

PARENT'S EMPOWERMENT IN UTILIZATION AND TRADITIONAL TOY MAKING TO REDUCE GADGET ADDICTION AMONG ELEMENTARY STUDENTS

Heni Purnama¹, Kartika Putri Utami², Ariel Sanria³, Veby Aulia Ilmawati Lisset⁴, Anengsih Novianti⁵, Dwi Agustin⁶

¹²³⁴⁵⁶Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan STIkep PPNI Jawa Barat, Indonesia

Article history
Received : 31/07/2024
Revised : 19/10/2024
Accepted : 28/11/2024
Published : 30/11/2024

*Corresponding email :
zuma1123@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget saat ini hampir menyeluruh di semua kalangan usia, termasuk anak-anak. Banyaknya aplikasi-aplikasi menarik yang di tawarkan seperti games membuat anak-anak sangat gemar menggunakan gadgetnya. Masalah yang muncul adalah kecanduan gadget yang membuat anak menjadi susah untuk bersosialisasi baik di lingkungan keluarga dan sekolah. Orang tua memiliki peran penting dalam menurunkan kecanduan gadget yang di alami oleh anaknya. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan orang tua dan menggunakan sumber daya yang ada untuk membuat mainan tradisional. Proses pemberdayaan dan pembuatan mainan tradisional dapat di lakukan bersama-sama antara orang tua dan anak. Metode pelaksanaan PKM ini yaitu akan bekerjasama dengan pihak mitra yaitu pihak sekolah dalam memfasilitasi pertemuan dengan para orang tua murid di kelas 1 dan 2. Pelatihan pembuatan mainan tradisional akan di lakukan selama 1 bulan. Output dalam PKM ini adalah terbentuknya modul ataupun video pelatihan pembuatan mainan tradisional. Analisa univariat menunjukkan nilai rata-rata pengetahuan orang tua pada pre-test adalah 32.33 (± 2.895) dengan nilai min-max 28-40 dan post-test adalah 35.00 (± 3.836) dengan nilai min-max 28-44. Nilai rata-rata gadget addiction pada pre test adalah 26.93 (± 6.902) dengan nilai min-max 20-38 dan nilai rata-rata post test adalah 31.27 (± 7.216) dengan nilai min-max 21-44. Bivariate analisis menggunakan uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai T hitung sebesar -1.878 (T-hitung > T tabel), Nilai P-Value pada pengetahuan orang tua sebesar 0.003 (p-value < 0.05) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Pada Gadget Addiction diperoleh P-Value sebesar 0.02 (p-value < 0.05) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Pemberdayaan orang tua dalam pemanfaatan dan pembuatan mainan tradisional dapat menjadi strategi efektif untuk mengurangi kecanduan gadget di kalangan siswa SD dan juga meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai gadget.

Kata kunci: Parents; Empowerment; Gadget_addiction; Child

ABSTRACT

The use of gadgets is currently almost universal in all age groups, including children. The many interesting applications offered such as games make children very fond of using their gadgets. The problem that arises is gadget addiction which makes it difficult for children to socialize both in the family and school environment. Parents have an important role in reducing gadget addiction experienced by their children. This community service aims to empower parents and use existing resources to make traditional toys. The process of empowerment and making traditional toys can be done together between parents and children. The method of implementing this PKM is to collaborate with partners, namely the school in facilitating meetings with parents of students in grades 1 and 2. Traditional toy making training will be carried out for 1 month. The output in this PKM is the formation of a module or video of traditional toy making training. Univariate analysis showed that the average value of parental knowledge in the pre-test was 32.33 (± 2.895) with a min-max value of 28-40 and the post-test was 35.00 (± 3.836) with a min-max value of 28-44. The average value of gadget addiction in the pre-test was 26.93 (± 6.902) with a min-max value of 20-38 and the average value of the post-test was 31.27 (± 7.216) with a min-max value of 21-44. Bivariate analysis using the Paired Sample T-Test obtained a T-count value of -1.878 (T-count > T table), the P-Value on parental knowledge was 0.003 (p-value < 0.05) indicating a significant difference. In Gadget Addiction, the P-Value obtained was 0.02 (p-value < 0.05) indicating a significant difference. **Conclusion:** Empowering parents in utilizing and making traditional toys can be an effective strategy to reduce gadget addiction among elementary school students and also increase parents' knowledge about gadgets.

