

EFEKTIVITAS TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME LUXY DOMINO SMK NU 1 ADIWERNA

Vikyh Putera Amandha¹, Muhammad Arif Budiman Sucipto²

^{1,2}Universitas Pancasakti Tegal; Jl. Halmahera Km. 1 Kota Tegal, (0283) 351 082.

e-mail: *vikyh4561@gmail.com, arifups88@upstegal.ac.id

Abstract. *Addiction to playing online games has a negative impact on children, teenagers, and even adults. One of these games is Luxy Domino, which includes several types of games such as domino cards, poker cards, slots, and more. This study aims to reduce addiction to the Luxy Domino game among students at SMK NU 1 Adiwerna through the implementation of group counseling services using the self-management technique. This research was conducted using a quantitative method and purposive sampling technique to select 11 students from grade XI as the sample. The results of the study showed that before the intervention, the students exhibited very high levels of addiction. However, after receiving group counseling services with the self-management technique, there was a significant reduction in addiction scores, indicating that this method was effective. The conclusion is that the application of group counseling with the self-management technique can significantly reduce Luxy Domino game addiction and improve the mental well-being of students at SMK NU 1 Adiwerna.*

Keywords: *Addiction, Self management, Students*

Abstrak. Kecanduan bermain game online berdampak hal buruk bagi anak-anak serta remaja maupun orang dewasa. Salah satu nya ada game luxy domino yang memiliki beberapa jenis permainan seperti permainan kartu domino, kartu remi, slot dan masih ada yang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mereduksi kecanduan game luxy domino pada peserta didik SMK NU 1 Adiwerna melalui penerapan layanan konseling kelompok dengan teknik self management. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan teknik purposive sampling untuk memilih 11 peserta didik kelas XI menjadi sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi, peserta didik menunjukkan tingkat kecanduan yang sangat tinggi. Namun, setelah di berikan layanan konseling kelompok dengan teknik self management, terdapat penurunan signifikan dalam skor kecanduan yang menandakan metode ini efektif. Kesimpulan penerapan konseling kelompok dengan teknik self management secara signifikan mampu mereduksi kecanduan game luxy domino dan meningkatkan kesejahteraan mental peserta didik di SMK NU 1 Adiwerna.

Kata kunci: kecanduan, self management, peserta didik

A. PENDAHULUAN

Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan

komputer. Menurut Rahmadani (2022), “Dalam kehidupan sehari-hari game online ini diminati oleh

berbagai macam kalangan, mulai dari anak kecil, anak remaja, dan orang dewasa bahkan juga orangtua. Sehingga game online ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk mendapatkan hiburan semata akan tetapi juga dapat menjadi sebuah objek untuk mendapatkan keuntungan". Ada beberapa permainan *game online* yang dapat menghasilkan keuntungan seperti mengikuti pertandingan, mengikuti kuis atau tantangan *game*, serta *game* yang menggunakan taruhan/judi. Menurut Shefia (2023), "Indonesia menduduki peringkat satu pemain judi slot dan gacor di dunia dengan angka mencapai 201.122 pemain. Survei ini di sampaikan oleh drone empirit, system monitor dan analisis media sosial. Posisi Indonesia mengalahkan Kamboja, Filipina, hingga Rusia. Perputaran uang dalam transaksi judi online ini mengalami peningkatan yang signifikan, pada tahun 2022 yaitu mencapai 11.222 laporan". Berbagai macam *game online* dapat dimainkan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun salah satu nya *game Luxy*

Domino. *Game Luxy domino* adalah semacam permainan kartu generik di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berwarna dasar kuning yang terdapat bulatan-bulatan yang berwarna merah berfungsi sebagai pengganti angka. Adapun permainan *Luxy domino* ini dimainkan secara *online* sehingga hal ini banyak diminati oleh orang-orang terkhususnya dikalangan kaum remaja. *game Luxy Domino* tentu akan membawa dampak yang sangat buruk bagi kehidupan manusia terutama bagi peserta didik, karena dikhawatir akan berpengaruh pada perubahan sikap peserta didik yang mengarah pada hal yang menyimpang. Menurut Adiningtyas (2017) "Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online". Salah satu penyimpangan yang sering dilakukan oleh peserta didik yang gemar bermain *game Luxy Domino* antara lain ialah berbohong dalam hal meminta uang untuk

