

PENGEMBANGAN MEDIA EPATI (E-BOOK PANDUAN EMPATI) UNTUK MENGURANGI PERILAKU PHUBBING PADA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 GOWA

DEVELOPMENT OF EPATI MEDIA (GUIDE BOOK EMPATHY) FOR DECREASE PHUBBING BEHAVIOR AT STUDENT IN SMA NEGERI 1 GOWA

St. Shafwah Rafifah Saleh¹, Abdullah Sinring², Nur Fadhilah Umar³

Jurusan Bimbingan dan konseling, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Penulis Koresponden: stshafwahrafifahs@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan pengembangan media EPATI (*E-Book* Panduan Empati) untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada peserta didik yang berangkat dari banyaknya peserta didik yang mengalami perilaku *phubbing* namun belum ada media yang dapat membantu peserta didik di SMA Negeri 1 Gowa dalam menurunkan perilaku *phubbing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Gambaran kebutuhan media (*E-Book* Panduan Empati) untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada peserta didik, (2) *Prototype* media EPATI (*E-Book* Panduan Empati) untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada peserta didik, (3) Tingkat validitas dan kepraktisan dari media EPATI (*E-Book* Panduan Empati) untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi dari 10 tahapan pengembangan menjadi 7 tahapan. Adapun ketujuh tahapan tersebut yaitu, riset awal dan pengumpulan informasi, perencanaan pengembangan, pengembangan bentuk awal produk, validasi ahli, revisi produk tahap 1, uji coba lapangan (kelompok kecil) dan revisi produk 2 (produk akhir). Populasi penelitian adalah peserta didik SMA Negeri 1 Gowa sebanyak 52 orang dan untuk uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa (1) 86% peserta didik yang mengisi angket mengalami kecenderungan perilaku *phubbing* dan media seperti EPATI (*E-Book* Panduan Empati) dibutuhkan untuk mendukung pelaksanaan layanan terkait perilaku *phubbing* peserta didik di sekolah, (2) *Prototype* media EPATI terdiri dari 5 tampilan utama yaitu tampilan awal/sampul, daftar isi, isi materi terkait *phubbing*, empati dan teknik yang digunakan untuk menurunkan perilaku *phubbing*, tampilan video dan tampilan lembar evaluasi, (3) Tingkat validitas dan kepraktisan dari media EPATI (*E-Book* Panduan Empati) setelah melalui uji validitas dinyatakan telah valid, berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dengan hasil 80% yang berarti sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, ahli media sebesar 95% yang berarti dari segi grafis, teks dan animasi sudah sangat baik dan untuk kepraktisan media setelah melalui uji coba kepraktisan dinyatakan praktis dengan hasil sebesar 84%, serta pada uji coba lapangan oleh 10 orang peserta didik diperoleh hasil dengan kriteria sangat valid sehingga media EPATI (*E-Book* Panduan Empati) telah layak untuk di uji cobakan secara luas.

Kata Kunci: *Phubbing*, Empati, *E-Book* Panduan Empati

1. PENDAHULUAN

Generasi Z sendiri merupakan generasi yang lahir antara tahun 1995-2012 (Wijoyo, 2020). Generasi Z dibesarkan

dengan web sosial, mereka berpusat pada digital dan teknologi adalah identitas mereka (Singh & Danmei dalam Firamadhina, 2020). Generasi Z dibesarkan dengan kemajuan dalam dunia digital

yang membuat generasi ini berbeda dengan generasi sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan pengguna internet dengan mengakses lewat *smartphone* di Indonesia didominasi oleh para remaja dengan rentang usia mulai dari 15-19 tahun (Irfan, 2020).

Dampak dari kemajuan teknologi ini membuat generasi Z tumbuh cerdas, terampil menggunakan teknologi, kreatif dan juga kritis (Christiani, 2020). Tidak hanya menawarkan banyak manfaat tapi ternyata ada dampak negatif yang menyertainya. Generasi Z di cap sebagai generasi 'menunduk', hal ini karena mereka terpacu pada alat komunikasi, memiliki hubungan lekat di dunia maya namun tidak begitu di dunia nyata, sinis, skeptis, tidak fokus dan kurang dalam hal sosialnya (Pratikto, 2018).

