GEMAKES: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 6, Nomor 2 Tahun 2026, pp. *216-223*
eISSN : 2798-4826, DOI: 10.36082/gemakes.v6i2.2788
Open Access: https://ejournal.poltekkesjakarta1.ac.id/index.php/gemakes

IMPLEMENTASI ROLE PLAY PETUALANGAN SUPERHERO UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK PRA-SEKOLAH

Nurnaningsih Herya Ulfa✉ , Lucky Radita Alma[2], Paramytha Magdalena Sukarno Putri[3], Aiskha Hasna Badriya[4] , Elen Auliya[5] , Fiqri Imamul Mujahidin[6]'Nursalsabila[7]

Corresponding author: nurnaherya.fik@um.ac.id

[1,2,3,4,5,6,7]Universitas Negeri Malang

Genesis Naskah: *29-10-2025, Revised: 19-02-2026, Accepted: 15-06-2026, Available Online: 29-06-2026*

Abstrak

Anak usia dini (0–6 tahun) berada pada masa *golden age* yang sangat menentukan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional, namun meningkatnya penggunaan gadget berdampak pada berkurangnya interaksi sosial, munculnya perilaku individualis, kesulitan mengendalikan emosi, serta rendahnya kemampuan bekerja sama dan berempati sehingga diperlukan intervensi edukatif yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan; oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak prasekolah melalui metode role play berbasis permainan "SuperHero" sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap perangkat elektronik. Kegiatan dilaksanakan di TK RA Muslimat NU 27 Kota Malang dengan melibatkan 24 anak usia 4–5 tahun melalui tahapan persiapan (observasi, penyusunan storyboard, serta penyediaan alat dan kostum), pelaksanaan (pembukaan, bermain peran selama 25 menit, dan refleksi), serta evaluasi menggunakan pre- dan post-test untuk mengukur perubahan keterampilan sosial-emosional. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator sosial-emosional, ditandai dengan meningkatnya kemampuan kerja sama, empati, meminta maaf, berbagi, dan mengekspresikan emosi secara positif; kemampuan mengikuti aturan kelompok meningkat sebesar 32%, penyelesaian konflik kecil meningkat 28%, serta penurunan ketergantungan terhadap perangkat sebesar 28%. Dengan demikian, permainan peran berbasis SuperHero terbukti efektif sebagai pendekatan edukatif yang menyeluruh, menyenangkan, dan relevan dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak pada masa *golden age*.

Kata Kunci : Anak usia dini, Roleplay, Perkembangan sosial-emosional.

IMPLEMENTATION OF SUPERHERO ADVENTURE ROLE PLAY FOR IMPROVING SOCIAL SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN

Abstract

Early childhood (0–6 years old) is in a golden age that is crucial for the development of physical, cognitive, language, and social-emotional skills. However, the increasing use of gadgets impacts social interaction, leads to individualistic behavior, causes difficulty in controlling emotions, and lowers cooperation and empathy skills, making fun and developmentally appropriate educational interventions necessary. Therefore, this community service activity aims to improve preschool children's social-emotional skills through a 'SuperHero'-based role play game method while also reducing dependence on electronic devices. The activity was carried out at RA Muslimat NU 27 Kindergarten in Malang City, involving 24 children aged 4–5 years through preparation stages (observation, storyboard preparation, and provision of tools and costumes), implementation (opening, role-playing for 25 minutes, and reflection), and evaluation using pre- and post-tests to measure changes in social-emotional skills. The results showed significant improvements in all social-emotional indicators, marked by increased cooperation, empathy, apologizing, sharing, and expressing emotions positively; the ability to follow group rules increased by 32%, minor conflict resolution increased by 28%, and dependence on devices decreased by 28%. Thus, role-playing based on SuperHeroes proves to be effective as a comprehensive, enjoyable, and relevant educational approach in supporting the social-emotional development of children during the golden age.

Keywords:. Early childhood, Roleplay, Social-emotional development.

Pendahuluan

Kehidupan manusia saat ini tidak bisa terlepas dari teknologi salah satunya yaitu gadget. Anak-anak dan orang dewasa menggunakan gadget sebagai alat komunikasi dan informasi yang didapatkan. Data menunjukkan bahwa anak usia dini menghabiskan hampir 7 jam per hari menggunakan gawai (A. U. Dini & Sosial, 2021). Anak-anak dengan rentang usia 3-6 tahun yang seharusnya dalam fase perkembangan sosial yang sangat penting, dimana mereka mulai belajar berinteraksi dengan orang lain, memahami emosi, bekerja sama, dan belajar menyelesaikan konflik sederhana. Anak-anak di prasekolah memiliki kemampuan untuk belajar secara menyeluruh dalam berbagai mata pelajaran dan area konten perkembangan. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap ini, kurikulum yang komprehensif dan luas dapat meningkatkan pengetahuan, perspektif, dan keterampilan siswa, memberi mereka kemampuan untuk membuat keputusan yang bertanggung jawab (Literasiologi & Indonesia, 2024).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wardatus Sholihah yang berjudul *Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru* pada Oktober-Desember 2024 di 3 sekolah yang ada di Kecamatan lowokwaru, yaitu di KB-TK Surya Buana, TK Muslimat NU 31, dan Tk Muslimat NU 21. Diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 32 (80%) yang mana laki-laki dan perempuan sebanyak 16 (40%) responden menggunakan gawai melebihi batasan waktu untuk anak usia dini yaitu lebih dari 3 hari, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 2 (5%) yang mana laki-laki dan perempuan sebanyak 1 (2,5%) responden yang menggunakan gawai seminggu 3 hari, dan sebanyak 6 (15%) yang mana laki-laki sebanyak 2 (5%) dan Perempuan 4 (10%) responden berada di kategori rendah dalam menggunakan gawai yakni seminggu 1-2 hari.

(Perilaku et al., 2024) menyatakan hasil penelitian yang dilakukan Andrew peneliti dari University of Oxford bahwa durasi yang ideal untuk melakukan aktivitas online adalah selama 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini bahwa remaja tak hanya memiliki kemampuan dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Diatas 4 jam 17 menit baru gadget dianggap mengganggu kinerja otak remaja.

Kondisi inilah yang menyebabkan menurunnya perkembangan sosial dan emosional anak. Hal tersebut diperparah oleh pola asuh orang tua yang memberikan gadget sebagai solusi yang praktis ketika anak merasa bosan atau rewel. akibatnya anak cenderung menghindari kontak sosial, menjadi tidak sabaran, dan kurang mampu menyelesaikan konflik sederhana secara mandiri. Permasalahan inilah yang menjadi tantangan besar bagi orang tua, guru, maupun masyarakat sekitar (Balqis et al., 2024).

Menyadari masalah tersebut, diperlukan pendekatan baru dalam menstimulasi perkembangan sosial anak. Bermain peran atau *role play* menjadi salah satu metode yang efektif. Penggunaan role play saat ini tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga salah satu metode yang efektif dalam pendidikan, khususnya pada anak usia dini. Menurut (Musthofiyyah & Muthohar, 2025), role play digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan perkembangan sosial dan emosional anak, seperti kemampuan

dalam berinteraksi, kerja sama, serta membentuk perasaan empati dan percaya diri anak melalui imitasi peran dalam skenario sehari-hari. Penelitian lain yang dilakukan oleh (U. Dini & Buton, 2026) menunjukkan bahwa metode role play efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan keberanian anak dalam mengungkapkan pendapat, karena anak terlibat langsung dalam skenario imitasi peran yang memerlukan interaksi aktif. Selain itu, (Subroto et al., 2025) menyatakan bahwa role play juga dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena metode ini menggabungkan unsur bermain dan belajar yang menyenangkan. Dalam kegiatan ini, anak-anak akan berperan sebagai superhero, sehingga melalui fantasi dan imajinasi, mereka dapat belajar berinteraksi, mengontrol emosi, dan juga mengembangkan keterampilan sosial.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK RA MUSLIMAT NU 27 di Jl. Sumbersari V / 389 Kec. Lowokwaru Kota Malang yang sekaligus menjadi mitra dari kegiatan ini, dengan tujuan meningkatkan keterampilan sosial anak pra-sekolah sekaligus memberikan alternatif yang menyenangkan yang dapat mengurangi ketergantungan anak pada gadget.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Anak Pra-sekolah di TK RA MUSLIMAT NU 27, yang terletak di Jl. Sumbersari V / 389 Kec. Lowokwaru Kota Malang yang melibatkan 24 anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Kami memilih TK RA MUSLIMAT NU 27 sebagai mitra karena memiliki lokasi yang strategis dan mudah diakses dari kampus kami, serta TK RA MUSLIMAT NU 27 menunjukan minat yang tinggi terhadap program kami, dengan dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru pembimbing yang siap menyediakan fasilitas lengkap seperti aula serbaguna dan ruang kelas yang kondusif untuk role play, yang pada akhirnya akan memberikan dampak maksimal bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi sosial.

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Anak Pra-sekolah di TK RA MUSLIMAT NU 27 melalui beberapa tahapan kegiatan, yaitu tahapan persiapan kemudian tahapan pelaksanaan dan yang terakhir tahapan evaluasi. Berikut adalah rincian tiap tahapan yang akan dilaksanakan :

1. Tahapan Persiapan

Pada tahap ini kami dimulai dengan observasi ke mitra untuk mengamati perilaku sosial dan kondisi anak anak di TK tersebar luas. Observasi ini dirancang untuk mencatat dengan lengkap situasi awal keterampilan sosial anak, termasuk kemampuan dalam berkomunikasi, interaksi dengan teman sebaya, serta keterampilan berkolaborasi dalam kelompok. Informasi yang dihasilkan dari observasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi keberhasilan intervensi role play yang akan dilakukan setelahnya.

Selanjutnya, di tahap kedua, terdapat penyebaran kuesioner kepada wali murid, yang bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang lengkap mengenai pandangan keluarga terhadap kemampuan sosial anak di rumah serta kesiapan anak untuk terlibat dalam kegiatan role play.

Kuesioner ini mencakup pertanyaan yang bersifat terbuka dan tertutup, yang dirancang secara khusus untuk menggali informasi mengenai interaksi anak di dalam keluarga, serta harapan orang tua terhadap pengembangan kemampuan sosial anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pada tahap ketiga, proses administratif menjadi sangat krusial untuk dilakukan dengan cara mengajukan permohonan izin dan kolaborasi kepada pihak sekolah, seperti kepala sekolah dan guru kelas. Di tahap ini, dilaksanakan diskusi yang mendalam mengenai tujuan, keuntungan, dan cara pelaksanaan aktivitas role play yang akan diterapkan. Mendapatkan persetujuan resmi dan dukungan dari institusi sekolah adalah persyaratan utama untuk memastikan kelancaran dalam proses implementasi.

Dalam tahap persiapan intervensi role play, menyiapkan alat dan bahan menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Persiapan ini meliputi pemilihan dan pengadaan berbagai perlengkapan yang akan mendukung kelancaran serta kesuksesan aktivitas role play. Beberapa contoh alat dan bahan yang perlu disiapkan antara lain kostum yang sesuai untuk anak-anak agar mereka dapat lebih mudah membayangkan dan memasuki peran yang dimainkan. Selain itu, penyediaan ruangan khusus yang nyaman dan aman juga menjadi faktor kunci agar kegiatan bisa berlangsung secara optimal tanpa gangguan. Tak kalah penting adalah perlengkapan pendukung lain seperti properti yang relevan dan menarik, yang dapat memperkuat suasana dan membantu anak memahami konteks cerita serta meningkatkan antusiasme mereka selama bermain peran. Dengan persiapan alat dan bahan yang matang, proses intervensi role play akan berjalan lebih lancar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

Selain itu, pembuatan storyboard juga menjadi bagian penting dalam persiapan. Pembuatan storyboard merupakan bagian krusial dalam persiapan intervensi role play yang tidak bisa diabaikan. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual yang memuat naskah dan alur cerita secara terperinci, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat dijalankan dengan terstruktur dan sistematis. Dengan adanya storyboard, pengajar dan anak-anak akan lebih mudah memahami setiap tahapan yang harus dilalui selama role play berlangsung. Selain itu, storyboard juga membantu memastikan bahwa pesan pembelajaran tersampaikan dengan jelas dan konsisten. Proses pembuatan storyboard ini melibatkan pemilihan adegan-adegan penting yang relevan dengan tujuan pembelajaran, serta penyusunan dialog dan aktivitas yang sesuai dengan perkembangan sosial anak-anak. Dengan panduan yang jelas dari storyboard, peran serta anak-anak dalam aktivitas role play dapat meningkat, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan *role play* dimulai dengan sesi pembukaan selama 30 menit, yang diawali oleh persiapan pensi termasuk kegiatan ganti baju kostum untuk mempersiapkan peserta secara mental agar