membeli keperluan sekolah akan tetapi uangnya digunakan untuk deposit di *game Luxy Domino* tersebut. Maka perlu adanya layanan dari guru bimbingan dan konseling untuk mereduksi tingkat kecanduan *game Luxy Domino* pada peserta didik, agar dikemudian hari dapat menjalani kehidupan lebih baik dan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Tujuan di laksanakan konseling kelompok untuk mereduksi tingkat kecanduan *game luxy domino* pada peserta didik kelas XI Teknik kendaraan ringan otomotif. Didalam konseling kelompok bisa menggunakan pendekatan salah satu nya adalah pendekatan behavior yang dengan teknik *self management*.

B. LANDASAN TEORI

Konseling kelompok

Konseling kelompok merupakan layanan pemberian bantuan dalam mengatasi berbagai hambatan-hambatan perkembangan dirinya, serta untuk mencapai suatu perkembangan secara optimal yang dimilikinya, dan dilakukan oleh

orang yang ahli atau profesional kepada beberapa orang individu baik itu anak-anak, remaja ataupun orang dewasa. Menurut (Prayitno et al., 2021) adalah konseling yang terdiri dari 4 - 8 konseli yang bertemu dengan 1 - 2 konselor. Dalam prosesnya, konseling kelompok dapat membicarakan beberapa masalah, seperti kemampuan dalam membangun hubungan dan komunikasi, pengembangan harga diri, dan keterampilan-keterampilan dalam mengatasi masalah. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat (Nur, 2020) yang mengatakan bahwa konseling kelompok adalah suatu bantuan individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

Teknik *self management*

Self management merupakan salah satu teknik dalam konseling behavior yang menekankan pada kemauan dan kemampuan konseli untuk mengubah dan mengatur

perilaku nya sendiri. Menurut Nurhidayatullah (2019), “Teknik *self management* merupakan salah satu model dalam *cognitive-behaviortherapy*, *self management* meliputi pemantauan diri (*self-monitoring*), *reinforcement* perilaku yang positif (*self-reward*), kontrak atau perjanjian dengan diri sendiri (*self-contracting*), dan penguasaan terhadap rangsangan (*stimulus control*)”. Sedangkan menurut Rezki (2023) “Teknik *self management* behavioral adalah pendekatan dalam perubahan perilaku yang menekankan pada kemampuan individu untuk mengatur perilakunya sendiri”.

Kecanduan game

Kecanduan berasal dari kata *addiction* yang artinya sebagai keadaaan ketergantungan. Menurut Kardefelt (2017), “bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak”. Menurut Kostic (2019:33-34), “dalam

mendiagnosa kecanduan bermain game online menjadi fokus utama dari pemain nya ketika game sudah terpikirkan di tiap menit secara terus-menerus, mengorbankan relasi dan kesempatan berhubungan dengan orang-orang sekitar, serta mengabaikan kesehatan”.

Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara atau dugaan untuk menjawab masalah yang sedang di teliti. Menurut sugiyono (2019), “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data”.

Maka hipotesis yang akan di uji kebenaran nya sebagai berikut:

a. Hipotesis analisis Ha:

Layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* efektif mereduksi kecanduan game *luxy domino* peserta didik kelas XI TKRO SMK NU 1 Adiwerna.

b. Hipotesis analisis Ho:

Layanan konseling kelompok dengan teknik *self management*

tidak efektif mereduksi kecanduan game *luxy domino* peserta didik kelas XI TKRO SMK NU 1 Adiwerna.

C. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tujuan untuk mendapatkan informasi serta mengeksplorasi antara variabel yang di teliti. Pendekatan ini mampu memaparkan informasi secara *factual*, *structural* dan detail. Fokus utama penelitian adalah menilai efektivitas layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* dalam mereduksi kecanduan *game luxy domino* pada peserta didik kelas XI di SMK NU 1 Adiwerna, yang berlokasi di kabupaten Tegal, provinsi Jawa Tengah. Populasi pada kelas XI TKRO di SMK NU 1 adiwerna memiliki 30 populasi dengan sampel 11 orang yang di pilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan uji sampel *paired t-test* untuk mengkaji keefektifan

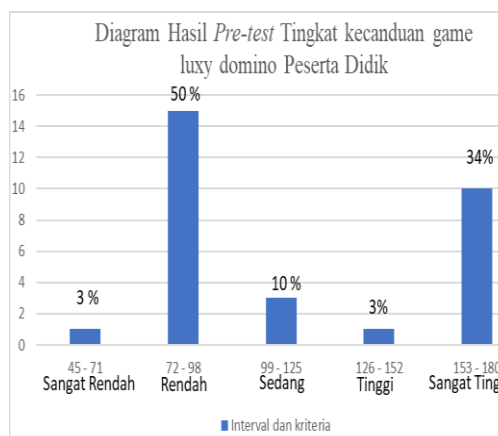
dengan melihat perbedaan sebelum dan sesudah di berikan layanan. Seluruh tahapan penelitian dilakukan secara bertahap untuk memastikan validitas data dan memperoleh hasil yang di inginkan.

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan kelompok responden bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan *treatment* yaitu layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* untuk mereduksi kecanduan *game luxy domino* pada peserta didik, sebelum dilakukan layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* peneliti terlebih dahulu membagikan angket pernyataan yang akan diisi oleh responden sebagai alat pengukuran awal atau *pre-test* dan setelah diketahui Tingkat kecanduan *game luxy domino* pada peserta didik, selanjutnya diberikan *treatment* berupa layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* untuk mereduksi kecanduan *game luxy domino*. Layanan konseling kelompok

dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, setelah melakukan layanan konseling sebanyak 4 kali peneliti memberikan angket pernyataan sebagai alat pengukuran akhir atau *post-test*.

Hasil pengukuran dengan menggunakan kriteria penilaian tersebut dinyatakan dalam bentuk skor angket berupa skala linkert bobot skor tertinggi 4 dan bobot terendah 1 dengan demikian skor tertinggi pada angket yaitu 180 diperoleh dari 4x45 dan skor terendah 45 diperoleh dari 1x45, berikut adalah perhitungan skala atau kriteria yang akan digunakan.



Dari data di atas dapat dilihat hasil dan kriteria sebelum (pretest) dilakukan layanan konseling kelompok dan sesudah (posttest) dilakukan layanan

konseling kelompok, hasil pretest menunjukkan bahwa sebelum diberikan layanan terdapat 10 atau 34% peserta didik yang mengalami kecanduan game laxy domino sangat tinggi dan 1 atau 3% peserta didik yang mengalami kecanduan game laxy domino tinggi.

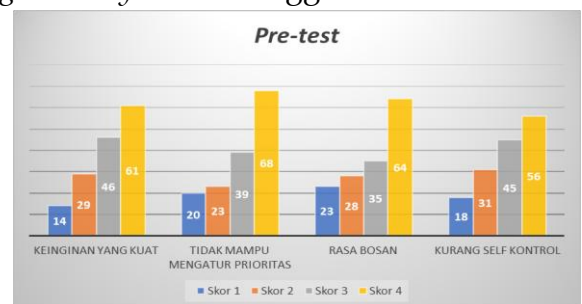
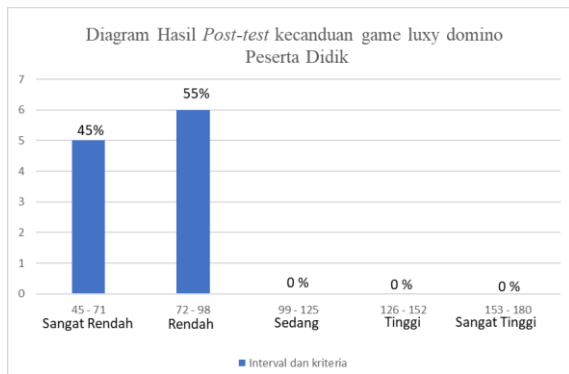