Keywords: Parents; Empowerment; Gadget_addiction; Child

PENDAHULUAN

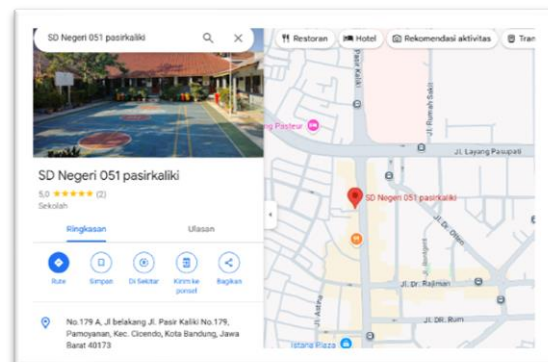
Teknologi saat ini sangat berkembang dengan pesat dan semakin maju. Terbukti dengan semakin banyaknya fitur yang tersedia terutama pada gadget. Menurut (Hidayat, 2022) dalam penelitiannya, gadget adalah salah satu teknologi yang bisa memberi pengaruh dan menstimulasi perkembangan mulai dari aspek kognitif, sosial-emosional, nilai agama serta moral, aspek fisik motorik dan Bahasa. Pengguna gadget saat ini tidak hanya dari kalangan orang dewasa tetapi mulai digunakan juga oleh anak usia balita hingga remaja. Pemberian gadget pada anak usia dini bisa memberikan dampak positif dan negatif pada perkembangannya, baik secara fisik maupun psikologis, hal itu tergantung pada faktor pengawasan orang tua/ guru dan durasi yang digunakan anak untuk bermain gadget (Hidayat, 2022).

Indonesia menjadi pengguna gadget terbanyak keempat didunia di tahun 2022 dengan jumlah 192,15 juta pengguna (GoodStats,2023). Menurut data BPS pada tahun 2022 pengguna ponsel pada anak usia 0-6 tahun sebanyak 33,44% dan pengguna ponsel pada anak usia 9-19 tahun sebanyak 65,34% (GoodStats,2023). Menurut CNBC Indonesia mengutip hasil riset dengan judul “State of Mobile 2023” mengungkapkan bahwa pada tahun 2019 anak- anak cenderung didepan gadget selama 3-4 jam, dan pada tahun 2023 mengalami peningkatan menjadi 5-6 jam. Menurut Ratnawati et al., (2023) dalam penelitiannya mengatakan, anak usia 3-5 tahun menggunakan gadget untuk menonton kartun sedangkan usia 5-8 tahun menggunakan gadget untuk bermain game.



Gambar 1 SDN 051 Pasirkaliki

SDN 051 Pasirkaliki merupakan salah satu sekolah yang berada di pusat kota Bandung. SDN 051 memiliki tujuan membangun budaya sekolah yang lebih positif, aman, dan mendukung perkembangan siswa. Salah satu budaya yang ingin di terapkan adalah budaya belajar aktif dan bebas dari penggunaan gadget secara berlebihan.



