



EFEKTIVITAS LAYANAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MEREDUKSI INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK

¹Lailatul Farqiyah & ²Ayong Lianawati

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email : illafarqiyah@gmail.com

Received: March 20, 2025

Accepted: June 13, 2025

Published: June 30, 2025

Abstract: Role playing technique is a role or character of a person involved in the situation that can encourage a high level of creativity and skill in group guidance activities. The purpose of this study was to determine the effectiveness of role playing technique group guidance services in reducing the intensity of gadget use in children in Tenaru Village, Driyorejo District. The method used was pre-experimental with one group pretest-posttest design. The sample used was 18 children taken by random sampling from 84 children. Data collected using a questionnaire that had been tested for validity. Data analysis used the Wilcoxon rank test to determine significant differences in the intensity of gadget use in children.

Keywords: Role Playing; Group Guidance; Intensity of Gadget.

Abstrak: Teknik role playing adalah suatu peran atau karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut dapat mendorong tingkat berfikir dengan kreativitas dan keterampilan yang tinggi dalam kegiatan bimbingan kelompok. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui layanan bimbingan kelompok teknik role playing efektif dalam mereduksi intensitas penggunaan gawai pada anak di Desa Tenaru Kecamatan Driyorejo. Metode yang digunakan adalah pra eksperimental dengan one group pretest-posttest design. Sampel yang digunakan 18 anak yang diambil secara random sampling dari 84 anak. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang telah di uji validitasnya. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon rank test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam intensitas penggunaan gawai pada anak.

Kata Kunci: Role Playing; Bimbingan Kelompok; Intensitas Penggunaan Gawai.

A. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi internet sedang berkembang dengan cepat. Khususnya, fenomena intensitas penggunaan gawai telah meningkat secara signifikan selama belajar di rumah. Tidak dapat dipungkiri bahwa peningkatan jumlah anak yang menggunakan gawai merupakan salah satu dampak yang terjadi. Kasus ini terjadi karena pandemi COVID-19 yang muncul tujuh tahun yang lalu sehingga dapat menyebabkan sekolah dan pekerja dikarantina sosial yang dikenal sebagai pembatasan sosial di lingkungan mereka. Hal ini berdampak pada Pendidikan anak karena intensitas penggunaan gawai semakin meningkat (Haryati dan Haryanto, 2023).

Dengan munculnya kasus intensitas penggunaan gawai yang dialami oleh anak akan menjadikan kurangnya interaktif dan lebih suka menggunakan gawainya sendiri. Akibatnya, mereka menjadi individualis dan tidak peduli terhadap teman atau orang lain yang dikarenakan tingkat penggunaan gawai mereka berbeda. Tingginya intensitas penggunaan gawai yang terjadi pada anak saat ini dipengaruhi salah satu faktor yaitu perilaku (tindakan) aktivitas diri sendiri yang termasuk juga dilingkungan sekitar, dan teman-temannya. Faktor ini akan mempengaruhi intensitas penggunaan gawai pada anak-anak.

Penggunaan gawai oleh anak-anak semakin memprihatinkan dan jelas berdampak negatif pada perkembangan mereka, Warisyah, (2018) mengatakan anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi dan asyik dengan kecanggihan gawai. Namun, penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif pada mereka. Penggunaan gawai memiliki dampak positif dan negatif yaitu dampak positifnya membuat anak lebih mudah berkomunikasi, mendapatkan informasi dari orang lain, dan meningkatkan kreativitas mereka sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat anak merasa tidak terkontrol secara emosional, sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, waktu terbuang sia sia, mengganggu Kesehatan anak, dan menghambat perkembangan kognitif anak usia dini. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan mereka menjadi malas beraktivitas dan lebih suka bermain gawainya daripada bermain dengan temannya.

Dalam hal ini dampak positif dan negatif telah dibahas, intensitas penggunaan gawai anak akan mengalami penurunan dalam belajar sehingga mereka lupa mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru. Penelitian ini telah mengobservasi pada anak sebanyak 5 yang terlalu lama menggunakan gawai sehingga mereka lupa mengerjakan tugas sekolah yang di berikan oleh guru. Kasus ini sudah terjadi di situs sosial media tiktok, dimana anak usia 4 tahun harus menjalani operasi karena penggunaan gawai secara berlebihan. Engelbertus, (2022) mengatakan bahwa anak-anak usia dini memiliki penggunaan gawai yang lebih tinggi daripada orang lain di Indonesia. Orang tua harus lebih mengawasi anak-anak ketika menggunakan gawai agar tidak terjadi pada perkembangan anak. Banyak orang tua membiarkan anak-anak mereka menggunakan gawai yang mungkin mereka mengakses konten tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini, anak-anak akan mengalami dampak terhambatnya perkembangan bahasa mereka (Bali, Panmaley, dan Ndeot. 2022).