Realitas yang terjadi saat ini yaitu ketika generasi Z terlihat di ruang publik mereka sibuk dengan *gadget* dibandingkan bercakap langsung dengan orang lain (Zis, 2021). Kondisi ini disebut dengan *phubbing* dan hal ini diakibatkan karena rendahnya empati dalam diri mereka (Lubis, 2019).

Perilaku *phubbing* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *phone* dan *snubbing*. *Phubbing* merupakan fenomena yang bersamaan dengan munculnya penggunaan *smartphone* yang diperkenalkan McCann pada tahun 2012 yang merupakan seorang angensi

periklanan dan kata tersebut sudah terdaftar di kamus Macquire (Hidayat, 2021). *Phubbing* sendiri berarti mengacuhkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan lebih memperhatikan *smartphone* yang dimilikinya (Harty dalam Kurnia, 2020).

Phubbing ini juga sangat erat kaitannya dengan kecerdasan emosional dan empati, karena dengan *phubbing* mempengaruhi empati seseorang melalui terganggunya komunikasi interpersonal secara tatap muka (Lubis, 2019). Oleh karena itu, untuk menurunkan perilaku *phubbing* dibutuhkan peningkatan empati dalam diri seseorang individu.

Dari hasil pembagian asesmen awal kepada peserta didik di SMA Negeri 1 Gowa berupa angket yaitu dengan 25 butir pertanyaan yang diadaptasi dari *Generic Scale of Phubbing* yang dikembangkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas. Angket ini terdiri dari 4 dimensi untuk mengukur *nomophobia*, *interpersonal conflict*, *self isolation*, dan *problem acknowledgment*. Dari 52 peserta didik yang mengisi angket, terdapat 45 peserta didik atau sebanyak 86% peserta didik yang mengisi angket mengalami kecenderungan dalam perilaku *phubbing*.

Dan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru BK di SMA Negeri 1 Gowa yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2021 secara langsung didapatkan

informasi bahwa pelaksanaan konseling ataupun bimbingan terlaksana dengan baik selama masa pembelajaran jarak jauh dari rumah hingga pertemuan tatap muka saat ini. Adapun materi yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil angket yang diberikan. Pada saat pembelajaran jarak jauh angket diberikan menggunakan *google form*. Pemberian layanan dilakukan menggunakan *zoom* atau *google meet*. Namun, media layanan yang digunakan hanya menggunakan *powerpoint* atau video layanan.

Dalam beberapa penelitian yang dilakukan layanan atau teknik untuk meningkatkan empati dilakukan secara langsung kepada peserta didik, namun media yang dikembangkan belum diuji efektivitasnya kepada peserta didik, serta belum adanya pengembangan media yang dibuat untuk guru BK sebagai panduan untuk melaksanakan layanan kepada peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah panduan elektronik bagi guru BK. Dengan harapan panduan elektronik ini bisa membantu guru BK dalam meningkatkan empati agar menurunkan perilaku *phubbing* peserta didik di sekolah. EPATI merupakan pengganti dari buku konvensional tanpa mengurangi atau menghilangkan tujuannya sebagai sumber informasi (Sa'diyah, 2021). Hal ini dilakukan agar

meningkatkan kemampuan guru BK dalam pemberian layanan kepada peserta didik dan bisa menjadi petunjuk pelaksanaan layanan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Generasi Z

Menurut Wijoyo (2020) dalam bukunya generasi z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, berikut karakteristik generasi Z.

- a. Fasih teknologi, *tech-savory, web-savory, app friendly generation*. Mereka adalah generasi yang mahir dalam menggunakan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya.
- b. Sosial. Mereka intens dalam berinteraksi melalui sosial media dengan semua orang dari berbagai kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui situs jejaring *facebook, twitter* dan masih banyak lainnya. Melalui media ini mereka mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan.
- c. Ekspresif. Mereka cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan.

- d. *Multitasking*. Mereka terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan. Yang diinginkan adalah segala sesuatu dapat dilakukan dan berjalan serba cepat. Mereka cenderung tidak menginginkan hal bertele-tele atau berbelit-belit.
- e. Cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain.
- f. Senang berbagi.

2.2 Phubbing

Menurut Haigh dalam Budiono (2020) *phubbing* merupakan tindakan yang menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *gadget*. Dalam hal ini ia akan mengacuhkan orang lain di sekitarnya dan akan berfokus pada *gadget* dibandingkan berinteraksi atau berkomunikasi secara langsung.

Dalam perilaku *phubbing* ini ada yang disebut *phubbee* dan *phubber*. *Phubbee* merupakan orang yang menjadi korban atau penerima dari *phubbing* (Umari, 2019). Sedangkan *phubber* merupakan orang yang memulai perilaku *phubbing* (Varoth dalam Budiono, 2020).

Menurut Karadag (2015) ada 2 dimensi dari perilaku *phubbing* yaitu sebagai berikut :

- a. *Communication disturbance* (gangguan komunikasi)

Gangguan komunikasi ini disebabkan karena hadirnya *smartphone* mengganggu komunikasi secara tatap muka baik secara langsung maupun pada saat berinteraksi.

Gangguan komunikasi memiliki 3 komponen yaitu menerima panggilan ketika sedang berkomunikasi, membalas pesan singkat atau *chat* ketika sedang berkomunikasi dan mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi.

- b. *Phone obsession* (Obsesi terhadap ponsel)

Obsesi terhadap ponsel disebabkan karena adanya suatu dorongan terhadap kebutuhan untuk menggunakan ponsel yang tinggi dan terus menerus meskipun sedang melakukan komunikasi tatap muka secara langsung.

Adapun obsesi terhadap ponsel memiliki tiga komponen sebagai berikut: kelekatan terhadap ponsel, merasa cemas ketika jauh dari ponsel dan kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel.

2.3 Empati

Istilah empati berasal dari kata bahasa Jerman yaitu *Einfuhlung* yang digunakan oleh seorang psikolog Jerman yang berarti merasa terlibat (Suryawati dalam Sovitriana, 2021).

Hurlock dalam Amalia (2019) menyatakan empati sebagai kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain sehingga orang lain seakan-akan menjadi bagian dalam diri. Dan dijelaskan oleh Baron dan Byrne dalam Amalia (2019) empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah, dan mengambil perspektif orang lain.

Davis dalam Mumtaz (2019) menjelaskan ada 4 dimensi dari empati yaitu sebagai berikut :

a. *Perspective Taking*

Kecenderungan atau kemampuan seseorang untuk mengambil perspektif atau sudut pandang orang lain dengan cara memperhatikan keadaan orang lain dan membayangkan perasaan jika berada dalam keadaan orang lain. *Perspective taking* memiliki komponen seperti mampu mengambil sudut pandang orang lain.

b. *Fantasy*

Kemampuan seseorang untuk mengubah diri mereka secara imajinatif dalam mengalami perasaan dan tindakan dari karakter khayalan dalam buku, film, dan sandiwara yang dibaca atau ditonton. *Fantasy* memiliki komponen seperti mampu membayangkan diri berada di posisi orang lain.

c. *Emphatic Concern*

Perasaan simpati yang berorientasi kepada orang lain dan perhatian terhadap kelonggaran yang dialami orang lain. *Emphatic concern* memiliki komponen seperti mampu merasakan penderitaan orang lain.

d. *Personal Distress*

Reaksi terhadap penderitaan orang lain yang diekspresikan dengan perasaan terkejut, takut cemas, prihatin yang berlebihan dan rasa tidak berdaya. *Personal distress* memiliki komponen seperti merasa takut, khawatir, dan cemas terhadap sesuatu.

2.4 Media Bimbingan E-Book Panduan

Menurut Suyanto dalam Lestari (2018) *e-book* merupakan buku dalam format interaktif memanfaatkan elektronik berisikan informasi yang dapat berwujud teks atau gambar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), panduan berasal dari kata pandu yang berarti petunjuk Berdasarkan arti kata panduan yang berasal dari kamus besar bahasa Indonesia dapat disimpulkan bahwa buku panduan merupakan buku yang memberikan informasi, memberi petunjuk atau arahan sebagai acuan kepada pembaca untuk melakukan sesuatu sesuai dengan ketentuan yang ada di dalam buku. Buku panduan elektronik untuk empati atau EPATI ini merupakan buku panduan yang

diberikan kepada guru BK untuk melakukan konseling menggunakan dua teknik yaitu *structure learning approach* dan *value clarification*. Untuk mengurangi perilaku *phubbing* pada peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan EPATI (*E-Book Panduan Empati*) bagi guru BK untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Gowa dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016) Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk maka sifat penelitiannya bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Hal ini dilakukan untuk melihat produk berfungsi di masyarakat luas, layak untuk diproduksi dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau singkatnya menguji keefektifan produk tersebut.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan dan diujikan kepada peserta didik di SMA Negeri 1 Gowa dalam kurun waktu 1 bulan. Pemilihan sekolah ini setelah melakukan wawancara dan pembagian angket kepada peserta didik serta belum adanya

pengembangan seperti *e-book* panduan empati. Hasil dari wawancara yang didapatkan kurangnya pengetahuan dan kesadaran akan perilaku *phubbing* di sekolah tersebut.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan EPATI untuk meningkatkan empati dan menurunkan perilaku *phubbing* digunakan dua teknik yaitu pengambilan data yaitu dengan wawancara dan angket.

a. Wawancara

Menurut Hardani (2020) wawancara merupakan tanya jawab antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak. Pengumpulan data dengan wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan atau penilaian dari para ahli pada EPATI yang dikembangkan.

b. Angket

Menurut Sugiyono (2016) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Alat pengumpul data berupa angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berisi tanggapan maupun penilaian peserta didik SMA Negeri 1 Gowa terhadap buku

panduan elektronik yang dikembangkan. Bentuk angket yang digunakan calon peneliti adalah gabungan bentuk angket tertutup dengan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” dan bentuk angket terbuka dimana responden bisa memberikan komentar pada setiap butir pertanyaan. Data yang diperoleh dari angket tersebut merupakan data kuantitatif dan kualitatif.

3.4 Analisis Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan EPATI sebagai buku elektronik panduan pelaksanaan layanan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil kritik dan saran dari para ahli dan kelompok terhadap pengembangan EPATI ini. Kemudian kritik dan saran tersebut dianalisis sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang sedang dikembangkan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok yang berupa penilaian secara umum mengenai EPATI sebagai buku elektronik panduan pelaksanaan layanan. Data ini diperoleh kemudian diolah untuk menunjukkan taraf kelayakan. Sehingga pada akhirnya, semua data baik data kualitatif ataupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar dalam merevisi produk.

3.5 Prosedur Pengembangan

Prosedur ataupun tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan *e-book* panduan empati

untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Gowa adalah sebagai berikut:

- a. Riset awal dan pengumpulan informasi
- b. Perencanaan produk
- c. Pengembangan awal produk
- d. Validasi ahli
- e. Revisi produk tahap 1
- f. Uji produk pada kelompok kecil
- g. Revisi produk tahap 2 (Produk akhir)

4. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan yang dilakukan baik dengan menggunakan wawancara dengan guru BK dan pembagian angket *phubbing scale* pada peserta didik menunjukkan data bahwa dari 52 peserta didik yang mengisi angket, terdapat 45 peserta didik atau sebanyak 86% peserta didik yang mengisi angket mengalami kecenderungan dalam perilaku *phubbing*. Dari keterangan guru BK juga belum ada media seperti buku panduan bimbingan dan konseling yang mendukung layanan terkait perilaku *phubbing* peserta didik di sekolah.

Adapun media EPATI atau *E-Book* Panduan Empati ini dikembangkan menjadi *flipbook*, dan bisa diakses melalui *handphone* atau Komputer. Hal ini juga dipilih agar bisa menarik perhatian peserta didik. EPATI (*E-Book* Panduan Empati) berisi materi terkait empati, *phubbing* dan teknik yang bisa digunakan untuk

meningkatkan empati serta tahapan konseling untuk mengurangi perilaku *phubbing* tadi. Materi tidak hanya berisi paragraf namun disertai dengan gambar yang sesuai dengan isi materi, tidak hanya itu EPATI juga dilengkapi dengan video agar peserta didik bisa lebih paham mengenai konsep dari *phubbing*.

Adapun tingkat validitas dan kepraktisan dari media EPATI (*E-Book Panduan Empati*) setelah melalui uji validitas dinyatakan telah valid, berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dengan hasil 80% yang berarti sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, ahli media sebesar 95% yang berarti dari segi grafis, teks dan animasi sudah sangat baik dan untuk kepraktisan media setelah melalui uji coba kepraktisan dinyatakan praktis dengan hasil sebesar 84%, serta pada uji coba lapangan oleh 10 orang peserta didik diperoleh hasil dengan kriteria sangat valid sehingga media EPATI (*E-Book Panduan Empati*) telah layak untuk di uji cobakan secara luas. Karena hasil menunjukkan bahwa media EPATI sudah valid untuk diujicobakan ke lapangan. Maka hasil dari uji coba kelompok kecil menjadi produk akhir dari pengembangan EPATI untuk menurunkan perilaku *phubbing* peserta didik.

