



Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online *Higgs Domino (Scatter)*

Elmi Afrida¹, Irwan Syahputra²

Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

elmiafrida1212@gmail.com, abdullah.irayah@gmail.com

Received: 2024-09-23; Accepted: 2024-11-09; Published: 2024-12-31

Abstrak

Penelitian ini membahas peran Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam mengatasi kecanduan game online Higgs Domino (*Scatter*) di Man 2 Tanjung Pura. Guru BK memiliki peran penting dalam melakukan pencegahan, edukasi, konseling, pendampingan, dan kolaborasi dengan orang tua dan pihak terkait. Penelitian ini bertujuan dalam mengetahui betapa pentingnya Guru BK dalam membantu siswa mengatasi kecanduan game online. Dengan pendekatan holistik dan kerjasama yang kuat, Guru BK dapat membantu siswa memahami dampak negatif kecanduan game online, mengidentifikasi faktor pemicu, dan mengembangkan strategi untuk mengatasi kecanduan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode pengambilan data penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Adapun sampel pada penelitian ini merupakan siswa kelas XII IPA 1 MAN 2 Tanjung Pura terdiri dari 35 siswa. Penelitian ini menekankan pentingnya peran guru BK dalam membentuk perilaku siswa dalam menggunakan teknologi digital secara bertanggung jawab, sehingga kecanduan game online dapat diatasi demi kesejahteraan siswa.

Kata Kunci: *Bimbingan Konseling; Kecanduan; Higgs Domino.*

Abstract

This research discusses the role of Guidance and Counseling Teachers (BK) in overcoming addiction to the online game Higgs Domino (Scatter) in Man 2 Tanjung Pura. BK teachers have an important role in carrying out prevention, education, counseling, mentoring and collaboration with parents and related parties. This research aims to find out how important guidance and counseling teachers are in helping students overcome online game addiction. With a holistic approach and strong collaboration, BK teachers can help students understand the negative impacts of online game addiction, identify trigger factors, and develop strategies to overcome this addiction. This research uses a qualitative approach. The qualitative research used in this research is descriptive. The data collection method for this research is observation and interviews. The sample in this study was class XII Science 1 MAN 2 Tanjung Pura students consisting of 35 students. This research emphasizes the important role of

guidance and counseling teachers in shaping student behavior in using digital technology responsibly, so that online game addiction can be overcome for the sake of student welfare.

Keywords: *Counselling Guidance; Addicted; Higgs Domino.*

Copyright © 2024 Coution : Journal of Counseling and Education

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun belakangan, game berbasis internet yang dikenal sebagai game online telah tersebar luas. Ponsel pintar serta perangkat komputer yang bertambah canggih, ditambah koneksi internet, memberikan kemudahan bagi masyarakat Indonesia untuk mengakses berbagai informasi yang mereka cari, mulai dari bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, hingga politik maupun hukum. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Adams & Rolling menggambarkan game online sebagai jenis permainan yang memungkinkan banyak orang untuk berpartisipasi secara bersamaan melalui internet. Permainan daring ini berhasil menyita perhatian banyak pengguna dan bahkan menjadi aktivitas yang rutin bagi sebagian orang. Selain menawarkan pengalaman bermain yang seru, game online juga bisa menimbulkan kecanduan, sebab apabila pemain kalah, mereka cenderung terdorong untuk terus bermain dengan tujuan meraih kemenangan (Nisrinafatin, 2020).

Dalam pandangan Islam mengenai game online, hukum dasar permainan yang dimainkan melalui komputer atau ponsel adalah mubah atau diperbolehkan (Amin, 2021). Islam memandang bahwa sifat alami manusia sebagai ciptaan Allah menyukai kesenangan, hiburan, tawa, dan kegiatan bermain, sama halnya seperti kebutuhan mereka untuk makan minum (Qardhawi, 1993). Manusia dapat mencapai kebahagiaan maupun kesenangan dengan berbagai cara, seperti berolahraga, bernyanyi, bermain game, dan lain-lain. Pada dasarnya, Islam tidak melarang aktivitas bermain selama tidak bertentangan dengan norma atau hukum syariat, seperti menimbulkan bahaya, mengandung penipuan, menyakiti hewan, melibatkan aspek keberuntungan, atau berkaitan dengan perjudian (Qardhawi, 2005). Satu diantara sejumlah ciri utama dari perjudian adalah adanya unsur untung dan rugi.