Hal ini, orang tua tidak boleh mengandalkan gawai untuk menemani anak-anaknya dan jika mereka memberinya tanpa pengawasan orang dewasa, gawai dapat menyebabkan gangguan mental atau autisme (ABK). Agar anak tidak trauma yang dapat mengganggu kesehatan mentalnya, orang tua dapat berkomunikasi dengan baik tentang batasan dalam penggunaan gawai. Dalam mencegah anak akan bergantung pada gawai, orang tua perlu memiliki pemahaman sehingga dapat memberikan pencegahan yang tepat dan mengajarkan anak-anak untuk tidak menggunakan gawai secara berlebihan.

Berdasarkan urgensi fenomena tentang pengaruh gawai terhadap perkembangan anak sangat penting untuk ditangani karena intensitas penggunaan gawai sekarang membuat masa depan anak terganggu maka, penelitian ini mengasumsikan bahwa fenomena ini dapat ditangani melalui layanan bimbingan kelompok yaitu proses memberikan bimbingan dalam lingkungan kelompok. Menurut prayitno bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok dalam masalah yang dialami bersama-sama dan tidak ada yang dirahasiakan. Hidayat and Widigdo, (2018). Pendapat Alawiyah (2024) dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna memecahkan masalah (individu) anak. Selain Adapun bimbingan kelompok mempunyai beberapa teknik yaitu salah satunya teknik role playing.

Role playing merupakan teknik yang memerankan situasi imajinatif dengan tujuan untuk membantu anak memahami diri mereka sendiri yang dapat meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, menganalisis perilaku, dan menunjukkan pada orang lain bagaimana harus berperilaku bermain peran yang dilakukan. Cournier (Efrord, 2017) mengatakan bahwa bermain peran adalah pendekatan yang menggabungkan metode seperti terapi refleksi terkondisi (reflek terkondisi) Salter, metode psikodrama Moreno, dan terapi peran tetap, Kelly. Salah satu metode yang digunakan untuk mengatur bimbingan kelompok adalah teknik bermain peran (role playing). Teknik role playing ini bertujuan untuk kegiatan yang bermanfaat bagi anak dan mungkin membuat mereka lebih tertarik untuk berpartisipasi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah terdapat anak memiliki intensitas penggunaan gawai yang tinggi. dengan munculnya fenomena intensitas penggunaan gawai anak-anak menjadi kurang interaktif

dan lebih suka menggunakan gawai mereka sendiri. Dipengaruhi dengan gawai mereka menjadi individualis tidak peduli dengan teman atau orang lain. Kasus ini terjadi karena pandemi COVID-19 yang muncul tujuh tahun lalu yang menyebabkan sekolah maupun pekerja dikarangtina sosial lingkungan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai semakin meningkat dan berdampak pada pendidikan terutama pada anak-anak sehingga penelitian ini dilakukan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik role playing yang mengacu pada penelitian (Wahyuningsih, 2020) yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah, mengembangkan ide-ide kreatif, mengungkapkan diri, memberikan kesempatan untuk berpendapat dan dapat memberikan kesenangan agar tidak bergantung pada gawai di kehidupan sehari-hari.

B. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yang dihitung dengan angka statistik atau SPSS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimental design (one group pretest dan post-test). Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Desa Tenaru Kecamatan Driyorejo yang berjumlah 84 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah 18 anak di Desa Tenaru Kecamatan Driyorejo yang diambil dari total populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling yaitu dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Djawanto, 2019). Penelitian ini menggunakan kuesioner dari skala intensitas penggunaan gawai anak yang disusun berdasarkan aspek intensitas penggunaan gawai menurut Del Barrio dalam (Taqwa, 2018). Uji validitas hanya dilakukan terhadap 33 responden yang memiliki kemiripan dengan populasi penelitian. Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikan 0,05 yang memiliki nilai r_{Tabel} sebesar 0,339 untuk $df = 49 - 2 = 47$. Dikatakan valid jika $r_{Hitung} < r_{Tabel}$ maka pernyataan tidak valid. Jumlah item valid pada pernyataan ini sebanyak 35 item dan tidak valid sebanyak 15 item. Pengujian reliabilitas penelitian ini menggunakan system SPSS for windows dengan metode Cronbach alpha. Menurut Sudjana (Nafiudin et al. 2021) menyatakan bahwa reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan alat dalam menilai apa yang dinilainya apakah hasil kuesioner dapat dipercaya atau tidak. Dimana item yang diuji adalah hanya item yang valid. Teknik yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini menggunakan uji wilcoxon rank test yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a) Gambaran umum Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak

Berdasarkan hasil observasi yang diketahui peneliti ada 5 anak yang memiliki intensitas penggunaan gawai tinggi karena ada beberapa faktor yaitu orang tua sibuk bekerja, kurangnya dorongan untuk anak, dan terlalu menyepelekan dan mengabaikan nasihat orang. Peneliti telah melakukan observasi pada anak yang mengalami faktor orang tua sibuk bekerja, orang tua tersebut tidak mempedulikan apa yang dilakukan dirumah ketika orang tua tidak dirumah dan disaat mereka berkumpul tidak memperdulikan anak tersebut bermain gawai mereka sibuk dengan pekerjaannya masing-masing sehingga anak tersebut mengalami intensitas penggunaan gawai yang tinggi. peneliti menyimpulkan dalam aspek perhatian intensitas penggunaan gawai sangat penting untuk anak agar mereka dapat perhatian khusus dan kasih sayang lebih dari orang tuanya.

Selain orang tua sibuk bekerja, ada menyepelekan dan mengabaikan nasihat orang. Peneliti meengobservasi bahwa orang tua sudah memberi nasihat agar tidak terlalu lama bermain gawai akan tetapi anak tersebut mengabaikan nasihat dari orang tua. Hal ini, anak mengalami intensitas penggunaan gawai tinggi sehingga peneliti menyimpulkan dalam aspek penghayatan intensitas penggunaan gawai sangat penting untuk anak agar mendapatkan pemahaman terhadap informasi dari orang tua dalam penggunaan gawai. Selain anak, orang tua juga harus mencari informasi mengenai kegunaan gawai pada anak dan berapa lama anak menggunakan gawai.

Selain faktor mengabaikan nasihat orang tua, anak tersebut menggunakan gawai tanpa melihat waktu atau jam durasi saat menggunakan gawai sehingga anak tersebut memiliki kurangnya motivasi atau dorongan dari orang tua yang mengabaikan hal-hal kecil seperti anak dibiarkan bermain gawai tanpa melihat jam atau tidak diberi jangka waktu dalam pemakaian. Hal ini akan mengakibatkan anak sulit berkonsentrasi saat belajar maupun di sekolah. Peneliti menyimpulkan aspek frekuensi dan durasi sangat penting untuk anak yang terlalu lama dalam penggunaan gawai agar anak dapat mengurangi durasi yang melebihi batas waktu saat menggunakan gawai.

Dari beberapa faktor penyebab dari konseli diatas, maka peneliti mengetahui profil anak yang mengalami intensitas penggunaan gawai tinggi. Mereka diberi sebuah kuesioner untuk mengukur skala yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas teknik role playing dalam bimbingan kelompok terhadap intensitas penggunaan gawai pada

anak di Desa Tenaru Kecamatan Driyorejo. Hasil penyebaran kuesioner intensitas penggunaan gawai telah dilakukan peneliti pada 84 anak, maka yang didapatkan sampel sebanyak 18 anak dengan perolehan skor intensitas penggunaan gawai tinggi.

b) Hasil Pretest Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak

Hasil pretest intensitas penggunaan gawai dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024 dengan jumlah 84 anak. Hasil dari penyebaran pretest menunjukkan bahwa terdapat 12 subjek penelitian memiliki skor rendah, 54 subjek penelitian memiliki skor sedang, 18 subjek memiliki skor tinggi. Namun, peneliti mengambil 18 anak dengan skor tertinggi sebagai populasi penelitian. Berikut hasil pretest 18 anak dengan kategori skor tinggi yang akan dijadikan sampel oleh peneliti.

