

## Pelaksanaan *Client Center* Dengan Teknik *Problem Solving* Dalam Pemecahan Masalah Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas Viii di SMPN 2 Tondano

Tata Mokoagow<sup>1</sup>, Orva Tarente<sup>2</sup>, Sulistiawati Labosang<sup>3</sup>, Andy Canrika Pauang<sup>4</sup>, Dominika Pangalila<sup>5</sup>, Tesalonika Malonda<sup>6</sup>, Paul Heydemans<sup>7</sup>, Rinna Yuanita Kasenda<sup>8</sup>, Mario Erick Wantah<sup>9</sup>

Program studi Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Manado

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted : 16 May 2023

Publish : 01 Agustus 2023

---

### Keywords:

*Client center, Problem Solving, Gadget*

---

### Abstract

Gadget sangatlah membantu di era sekarang ini, selain sebagai media komunikasi dan informasi, Gadget juga dapat membantu untuk menambah pengetahuan bagi siswa. Begitu banyak hal dapat di akses dengan bantuan gadget yang berkaitan dengan pendidikan, negatif nya adalah ketika gadget itu di gunakan tanpa mengatur waktu kemudian menyebabkan kecanduan. 2 responden yang merupakan siswa kelas VIII di SMP N 2 Tondano di berikan terapi Client Centered dengan teknik problem sloving untuk membantu siswa tersebut mampu menggunakan gadget dengan bijak. Masalah yang terdapat di SMP Negeri 2 Tondano adalah penggunaan gadget yang berlebihan yang menyebabkan hasil belajar yang menurun serta masalah kesehatan pada mata. Masalah hasil belajar berupa nilai yang rendah pada beberapa mata pelajaran, dan masalah kesehatan mata berupa gangguan pada mata. Oleh karena itu penulis mengangkat permasalahan dengan judul pelaksanaan client centered Therapy dengan teknik problem solving dalam pemecahan masalah penggunaan gadget siswa kelas VIII di SMP N 2 Tondano. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan client centered Therapy dengan teknik problem solving dalam pemecahan masalah penggunaan gadget siswa kelas VIII di SMP N 2 Tondano. Metode penelitian dalam yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang di laksanakan di SMP N 2 Tondano, dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yang menjadi informan adalah 2 siswa kelas VIII di SMP N2 Tondano. Hasil penelitian menunjukan bahwa pelaksanaan client centered denga teknik problem solving dalam memecahkan masalah penggunaan gadget menunjukkan perubahan pada diri siswa. Perubahan tersebut dapat dilihat dari siswa yang menyadari dan memahami permasalahan diri dan sudah mulai mengatur waktu dalam penggunaan gadget.

---

### Abstract

*Gadgets are very helpful in this era, apart from being a medium of communication and information, Gadgets can also help to increase knowledge for students. So many things can be accessed with the help of gadgets related to education, the negative is when the gadget is used without managing time then causing complaints. 2 respondents who are class VIII students at SMP N 2 Tondano are given Client Centered therapy with problem-solving techniques to help these students be able to use gadgets wisely. The problem at SMP Negeri 2 Tondano is the excessive use of gadgets that causes decreased learning outcomes and eye health problems. Learning outcome problems in the form of low grades in several subjects, and eye health problems in the form of eye disorders. Therefore, the author raises the problem with the title of the implementation of client centered therapy with problem solving techniques in solving the problem of using gadgets for class VIII students at SMP N 2 Tondano. The purpose of this study is to determine the implementation of client centered therapy with problem solving techniques in solving the problem of using gadgets for class VIII students at SMP N 2 Tondano. The research method used is qualitative with a case study approach carried out at SMP N 2 Tondano, with data collection techniques of observation, interviews, and documentation. The informants were 2 8th grade students at SMP N2 Tondano. The results showed that the implementation of client centered with problem solving techniques in solving the problem of using gadgets showed changes in students. These changes can be seen from students who realize and understand their own problems and have begun to manage time in gadget use.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

### Corresponding Author:

#### Name of Corresponding Author,

Rinna Yuanita Kasenda

Universitas Negeri Manado

[rinnakasenda@unima.ac.id](mailto:rinnakasenda@unima.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini banyak terjadi perkembangan salah satunya alat komunikasi yang semakin canggih yaitu gadget dengan beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. Gadget adalah bentuk dari perkembangan teknologi di era sekarang yang dibuat dan di isi dengan banyak jenis aplikasi dan memuat beragam media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan, Menurut Mardhi (2015) smartphone dapat di jadikan sebagai sarana menambah pengetahuan generasi bangsa tentang kemajuan teknologi sehingga mereka akan selalu kemajuan di era globalisasi. Seperti di pergunakan sebagai tempat menemukan informasi

