

Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus terhadap Durasi Penggunaan *Gadget* Anak Prasekolah

Ni Luh Made Asri Dewi, Windu Astutik, Kurniasih Widayati

Nursing Department, Stikes KESDAM IX/Udayana, Indonesia

Email: madeasri85@gmail.com

Abstrak

Jumlah pengguna internet semakin meningkat. Indonesia menempati urutan ke-6 terbesar di dunia dalam hal pengguna internet. Data survei APJII tahun 2016 terdapat 768 ribu anak Indonesia usia 10-14 tahun yang telah mengakses internet, usia 15-19 tahun sebanyak 22,5 juta anak dan usia 20-24 tahun sebanyak 22,3 juta. Rata-rata durasi penggunaan *gadget* untuk balita adalah 3 jam. Keterlibatan orang tua penting dalam penggunaan *gadget* anak. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh keterlibatan orang tua dalam permainan kardus bekas terhadap durasi penggunaan *gadget*. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi nonequivalent control group design*. Populasi orang tua dan anak prasekolah (3-6 tahun) 87 orang. Teknik sampel: *purposive sampling*, jumlah sampel 76 orang dengan kelompok intervensi 38 orang dan kelompok kontrol 38 orang. Analisis menggunakan uji *Chi-Square* dengan *Mc.Nemar*. Hasil analisis Ada perbedaan yang signifikan keterlibatan orang tua membuat permainan kardus bekas terhadap durasi penggunaan *gadget* pada kelompok intervensi dengan *p-value*: $0,000 < 0,05$. Simpulan kegiatan dengan keterlibatan orangtua membuat mainan kardus efektif mengurangi durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dan dapat dijadikan alat permainan edukasi (APE)

Kata kunci : Anak prasekolah, *gadget*, keterlibatan orangtua, mainan kardus.

Abstract

*The number of internet users is increasing. Indonesia ranks 6th in the world in terms of internet users. APJII survey data in 2016 contained 768 thousand Indonesian children aged 10-14 years who had accessed the internet 22.5 million aged 15-19 years and 22.3 million aged 20-24 years. The average duration of gadget usage for toddlers is 3 hours. Parental involvement is important in the use of children's gadgets. The research objective was to determine the effect of parental involvement in used cardboard games on the duration of gadget use. This study used a Quasi nonequivalent control group design. The population of parents and preschool children 3-6 years 87 people. Sample technique purposive sampling the number of samples is 76 people with the intervention group 38 people and the control group 38 people. Analysis using the Chi-Square test with Mc. Nemar. The results of the analysis There is a significant difference in the involvement of parents making used cardboard games on the duration of gadget use in the intervention group with a *p-value* $0.000 < 0.05$. The conclusion of activities with parental involvement makes cardboard toys effectively reduce the duration of gadget use in preschool children and can be used as educational game tools (APE)*

Keywords: Cardboard toys, *gadgets*, parental involvement, preschool children.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi sekarang ini semakin pesat dan mulai mempengaruhi dalam kehidupan manusia. Salah satu produk yang banyak digemari masyarakat adalah *gadget*. Indonesia menjadi peringkat ke 6 terbesar di dunia dalam jumlah pengguna internet (Kementrian komunikasi dan informasi, 2014). Faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, dikalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya *gadget* digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*, karena anak yang sedang menggunakan *gadget* cenderung menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan, dimana pada masa ini anak usia 3-6 tahun berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Novitasari W, 2016). *Gadget* banyak memberikan manfaat bagi anak, namun penggunaan *gadget* pada anak dibawah lima tahun akan sangat berdampak pada lemahnya kemampuan motorik kasar, halus serta kemampuan verbalnya (Fahreza R, 2019).

Berdasarkan *Official Jurnal of The American Academy of Pediatrics* merekomendasikan durasi penggunaan *gadget* atau media berbasis layar untuk anak tidak lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (Munisa, 2020). Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor yaitu faktor keterlibatan orangtua. Sekitar 74,7% orangtua menggunakan teknologi aplikasi kepada anak, namun penggunaan teknologi aplikasi digunakan pada waktu luang bukan untuk tujuan pendidikan dan pengembangan anak (Ivanova B, Iza G, Farida G, Elena I, 2019).