5. KESIMPULAN

- a. Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa

sebagian besar peserta didik yang mengisi angket mengalami perilaku *phubbing* dan diperlukannya media seperti buku panduan bimbingan dan konseling yang mendukung layanan terkait perilaku *phubbing* peserta didik di sekolah.

- b. Prototipe media EPATI terdiri atas 5 tampilan utama yaitu tampilan awal atau sampul EPATI, daftar isi EPATI, isi materi terkait *phubbing*, empati dan teknik yang digunakan untuk menurunkan perilaku *phubbing*, tampilan video dan tampilan lembar evaluasi.
- c. Tingkat validitas dari media EPATI (*E-Book Panduan Empati*) untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada peserta didik dinyatakan telah valid untuk digunakan peserta didik. Dan kepraktisan dari media EPATI (*E-Book Panduan Empati*) dinyatakan sangat valid atau praktis sesuai dengan hasil uji praktisi yang oleh guru BK di SMA Negeri 1 Gowa

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. 2019. Empati Sebagai Dasar Kepribadian Konselor. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 1 (1) : 56-58.
- Budiono, A. 2020. *Phubbing & Komunikasi Sosial (Studi Empiris dalam Perspektif Psikologis : Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kualitas Komunikasi Sosial Siswa)*. Jember : Uji Kyai Mojo.

- Christiani, L.C.dkk. 2020. Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*. 4 (2) : 84-105.
- Firamadhina, F.I.R. dkk. 2020. Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok : Tiktok Sebagai Media Edukasi dan Aktivism. *Share : Social Work Jurnal*. 10 (2) : 199-208.
- Hardani.,dkk. 2020. *Metode Penelitian & Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Ilmu.
- Hidayat, W. dkk. 2021. Case Study of The Phubbing Action of UIN Sunan Kalijaga Students in An Online Lecture. *Naturalistic : Jurnal kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. 6 (1) : 956-968.
- Irfan. Dkk. 2020. Hubungan *Smartphone* Dengan Kualitas Tidur Remaja Di SMA Negeri 2 Majene. *JOIN : Journal Of Islamic Nursing*. 5 (2) : 95-100.
- Karadag, E. 2015. Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions : A Structural Equation Model. *Journal Of Behavioral Addictions*. 4 (2) : 60-74.
- Kurnia, S. 2020. Kontrol Diri dan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di Jakarta. *Jurnal Psikologi : Media Ilmiah Psikologi*. 18 (1) : 58-67.
- Lestari, R.T. 2018. *E-Book Interaktif. JKTP (Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan)*. 1 (1) : 71-76.
- Lubis, A.U. 2019. Hubungan *Phubbing* Terhadap Empati Pada Generasi Z di Kota Medan. *Skripsi*. Medan : Universitas Sumatera Utara.
- Mumtaz, E.F. 2019. Pengaruh Adiksi *Smartphone*, Empati, Kontrol Diri, dan Norma Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Di Jabodetabek. *Skripsi*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pratikto, R.G. dkk. 2018 Literasi Media Digital Generasi Z (Studi Kasus Pada Remaja *Social Networking Addiction* di Jakarta). 9 (2) : 19-42.
- Sa'diyah, K. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh di SMA. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (4): 1298-1308
- Sovitriana, R. dkk. 2021. Kualitas Persahabatan dengan Hubungan empati dan Interaksi Remaja Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Negeri 3 Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. 5 (1) : 160-167.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Umari, T. dkk. 2019. *Phubbing* as a Result of the 4th Industrial Revolution : Is it Dangerous?. *Proceeding of the SS9 & 3rd URICES*. (hal. 230-236). Riau : Universitas Riau.
- Wijoyo, H. 2020. *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Purwokerto : CV. Pena Persada.
- Zis, S.F. dkk. 2021. Model Perilaku Komunikasi Generasi Muda Dalam Pemanfaatan Media Digital Memasuki Era 4.0 dan 5.0 di Kecamatan Kuranji. *Jurnal Komunikasi Profesional*. 4 (1) : 1-17.