Gambar 2 Lokasi SDN 051 Pasirkaliki

Aktifitas siswa selain belajar di sekolah, tentunya terdapat kegiatan-kegiatan seperti mengerjakan tugas dan juga siswa bermain dengan teman sebayanya. Aktifitas yang di lakukan oleh siswa seringkali menggunakan gadget seperti siswa bermain games, menonton youtube dan lain sebagainya. Banyaknya penggunaan gadget pada anak usia dini menimbulkan berbagai dampak salah satunya dampak negatif diantaranya anak dapat membuka semua fitur yang ada di gadget tanpa ada Batasan. Hal ini

mengakibatkan anak menjadi kecanduan gadget, seringnya melihat layar gadget juga menimbulkan kerusakan pada mata anak, emosi anak menjadi tidak terkontrol, dan tidak adanya motivasi untuk belajar. Menurut Artamia & Syamsiyati, (2023) dalam penelitiannya, gadget memiliki dampak negatif untuk anak sebagai berikut: (1) Perkembangan bahasa yang terlambat, (2) Mengalami masalah dalam belajar, (3) Anak mengalami gangguan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder), (4) Mempengaruhi nilai moral pada anak, dan (5) Depresi.

Permasalahan yang dihadapi oleh SDN 051 Pasirkaliki berdasarkan laporan dari salah satu guru, yaitu anak kurang fokus pada saat pembelajaran di kelas, anak lebih suka untuk bermain daripada belajar, kurang tertib saat pembelajaran, dan sering kali telat untuk mengumpulkan tugas. Wali kelas juga mendapatkan keluhan dari orang tua siswa bahwa siswa ketika di rumah tidak bisa berhenti memainkan gadget.

Peran orang tua dalam mencegah perilaku bullying pada anak sangat penting. Sebagai figur utama dalam perkembangan moral dan emosional anak, orang tua dapat melakukan berbagai langkah untuk membantu mencegah kecanduan gadget. Tindakan yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah memberikan aktifitas yang dapat menjauhkan anak dari gadget.

Perubahan zaman yang begitu cepat, serta kemajuan teknologi yang pesat, menjadi beberapa faktor utama permainan tradisional mulai ditinggalkan di era modern ini. Aktivitas bermain, terutama yang melibatkan interaksi sosial, dapat memainkan peran penting dalam mengurangi perilaku bullying di kalangan

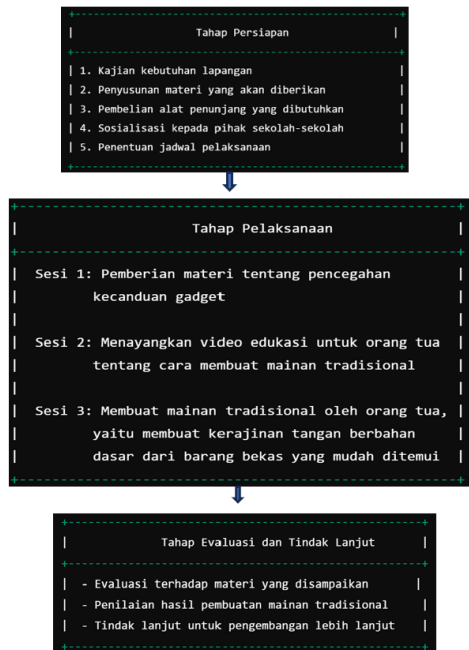
anak-anak. Sebagian orang tua tidak mengenal permainan tradisional karena mereka sendiri tidak diajarkan permainan tersebut saat kecil atau tidak pernah terlibat dalam kegiatan bermain yang melibatkan permainan tradisional. Jika orang tua tidak memiliki pengalaman langsung dengan permainan-permainan tersebut, makacenderung tidak akan mengajarkannya kepada anak-anak mereka.

Berdasarkan kondisi di atas maka dalam pengabdian kepada masyarakat ini, peneliti ingin memberdayakan orang tua dalam mencegah bullying yaitu dengan memberikan pelatihan cara membuat permainan tradisional. Harapan dari pelatihan ini adalah supaya orang tua dalam memberikan aktifitas yang bermanfaat dan menjauhkan anak dari gadget. Pelaksanaan program ini yaitu dengan melibatkan orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun di SDN 051 Pasirkaliki. Program ini bertujuan untuk membantu orang tua yang memiliki anak dengan kecanduan gadget untuk mencegah hingga mengurangi frekuensi kecanduan anak terhadap gadget. Kegiatan ini juga dapat sebagai salah satu sarana agar orang tua dengan anak dapat menjalin ikatan yang lebih baik, mengasah kreativitas orang tua dan anak dengan membuat kerajinan mainan tradisional bersama, dan juga memperkenalkan serta mengajarkan anak-anak permainan tradisional agar anak dapat bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya tanpa melibatkan gadget. Orang tua akan diberi sosialisasi terkait bahaya penggunaan gadget pada anak.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan akan dilaksanakan berdasarkan rangkaian tahapan yang disusun secara

