



## PENERAPAN ALAT PERAGA BONEKA FLANEL DAN PANGGUNG BONEKA UNTUK MEMBANGUN OPTIMISME PADA SISWA SDN WONOAYU

Article history

Received: Agustus 2021

Revised: Oktober 2021

Accepted: Maret 2022

DOI: 10.35329/sipissangngi.v2i1.2189

<sup>1</sup>\*M. Mirza Abdillah Pratama, <sup>1</sup>Aprilia Ratna Ningtyas

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

\*Corresponding author

[mirza.abdillah.ft@um.ac.id](mailto:mirza.abdillah.ft@um.ac.id)

### Abstrak

Pada novel yang berjudul Pollyanna yang ditulis oleh Eleanor H. Porter, genre yang digunakan adalah keluarga dan asmara. Penulis menerapkan media pembelajaran boneka flanel dengan menggunakan metode storytelling. Tujuan dari kegiatan pembelajaran ini adalah untuk memberikan materi dan aturan Glad Game secara jelas dengan memberikan contoh kasus secara visual dengan menerapkan media pembelajaran boneka flanel dengan menggunakan metode storytelling agar pelajar dapat menangkap isi dan aturan Glad Game. Untuk metode, penulis menerapkan media pembelajaran boneka flanel dengan menggunakan metode storytelling. Storytelling merupakan suatu kegiatan menyampaikan cerita Boneka flanel lalu digerak-gerakkan sambil bercerita, boneka tersebut lalu ditancapkan ke dalam busa. Hasil dari kegiatan pembelajaran ini menjelaskan bahwa sebelum kegiatan, siswa-siswi belum tahu cerita Pollyanna dan Glad Gamenya. Mereka juga belum paham cerita Pollyanna beserta praktik dari Glad Game. Namun, setelah kegiatan, siswa-siswi tahu cerita Pollyanna dan Glad Gamenya. Mereka juga paham cerita Pollyanna beserta praktik dari Glad Game.

**Kata kunci:** *glad game, permainan, storytelling*



Gambar 1. Penerapan alat peraga boneka flanel dan panggung boneka.

## 1. PENDAHULUAN

Wabah virus Corona muncul di Kota Wuhan dan menyebar ke seluruh negara sehingga banyak masyarakat yang khawatir. Di Indonesia, pemerintah yang sebelumnya tidak mengikuti cara yang dilakukan oleh negara lainnya pada akhirnya melakukan sosialisasi pencegahan supaya seluruh masyarakat Indonesia tidak khawatir. Selain itu, pemerintah menyusun dan mengambil kebijakan lockdown selama 2 minggu atau 14 hari untuk mencegah meluasnya penularan wabah corona (Yunus & Rezki, 2020).

Kemudian, menurut Wicaksono & Nurmala (2021), pada awal tahun 2020, Covid-19 masuk dan menyebar ke seluruh penjuru Indonesia sehingga membuat masyarakat Indonesia membatasi diri dengan mengurangi kegiatan di luar supaya tidak tertular dan menulari penyakit tersebut. Sebagian dari masyarakat pun kemudian menaati peraturan tersebut sehingga mereka melakukan pekerjaan di rumah mereka masing-masing (WFH/ Work from Home), dan bagi siswa-siswi belajar dari rumah (BDR).

Hal ini membuat mereka semua harus bisa memanfaatkan banyak media dalam proses pembelajaran seperti kuota internet, Wi-Fi, *handphone*, laptop, komputer. Adanya banyak media yang mendukung mereka dalam proses belajar mengajar, membuat mereka fokus pada gadget mereka. Menurut Wulandari & Lestari (2021), gadget atau gawai dibuat untuk dapat memberikan tujuan secara praktis untuk semua masyarakat umum. Menurut Efastris et al. (2018), teknologi yang semakin berkembang dari tahun ke tahun membuat fungsi dari teknologi itu sendiri juga berkembang.

Hal ini tentu baik jika mereka menggunakannya tidak berlebihan dan sesuai kebutuhan. Namun, akhir-akhir ini, siswa-siswi menggunakan gadget mereka secara berlebihan sehingga menimbulkan kecanduan. Karena adanya peristiwa ini, penulis mencoba membuat solusi dengan membuat alat peraga berupa boneka flanel dan panggung boneka untuk membangun optimisme dalam belajar agar terhindar dari kecanduan, kemalasan maupun ketidakpercayaan yang diakibatkan dari game.