Penelitian ini akan berfokus pada game *Higgs Domino*, yang merupakan permainan daring yang dapat diunduh melalui Playstore. Game ini menawarkan berbagai jenis permainan meliputi *Domino*, *Slot*, serta *Kartu*, yang hanya bisa diakses jika perangkat terhubung ke internet. Pemain memiliki kesempatan untuk memperoleh pulsa maupun chip yang bisa diperjualbelikan setelah mereka meningkatkan akun mereka ke tingkat *Perunggu*. Setelah akun mencapai level *Perunggu*, pemain dibatasi hanya dapat mengirimkan hingga 2 miliar chip. *Top-up* senilai Rp.10.000 dapat dilakukan melalui pulsa, serta melalui dompet digital seperti *Gopay*. Dengan *top-up* tersebut, pemain akan mendapat 120 juta chip, ditambah 30 juta chip, yang bisa digunakan untuk menikmati berbagai permainan di aplikasi *Higgs Domino* (Ramadhani, 2021).

Kecanduan game online menjadi perhatian serius dalam konteks pendidikan, terutama siswa di tingkat sekolah menengah atas (SMA) yang disebut sebagai remaja. Remaja

dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Kecanduan game online dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan game online. MAN 2 Tanjung Pura sebagai salah satu institusi pendidikan di kota tersebut juga turut merasakan dampak dari fenomena kecanduan game online, khususnya Higgs Domino (*Scatter*). Kecanduan game ini dapat mengganggu fokus siswa terhadap pembelajaran, merusak interaksi sosial di dunia nyata, serta memicu potensi masalah kesehatan mental.

Dalam konteks inilah peran Guru Bimbingan Konseling (BK) di Man 2 Tanjung Pura menjadi semakin penting. Guru BK memiliki tanggung jawab untuk memberikan bimbingan, konseling, serta dukungan psikologis kepada siswa dalam menghadapi berbagai tantangan, termasuk kecanduan game online. Guru BK juga memiliki peran strategis dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman yang sehat tentang penggunaan teknologi digital, membangun kemampuan pengaturan diri, dan meningkatkan kesadaran akan dampak negatif yang mungkin timbul dari kecanduan game online.

Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang kecanduan game online. Namun dari banyaknya penelitian tersebut, masih sedikit sekali penelitian yang lebih fokus terhadap upaya pencegahan kecanduan game online terutama pada game Higgs Domino (*Scatter*). Dalam artikel ini, penulis mencoba untuk meninjau dampak dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk permasalahan kecanduan game online. Namun, dalam mengatasi kecanduan game online, Guru BK juga dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti kurangnya pemahaman dari pihak lain, perbedaan persepsi antara generasi yang lebih tua dan siswa, serta cepatnya perkembangan teknologi yang sering melebihi pemahaman orang dewasa. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggali lebih dalam peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan siswa terhadap game online Higgs Domino (*Scatter*) di Man 2 Tanjung Pura. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi institusi pendidikan dan para praktisi pendidikan dalam merancang strategi yang efektif untuk mengatasi kecanduan game online di kalangan siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Tanjung Pura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode pengambilan data penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Penghimpunan data diterapkan teknik observasi sekaligus wawancara. Subjek penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling merupakan salah satu metode sampling non random dimana peneliti memastikan dan menentukan subjek yang sesuai dengan tujuan penelitian (Lenaini, 2021). Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XII IPA 1 MAN 2 Tanjung Pura terdiri dari 35 siswa. Pemilihan sampel dengan purposive sampling, yakni pemilihan sampel dengan menetapkan identitas tertentu yang dinilai paling sesuai dengan penelitian yang dibutuhkan (Lenaini dkk., 2021). Adapun kriteria dalam pemilihan sampel ini mencakup pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan memberikan informasi terkait peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online Higgs Domino (*Scatter*) di MAN 2 Tanjung Pura.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan kunjungan langsung ke MAN 2 Tanjung Pura sebagai lokasi penelitian. Tujuan observasi ini adalah untuk memahami sumber data dari guru BK dalam menangani siswa yang kecanduan game online khususnya pada aplikasi judi online *Higgs Domino (Scatter)*. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru BK untuk mengetahui peran bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi berarti teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan situasi lain. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber. Analisis data dilakukan melalui model interaktif yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Higgs Domino Island adalah salah satu judi online terbaru yang tengah digandrungi oleh remaja sekarang. Aplikasi judi ini mudah diakses, sedemikian hingga berbagai kalangan, terutama anak muda, tertarik untuk memainkannya. Selain aksesibilitas yang mudah, *Higgs Domino* menawarkan pula banyak pilihan permainan, mulai dari kartu, slot, serta domino. Salah satu fitur yang paling digemari ialah permainan slot, dengan beragam jenis seperti *DuoFu DuoCai*, *FaFaFa*, *Rezeki Nomplok*, *Dragon*, dan lainnya. Daya tarik permainan ini bertambah sebab terdapat fitur *Top-Up* guna mengisi chip, yang berfungsi sebagai mata uang di dalam game, ketika kehabisan. Tanpa melakukan *top-up*, pemain masih bisa mendapatkan chip secara gratis melalui sedekah harian, yang diberikan 3 kali sehari, masing-masing senilai 2 juta chip.

Penelitian Ghuman & Griffiths (2012) mengungkapkan bahwa berbagai masalah muncul akibat terlalu sering bermain game online, seperti berkurangnya keterlibatan dalam kegiatan sosial, hilangnya kendali atas manajemen waktu, serta penurunan dalam bidang akademik, relasi sosial, kesehatan, keuangan, maupun fungsi penting lain dalam hidup. Salah satu risiko utama dari kecanduan game online ialah alokasi waktu yang sangat berlebihan untuk bermain (Baggio dkk., 2016). Penggunaan waktu berlebihan ini mengganggu rutinitas sehari-hari, terutama dengan menggeser prioritas, yang pada akhirnya menyebabkan ketertarikan mereka terhadap hal-hal di luar game online menjadi sangat rendah (King & Delfabbro, 2018). Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK bahwasanya sejak tahun 2021 MAN 2 Tanjung Pura mempunyai peraturan baru dengan mengizinkan siswa membawa handphone di lingkungan sekolah, dikarenakan ada dukungan dari beberapa guru mata pelajaran yang memberikan materi pelajaran melalui WhatsApp Group yang telah dikoordinasikan dengan siswa-siswi. Dalam hal ini banyaknya siswa yang menyalahgunakan handphone di lingkungan sekolah dengan bermain game online.

Dari temuan data hasil observasi peneliti di lingkungan MAN 2 Tanjung Pura yang pertama, upaya guru BK salah satunya adalah melakukan pendekatan dan berkomunikasi dengan baik kepada siswa yang mengalami kecanduan game online agar siswa dapat mengatasi dari kecanduan tersebut, dan memberikan pemahaman dan pencegahan kepada siswa terhadap larangan bermain game online di lingkungan sekolah. Kedua, sikap guru BK