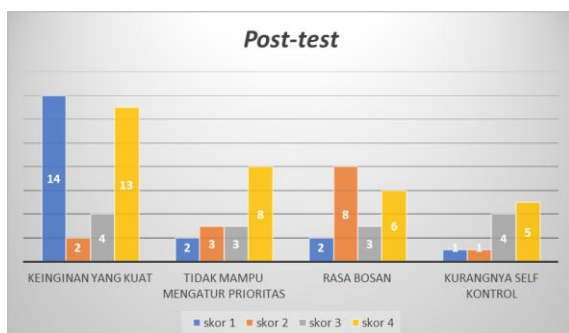
Diagram di atas menjelaskan bahwasan nya memang peserta didik memiliki tingkat kecanduan game laxy domino yang tinggi dengan melihat skor tinggi di nomor item di atas.

Setelah melakukan pre-test, Langkah selanjutnya adalah peneliti memberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* untuk mengurangi perilaku kecanduan game laxy domino sebanyak 4 kali pertemuan kemudian peneliti memberikan angket sebagai pengukuran akhir atau post-test, data hasil Post-test

peserta didik yang diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *self management*.



Berdasarkan analisis deskriptif di atas maka dapat disimpulkan bahwa Tingkat perilaku kecanduan game luxy domino pada peserta didik yang diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* tergolong menjadi dua Tingkat yaitu 6 peserta didik dengan presentase 55% tergolong kedalam kategori rendah dan 5 peserta didik dengan presentase 45% tergolong kedalam kategori sangat rendah.



Terdapat perubahan dari 4 indikator setelah melaksanakan layanan konseling kelompok dengan teknik *self management* dengan skor rendah dan terendah.

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data mengenai “Efektivitas Teknik Self Management untuk Mereduksi Kecanduan Game Luxy Domino Di SMK NU 1 Adiwerna”. Maka di peroleh hasil sebagai berikut:

1. Pelaksanaan tingkat kecanduan game luxy domino pada peserta didik sebelum pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik *self management* (pre-test)

Hasil peroleh data pre-test nilai tingkat kecanduan sebelum di laksanakan konseling kelompok dengan teknik *self management* pada peserta didik kelas XI di SMK NU 1 Adiwerna kabupaten tegal. Di peroleh data tingkat kecanduan yaitu terdapat 11 peserta didik yang memang di kategorikan tinggi pada interval. Dengan jumlah skor total pre test 250 dan rata-rata peroleh skor pre test sebesar 96,6.

Pemberian layanan konseling kelompok yaitu dengan pendekatan ke peserta didik melalui face to face dengan begitu konseling dan konselor lebih bisa terbuka untuk saling menceritakan apa yang sedang dirasakan. Dengan empat kali pertemuan bisa melihat apa saja yang dirasakan oleh peserta didik dan konselor juga memberikan peluang peserta didik agar lebih terbuka dengan pemikirannya. Peserta didik memang bilang bahwasanya kurangnya melakukan kegiatan lain selain bermain game luxy domino dan sering kali diuntungkan dalam permainan tersebut sehingga peserta didik mengalami kecanduan.

Aspek yang memiliki skor tinggi ada 4 aspek yaitu aspek keinginan yang kuat, aspek ketidakmampuan mengatur prioritas, aspek rasa bosan dan aspek kurangnya self control yang didalamnya memiliki indikator-indikator yang memang mempunyai skor tinggi berikut aspek dan indikator yang tinggi di penyebaran angket Pre-test:

1. Aspek keinginan yang kuat

Dalam aspek ini keinginan yang kuat beberapa indikator yang skor nya tinggi yaitu: pertama pada indikator Game luxy domino merubah perasaan menjadi lebih baik terdapat 5 peserta didik yang memiliki skor 4, dan 3 peserta didik yang memiliki skor 3 di indikator game luxy domino merubah perasaan menjadi lebih baik.

Kedua, pada indikator merasa tertantang ketika game luxy domino menyajikan permainan yang lebih sulit terdapat 6 peserta didik yang memiliki skor tinggi yaitu 4. maka peserta selalu merasa tertantang apabila game luxy domino mulai terasa sulit padahal hal itu yang membuat peserta didik menjadi kecanduan.