Kajian literatur yang digunakan sebagai latar belakang dan dasar dari pembuatan alat peraga ini berasal dari beberapa sumber. Berikut adalah penjelasannya:

Menurut Chusna (2017), gadget memiliki pengaruh yang buruk pada perkembangan anak-anak. Pengaruh-pengaruh ini antara lain anak-anak menjadi pribadi yang emosional ketika mereka menghabiskan waktu mereka dengan bermain gadget, dan anak-anak cenderung memberontak saat orang-orang disekelilingnya mengganggu ketika anak-anak itu asyik bermain game.

Hal ini seharusnya dapat diatasi dengan memberi nasehat-nasehat terlebih dahulu sebelum siswa-siswi diberi gadget agar mereka tahu dan sadar akan batasan. Selain itu, perlu ada pengawasan ketat yang dilakukan oleh orang tua agar anak tetap memiliki empati. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradevi (2020) yang menjelaskan bahwa di TK se-Gugus II, Kecamatan Tempel, tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget anak kelompok B sangat tinggi. Dari total 105 orang tua, 53 orang tua (50,50%) berada di kategori pengawasan yang sangat tinggi, 45 orang tua (42,90%) berada pada kategori tinggi, 6 orang tua (5,70%) di kategori cukup, dan 1 orang tua (1,00%) di kategori yang rendah. Hasil-hasil ini membuat tingkat kemampuan berempati anak kelompok B di TK se-Gugus II, Kecamatan Tempel, mayoritas di kategori tinggi yaitu sebanyak 66 anak (62,90%), di kategori sangat tinggi sebanyak 29 anak (27,60%), kategori cukup sebanyak 10 anak (9,50%), dan tidak terdapat anak yang memiliki tingkat kemampuan berempati yang rendah.

Lalu, penting juga untuk mengetahui tanda-tanda anak-anak mengalami SDD (*Screen Dependency Disorder*) atau gangguan ketergantungan pada layar *gadget*. Menurut Pradevi (2020), SDD dapat dialami oleh semua orang dengan berbagai usia tetapi efek besar akan dirasakan jika anak-anak dibawah usia enam tahun mengalaminya. Hal ini dikarenakan otak anak sedang berkembang pesat dan perkembangan ini akan memberikan efek pada perkembangan anak-anak di masa yang akan datang.

Di Wonoayu sendiri juga memiliki masalah yang serupa terkait dengan gadget dan emosi siswa. Hal ini tentunya harus segera dicegah dengan berbagai solusi. Salah satu solusi yang diusulkan oleh tim pengabdian yaitu menerapkan media pembelajaran boneka flanel dengan metode *storytelling*.

Boneka flanel akan dibuat model seperti wayang lalu digerak-gerakkan sambil bercerita, boneka tersebut lalu ditancapkan ke dalam panggung boneka yang sudah berisi busa didalamnya. Cerita yang dapat diceritakan oleh pengajar adalah tentang Pollyanna dengan *Glad Gamenya*. *Glad Game* merupakan sebuah permainan yang dilakukan oleh karakter novel yang bernama Pollyanna.

Judul *Pollyanna* memiliki dua arti. Pertama, nama tokoh utama novel ini adalah Pollyanna. Kedua, sesuai dengan namanya, Pollyanna memiliki sifat optimis dan selalu berpikir positif dalam hidupnya sehingga orang-orang di sekitarnya terpengaruh oleh optimisme dan pemikirannya yang positif. Menurut Lusiawati (2016), optimisme adalah sebuah perulangan yang dimana tindakan dapat dibangkitkan karena tindakan seseorang sebenarnya sangat dipengaruhi oleh lingkungan di sekelilingnya. Selanjutnya, Hal ini juga dikatakan oleh Suratno (2018) bahwa ada sebuah prinsip yang bernama Prinsip Pollyanna karena berasal dari tindakan dari gadis kecil dalam sebuah novel dari karya Eleanor H. Porter yang memiliki judul *Pollyanna*.