terhadap siswa dalam mengawasi dan mengontrol perkembangan siswa dilingkungan sekolah. Ketiga, pemberian layanan, guru BK memberikan layanan kepada siswa seperti layanan informasi terhadap dampak negatif dari kecanduan bermain game online pada diri siswa dengan melakukan konseling individu maupun layanan kelompok yang bertujuan untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online. Keempat, jam khusus BK, guru BK memiliki jam khusus untuk memberikan layanan kepada siswa, yang dimana jam khusus ini dilakukan dua kali pertemuan dalam satu bulan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang mengalami kecanduan judi online Higgs Domino ini, bahwa di saat seringnya bermain informan hanya menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain judi online yang menyebabkan rendahnya pemahaman dalam pembelajaran, selalu lalai dalam mengerjakan kewajiban beribadah. Informan tidak bisa menjaga pola tidur yang baik, sering begadang hingga larut malam, bahkan mampu tidak tidur hingga larut malam. Sering menghabiskan uang hanya untuk bermain judi online dan membeli voucher internet, informan mendapatkan uang dari pemberian orang tua. Informan menyampaikan bahwa bermain judi online ini dirinya merasa terhibur dan tertantang apalagi pada saat informan mendapat keuntungan dan ingin selalu mencoba bermain kembali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas XII terkait siswa yang mengalami kecanduan game online, diketahui bahwa guru wali kelas mengadakan pertemuan dengan siswa untuk membahas permasalahan yang dialami siswa. Dalam hal ini, guru wali kelas dibantu oleh guru bimbingan dan konseling untuk memberikan layanan konseling yang sesuai, serta merencanakan langkah-langkah yang dapat membantu siswa mengatasi kecanduan judi online secara efektif.

Peran Guru BK dalam mengatasi kecanduan bermain judi online pada siswa di MAN 2 Tanjung Pura. Langkah pertama yang dilakukan guru BK dalam mengatasi kecanduan game online yaitu melakukan konseling individu kepada siswa yang bermain judi online. Tujuan dari diadakannya layanan konseling individu untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar dapat memahami dirinya untuk tidak bermain judi online secara berlebihan. Tujuan konseling individu adalah agar konseli dapat memahami kondisi dirinya sendiri, lingkungan sekitarnya, masalah yang dihadapinya, serta kekuatan dan kelemahannya, sehingga mampu mengatasi permasalahannya (Tohirin, 2013). Dengan kata lain, konseling individu bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi konseli.

Para siswa MAN 2 Tanjung Pura yang sudah kecanduan game online bertambah kehilangan kemampuan untuk mengelola waktu bermain mereka. Dampaknya, mereka mulai mengabaikan tanggung jawab di dunia nyata, seperti kewajiban belajar serta membantu orangtua di rumah. Dalam rangka mengatasi kasus kecanduan game Higgs Domino (*Scatter*) pada siswa, peran Guru BK (Bimbingan dan Konseling) sangat penting. Guru BK memiliki pengetahuan dan keterampilan khusus dalam membantu siswa mengatasi masalah pribadi, sosial, dan emosional. Berikut adalah beberapa peran Guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online Higgs Domino (*Scatter*):

1. Pencegahan Dan Edukasi

- a. Guru BK dapat memberikan edukasi kepada siswa tentang dampak negatif kecanduan game online, termasuk Higgs Domino (*Scatter*). Mereka dapat menjelaskan mengenai risiko kesehatan, gangguan belajar, dan dampak sosial yang mungkin terjadi akibat kecanduan game online.