sistematis, berikut skema kegiatan yang dilaksanakan



Gambar 3 Metode Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di lakukan selama 2 minggu dan berjalan sesuai dengan rencana. Jumlah orang tua yang mengikuti kegiatan sebanyak 15 orang. Responden berasal dari orang tua siswa mulai dari kelas 1 dan kelas 2 di SDN 051

Tabel 1. Data Demografi Responden (N=15)

Karakteristik	Mean (\pm SD) Min-Max	F (%)
Pekerjaan		
Ibu Rumah Tangga		14 (93.3%)
Wiraswasta		1 (6.7%)
Lain-Lain		0
Kelas (Anak)		
1A		4 (26.7%)
1B		5 (33.3%)

Karakteristik	Mean (\pm SD) Min-Max	F (%)
2A		2 (13.3%)
2B		4 (26.7%)
Anak Memiliki Gadget Pribadi		
Ya		7 (46.7%)
Tidak		8 (53.3%)
Waktu Menggunakan Gadget		
< 1 jam		5 (33.3%)
1-2 jam		5 (33.3%)
2-3 jam		4 (26.7%)
>4 jam		1 (6.7%)
Kebutuhan Penggunaan Gadget		
Main Game		12 (36.4%)
Menonton Video di Youtube		12 (36.4%)
Aplikasi Belajar		3 (9.1%)
Mengerjakan Tugas		6 (18.2%)

Tabel 2 Pengetahuan orang tua sebelum dan sesudah di lakukan kegiatan (N=15)

	Pengetahuan Orang Tua	
	Sebelum	Sesudah
Mean (\pmSD)	32.33 (\pm 2.895)	35.00 (\pm 3.836)
Min-Max	28-40	28-44

Tabel 3 Kecanduan gadget anak sebelum dan sesudah di lakukan kegiatan (N=15)

	Gadget Addiction	
	Sebelum	Sesudah
Mean (\pmSD)	26.93 (\pm 6.902)	31.27 (\pm 7.216)
Min-Max	20-38	21-44

Tabel 4 Perbedaan Skor pengetahuan orang tua dan gadget addiction Sebelum dan Sesudah dilakukan kegiatan (N=15)

Variabel	T	Mean Difference	P-Value
Pengetahuan Orang Tua	- 3.568	-2.667	0.003
Gadget Addiction	- 3.784	-4.333	0.002

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua masih perlu ditingkatkan. Sebanyak 33.3% orang tua membebaskan dan mengawasi anak dalam memainkan gadget. Orang tua wajib mendampingi anak saat menggunakan teknologi. Orang tua bertanggung jawab untuk mengontrol dan mengawasi informasi yang diterima anak melalui telepon. Selain itu, saat anak bermain dengan gawai, orang tua dapat ikut berinteraksi dengan memberikan penjelasan yang jelas dan tepat (Sisbintari & Setiawati, 2021). Oleh karena itu, kesadaran orang tua terhadap gadget dapat memengaruhi perilaku anak-anak mereka atau penggunaan perangkat tersebut. Sebagian besar responden adalah berstatus ibu rumah tangga (93.3%). Ibu memberikan gadget pada anak dengan tujuan untuk mengalihkan perhatian agar tidak mengganggu pekerjaan rumah tangga. Namun, semakin lama anak-anak akan mulai mencari fitur dan aplikasi baru yang menarik dan menyenangkan bagi mereka yang menyebabkan anak menjadi hanya fokus pada gadget. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Hermiati, 2019), bahwa anak-anak akan menjadi lebih individualis dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan

perangkat elektronik yang berlebihan berdampak negatif pada kesejahteraan emosional anak-anak.