1534 | Pelaksanaan *Client Center* Dengan Teknik *Problem Solving* Dalam Pemecahan Masalah Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas Viii di SMPN 2 Tondano (Tata Mokoagow)

Gadget dalam pemanfaatannya memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar merupakan hasil atau ukuran kemampuan yang dicapai siswa ketika mengikuti proses belajar dalam waktu tertentu, berupa perubahan tingkah laku, keterampilan serta pengetahuan. Sedangkan dampak penggunaan gadget sangat beragam ada positif dan negatif. dampak positifnya dapat digunakan sebagai suatu media belajar, jika siswa dengan tingkat yang tinggi dalam penggunaan gadget, siswa akan bergantung dengan internet dan siswa akan memperoleh hasil belajar yang ingin di capai. dampak positif dari penggunaan gadget pun dapat menambah imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatif, kecerdasan & mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu dalam menyelesaikan masalah. tapi, gadget pun punya dampak negatif bagi siswa yang berimbas pada proses belajar, mereka memperoleh kesulitan dalam proses belajarnya. Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari (2015) jikalau siswa terlalu sering menggunakan gadget tanpa batasan waktu maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Selain itu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar, yaitu ia lebih memilih mengakses internet pada gadget dari pada buku. Dilihat dari hal tersebut maka perlu dilakukan upaya-upaya untuk memperbaiki perilaku siswa agar mampu menggunakan gadget sebagaimana seharusnya, yaitu memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan pendekatan client center.

Pendekatan konseling client center memusatkan perhatian pada kemampuan klien dalam menentukan isu yang penting juga memecahkan masalah dirinya. Konsep mendasar adalah hal yang menyangkut konsep mengenai self, aktualisasi diri, teori kepribadian, dan hakikat kecemasan. Menurut Roger (dalam Juntika, 2006) "konsep dasar konseling pada klien yaitu konsep mengenai diri juga konsep menjadi diri atau pertumbuhan perwujudan diri". Inti dari konseling client center berpusat pada klien ini adalah tentang diri dan konsep menjadi diri atau pertumbuhan perwujudan diri. disebutkan bahwa konsep atau struktur diri dilihat sebagai bentuk persepsi yang terorganisasikan tentang self untuk membawa kesadaran. unsur pandangan terhadap karakteristik dan kemampuan seseorang, pengamatan juga konsep diri dalam hubungan dengan orang lain dan lingkungan dengan cita-cita yang dipandang mempunyai kekuatan positif dan negatif. Rogers mengemukakan teorinya ini berdasarkan penelitian serta observasi langsung terhadap peristiwa nyata, yang pada akhirnya ia memandang bahwa manusia pada hakikatnya adalah baik. Dalam pelaksanaannya Seperti pendekatan konseling yang lain, pendekatan client centered juga menggunakan teknik dalam pelaksanaannya, yaitu menggunakan teknik problem solving. Menurut (Majid 2011:142) teknik problem solving merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi anak didik untuk memperhatikan, menelaah dan berpikir tentang sesuatu masalah untuk selanjutnya menganalisa masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah serupa disimpulkan bahwa teknik problem solving ini adalah suatu proses untuk melatih siswa berpikir kreatif juga kritis, siswa diajak mempelajari perubahan yang ada pada diri dan lingkungannya, dan membuat pilihan-pilihan baru untuk menentukan tujuan dalam hidupnya. pendekatan client centered memberikan tanggung jawab utama akan arah terapi pada klien. Dengan tujuan agar lebih terbuka pada pengalaman client, percaya organismenya sendiri, mengembangkan evaluasi internal, ketersediaan jadi suatu proses dengan cara- cara lain yang bergerak menuju taraf yang lebih tinggi dari aktualisasi diri. (Mahidin Mahidin, 2020)