*Glad Game* merupakan sebuah permainan mengendalikan emosi dan pikiran individu ke arah positif. Menurut Kurniawan (2019), jika individu dapat berpikir positif maka individu tersebut akan memiliki sikap optimis dalam menghadapi hidup serta memudahkan individu dalam melakukan aktivitas dengan baik.

Berdasarkan Levine (2007), sang penulis novel *Pollyanna*, Porter, tidak hanya menggunakan psikologi positif dalam mengembangkan *Glad Game* ini tapi dia juga menjelaskan bentuk pengobatan perilaku kognitif (CBT). Sedangkan, menurut Crowe & McKay (2017), CBT (Cognitive-Behavioral Therapy) adalah sebuah gabungan dari metode yang diaplikasikan oleh para pakar untuk menyembuhkan beraneka macam kondisi dari psikologis individu, seperti stress, depresi, dan kecemasan. Hal ini menurut pada skema kerja yang dapat diasumsikan bahwa mulai dari pikiran, emosi hingga perilaku saling terhubung satu sama lain, khususnya pikiran seorang individu dapat mendorong emosi dan perilaku individu tersebut.

Kemudian, menurut Aspar et al. (2020), seorang anak selalu mengalami masa keemasan yang dimana masa keemasan ini merupakan sebuah kesempatan emas untuk dapat mempelajari sesuatu yang baru. Ketika mengalami masa ini, anak cenderung memiliki daya ingat yang kuat dan kepribadian yang belum matang sehingga anak cenderung larut dalam kebiasaan yang sering dia lakukan. Hal ini tentu harus dilakukan tindakan pencegahan dengan memanfaatkan daya ingat yang anak miliki. Salah satu caranya adalah mendongeng. Mendongeng merupakan salah satu bentuk metode yang penting dalam membentuk individu menjadi jenius. Hal ini dikarenakan mendongeng mendorong kekuatan untuk berpikir yang membentuk imajinasi-imajinasi seorang jenius.

Menurut Rukiyah (2018), ketika pendongeng melakukan dongeng maka pendongeng dapat melakukan dua cara yakni mendongeng tanpa menggunakan alat peraga dan mendongeng dengan menggunakan alat peraga. Selain itu, ada salah satu contoh seseorang yang menggunakan *Glad Game*. Seorang Apoteker yang bernama Émile Coué membantu menyembuhkan para pasiennya dengan mengucapkan kata-kata yang positif atau bahasa optimis (Casangu & Barbaroş, 2020). Hal ini seperti yang dilakukan oleh Pollyanna dalam *Glad Game*.

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan wawasan tentang pentingnya mengontrol diri dan sekitar agar tidak kecanduan game, memberikan edukasi tentang salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan dan meningkatkan optimisme dalam belajar agar terhindar dari kecanduan, kemalasan maupun ketidakpercayaan yang diakibatkan dari game serta peneliti berharap agar artikel ini dapat berguna untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, untuk memberikan materi dan aturan *Glad*

*Game* secara jelas dengan memberikan contoh kasus secara visual dengan menerapkan media pembelajaran boneka flanel dengan menggunakan metode *storytelling* agar pelajar dapat menangkap isi dan aturan *Glad Game*.

## 2. METODE

### a. Rancangan Kegiatan

Tabel 1. Rancangan kegiatan

No	Kegiatan	Waktu
1.	Memperkenalkan diri	30 detik
2.	Membagikan kuesioner sebelum proses belajar mengajar	10 detik
3.	Memperkenalkan <i>Glad Game</i> kepada siswa-siswi kelas 5 SD	30 detik
4.	Tanya jawab antara pengajar dgn siswa-siswi kelas 5 SD	2 menit
5.	Memberi solusi pada siswa-siswi	1 menit
6.	Memberi <i>storytelling</i>	12 menit
7.	Memberi tugas pada siswa-siswi	1 menit
8.	Perwakilan siswa-siswi maju untuk menceritakan.	10 menit
9.	Membagikan kuesioner setelah proses belajar mengajar	10 detik
Total		1. 640 detik
		27. 3 menit