Studi penelitian tentang Program peningkatan keterlibatan orangtua melalui kegiatan seni pada anak usia dini menunjukkan signifikan ($p=0,033<0,05$) bahwa efektif dapat meningkatkan keterlibatan orangtua pada anak usia dini (Akbar, 2017). Sejalan dengan penelitian tentang pengaruh kegiatan berkebun hidroponik dan keterlibatan orangtua terhadap kecerdasan naturalistik anak secara statistik menunjukkan hasil $Q_{hitung} 7,261 \geq Q_{tabel} (0,05)= 2,89$ maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalistik anak yang keterlibatan orangtua tinggi lebih baik daripada kecerdasan natrularistik anak yang keterlibatan orangtua rendah (Pratiwindya, Handini, & Yetti, 2019). Keterlibatan orangtua dalam mendidik anak dapat dilakukan dengan berbagai jenis kegiatan, antara lain melalui keterlibatan orangtua membuat permainan (Diadha, 2015). Berusaha mendampingi anak

melalui kegiatan dan aktivitas bermain bersama menjadi salah satu trik pendampingan anak dalam penggunaan *gadget* (Alia & Irwansyah, 2018).

Dunia anak adalah dunia bermain. Jenis permainan mengarahkan pada aspek yang akan dilatih serta bahan dan alat yang dipergunakan harus ramah anak artinya tidak mengandung unsur-unsur yang dapat membahayakan keselamatan anak. Alat Peraga Edukatif (APE) dirancang memiliki fungsi menghibur sekaligus mendidik, selain itu memiliki desain sederhana (tidak terlalu rumit), menarik, sesuai kebutuhan, tidak membahayakan (aman bagi anak), mengembangkan daya fantasi, menggunakan bahan murah dan mudah diperoleh. Pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) memiliki konsep aman bagi anak, ramah lingkungan, bersumber dari bahan yang mudah diperoleh lingkungan sekitar, biaya pembuatan rendah, serta melaksanakan prinsip 4R *Reduce, Reuse, Recycle dan Replace* (Sulastri Y.L, R Aldila., 2017). Kardus bekas selain mudah didapatkan, juga memiliki nilai guna lebih bila dijadikan bahan permainan.

Masih belum banyak penelitian keterlibatan orang tua yang mendukung pengaruh terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh keterlibatan orangtua:membuat mainan kardus terhadap durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen equivalent control group pretest and posttest design*. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih secara random *single blended* yaitu hanya peneliti yang mengetahui kelompok yang diberikan intervensi, setiap kelompok dilakukan *pre test* dan *post test* terkait variabel yang diteliti. Populasi penelitian ini adalah orangtua dan anak prasekolah (3-6 tahun) di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar sebanyak 87 orang. Penelitian ini dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar, pengumpulan data dilakukan selama 2 bulan. Uji etik penelitian (*Ethical Clearance*) didapatkan dari Fakultas Kedokteran Udayana. *Informed consent* diberikan kepada orangtua responden berkaitan usia responden masih bawah umur. Peneliti meminta persetujuan orangtua untuk terlibat dalam penelitian dengan melakukan pengisian *informed consent* melalui link *gogle form* <http://bit.do/permainan-kardus> yang diisi oleh orangtua. Tujuan dan manfaat penelitian dijelaskan kepada orangtua yaitu manfaat kegiatan bersama membuat mainan dari kardus bekas sebagai upaya menurunkan durasi penggunaan

gadget, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu kegiatan parenting orangtua dan anak untuk mengurangi durasi penggunaan *gadget* bagi anak prasekolah. Kemungkinan bahaya yang mungkin terjadi selama pelaksanaan kegiatan dijelaskan seperti resiko anak terkena cutter dan sengatan listrik alat lem tembak. Maka dari itu, kegiatan membuat mainan kardus bekas dilaksanakan dalam pengawasan orangtua. Orangtua memiliki hak untuk berhenti mengikuti kegiatan membuat mainan kardus bekas apabila dalam penelitian tidak mendapatkan manfaat.

Prosedur pengumpulan data dimulai dari mencari data anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. Selanjutnya peneliti menyebarkan *informed consent* melalui link kepada orangtua/wali anak dan menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok dipilih berdasarkan perbedaan waktu kegiatan dan kelas, serta dilakukan secara random. Kelompok *eksperiment* adalah anak usia prasekolah dari kelas A, B1 dan B2 sebanyak 38 anak, sedangkan kelompok kontrol adalah anak usia prasekolah dari kelas B3, B4 sebanyak 38 anak. Pengambilan data dilakukan 2 kali/minggu selama 3 minggu. Intervensi yang diberikan berupa keterlibatan orangtua membuat mainan kardus bekas puzzle tetris, papan luncur kelereng dan perkiraan cuaca. Sebelum pelaksanaan intervensi, peneliti mendistribusikan alat dan bahan permainan kardus kepada orangtua seperti kardus bekas, alat dan isi lem tembak, gunting, penggaris, *cutter*, kelereng, kertas kokoru dan pensil warna. Teknis pelaksanaan intervensi dilakukan dengan cara orangtua diberikan video tutorial pembuatan mainan dari kardus bekas melalui group kelas, selanjutnya orangtua dan anak membuat jenis permainan dari kardus sesuai dengan tutorial yang telah diberikan. Proses keterlibatan orangtua dan anak dalam membuat permainan dari kardus didokumentasikan dalam video.

Analisis data dilakukan secara univariat, dan bivariat menggunakan *Chi-Square* dengan uji McNemar. Uji Mc Nemar digunakan untuk mencari perbandingan atau selisih proporsi komparatif dengan variabel kategorik dengan kategorik yaitu perbandingan durasi penggunaan gadget anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil

Tabel 1. Karakteristik Responden Anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar tahun 2020

NO	KARAKTERISTIK	Mean SD (Min-Maks)	Kelompok Kontrol (n=38)		Kelompok Eksperimen (n=38)	
			f	%	f	%
1	Usia	5,07 ± 0,789				
	- 3 tahun	(4-6)	0	0%	0	0%
	- 4 tahun		1	2,6%	20	52,6%
	- 5 tahun		19	50,0%	10	26,6%
	- 6 tahun		18	47,4%	8	21,1%
2	Jenis kelamin					
	- Laki-laki		19	50,0%	19	50,0%
	- Perempuan		19	50,0%	19	50,0%
3	Pekerjaan orangtua					
	- ASN		12	31,6%	14	36,8%
	- POLRI/TNI		7	18,4%	10	26,3%
	- Karyawan swasta		10	26,3%	9	23,7%
	- Wiraswasta		8	21,1%	5	13,2%
	- IRT		1	2,6%	0	0%
4	Jumlah saudara					
	- Tidak punya		1	2,6%	3	7,9%
	- 1		8	21,1%	12	31,6%
	- 2		18	47,4%	16	42,1%
	- 3		8	21,1%	6	15,8%
	- ≥ 4		3	7,9%	1	2,3%

Berdasarkan tabel 1 menjelaskan hasil analisis univariat yang tentang karakteristik responden dalam penelitian meliputi usia, jenis kelamin, pekerjaan orangtua, dan jumlah saudara kandung. Pada kelompok kontrol sebagian besar usia responden 5 tahun sebanyak 19 responden (50%), jenis kelamin laki-laki dan perempuan sama sebanyak 19 responden (50%), sebagian besar pekerjaan orangtua ASN sebanyak 12 responden (31,6%), dan sebagian besar memiliki 2 saudara kandung sebanyak 18 responden (47,4%). Sedangkan kelompok eksperimen sebagian besar usia responden 4 tahun sebanyak 20 responden (52,6%), jenis kelamin laki-laki dan perempuan sama sebanyak 19 responden (50%), sebagian besar pekerjaan orangtua ASN sebanyak 14 responden (36,8%), dan sebagian besar memiliki 2 saudara kandung sebanyak 16 responden (42,1%).

Tabel 2. Perbedaan Proporsi Durasi Penggunaan *Gadget* Sebelum dan Setelah Intervensi Pada Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

Kategori Kelompok		Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>				Selisih sebelum-sesudah	Keterangan
		<1jam/hari		>1jam/hari			
		f	%	f	%		
Kontrol	Sebelum	11	28,9	27	71,1	11	Penurunan
	Sesudah	22	57,9	16	42,1		
Eksperimen	Sebelum	8	21,1	30	78,9	25	Penurunan
	Sesudah	33	86,8	5	13,2		

Berdasarkan tabel 2 menjelaskan durasi penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol sebelum, durasi penggunaan *gadget* <1jam/hari sebanyak 11 responden (28,9%) durasi penggunaan *gadget* >1jam/hari sebanyak 27 responden (71,1%), sedangkan sesudah durasi penggunaan *gadget* <1jam/hari sebanyak 22 responden (57,9%) durasi penggunaan *gadget* >1jam/hari sebanyak 16 (42,1%), terdapat selisih sebelum-sesudah durasi penggunaan *gadget* >1jam/hari sebanyak 11 responden. Pada kelompok eksperimen sebelum, durasi penggunaan *gadget* <1jam/hari sebanyak 8 responden (21,1%) durasi penggunaan *gadget* >1jam/hari sebanyak 30 responden (78,9%), sedangkan sesudah durasi penggunaan *gadget* <1jam/hari sebanyak 33 responden (86,8%) durasi penggunaan *gadget* >1jam/hari sebanyak 5 responden (13,2%), terdapat selisih sebelum-sesudah durasi penggunaan *gadget* >1jam/hari sebanyak 25 responden.

Tabel 3. Pengaruh Durasi Penggunaan *Gadget* Setelah Pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

		Gadget		Total	Nilai p
		<1jam/hari	>1jam/hari		
Kontrol	<1jam/hari	19 (35,8%)	34 (64,2%)	53 (69,7%)	0,000
	>1jam/hari	0 (0%)	23 (30,8%)		
Eksperimen	>1jam/hari	0 (0%)	23 (30,8%)	23 (30,8%)	
Total		19 (25%)	57 (75%)	76 (100%)	

Uji McNemar

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3, menunjukkan hasil analisis *Chi-Square* menggunakan uji McNemar bahwa terdapat perbedaan durasi penggunaan *gadget* setelah melakukan keterlibatan orangtua membuat mainan kardus bekas sebelum dan sesudah dengan nilai *Exact p value* 0,000.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan secara statistik terdapat pengaruh signifikan keterlibatan orangtua membuat mainan kardus bekas dengan penurunan durasi penggunaan *gadget*. Keterlibatan orangtua membuat mainan kardus bekas dapat menurunkan durasi penggunaan *gadget*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fathia, Badru dan Nur (2019) bahwa orang tua dapat menurunkan perhatian anak terhadap *gadget* (Fathia N, Badru Z, 2019). Penelitian ini juga didukung oleh Puspaningtyas (2018), *parent-child game* efektif menurunkan *smartphone addiction* pada anak usia 8-10 tahun (Puspaningtyas, 2018). Orang tua memiliki kendali terhadap seluruh kegiatan anak pada usia dini, khususnya dalam menggunakan *gadget*. Pendampingan orang tua sangat penting dilakukan saat anak menggunakan *gadget*. Penelitian menyebutkan bahwa orang tua berupaya untuk mengatasi kecanduan *gadget* dengan cara membatasi waktu penggunaan *gadget*, mengajak bermain dan bersosialisasi dengan tetangga, serta memberikan permainan-permainan yang merangsang perkembangan anak (Alia & Irwansyah, 2018). Orang tua baik bapak ataupun ibu dapat berperan aktif terlibat dalam permainan bersama anak. Kegiatan yang melibatkan orang tua akan memberikan efek positif pada anak. Kegiatan pendidikan dan promosi kesehatan pada orang tua dapat meningkatkan pengetahuan tentang mencegah terjadinya masalah penyakit di masyarakat (Mardhiyah, Mediani, & Rahayuwati, 2019).

Jenis permainan yang bisa digunakan untuk mengalihkan perhatian anak usia pra sekolah dari *gadget* cukup beragam. Pada penelitian ini, permainan yang diberikan adalah permainan tradisional dengan menggunakan kardus. Banyak penelitian yang telah menguji keefektifan permainan tradisional untuk mengurangi durasi bermain dengan teknologi melalui *gadget* ataupun komputer. Permainan ular tangga *humansize*, ular tangga biasa, hoolahop dan monopoli telah diuji secara statistik dapat mengurangi durasi penggunaan *gadget* dan *smartphone addiction* (Azhar & Sutapa, 2019; Puspaningtyas, 2018). Permainan lain seperti Dakon, Engklek, Egrang, dan Lompat Tali juga dapat menggantikan permainan yang ada di *gadget* terlihat pada ekspresi anak-anak saat bermain yaitu lebih

gembira dan bersemangat (Prakoso. A, Pranoto M.H, Putri, 2020). Semua jenis permainan ini melibatkan dua orang atau lebih, yang bisa dilakukan bersama teman sebaya maupun orang tua, berbeda dengan permainan dengan teknologi tinggi melalui *gadget*. Hal penting untuk berkumpul bersama sebagai orangtua, guru dan terapi untuk membangun dan memfiltrasi efek yang dapat ditimbulkan teknologi bagi kesehatan fisik, psikologis, dan perilaku anak (Gani, 2016). Terlebih lagi permainan yang dilakukan pada anak usia pra sekolah.

Notabene, anak usia prasekolah atau usia kanak-kanak awal yang berada di usia 3-6 tahun memiliki ciri rasa keingintahuan yang tinggi, senang bermain, membuat mainan dari apa yang dilihatnya, sehingga untuk memberikan stimulasi atau belajar pada anak akan lebih tepat dilakukan dengan bermain (Papalia, D.E, Old, S.W, Feldman, 2009; Hurlock.E, 1991). Selain itu anak usia prasekolah memiliki tahap perkembangan meliputi perilaku sosial, bahasa, motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik halus anak prasekolah diantaranya kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan kegiatan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan otot-otot kecil, namun memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggaris, lingkaran dan menggambar (Soetjningsih, 1995). Untuk mencapai tahap perkembangan anak membutuhkan stimulasi dari lingkungan sekitar. 6 jenis keterlibatan orang tua yang mencakup keterlibatan dalam bentuk parenting, komunikasi, sukarelawan, pemberdayaan belajar di rumah, kolaborasi dengan masyarakat dan pengambilan keputusan (Padmadewi, Artini, Nitiasih, & Suandana, 2018). Modifikasi antara Parenting dan pemberdayaan belajar di rumah dapat menjadi pilihan orangtua untuk mengajak anak membuat media tradisional berupa alat permainan edukatif (APE) dari kardus bekas. Permainan tradisional sangat baik dimainkan anak, selain mengembangkan kemampuan motorik permainan tradisional juga memiliki nilai budaya yang sangat tinggi (Azgara & Sutapa, 2019).

Simpulan

Terdapat pengaruh signifikan keterlibatan orangtua membuat mainan kardus terhadap durasi penggunaan gadget anak usia pra sekolah. Keterlibatan orangtua membuat mainan kardus cenderung menurunkan durasi penggunaan gadget anak usia prasekolah.

Ucapan Terima kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada RISTEK-BRIN, Stikes KESDAM IX/Udayana, TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar, Orangtua dan anak, serta kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Akbar, Z. (2017). Program Peningkatan Keterlibatan Orangtua Melalui Kegiatan Seni Pada Anak Usia Dini. *Sarwahita*, 14(01), 53–60. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.141.07>.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.
- Azhara, M., & Sutapa, P. (2019). *Traditional Games vs. Modern in Increasing Children's Motor Ability in the 21st Century*. 296(Icsie 2018), 391–395. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.72>.
- Diadha, R. (2015). Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Edusentris*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v2i1.161>.
- Fahreza Rizky. (2019). No Title. *Okenews*. Retrieved from <https://nasional.okezone.com/read/2019/01/25/337/2009515/gadget-ibarat-2-sisi-mata-pisau-kpai-tekankan-pentingnya-pola-asuh-orangtua>.
- Fathia N, & , Badru Z, N. F. R. (2019). Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Edukids*, 16(229), 138–155.
- Gani, S. A. (2016). *Parenting Digital Natives: Cognitive, Emotional, and Social Developmental Challenges*. Retrieved from <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/ice/article/view/118/115>.
- Hurlock, E. B. (1991). *No Title Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ivanova, R., & B, Iza G, Farida G, Elena I, N. (2019). Parent–teacher interaction and its role in preschool children's development in Russia. *Education 3-13*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/03004279.2019.1646296>.
- Kementrian komunikasi dan informasi. (2014). Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia. Retrieved from https://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media.
- Mardhiyah, A., Mediani, H. S., & Rahayuwati, L. (2019). Promosi Kesehatan Kepada Orang Tua Mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Mencegah Hepatitis A pada Anak. *Media Karya Kesehatan*, 2(1), 61–73. <https://doi.org/10.24198/mkk.v2i1.21007>.

- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114.
- Novitasari W, K. N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 5(3).
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Nitiasih, P. K., & Suandana, I. W. (2018). Memberdayakan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 64–76.
- Prakoso. A, Pranoto M.H, Putri, D. P. . (2020). Pelestarian dolanan tradisional kurangi kecanduan gadget pada anak dusun bendomungal krian sidoarjo. *AMONG Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2). Retrieved from <https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/among/article/view/745>.
- Pratiwindya, D., Handini, M. C., & Yetti, E. (2019). *Pengaruh Kegiatan Berkebun Hidroponik Dan Keterlibatan Orngtua Terhadap Kecerdasan Naturalistik Anak*. 2, 521–532. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.134>.
- Puspaningtyas, O. C. (2018). *Efektivitas Parent-Child Games Untuk Mengurangi Smartphone Addiction Pada Anak*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Soetjningsih. (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sulastrri Y.L, R Aldila., et al. (2017). IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>