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang di lakukan oleh peneliti di SMP N 2 Tondano kelas VIII terdapat 2 siswa yaitu berinisial SL dan JP yang cenderung menghabiskan waktu dengan gadget atau smartphone, bahkan saat berinteraksi dengan teman-temannya mereka hanya sibuk main game pada gadget mereka sendiri, saat jam pelajaran mereka secara sembunyi-sembunyi bermain game, bahkan sampai harus didisiplinkan guru yang mengajar. Disamping itu saat pembelajaran sedang berlangsung siswa tersebut tidak mau bertanya meskipun belum faham tentang apa yang dijelaskan oleh guru, dan saat ditanya oleh guru dan disuruh menjelaskan materi, siswa menundukkan kepala, menunjukkan perilaku yang gugup dan tidak mau berpendapat. Bahkan penggunaan gadget juga sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah kesehatan, mereka tergantung dengan gadget ketika mereka akan makan mereka harus menonton,

kalau tidak mereka tidak mau makan. Ada juga yang mengalami ketergangguan dalam penglihatan, karena terlalu tergantung pada gadget mata mereka jadi sakit bahkan iritasi. Dengan adanya masalah tersebut, guru melakukan konseling menghadapi siswa yang ketergantungan dengan gadget, dengan cara mempersilahkan mereka mengungkapkan yang telah dialaminya, sedangkan konselor jadi sosok pendengar yang baik dan juga peka terhadap keluhan klien, hingga klien merasa dimengerti dan dipahami, dan selanjutnya konselor mengambil tindakan yang bertujuan memecahkan masalah klien dengan menggunakan pendekatan client centered dengan teknik problem solving. Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait masalah penggunaan gadget, karena menurut peneliti penggunaan gadget sangatlah membantu siswa dalam proses belajarnya, gadget menjadi fasilitas yang mudah menjangkau apa saja di era sekarang ini. Dengan penggunaan gadget yang tepat dapat menambah pengetahuan serta perkembangan yang terjadi bukan hanya di sekitar tapi juga secara global.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang berjenis kualitatif study kasus dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data penelitian ini kami lakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode penelitian kualitatif, yaitu sesuatu penelitian yang di tunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisa fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Tujuan utama penelitian kualitatif untuk memahami gejala sosial dengan memberikan penjelasan berupa penggambaran yang jelas tentang gejala sosial itu dalam bentuk rangkaian katayang ada pada akhirnya akan menghasilkan sebuah teori. Metode penelitian untuk meneliti suatu kasus ataupun fenomena yang ada dalam lingkungan masyarakat yang dilakukan secara mendalam untuk mempelajari latar belakang, keadaan, dan interaksi yang terjadi. penelitian dilakukan pada suatu kesatuan, berupa suatu program, kegiatan, peristiwa, atau kelompok individu yang ada pada kondisi tertentu.

## 3. HASIL PENELITIAN DDAN PEMBAHASANA

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul penelitian “Pelaksanaan client center dengan teknik problem solving dalam pemecahan masalah penggunaan gadget pada siswa kelas VIII di SMP N 2 Tondano” diperoleh beberapa faktor yang jadi penyebab masalah penggunaan gadget pada konseli 1 dan konseli 2, dan akan dibahas oleh peneliti di bawah ini.

(SL dan JP ) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 april 2023, dapat disimpulkan bahwa SL dan JP mempunyai masalah yaitu kecanduan pada gadget yang berimbas pada nilai mata pelajaran juga kesehatan terlebih gangguan pada mata, seperti mata kering, miopia, hingga rabun jauh , ada juga gangguan pada pendengaran hingga gangguan tidur. Masalah pada diri SL dan JP dalam penggunaan gadget dapat ditunjukkan melalui perilakunya yang nampak yaitu: suka menghabiskan waktu dengan bermain gadget di rumah maupun di sekolah sehingga melupakan tugasnya sebagai seorang peserta didik untuk belajar, dan selalu menonton dan menggunakan hp dengan posisi tidur yang dimana akan menyebabkan gangguan pada mata, Dari hasil penelitian terhadap SL dan JP bahwa adanya faktor-faktor penyebab kecanduan pada gadget, antara lain faktor internal dan faktor eksternal.

### a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang datangnya dari dalam diri konseli sendiri. Faktor yang menyebabkan SL mengalami ketergantungan dengan gadget dikarenakan dia merasa bahwa ketika bermain gadget lebih menyenangkan dari pada belajar, dia merasa bahwa belajar adalah hal yang sangat membosankan, sedangkan faktor yang menyebabkan JP ketergantungan pada gadget sehingga mengalami gangguan pada kesehatan seperti kerusakan mata, malas makan, insomnia adalah kebiasaan yang dibiasakan berulang-ulang.

### b. Faktor eksternal

1536 | Pelaksanaan *Client Center* Dengan Teknik *Problem Solving* Dalam Pemecahan Masalah Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas Viii di SMPN 2 Tondano (Tata Mokoagow)

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan konseli.. Faktor yang menyebabkan SL dan JP mengalami ketergantungan pada gadget karena kurang adanya pengawasan orang tua, serta lingkungan pertemanan yang kurang mendukung.

Pada saat melakukan konseling SL menceritakan permasalahannya pada konselor yaitu dirinya mengalami ketergantungan pada gadget yang berimbas pada nilai mata pelajarannya dan juga membuat dia menjadi kurang fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses konseling, peneliti melakukan terapi pada konseli, peneliti meminta pada konseli untuk menceritakan semua permasalahannya, setelah itu peneliti mengajak konseli untuk merumuskan permasalahan yang ada, dan membantu konseli untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan cara berpikirnya sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan, maka peneliti mendeskripsikan temuan-temuan peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan beberapa siswa kelas VIII di SMP N 2 Tondano, berdasarkan topik penelitian yaitu tentang permasalahan gadget juga berdasarkan jenis penelitian yang dipilih maka peneliti memfokuskan pada beberapa siswa kelas VIII, untuk mengetahui sudah sejauh mana permasalahan ketergantungan gadget pada mereka. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara singkat dengan beberapa siswa. Sebagai berikut :

#### 1. Konseli 1

- a. Peneliti : Apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi hasil belajar dari SL?,
- b. SL : “Ya, saya sangat ketergantungan pada gadget yang menyebabkan nilai mata pelajaran saya yang awalnya cukup memuaskan menjadi turun drastis.”
- c. Peneliti : Jadi apakah dari SL memiliki cara dalam menyelesaikan masalah ini ?,
- d. SL : “ kalau dari saya pribadi untuk menyelesaikan masalah ini ,yaitu dengan cara membangun rasa tanggung jawab akan tugas sebagai seorang peserta didik yang prioritasnya adalah belajar bukannya membuang – buang waktu dengan bermain gadget juga belajar menggunakan gadget sebagaimana mestinya”
- e. Peneliti : Baik, apakah dari SL benar – benar yakin akan penyelesaian yang telah SL paparkan tadi ?
- f. SL : “Ya, saya yakin bu.”
- g. Peneliti : Baik jika memang dari SL merasa bahwa hal yang telah SL paparkan tadi akan menyelesaikan permasalahan kecanduan gadget dan juga turunnya nilai maka SL harus konsisten dan berjanji pada diri sendiri bahwa akan meninggalkan kebiasaan buruk yang membawa dampak negatif dalam proses belajar SL sendiri.

#### 2. Konseli 2

- a. Peneliti : Apakah JP selama menggunakan gadget, mengalami gangguan kesehatan ?,
- b. JP : “Ya, saya mengalami gangguan kesehatan, terlebih pada mata, juga makan serta tidur yang tidak teratur.
- c. Peneliti : Jadi apakah dari JP memiliki cara dalam menyelesaikan masalah ini ?,
- d. JP : “kalau dari saya pribadi untuk menyelesaikan masalah kesehatan akibat gadget ,adalah dengan cara lebih menghargai kesehatan yaitu, mengatur waktu sesuai bagaimana seharusnya, makan di saat waktunya untuk makan, tidur di saat waktunya tidur dan mengurangi penggunaan gadget”
- e. Peneliti : Baik, apakah dari JP benar – benar yakin akan penyelesaian yang telah JP paparkan tadi ?
- f. JP : “Ya, saya yakin bu.”
- g. Peneliti : Oke jika dari JP merasa bahwa kesehatan adalah hal penting yang harus diperhatikan maka JP harus bisa lebih menghargai waktu, karena kebiasaan buruk yang dilakukan secara berulang – ulang akan memberi dampak negatif di kemudian hari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penelitian yang dilakukan ini dapat membawa dampak yang baik bagi peserta didik, dimana hal ini membantu mereka untuk

mengetahui bahwa penggunaan gadget jika digunakan secara berlebihan akan memberi dampak negatif yang bukan hanya berpengaruh bagi nilai tetapi juga kesehatan, dari pendekatan yang digunakan ini yaitu pendekatan problem solving, juga dapat memberikan peluang bagi mereka untuk menyelesaikan masalah secara mandiri dengan menggunakan pemikirannya sendiri.