### b. Tahapan Kegiatan

Tahap 1: Perkenalan diri

Tahap 2: Membagikan Kuesioner Pra Kegiatan

Tahap 3: Perkenalan topik bahasan

Tahap 4: Tanya Jawab

Tahap 5: Memberi Solusi

Tahap 6: Mendongeng

Tahap 7: Memberi tugas

Tahap 8: Menunjuk siswa untuk maju

Tahap 9: Membagikan Kuesioner Pasca Kegiatan

### c. Pelaksana

Pelaksana dari kegiatan adalah Aprilia Ratna Ningtyas, salah satu mahasiswi KKN Universitas Negeri Malang yang juga mencetuskan ide untuk memberikan story telling dengan menggunakan alat peraga boneka flanel dan panggung boneka

### d. Sasaran

Sasaran dalam kegiatan adalah siswa-siswi SD Negeri Wonoayu, khususnya kelas 5 SD. Namun, dikarenakan adanya COVID maka hanya perwakilan saja yang diperbolehkan berpartisipasi dalam kegiatan.

### e. Teknik Pelaksanaan

Teknik pelaksanaan yaitu pelaksana akan mendongeng sambil memegang boneka flanel lalu mengarahkan boneka-bokea flanel tersebut ke dalam panggung boneka yang sebelumnya sudah diisi busa agar bisa tertancap.

### f. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah memberikan kuesioner pra-kegiatan dan kuesioner pasca kegiatan kepada perwakilan siswa-siswi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Pelaksanaan Kegiatan sesuai Tahapan Kegiatan

Kegiatan pembelajaran diselenggarakan satu hari, yaitu 18 Juli 2021 di Basecamp mahasiswa KKN Desa Wonoayu, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dan ditujukan kepada siswa-siswi kelas 5 SD Negeri Wonoayu. Namun, karena adanya sebuah kebijakan yang telah diambil oleh pemerintah Indonesia tentang PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) maka hanya 5 peserta dari perwakilan siswa-siswi saja yang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran ini. Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk dapat membangun optimisme dan positivisme di kehidupan sehari-hari mereka.

Pada tahapan yang pertama yaitu pengajar memperkenalkan diri. Pengajar akan memperkenalkan dirinya terlebih dahulu agar siswa-siswi merasa nyaman dalam proses kegiatan pembelajaran ini. Selain itu, hal ini diharapkan agar siswa-siswi dapat akrab dengan pengajarnya. Tahapan kedua adalah membagikan kuesioner sebelum proses belajar mengajar. Kuesioner secara umum dapat berisi tentang bagaimana perasaan siswa-siswi ketika proses belajar mengajar masih online baik sebelum maupun setelah pelajaran selesai. Opsi jawaban ada 2 yaitu Iya dan Tidak. Kuesioner ini dibuat dan memiliki tujuan untuk dapat mengetahui perkembangan emosi dari siswa-siswi ketika proses belajar mengajar masih online.

Tahapan ketiga adalah memperkenalkan Glad Game kepada siswa-siswi kelas 5 SD. Setelah kuesioner diisi, maka proses belajar mengajar dimulai. Lalu, pengajar dapat memperkenalkan materi yang akan dia ajarkan di dalam kelas pembelajaran ini. Materi yang dimaksud ini adalah materi tentang Glad Game. Hal ini mampu diketahui pada Gambar 2.



Gambar 2. Memperkenalkan *Glad Game*

Tahapan keempat adalah tanya jawab antara pengajar dgn siswa-siswi kelas 5 SD. Pertanyaan dapat berupa apakah ada yang sedang sedih atau marah akhir-akhir ini? Pertanyaan-pertanyaan ini dilakukan agar ada komunikasi antara dua pihak. Dua pihak ini adalah antara pengajar dengan siswa-siswinya. Kemudian, tahapan kelima adalah memberi solusi pada siswa-siswi. Solusi diberikan ketika siswa-siswi sudah menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pengajar sebelumnya. Tahapan keempat dan tahapan kelima mampu diketahui dalam Gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Tanya jawab antara pengajar dengan siswa



Gambar 4. Memberi solusi kepada siswa

Tahapan keenam adalah memberi *storytelling*. *Storytelling* berisi tentang cerita seorang individu yang mampu mengontrol pikiran serta emosinya kearah positif ketika dihadapkan di situasi yang buruk. Hal ini dapat dilaksanakan agar pelajar dapat termotivasi dengan contoh cerita yang diceritakan dan mampu melakukannya di kehidupan sehari-hari mereka. Tahapan ketujuh adalah memberi tugas pada siswa-siswi. Tugas yang diberikan yaitu membuat cerita atau membuat poin-poin tentang hal-hal yang membuat mereka bahagia atau pengalaman lucu mereka agar mereka yang akhir-akhir ini merasa sedih, marah atau kecewa terhadap orang-orang sekitar dapat melupakannya. Tahapan keenam dan ketujuh mampu diketahui pada Gambar 5 dan 6.

Gambar 5. Memberi *Storytelling*

Gambar 6. Memberi tugas pada siswa-siswi

Tahapan kedelapan adalah perwakilan siswa-siswi maju untuk menceritakan. Setelah tugas yang telah diberikan oleh pengajar selesai dikerjakan, siswa-siswi yang mau, tidak malu, dan tidak gugup dapat maju kedepan kelas untuk menceritakan pengalaman mereka yang membahagiakan. Hal ini bertujuan untuk menularkan energi positif kepada siswa-siswi lainnya. Terakhir, tahapan kesembilan adalah membagikan kuesioner setelah proses belajar mengajar. Kuesioner secara umum dapat berisi tentang bagaimana perasaan siswa-siswi atau pelajar setelah mendengar *storytelling* dari pengajar dan cerita dari teman-temannya di kelas. Opsi jawaban ada 2 yaitu Iya dan Tidak. Kuesioner ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan emosi siswa-siswi ketika selesai proses belajar mengajar. Untuk tahapan kedelapan dapat dilihat dalam Gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Perwakilan siswa maju untuk bercerita



Gambar 8. Pemberian hadiah gantungan kunci

## 2. Analisis Data

Analisis data yang berupa angket. Angket dapat dibagi menjadi 2 indeks, yakni pemahaman cerita Pollyanna dan pemahaman *Glad Game*. Berikut penjelasan dari masing-masing indeks:

### a. Pemahaman Mengenai Cerita Pollyanna

Indeks pertama pada angket adalah pemahaman cerita Pollyanna. Penting untuk dapat dipahami oleh siswa-siswi dari SD Negeri Wonoayu karena Pollyanna beserta kisah hidupnya inspiratif dan patut untuk dipahami dan dicontoh oleh siswa-siswi. Hasil analisis terkait pemahaman cerita Pollyanna dibuktikan dengan Tabel 2.

Tabel 2. Signifikansi pemahaman mengenai cerita Pollyanna pada pra- dan pasca kegiatan

Indeks	Angket Awal	Angket Akhir
Pengetahuan cerita Pollyanna	0% tahu	100% tahu
Pemahaman cerita Pollyanna	0% paham	100% paham

Berdasarkan tabel diatas tersebut, terdapat suatu selisih ketika pra dan pasca pelaksanaan dari kegiatan pembelajaran. Ketika pra pelaksanaan kegiatan pembelajaran, 100% dari informan masih belum tahu cerita Pollyanna dari novel berjudul Pollyanna karya dari Eleanor H. Porter. Namun, pendapat tersebut berhasil dapat diubah sehingga 100% responden mengetahui cerita Pollyanna.

Selanjutnya yaitu pemahaman cerita Pollyanna. Sebelum pelaksanaan kegiatan, 100% dari responden masih belum paham mengenai cerita dengan karakter utama, Pollyanna. Namun, setelah pengajar bercerita, 100% responden dapat memahami isi dan maksud dari cerita Pollyanna.

**b. Pemahaman tentang Glad Game**

Indikator kedua dari angket yakni tentang pemahaman mengenai *Glad Game*. Hasil analisis tentang pemahaman *Glad Game* dapat ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Signifikansi pemahaman tentang *Glad Game* pada pra- dan pasca kegiatan

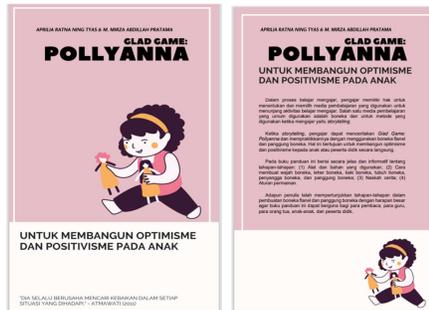
Informan	Angket Awal	Angket Akhir
Pengetahuan Glad Game	0% tahu	100% tahu
Pemahaman Glad Game	0% paham	100% paham

Berdasarkan tabel diatas tersebut, terdapat suatu selisih ketika pra dan pasca pelaksanaan dari kegiatan pembelajaran. Ketika pra pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini, 100% dari informan masih belum mengetahui permainan yang dimainkan oleh Pollyanna yaitu *Glad Game*. Namun tanggapan-tanggapan tersebut dapat diubah menjadi 100% dari informan mengetahui *Glad Game*.