2. Aspek ketidakmampuan mengatur prioritas

Dalam aspek ketidakmampuan mengatur prioritas terdapat beberapa indikator yang skor nya memang tinggi. Yang pertama indikator memilih bermain game luxy domino di bandingkan

kegiatan lain terdapat 4 peserta didik yang memiliki skor 4.

Kedua, memikirkan game yang di mainkan terdapat 6 peserta didik yang memiliki skor 4 yaitu peserta didik selalu memikirkan game luxy domino di kelas, di saat kegiatan pembelajaran di kelas. Ketiga, menghabiskan waktu bermain game luxy domino terdapat 5 peserta didik yang memiliki skor 4. Yaitu peserta didik menghabiskan waktu mereka dengan cara bermain game luxy domino dari pada untuk belajar.

3. Aspek rasa bosan

Dalam aspek rasa bosan ini terdapat indikator yang memiliki skor tinggi yang pertama ada indikator meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game luxy domino terdapat 7 peserta didik yang memiliki skor 4. Kedua, indikator melakukan kegiatan bermain game luxy domino kembali setelah beberapa saat berhasil untuk berhenti yaitu terdapat 4 peserta didik yang memiliki skor 4 atau skor tinggi.

4. Aspek kurang nya self control

Dalam aspek kurang nya self control terdapat skor tinggi terdapat indikator tidak nyaman jika ada hal yang menghalangi untuk bermain game luxy domino terdapat 8 peserta didik yang memiliki skor 4. Kedua, indikator tidak mampu mengendalikan emosi ketika memiliki gangguan untuk bermain game luxy domino terdapat 4 peserta didik yang memiliki skor 4. Ketiga indikator munculnya perasaan cemas ketika tidak bermain game luxy domino terdapat 1 peserta didik yang memiliki skor 4.

Dengan demikian di simpulkan bahwa tingkat kecanduan game luxy domino pada peserta didik tinggi sebelum pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik self management.

2. Pelaksanaan tingkat kecanduan *game luxy domino* setelah pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik self management (post-test)

Hasil peroleh data post-test nilai tingkat kecanduan game luxy

domino sesudah di lakasanakan nya konseling kelompok dengan teknik self management pada peserta didik kelas XI di SMK NU 1 ADIWERNA tahun 2024 kabupaten tegal. Di peroleh data tingkat kecanduan game luxy domino yaitu 7 peserta didik berada pada kategori rendah terletak pada interval 45,2 dengan jumlah post test 114 dan rata-rata perolehan skor post test sebesar 45,2 masuk kedalam kategori rendah.

Demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat menreduksi kecanduan game luxy domino pada peserta didik sesudah mendapatkan perlakuan koseling kelompok dengan teknik self management. Dan dibawah ini aspek dan indikator yang masih masuk ke dalam kategori sedang :

1. Aspek keinginan yang kuat

Di dalam aspek keinginan yang kuat memiliki indikator dengan skor tinggi yaitu indikator merubah perasaan menjadi lebih baik.

2. Aspek ketidakmampuan mengatur prioritas

Di dalam aspek ketidakmampuan mengatur prioritas memiliki indikator dengan skor tinggi yaitu indikator memikirkan game yang di mainkan.

3. Aspek rasa bosan

Di dalam aspek rasa bosan memiliki indikator dengan skor tinggi yaitu indikator meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game luxy domino.

4. Aspek kurang nya self control

Di dalam aspek kurang nya self control memiliki indikator dengan skor tinggi yaitu indikator tidak nyaman jika ada hal yang menghalangi untuk bermain game luxy domino.

3. Efektif teknik *self management* untuk mereduksi kecanduan *game luxy domino* pada peserta didik.

Setelah di berikan treatment berupa layanan konseling kelompok dengan teknik self management selama 4 kali pertemuan, bahwa dengan di laksanakan konseling kelompok ternyata dapat mereduksi kecanduan game luxy domino pada

peserta didik kelas XI di SMK NU 1 Adiwerna tahun ajaran 2024 kabupaten tegal, Karena dari skor 250 menjadi 200.