Tabel 1. Hasil Pretest Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak

No	Inisial	Umur	Hasil Pretest	Kategori
1	MBM	12	110	Tinggi
2	AKH	12	112	Tinggi
3	RFA	12	112	Tinggi
4	AWPW	12	118	Tinggi
5	ADDT	11	112	Tinggi
6	MAHI	9	118	Tinggi
7	FKS	12	112	Tinggi
8	AENO	12	118	Tinggi
9	ASW	12	116	Tinggi
10	UNH	10	116	Tinggi
11	MNA	12	116	Tinggi
12	AAF	11	111	Tinggi
13	MAAI	10	109	Tinggi
14	MAAF	10	115	Tinggi
15	GNI	9	109	Tinggi
16	MAA	10	115	Tinggi
17	EL	8	112	Tinggi
18	AM	10	115	Tinggi
Mean			113,167	

Tabel tersebut menggambarkan hasil pretest intensitas penggunaan gawai pada anak dengan kategori tinggi, nilai dari hasil pretest tersebut yaitu 113, 167. Setelah diketahui bahwa 18 anak memiliki intensitas penggunaan gawai yang tinggi, mereka akan diberi perlakuan treatment dengan teknik role playing.

c) Hasil Posttest Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak

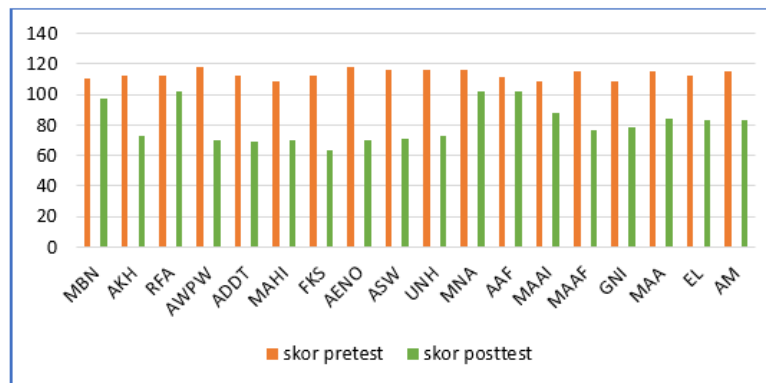
Pemberian post-test dengan mengambil 18 sampel yang memiliki kategori rendah untuk mengetahui apakah ada perubahan intensitas penggunaan gawai pada anak yang menjadi subjek penelitian, setelah di beri treatment bimbingan kelompok teknik role playing yang dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Berikut hasil post-test intensitas penggunaan gawai pada anak.

Tabel 2. Hasil posttest Intensitas Penggunaan Gawai pada anak

No	Inisial	Hasil Pretest	Kategori
1	MBM	97	Sedang
2	AKH	73	Rendah
3	RFA	102	Sedang
4	AWPW	79	Rendah
5	ADDT	69	Rendah
6	MAHI	70	Rendah
7	FKS	63	Rendah
8	AENO	70	Rendah
9	ASW	71	Rendah
10	UNH	73	Rendah
11	MNA	102	Sedang
12	AAF	101	Sedang
13	MAAI	88	Sedang
14	MAAF	77	Rendah
15	GNI	78	Rendah
16	MAA	84	Rendah
17	EL	83	Rendah
18	AM	83	Rendah
Mean	80,7778		

d) Hasil Perbandingan Pretest-Posttest

Berikut perbandingan hasil pretest-posttest dari kuesioner intensitas penggunaan gawai pada anak digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil perbandingan pretest dan posttest Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak

Gambar diatas menunjukkan bahwa masing-masing anak mengalami kamajuan dari hasil pretest ke post-test.

e) Uji Hipotesis

Hasil uji Wilcoxon penerapan teknik role playing dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi intensitas penggunaan gawai pada anak di Desa Tenaru Kecamatan Driyorejo (pretest-posttest)

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - pretest	Negative Ranks	18 ^a	9.50	171.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	0 ^c		
	Total	18		

a. posttest < pretest
 b. posttest > pretest
 c. posttest = pretest

Pada tabel tersebut diperoleh selisih antara intensitas penggunaan gawai pada anak untuk pretest ke posttest menunjukkan terdapat 0 data positif (N) yang artinya 18 anak mengalami penurunan dalam intensitas penggunaan gawai dari nilai pretest ke nilai posttest. Berikut adalah hasil *Test statistic* uji Wilcoxon.

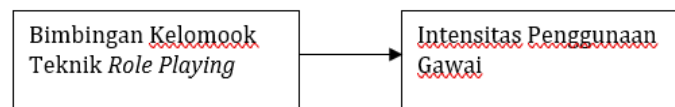
Tabel 7. Statistic Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak

Test Statistics ^a	
	post-test - pre test
Z	-3.725 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Berdasarkan hasil test statistic uji *Wilcoxon* diketahui bahwa asymp.sig (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$ maka artinya terdapat perbedaan antara intensitas penggunaan gawai anak untuk pretest dan posttest, sehingga disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif dalam mereduksi intensitas penggunaan gawai pada anak.

2. Pembahasan

Pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk memberikan pemahaman tentang intensitas penggunaan gawai pada anak di Desa Tenaru Kecamatan Driyorejo. Terdapat dua variabel dalam pembahasan ini, yaitu intensitas penggunaan gawai dan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebagai denden variabel. Berikut Gambaran anatara dua variabel:



Gambar 3. Hubungan antara dua variabel

Pertanyaan pada penelitian adalah apakah pelaksanaan Bimbingan kelompok dengan Teknik *role playing* efektif untuk mereduksi intensitas penggunaan gawai pada anak? Berdasarkan dua jurnal yang telah kelompokkan dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan Teknik *role playing* dapat memberikan pemahaman tentang intensitas penggunaan gawai. Peneliti juga berperan aktif untuk melakukan kegiatan layanan *role playing* secara efektif. Teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terbukti efektif dalam mereduksi intensitas penggunaan gawai anak. Penelitian ini secara empiris berkorelasi dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Diana dan Eny (2020) berjudul “Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk mengurangi Frekuensi Bermain Gadget pada Siswa Sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap frekuensi bermain gawai pada anak sekolah dasar dengan nilai signifikan $0,001$ lebih kecil $0,005$ mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Dengan kegiatan penelitian ini, anak-anak dapat memahami komponen, konsekuensi dan dampak yang mempengaruhi intensitas penggunaan gawai. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi *role playing* dapat menjadi salah satu metode efektif untuk mereduksi intensitas penggunaan gawai pada anak-anak dengan topik-topik tertentu.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi efektif untuk mereduksi intensitas penggunaan gawai pada anak di Desa Tenaru Kecamatan Driyorejo. Teknik ini berperan penting untuk memahami perasaan orang lain, memiliki rasa tanggung jawab, dan memunculkan ide-ide kreatif yang dapat menurunkan intensitas penggunaan gawai pada anak. Pemahaman dengan fenomena intensitas penggunaan gawai ini agar mereka tidak bermain gawai secara berlebihan dan lebih fokus dengan pembelajaran maupun tugas dari guru mereka. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok ini tidak hanya mengatasi permasalahan mereka akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan kepercayaan diri, mengembangkan pikiran, wawasan, sikap dan bersosialisasi bersama dalam kelompok.

REFERENSI

- Andi, A., Zulkarnaini. (2023). *Pengantar Statistika*. Solok, Sumatra Barat. Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi (041/SBA/2023).
- Alawiyah, Tuti. (2024). Penerapan Bimbingan Kelompok Untuk Pencegahan Pergaulan Bebas Pada Siswa Dan Siswi MTS Negeri 1 Agam. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1): 130-34. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10500560>.
- Bali, B. N., Olgamina, P., & Felisitas, N. (2022). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Prodi PLS Universitas Nusa Cendana*, 1(2): 15-32.
- Bradley T. Efrord, (2016). *Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar (40) cet ke-2.
- Haryati, Linda, F., & Haryanto, H. (2023). "Gadget Addicted Phenomenon In Elementary School Children: Challenges Or Opportunities In Learning?" *Gadget Addicted Phenomenon In Elementary School Children: Challenges Or Opportunities In Learning? Proceedings Series on Social Sciences Haryati, Linda Feni Haryanto, Haryanto & Humanities* 12: 323-28. <https://doi.org/10.30595/pssh.v12i.815>.
- Hidayat, Khorido, & Rudianto, J. W. (2018). "Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Kecemasan Siswa SMK Menghadapi Wawancara Kerja." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5(1): 26-30.
- Nafiudin, Andari, Denny, K, & Andini, T. S. (2021). "Pentingnya Desain Ulang Pekerjaan Dan Deskripsi Pekerjaan Untuk Peningkatan Kinerja Pegawai Pada Masa Pandemi Covid 19." *Sains Manajemen* 7(2): 155-67. <https://doi.org/10.30656/sm.v7i2.4139>.
- Taqwa, M. I. (2018). *Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Stories Dengan Kesehatan Mental*. Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, 8.

- Wahyuningsih, Diana, D., & Eny, K. (2020). "Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Frekuensi Bermain Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar." *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 4(2): 510-14. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i2.8280>.
- Warisyah, Y. (2018). *Pentingnya "pendampingan Dialogis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Pendidikan, 130-138.