Sebagian besar memiliki gadget pribadi sebanyak 46.7% dengan waktu dalam menggunakan gadget yaitu 1-2 jam setiap hari nya. Lamanya waktu dalam menggunakan gadget dapat menimbulkan beberapa masalah kesehatan seperti gangguan ketajaman penglihatan dan sakit kepala. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Simanjuntak et al., 2023) bahwa masalah kesehatan timbul jika seorang anak menggunakan perangkat dengan waktu yang lama akan mengalami kesulitan tidur, sakit kepala, penurunan ketajaman penglihatan, menjadi mudah marah dan cemas, serta jika tidak diizinkan bermain gadget mereka akan menangis, memukul dan putus atas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget untuk bermain game 36.4% dan menonton video di youtube sebanyak 36.4%. Hal ini didukung oleh pernyataan item bahwa sebanyak 13.3% orang tua menjadikan gadget sebuah solusi ketika anak bosan belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk hiburan tetapi juga sebagai alat untuk mengatasi kebosanan selama belajar. Kecanduan gadget memiliki dampak negatif terhadap fisik dan psikologis anak. Sebanyak 20.0% anak menjadi malas untuk mengerjakan pekerjaan rumah dengan adanya gadget, sebanyak 13.3% menyatakan bahwa kebiasaan bermain gadget membuat anak sering mengeluh sakit kepala dan mengeluh dibagian mata. Hal ini didukung oleh penelitian (Fitriana et al., 2021) bahwa gadget memberikan

dampak negatif dalam berbagai hal, antara lain konsentrasi belajar berkurang, menyita banyak waktu, emosi tidak stabil, bahkan berdampak pada kondisi fisik subjek, seperti pusing dan mata lelah akibat terlalu lama menggunakan gadget. Menurunkan tingkat kecanduan gadget pada anak sekolah memerlukan pendekatan dari berbagai pihak terkait. Perlu adanya kesadaran dan edukasi yang kuat baik bagi orang tua maupun anak tentang dampak negatif kecanduan gadget. Alternatif yang menarik seperti permainan tradisional dan aktivitas luar ruangan.

Pengetahuan orang tua didapatkan nilai rata-rata pretest adalah 32.33 (\pm 2.895) dengan nilai min-max 28-40 dan post test 35.00 (\pm 3.836) dengan nilai min-max 28-44. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan mean score pengetahuan orang tua, ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang mengalami peningkatan setelah dilakukan pemberdayaan pada orang tua. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan *Paired Sample T-Test* didapatkan hasil pengetahuan orang tua *p-value* .003 ($<$ 0.05), hal ini menunjukkan adanya perbedaan skor pengetahuan orang tua. Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Puspitarini et al., 2024), bahwa pemberdayaan pendampingan orang tua menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kapasitas orang tua untuk mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka, opini terhadap penggunaan teknologi digital menjadi positif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2021), menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam menggunakan teknologi

untuk pendidikan anak, menunjukkan bahwa pendekatan praktis seperti Penelitian Aksi Partisipatif (PAR) menyediakan platform yang efektif untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemberdayaan orang tua dalam pemanfaatan dan pembuatan mainan tradisional memainkan peran penting dalam meningkatkan pengetahuan dan menjadikan contoh positif kepada anak-anak serta mendukung perkembangan anak dalam menghadapi tantangan digital modern saat ini.