Setelah perlakuan sehingga ada perubahan. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari layanan konseling kelompok yang diberikan untuk mereduksi Tingkat kecanduan game laxy domino yang ada pada peserta didik SMK NU 1 Adiwerna dapat dibuktikan dengan pengujian uji paired sampel tes diperoleh Sig.(2-tailed) adalah 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil peneilitan dan analisis data dapat di simpulkan menjadi 3 yaitu:

1). Sebelum Pelaksanaan layanan konseling kelompok yaitu melaksanakan Pre-test untuk mengetahui tingkat kecanduan untuk mereduksi kecanduan sebelum dilaksanakan nya layanan konseling kelompok dengan teknik self management pada peserta didik kelas XI SMK NU 1 Adiwerna Tahun

2024. Sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik self management tergolong buruk karena terdapat 6 atau 57% peserta didik dengan Tingkat kecanduan game laxy domino tinggi dan 5 atau 43% peserta didik dengan Tingkat kecanduan game laxy domino sangat tinggi.

2). Setelah melaksanakan pre-test maka di ketahui skor yang masuk kedalam pre-test ada 11 skor dan yang paling tinggi yaitu skor 151-167 masuk ke dalam kategori dengan skor tinggi dan sangat tinggi, skor itu menunjukan bahwasan nya tingkat kecanduan bermain game laxy domino sangat tinggi di SMK NU 1 Adiwerna dan diperlukan melaksanakan konseling kelompok dengan teknik self management agar dapat mereduksi kecanduan bermain game laxy domino pada peserta didik.

3). Pelaksanaan Post-test untuk mengetahui efektif teknik self management kecanduan game laxy domino untuk mereduksi kecanduan pada peserta didik kelas XI TKRO SMK Nu 1 Adiwerna

Tahun 2024, diperoleh data dari penelitian bahwa kecanduan di kategori rendah. Hal ini di buktikan dengan nilai skor post-test 117 rata-rata (mean). 6 peserta didik dengan presentase 43% tergolong peserta didik yang mempunyai Tingkat kecanduan game luxy domino sangat tinggi. mengalami penurunan setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik self management menjadi 7 peserta didik dengan presentae 57% tergolong kedalam kategori rendah dan 4 peserta didik denga presentase 43% tergolong kedalam kategori sangat rendah.

Saran dengan adanya peneilitian ini diharapkan bisa di gunakan sebagai referensi untuk mereduksi kecanduan bermain *game luxy domino* atau *game online* yang lainnya.

Saran untuk peserta didik atau klien diharapkan mampu merubah waktu luang untuk hal yang positif seperti belajar dan bersosialisasi bersama teman dan guru.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., Van Rooij, A., Maurage, P., Carras, M.& Billieux, J. (2017). How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours ?. *Addiction*, 112(10), 1709-1715
- Kostić, M. (2019). Video games, aggression and addiction. *Psihijatrija danas*, 51(1- 2), 79-87.
- Nurhidayatullah, dan Erwan (2019). Penerapan Teknik *Self Management* Untuk Mengurangi Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa Di SMA Negeri 2 Makassar. *Jurnal Educandum*.
- Nur, R. (2020). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Behavior Contract* Dan *Punishment* Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1).*orang-tua untuk melanjutkan pendidikan anak ke sekolah lanjutan tingkat pertama (Studi lapangan di pedesaan Jawa Barat dengan analisis model persamaan struktural)*. Disertasi doktoral, Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.

- Prayitno, Afdal, Ifdil, & Ardi, Z. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok Yang Berhasil (Dasar dan Profil). In *International Journal of Physiology* (Vol. 6, Issue 1).
- Rezki, S.Q dan Fidia, A. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Remaja Melalui Konseling Behavioral Dengan Teknik Self Management. *Proyeksi*, Vol.18 (1) 2023, 1-22.
- Shefia, S. (2023), 14 Oktober. Penyebab Indonesia Menduduki Peringkat 1 Pemain Judi Online Di Dunia. <http://www.kompasiana.com>.
- Rahmadani. (2022). Dampak game online (Higgs domino island) terhadap perilaku remaja di desa sikara-kara 1 kacamatan natal. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan.
- Sugiyono, (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta