



Dampak Penggunaan Gadget dan Pendidikan Seks pada Anak Sekolah di SDN 01 Kwangsan Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar

Praptiningsih¹, Suhadi², Novi Kusumastuti³, Hanifatu Azzuhro⁴, Muti'atu Azzah⁵
IIM Surakarta
e-mail: praptiningsih@dosen.iimsurakarta.ac.id

ABSTRAK

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Meilihat perkembangan teknologi saat ini banyak gadget terutama handphone dengan viture-viture yang lengkap dan canggih. Bahkan hampir setiap orang memiliki gadget baik itu orang tua, anak muda, bahkan anak-anak. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Meilihat perkembangan teknologi saat ini banyak gadget terutama handphone dengan viture-viture yang lengkap dan canggih. Bahkan hampir setiap orang memiliki gadget baik itu orang tua, anak muda, bahkan anak-anak. Tentunya hal tersebut akan mendatangkan dampak baik dampak positif atau negative. Tentunya hal tersebut akan mendatangkan dampak baik dampak positif atau negative. Pada Kegiatan pengabdian masyarakat ini kami mengadakan sebuah program” Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Pendidikan Seks Pada Anak Sekolah Di SDN 01 Kwangsan kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar” dalam kegiatan ini yang menjadi sasaran program adalah siswa kelas 5 dan 6 SDN 01 Kwangsan dimana anak-anak pada kelas tersebut keseluruhan sudah pandai dalam menggunakan *Gadget* dengan berbagai vitur-vitur yang beragam.

Keywords: *gadget, pendidikan seks, anak sekolah*

A.PENDAHULUAN

Kurang lebih dua tahun lamanya Pandemi Covid-19 mengubah tatanan yang ada di Indonesia baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial bahkan Pendidikan. Pada masa Covid-19 pola pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang cukup signifikan karena diterapkannya social distancing. Yang semula proses belajar mengajar dilakukan dengan tatap muka. Semasa Covid-19 pembelajaran di alihkan secara daring dengan media Hp dan jaringan internet (*Gadget*). Dari keadaan tersebut lambat laun anak sekolah terbiasa dengan *Gadget* bahkan lebih dari itu anak sekolah bukan hanya sekedar menggunakan dalam pembelajaran daring namun sudah pandai dalam mengoperasikan gadget untuk mencari kesenangan seperti membuka dan mendownload aplikasi games, melihat youtube dan sebagainya.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Melihat perkembangan teknologi saat ini banyak gadget terutama handphone dengan viture-viture yang lengkap dan canggih. Bahkan hampir setiap orang memiliki gadget baik itu orang tua, anak muda, bahkan anak-anak. Tentunya hal tersebut akan mendatangkan dampak baik dampak positif atau negative.

Melihat fenomena sosial saat ini banyak diberitakan di media sosial penyalahgunaan gadget yang mendatangkan dampak negative terutama pada kalangan anak sekolah baik TK, SD, SMP dan SMA mulai dari perubahan karakter, emosi, pelecehan, kekerasan, bahkan perubahan kedewasaan sehingga bertindak tidak sebagaimana mestinya anak sekolah. Hal tersebut tentunya meresahkan bukan hanya kalangan orang tua, sekolah tetapi juga masyarakat secara umum.

Masalah-masalah tersebut perlu mendapatkan perhatian baik dari pemerintah, sekolah, orang tua dan masyarakat pada umumnya untuk mencegah atau menaggulangi agar tidak terjadi hal demikian lebih jauh dan luas. Berangkat dari hal tersebut pada kesempatan ini dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menjadi program kami adalah “Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Pendidikan Seks Pada Anak Sekolah Di SDN 01 Kwangsari Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar” selain bermula dari apa yang kami paparkan di atas kami juga telah melaksanakan observasi awal dan kami menemukan bahwa anak-anak di SDN 01 Kwangsari hampir semua menggunakan *gadget* atau gawai terutama anak-anak kelas 5 dan 6 SD. Anak-anak kelas 5 dan 6 di SDN 01 Kwangsari keseluruhan dapat mengoperasikan *gadget* atau gawai.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

1. Observasi

Observasi dalam hal ini merupakan tahap awal sebelum melaksanakan program Kegiatan Pengabdian. Observasi menurut Djama'an & Aan (2020: 132) ialah kunjungan ke tempat kegiatan secara langsung, sehingga semua kegiatan yang sedang berlangsung atau objek yang ada tidak luput dari perhatian dan dapat dilihat secara nyata. Dalam hal ini observasi dilakukan untuk memilih tempat dan sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Data dari hasil observasi ini kami jadikan bahan untuk menetapkan perencanaan program yang akan kami laksanakan.

2. Interview

Untuk mendukung data observasi yang kami peroleh, kami melakukan interview kepada kepala sekolah dan guru. Interview atau wawancara pada prinsipnya merupakan usaha untuk menggali keterangan yang lebih dalam dari sebuah kajian dari sumber yang relevan berupa pendapat, kesan, pengalaman, pikiran dan sebagainya. (Djama'an & Aan, 2020: 162). Interview yang kami lakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas terkait dengan keadaan siswa yaitu dampak penggunaan gadget pada anak sekolah berdasarkan pengalaman disaat pembelajaran daring dan keadaan siswa saat ini. Data ini yang kami gunakan untuk menyusun perencanaan.