Pada hasil kegiatan ini juga menunjukkan nilai rata-rata pretest *gadget addiction* 26.93 (\pm 6.902) dengan nilai min-max 20-38 dan nilai rata-rata post test adalah 31.27 (\pm 7.216) dengan nilai min-max 21-44. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata *gadget addiction*, terbukti dari nilai rata-rata yang meningkat setelah adanya pemberdayaan orangtua dalam pemanfaatan dan pembuatan mainan tradisional. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* diperoleh *P-Value* sebesar 0.02 (*p-value* $<$ 0.05) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Penggunaan mainan tradisional dapat mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget dengan cara menyediakan alternative bermain yang kreatif dan mendidik. Memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman dan keluarga. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Zahra Tifani & Nurhanifah, 2023), yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat membantu memenuhi tugas perkembangan sosial anak dan mengurangi kecanduan gadget pada

anak. Anak-anak menjadi lebih aktif, intensitas hubungan anak dengan teman menjadi meningkat dan menghadirkan rasa kepedulian sosial. Hal ini sejalan juga dengan penelitian (Irawan et al., 2020) bahwa kegiatan Parent-Child Fun Games, sebuah inisiatif untuk mengurangi kecanduan ponsel pintar, telah berhasil. Orang tua dan guru telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap sekolah, sebagaimana dibuktikan dengan pengawasan dan bimbingan harian mereka terhadap siswa. Minat anak-anak terhadap berbagai kegiatan dapat ditingkatkan dengan mengintensifkan pengenalan dan pemahaman terhadap permainan tradisional.

KESIMPULAN

Pemberdayaan orang tua dalam pemanfaatan dan pembuatan mainan tradisional dapat menjadi strategi efektif untuk mengurangi kecanduan gadget di kalangan siswa SD dan juga meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai gadget. Dengan mendukung orang tua untuk lebih aktif terlibat dalam memilih dan membuat mainan tradisional yang mendidik, anak-anak dapat mengalami pengalaman bermain yang lebih kreatif dan interaktif. Hal ini tidak hanya membantu mengurangi ketergantungan pada teknologi modern, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai tradisional, keterampilan kreatif, serta interaksi sosial yang positif di antara anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Artamia, C. D., & Syamsiyati, R. N. (2023). *Studi Kasus Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Anak Usia Dini Di Paud*

Anak Hebat Kartasura. UIN RADEN MAS SAID.

Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182.

<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>

Goodstats. (2023) 209,3 Juta Orang di Indonesia Menggunakan Smartphone pada Tahun 2023 – GoodStats Data. (n.d.). Retrieved November 15, 2024, from

<https://data.goodstats.id/statistic/2093-juta-orang-di-indonesia-menggunakan-smartphone-pada-tahun-2023-cbha0>

Hidayat, A. H. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334.

<https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>

Irawan, F. A., Fajar, D., & Permana, W. (2020). Parent-Child Fun Games sebagai Upaya Meminimalisasi Smartphone Addiction pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah Parent-Child Fun Games as an Effort to Minimize Smartphone Addiction atau perangkat seluler (Etaher &. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia*, 1(1), 1–8.

Puspitarini, R. C., Nuswantoro, P., Dewi, S. P., Nugroho, F. A., & Tua, P. O. (2024). *Pemberdayaan pendampingan orang tua dalam mendukung pendidikan anak di era digital*. 5(4), 6060–6067.

Ratnawati, V., Setyawati, S. P., Ningsih, R., & Karuniawati, A. (2023). Pemanfaatan

- Gawai sebagai Media Menanamkan Karakter Tanggung Jawab pada Siswa SD. *Open Community Service Journal*, 2(1), 17–26.
- Simanjuntak, S. R., Usman, S., Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Ratulangi, S. (2023). Caring: Edukasi Dan Sosialisasi Permainan Caring Pada Anak Usia Prasekolah Untuk Mencegah Kecanduan Gadget. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7743–7749.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Wahyuni, F., Asfahani, & Krisnawati, N. (2021). Parenting: Menjadi Orang Tua Kreatif bagi Anak Usia Dini di Masa New Normal Parenting: Being Creative Parents for Early Childhood in the New Normal Period. *Journal of Psychology and Child Development*, 1(1), 1–11.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Zahra Tifani, A., & Nurhanifah, N. (2023). Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 125–135. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.169>