjukkan bahwa intervensi berbasis edukasi dapat membantu menurunkan risiko kecanduan gadget dengan meningkatkan pemahaman serta kesadaran akan dampaknya. Dalam konteks ini, intervensi psikoedukasi yang diberikan berhasil menjawab kebutuhan siswa untuk memahami dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan dan memberikan mereka wawasan untuk mengubah kebiasaan penggunaan gadget.

Namun, beberapa tantangan masih ditemukan dalam pelaksanaan intervensi. Misalnya, siswa yang memiliki durasi penggunaan gadget tinggi (lebih dari 8 jam per hari) menunjukkan resistensi lebih besar dalam mengubah kebiasaan mereka. Hal ini dapat dikaitkan dengan tingginya ketergantungan emosional pada gadget, yang menimbulkan perasaan gelisah atau kehilangan ketika tidak menggunakannya. Oleh karena itu, diperlukan upaya tambahan, seperti pelibatan orang tua dan guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perubahan perilaku.

Penelitian ini juga menyarankan bahwa untuk intervensi di masa mendatang, penting untuk mempertimbangkan tingkat pengetahuan awal peserta. Dengan memahami latar belakang peserta, intervensi dapat disesuaikan untuk lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijak. Selain itu, hasil ini memberikan dasar untuk mengembangkan program-program serupa di sekolah lain yang menghadapi masalah kecanduan gadget

Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya edukasi dan sosialisasi dalam mengatasi masalah kecanduan gadget di kalangan remaja, serta perlunya pendekatan yang lebih terarah berdasarkan kebutuhan dan kondisi awal peserta.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil asesmen ditemukan siswa yang mengalami kecanduan gadget. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif memberikan psikoedukasi terkait kecanduan gadget. Psikoedukasi dilaksanakan dengan bentuk sosialisasi dengan tujuan meningkatkan pemahaman partisipan remaja terkait kecanduan gadget. Dari hasil analisis ditemukan bahwa pemberian psikoedukasi terkait kecanduan gadget dengan bentuk sosialisasi secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan partisipan terkait kecanduan gadget. Dari hasil tersebut diharapkan partisipan dapat menurunkan tingkat kecanduan gadget dan mampu menggunakan gadget dengan lebih bijaksana.

## DAFTAR REFERENSI

- Brown, N.W. (2011). *Psychoeducational groups 3rd edition: Process and practice*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Cahyono, B. D., Aristawati, E., & Huda, N. (2023). Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget bagi Anak dan Remaja melalui Psikoedukasi Keluarga di Wilayah Perkebunan. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 5(4), 1105-1110.
- Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Uwiringiyimana, J. P., & Mahayana, D. (2021). Adiksi media sosial dan gadget bagi pengguna internet di Indonesia. *Techno-Socio Ekonomika*, 14(1), 1-14.
- Jamshed, S. (2014). Qualitative research method-interviewing and observation. *Journal of basic and clinical pharmacy*, 5(4), 87.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Lukens, E. P., & McFarlane, W. R. (2004). Psychoeducation as evidence-based practice: Considerations for practice, research, and policy. *Brief Treatment & Crisis Intervention*, 4(3).
- Mabaroh, B., & Sugianti, L. (2021). Gadget addiction and the students' achievement. *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, 1(3), 321-332.
- Nuramadan, D. K., Muttaqin, Z., Fatah, V. F., & Desmaniarti, Z. (2023). Ketergantungan Handphone pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 3(1), 31-36.

- Soep, B. S. & Sutatminingsih, R. (2009). *Pengaruh Intervensi Psikoedukasi dalam Mengatasi Depresi Postpartum di Rsu Dr. Pirngadi Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Surat, S., Govindaraj, Y. D., Ramli, S., & Yusop, Y. M. (2021). An Educational Study on Gadget Addiction and Mental Health among Gen Z. *Creative Education*, 12(7), 1469-1484.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Walsh, J. (2009). *Psychoeducation in mental health*. Oxford University Press.
- Widyawati, I., & Sugiman, H. E. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak. In *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 10(6), p. 12.