- b. Guru BK juga dapat memberikan informasi tentang penggunaan yang bijak dan sehat terkait game online. Mereka dapat mengajarkan siswa tentang batasan waktu bermain, pentingnya menjaga keseimbangan antara kegiatan online dan offline, serta mengembangkan minat dan hobi lain di luar game online.
2. **Konseling Dan Pendampingan**
 - a. Guru BK dapat melakukan konseling individual dengan siswa yang mengalami kecanduan game online *Higgs Domino (Scatter)*. Mereka dapat membantu siswa memahami akar permasalahan yang mendasari kecanduan tersebut dan mencari solusi yang tepat.
 - b. Selain itu, Guru BK juga dapat melakukan pendampingan secara kelompok atau dalam bentuk kelompok dukungan bagi siswa yang mengalami kecanduan game online. Melalui kelompok dukungan, siswa dapat saling berbagi pengalaman, mendapatkan dukungan emosional, dan memperoleh strategi untuk mengatasi kecanduan.
 3. **Kolaborasi Dengan Orang Tua Dan Pihak Terkait**
 - a. Guru BK dapat bekerja sama dengan orang tua siswa untuk mengatasi kecanduan game online. Mereka dapat memberikan informasi kepada orang tua tentang tanda-tanda kecanduan, memberikan saran tentang pengaturan waktu bermain, dan melibatkan orang tua dalam proses pemulihan siswa.
 - b. Selain itu, Guru BK juga dapat bekerja sama dengan pihak terkait, seperti psikolog atau ahli terkait lainnya, untuk mendapatkan bantuan tambahan dalam mengatasi kecanduan game online *Higgs Domino (Scatter)*.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, faktor pendukung guru BK dalam menangani siswa yang telah mengalami kecanduan game online antara lain: orang tua dan wali kelas. Semua pihak tersebut berperan penting bahwa dalam membantu guru BK dalam mengatasi kecanduan game online. Kemudian, permasalahan siswa yang kecanduan game online akan ditangani guru BK dengan cara melakukan pengawasan serta pengontrolan kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peran Guru BK sangat penting dalam mengatasi siswa kecanduan game online *Higgs Domino (Scatter)*. Guru BK dapat melakukan pencegahan dan edukasi, konseling dan pendampingan, serta kolaborasi dengan orang tua dan pihak terkait untuk membantu siswa mengatasi kecanduan game online. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa Guru BK memiliki peran penting dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa. Oleh karena itu, Guru BK perlu dilibatkan dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada siswa, terutama *Higgs Domino (Scatter)*.

Peran Guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online *Higgs Domino (Scatter)* di Man 2 Tanjung Pura memiliki dampak yang luas terhadap pembentukan perilaku siswa dalam menggunakan teknologi digital. Guru BK memainkan peran penting dalam memberikan edukasi, identifikasi, intervensi, dan kolaborasi yang berkualitas untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan produktif. Dengan pendekatan yang holistik dan kerjasama yang kuat, masalah kecanduan game online dapat diatasi demi kesejahteraan siswa yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, L. (2021). Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam. [Skripsi, Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34852>
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daepfen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44. doi:10.1016/j.dcn.2016.10.004
- Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press
- Matthew B. Miles & A. Michael Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mustaqim. (2016). Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhusm Frederic Skinner), Al-Mabsut: *Jurnal Studi Islam dan Sosial*<https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/almabsut/article/view/153>
- Nisrinafatun, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 135–142.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113–119
- Qardhawi, Y. (1993). *Halal dan Haram dalam Islam*. PT. Bina Ilmu.
- Qardhawi, Y. (2005). *Fiqh Hiburan*. Pustaka Al-Kausar.
- Ramadhani, P. (2021). Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino yang chip/koin diperjualbelikan ditinjau dari perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif. *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)*, 4(2), 331–341.
- Syarif, I. A. (2021). Identifikasi Potensi Pengembangan Wilayah Pesisir Kelurahan Karang Anyar Kota Tarakan. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 1(3), 225–233.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *JURNAL CURERE*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Tohet, M., & Mauliza, S. (2021). Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 147–164. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6i2.3434>
- W, I. R. (2021). Pemain dan Penjual Chip Higgs Domino Ditangkap, Barang Bukturnya 87 B Seharga Rp5 Juta—Potensi Badung [Web Blog]. PotensiaBandung.Com.
- W., & Nugroho, R. (2021). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anakselama Masa Pandemi Covid-19. 5(2), 1138–1150.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>

Yulianti, T. R. (2014). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah) Pendidikan anak usia dini (PAUD). *Jurnal Empowerment*, 4(2252), 11–24