Selanjutnya yaitu pemahaman cerita Pollyanna. Sebelum pelaksanaan kegiatan, 100% responden masih belum paham tentang *Glad Game* atau permainan yang dimainkan oleh Pollyanna. Namun, setelah pengajar bercerita, 100% responden dapat memahami isi dan maksud dari Glad Game yang berguna untuk membangun optimisme dan positivisme pada siswa-siswi.

3. Capaian Luaran yang Didapatkan dari Kegiatan yang dilakukan  
Capaian luaran yang telah didapatkan adalah:

- a. Buku Panduan



Gambar 7. Buku panduan glad game pollyanna

- b. Pemberitaan media massa

Link:

<https://www.kompasiana.com/kknendesawonoayu2021/60f52df906310e0f185bb993/menumbuhkan-semangat-dan-optimisme-siswa-di-desa-wonoayu-dengan-metode-story-telling>



Gambar 8. Pemberitaan Media Massa di Kompasiana

4. Deskripsi dan Interpretasi Manfaat/ Dampak dari Kegiatan yang Dilakukan
  - a. Siswa-siswi tahu cerita Pollyanna dan Glad Gamenya.
  - b. Mereka juga paham cerita Pollyanna beserta praktik dari Glad Game

#### 4. SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran boneka flanel dengan metode *storytelling* merupakan salah satu penyelesaian bagi pelajar dalam membangun optimisme dan positivisme di kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran ini juga didukung dengan pembuatan panggung boneka beserta buku panduan sehingga dapat memberikan kemajuan pengetahuan pelajar sehingga penulis menyarankan agar kegiatan mendongeng dengan media pembelajaran ini dapat digunakan. Tingkat kesuksesan dari pembelajaran ini cukup tinggi. Hal ini karena muncul dari hasil analisis angket pra dan pasca adanya penerapan media pembelajaran boneka flanel dengan metode *storytelling* yang dimana kedua indikator menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini juga didukung dengan hasil dari pengisian lembar validasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aspar, et al. (2020). Efektivitas Implementasi Mendongeng Terhadap Literasi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10.
- Casangu, L. I., & Barbaro, T. (2020). The Soteriological Game in 'Pollyanna. The Glad Game' (by Eleonor H. Porter) and 'La vita è bella' (directed by Roberto Benigni). *Dialogo*, 6(2), 125–132.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. Retrieved from <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Crowe, K., & McKay, D. (2017). Efficacy of Cognitive-Behavioral Therapy for Childhood Anxiety and Depression. *Journal of Anxiety Disorders*, 1–51. Elsevier Ltd. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.janxdis.2017.04.001>
- Efastri, et al. (2018). Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PG-PAUD FKIP UNILAK. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 134–143.
- Kurniawan, W. (2019). Relationship between Think Positive towards The Optimism of Psychology Student Learning in Islamic University of Riau. *Jurnal Nathiqiyah*, 2(1), 126–147. Retrieved from <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Nathiqiyah/article/view/54>
- Levine, M. (2007). Pollyanna and the Glad Game: A Potential Contribution to Positive Psychology. *Journal of Positive Psychology*, 2(4), 219–227.
- Lusiawati, I. (2016). Membangun Optimisme pada Seseorang Ditinjau Dari Sudut Pandang Psikologi Komunikasi. *Jurnal TEDC*, 10(3), 147–151.
- Pradevi, A. P. (2020). Hubungan Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Empati Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 49–56.
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99–106.
- Suratno, P. (2018). Berpikir Positif sebagai Salah Satu Sikap Hidup Jawa. *Widyasastra*, 1(1), 113–122.
- Wicaksono, F. Y., & Nurmala, T. (2021). Respons Peserta Pelatihan Urban Farming yang Ramah Lingkungan Secara Online. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 10(2), 154–158.

- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 227–238.