#### 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan gadget ditemukan beberapa poin utama yang dimana hal ini berupa adanya ketergantungan seperti yang dialami beberapa siswa kelas VIII di SMP N 2 Tondano (SL dan JP) yaitu : mereka menerima dampak negatif bagi diri mereka pribadi baik kesehatan maupun pendidikan, juga individu lebih mengerti bahwa penggunaan gadget jika secara berlebihan akan memberi dampak buruk bagi perkembangan intelektual maupun karakter. Tetapi dari dua jenis permasalahan yang terjadi pada SL dan JP ada 2 faktor sama yang menjadi dasar dari adanya masalah penggunaan gadget ini yaitu sama – sama dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, dalam masalah ini juga peneliti memberi kebebasan juga kesempatan kepada konseli untuk menemukan dan menentukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya dan memilih tindakan apa yang akan dia ambil, hal ini sejalan dengan pendapat Carl Roger (Adi,

2020) yaitu: pendekatan Client Centered adalah bentuk konseling yang berpusat pada klien atau konseli yang menekankan pada kemampuan klien untuk menentukan masalah yang penting bagi dirinya dan pemecahan masalah tersebut

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian juga pembahasan mengenai penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi prestasi siswa. Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari games, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini akan berimbas pada siswa dengan menurunnya tingkat prestasi. Dengan adanya hal ini siswa akan mengalami penurunan pada prestasinya. tapi jikalau gadget digunakan dengan baik maka dapat berguna sebagai sarana belajar demi menunjang tingkat prestasi siswa. Juga Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, baik data melalui wawancara maupun data melalui observasi terkait penelitian menggunakan pendekatan Client Centered dengan teknik problem solving untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam hal penggunaan gadget ditemukan beberapa kesimpulan bahwa dari dua konseli yang menjadi objek wawancara yaitu :

- a. Ada 2 faktor yang menjadi penyebab ketergantungan gadget yang dialami oleh SL dan JP yaitu faktor eksternal dan internal
- b. SL dan JP sama – sama menerima dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan.

#### 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kami panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat, Tauhid, dan HidayahNya penulis dapat menyelesaikan Jurnal tentang "Pelaksanaan Clie Center dengan Teknik Problem Solving dalam Pemecahan Masalah penggunaan gadget pada Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Tondano" hingga selesai. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Ibu Rinna Yuanita Kasenda, S,Th.,M.Teol.,M.Pd., selaku dosen Pengampuh Mata Kuliah Konseling Post Modern atas Bimbingan dan dukungannya
2. Sekolah SMP N 2 TONDANO, Yang telah berkerjasama dalam pengobservasian jurnal ini.

3. Kepala sekolah, Guru-guru, serta siswa/i yang sangat kami cintai dan banggakan atas perizinannya kepada kami dalam melakukan observasi sehingga jurnal ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin.

Kami menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari kata sempurna. Karena kami juga masih dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bermanfaat. Maaf jika terdapat kesalahan dalam penulisan jurnal ini. Semoga isi dari jurnal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. "Metodologi penelitian pendidikan." Jurnal Al-Hikmah 1.1 (2020). Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. Jurnal Al-Hikmah, 1(1). Arifin, Zaenal. Metodologi penelitian pendidikan. Jurnal Al-Hikmah, 2020
- Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2016, 6.1: 14-25.
- Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 6(1), 14-25.
- Herinawati, V., Masturi, M., & Hidayati, R. (2022). PENDEKATAN CLIENT CENTERED DENGAN TEKNIK PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA DARI PERGAULAN TEMAN SEBAYA. Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC), 1(2), 241-250.
- Herinawati, Veninda, Masturi Masturi, and Richma Hidayati. "PENDEKATAN CLIENT CENTERED DENGAN TEKNIK PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA DARI PERGAULAN TEMAN SEBAYA." Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC) 1.2 (2022): 241-250.
- Herinawati, Veninda; MASTURI, Masturi; HIDAYATI, Richma. PENDEKATAN CLIENT CENTERED DENGAN TEKNIK PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA DARI PERGAULAN TEMAN SEBAYA. Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC), 2022, 1.2: 241-250.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2).
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan." KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program 5.2 (2018).
- Marpaung, Junierissa. Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 2018, 5.2.
- Rosada, U. D. (2016). Model pendekatan konseling client centered dan penerapannya dalam praktik.
- Rosada, Ulfa Danni. "Model pendekatan konseling client centered dan penerapannya dalam praktik." Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling 6.1 (2016): 14-25.
- Rosada, Ulfa Danni. Model pendekatan konseling client centered dan penerapannya dalam praktik.