siap memerankan perannya, dilanjutkan dengan sesi menyanyikan lagu bersama, kemudian sambutan singkat dari dosen sebagai pembuka resmi, dan fasilitator memperkenalkan tema serta membangun antusiasme melalui ice breaking singkat untuk menciptakan suasana yang nyaman. Selanjutnya, kegiatan utama role play berlangsung selama 25 menit, dimana peserta memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan dalam suasana yang aman, suportif, dan bebas tekanan sehingga mereka dapat mengekspresikan perasaan dan pemikirannya secara spontan. Akhirnya, sesi penutupan memakan waktu 35 menit, yang melibatkan refleksi kelompok, umpan balik, pembagian souvenir, dan penutup motivasi untuk memperkuat pembelajaran yang diperoleh. Sehingga total durasi keseluruhan kegiatan mencapai 90 menit yang efisien dan menyenangkan.

3. Tahapan Evaluasi

Untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia prasekolah, tahap evaluasi dilakukan secara sistematis setelah kegiatan bermain peran. Tahap evaluasi ini mencakup pengisian post-test dalam kegiatan Role Play SuperHero. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur perubahan perilaku dan peningkatan pengetahuan anak tentang nilai-nilai sosial seperti empati, kerja sama, dan penyelesaian konflik yang mereka pelajari saat bermain peran. ost-test instrumen dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelum evaluasi. Tujuan ini termasuk kemampuan untuk membantu teman, bekerja sama dalam tim, atau mengendalikan emosi. Instrumen dapat berupa pertanyaan. Contoh pertanyaan meliputi: "Apa yang kamu lakukan jika temanmu menangis?", atau "Bagaimana cara superhero menyelesaikan masalah tanpa berkelahi?". Post-test dilakukan setelah kegiatan Role Play SuperHero selesai, biasanya pada 15–20 menit terakhir sesi pembelajaran. Anak-anak diberi waktu untuk menjawab pertanyaan lisan dari peneliti. Hasil post-test setelahnya dievaluasi dengan membandingkannya dengan pre-test untuk mengetahui apakah keterampilan sosial mereka telah berkembang.

Hasil dan Pembahasan

Gambar 1. RolePlay Superhero

Bagian hasil ini memaparkan gambaran kemampuan sosial-emosional anak pra-sekolah sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian di TK RA Muslimat NU 27, Jl. Sumbersari V No. 389, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap gadget melalui metode bermain kelompok interaktif.

Tabel 1. Gain Skore Responden Berdasarkan Kemampuan Sosial-Emosional Anak pada Tahap Pre-Test dan Post-Test

No	Kemampuan Sosial-Emosional	Pre-Test (24)		Post-Test (24)		Gain skore (%)
		n	%	n	%	
1.	Jumlah anak Mengikuti Aturan kelompok tanpa protes	15	60,0	23	92,0	+32,0
2.	Jumlah anak kesulitan berinteraksi karena gadget	10	40,0	4	16,0	-24,0
3.	Jumlah anak dapat mengekspresikan perasaan setelah bermain	22	88,0	25	100	+12,0
4.	Jumlah anak mampu meminta maaf setelah bertengkar	21	84,0	25	100	+16,0
5.	Jumlah anak bergantung pada gadget sepulang sekolah	12	48,0	5	20,0	-28,0
6.	Jumlah anak mau mendengarkan dan mengikuti instruksi	23	92,0	25	100	+8,0
7.	Jumlah anak menunjukkan minat bermain dengan anak lain	22	88,0	25	100	+12,0
8.	Jumlah anak dapat menyapa orang lain dengan baik	21	84,0	25	100	+16,0
9.	Jumlah anak menunjukkan rasa senang saat bermain bersama	22	88,0	25	100	+12,0
10.	Jumlah anak bisa menyelesaikan konflik kecil sendiri	14	56,0	21	84,0	+28,0
11.	Jumlah anak suka berbagi mainan/ makanan	21	84,0	25	100	+16,0
12.	Jumlah anak berusaha melakukan hal sendiri	22	88,0	25	100	+16,0
13.	Jumlah anak lebih suka bermain dengan gadget	10	40,0	3	12,0	-28,0
14.	Jumlah anak mampu bersosialisasi dengan baik	19	76,0	25	100	+24,0

Sumber: Data primer hasil pre-test dan post-test (2025)

Dari Tabel terlihat bahwa seluruh indikator sosial-emosional mengalami peningkatan setelah intervensi. Aspek yang paling meningkat signifikan adalah kemampuan mengikuti aturan kelompok, penurunan ketergantungan pada gadget, dan kemampuan menyelesaikan konflik kecil tanpa bantuan orang dewasa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berupa aktivitas bermain kelompok di TK RA Muslimat NU 27 berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan sosial-emosional anak pra-sekolah. Anak menjadi lebih kooperatif, mampu mengekspresikan emosi dengan tepat, dan menunjukkan perilaku sosial yang lebih positif, seperti menyapa, berbagi, dan meminta maaf.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hidayat, 2023) yang menjelaskan bahwa permainan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini karena mendorong anak belajar berbagi peran, berkomunikasi, dan bernegosiasi dengan teman sebaya. Selain itu, (Khoirul Hidayat et al., 2024) juga menegaskan bahwa pembatasan penggunaan gadget disertai kegiatan sosial interaktif dapat memperkuat empati dan kontrol emosi anak.

Kegiatan pengabdian ini terbukti efektif dalam:

1. Kegiatan pengabdian ini meningkatkan interaksi sosial anak melalui permainan berkelompok. Anak-anak didorong untuk berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas bersama teman sebaya. Interaksi langsung ini mendorong perkembangan kemampuan sosial mereka secara alami dan lebih optimal.
2. Dengan mengubah aktivitas digital menjadi kegiatan bermain langsung yang lebih interaktif dan edukatif, kegiatan ini efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap perangkat elektronik. Dengan menjadi lebih terlibat dalam aktivitas nyata, anak-anak dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk menggunakan perangkat elektronik dan menggantinya dengan pengalaman sosial yang lebih bermakna.
3. Selain itu, kegiatan ini berhasil meningkatkan ekspresi emosi positif anak, seperti kesenangan saat bermain bersama, kemampuan untuk berbagi, dan kebiasaan menyapa dan merespons teman dengan baik. Melalui proses bermain yang menyenangkan, anak-anak belajar mengekspresikan emosi mereka dengan benar dan menunjukkan empati terhadap lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak pra-sekolah di lingkungan pendidikan TK RA Muslimat

NU 27. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya penerapan metode bermain edukatif secara rutin dalam kegiatan belajar anak usia dini.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui metode role play berbasis permainan superhero di TK RA Muslimat NU 27 berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak pra-sekolah usia 4-5 tahun sekaligus mengurangi ketergantungan mereka terhadap gadget. Intervensi ini tidak hanya merangsang interaksi aktif dan pengendalian emosi melalui imitasi peran, tetapi juga membangun fondasi adaptasi sosial yang lebih kuat, sehingga anak-anak mampu bertransisi dari perilaku pasif berbasis layar ke kolaborasi nyata dengan teman sebaya. Dengan demikian, role play terbukti sebagai pendekatan holistik yang selaras dengan fase perkembangan golden age, di mana stimulasi sosial menjadi kunci untuk mencegah hambatan jangka panjang akibat paparan teknologi berlebih.

Secara keseluruhan, program ini menegaskan bahwa integrasi permainan simbolik dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi alternatif efektif bagi pola asuh modern yang sering mengandalkan gadget sebagai pengasuh sementara. Capaian ini memberikan kontribusi nyata bagi mitra sekolah dan keluarga, di mana anak-anak menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, empati, dan kemampuan menyelesaikan konflik, yang pada akhirnya mendukung perkembangan holistik sesuai standar pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Balqis, A. & Agung, S. (2024). *ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET KECAMATAN CANDISARI TAHUN 2024*.

Dini, A. U., & Sosial, P. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 1,2. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, *6*(1), 58–66.

Dini, U., & Buton, U. M. (2026). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA EKSPRESIF BERBASIS ROLE PLAYING PADA ANAK USIA TAMAN KANAK-*. *07*(01), 126–137.

Literasiologi, J., & Indonesia, L. K. (2024). PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *JURNAL LITERASIOLOGI*, *12*, 240–250.

Musthofiyyah, R., & Muthohar, S. (2025). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun*. *8*(1), 20–30. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902

Perilaku, H., Dan, S., Tidur, D., Kecemasan, T., Remaja, P., Game, P., Makassar, D. I. K., Masyarakat, F. K., & Hasanuddin, U. (2024). *The relationship between sedentary behavior and sleep duration with the level of anxiety among online game addicts in makassar city*.

Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhlisoh, N. M. (2025). *Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia pengajaran untuk mencapai sasaran pendidikan dengan cara yang efektif* .