3. Perencanaan

Pada tahap ini kami menyusun perencanaan sebelum melaksanakan program sosialisasi dampak penggunaan gadget dan pendidikan seks pada anak sekolah di SDN 01. Perencanaan ini di susun berdasarkan hasil observasi dan interview. Perencanaan tersebut berupa; menetapkan tempat dan waktu pelaksanaan, siapa saja yang dilibatkan, sarana apa saja yang dibutuhkan dan seperti apa pelaksanaannya. Adapun rincian dari perencanaan tersebut adalah:

- a. Tempat yang kami pakai dalam pelaksanaan program adalah ruang kelas di SDN 01 Kwangsan;
- b. Waktu pelaksanaan program pada pukul 07.00-09.30 WIB;
- c. Pihak yang terlibat dalam acara ini adalah dosen, mahasiswa dan siswa kelas 5 dan kelas 6 SDN 01 Kwangsan.
- d. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan; ruang kelas yang di lengkapi meja dan kursi, LCD Proyektor, laptop, pengeras suara;
- e. Pelaksanaan program dengan urutan; 1) pengenalan, tanya jawab terkait cita-cita, penggunaan gadget/gawai, waktu-waktu belajar dll, 2) penyampaian materi, 3) pembagian alat tulis gratis.

4. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan merupakan upaya dalam merealisasikan program yang sudah direncanakan, sebagaimana yang telah kami paparkan di perencanaan, pelaksanaan kegiatan ini meliputi;

- a. Membangun hubungan baik dengan siswa selaku sasaran program, dengan melakukan perkenalan terlebih dahulu, menanyakan kegiatan sehari-hari siswa, menanyakan cita-cita siswa, menanyakan waktu belajar dan waktu melihat HP dirumah dsb. Dalam hal ini metode yang kami gunakan adalah metode tanya-jawab. Metode tanya jawab Menurut Nasih & Kholidah (2013: 54) dapat digunakan untuk memotivasi siswa untuk berbuat, menunjukkan kebenaran, dan memabangkitkan semangat untuk maju.
- b. Penyampaian materi, 1) tentang dampak penggunaan gadget pada anak meliputi dampak positif dan negative, tontonan apa saja yang sehat untuk anak, serta bagaimana menggunakan HP dengan bijak, 2) tentang bagian-bagian anggota badan manusia dengan nyanyian dan gerakan secara Bersama lagu “kepala Pundak lutut kaki, 3) tentang anggota badan yang tidak boleh di sentuh orang lain dengan nyanyian dan Gerakan secara bersama.
- c. Pembagian alat tulis gratis kepada peserta sosialisasi yaitu keseluruhan anak kelas 5 dan 6 SDN 01 Kwangsan. Hal ini dilakukan sebagai bentuk apresiasi karena sudah bersedia hadir dalam acara tersebut dan mengikuti dengan seksama dan komunikatif dari awal sampai akhir.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah kami jelaskan di bab sebelumnya kegiatan ini kami laksanakan diruang kelas, peserta sosialisasi adalah anak kelas 5 dan 6 SDN 01 Kwangsan. c

Dari hasil tanya jawab tersebut kami memperoleh keterangan bahwa semua anak kelas 5 dan 6 tersebut menggunakan gadget ketika dirumah dan jenis gadget yang mereka gunakan adalah laptop dan HP. Untuk laptop hanya satu anak yang menggunakan untuk pembelajaran daring selama daring masa pandemic COVID-19. Sedangkan HP seluruh siswa kelas 5 dan 6 sudah memegang sendiri dan mengoperasikan sampai sekarang dimana sudah tidak diperlakukan pembelajaran daring. Mereka menggunakan HP ketika dirumah untuk menonton youtube dan bermain games. Durasi dalam mengoperasikan HP paling lama adalah satu jam sekali tonton, ada juga yang 30 menit tergantung ijin dari orang tua, karena rata-rata HP yang mereka pegang adalah milik orang tua mereka yang mereka pinjam, hanya satu anak yang

memiliki HP sendiri karena dibelikan orang tuanya secara kusus untuk anak tersebut selama daring. Setelah perkenalan dan tanya jawab kurang lebih 30 menit dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang dampak gadget bagi anak sekolah,

Selama penyampaian materi berlangsung siswa kelas 5 dan 6 sangat antusias sekali dalam mengikuti mereka dapat menyimak materi dengan seksama tidak ada yang rame. Materi yang kami sampaikan adalah tentang tentang dampak negative dan dampak positif gadget, bagaimana menggunakan gadget dengan bijak, manajemen waktu dan edukasi tontonan yang baik untuk anak. Metode yang kami gunakan dalam materi pertama ini adalah ceramah, tanya jawab dan pemberian nasihat. Ceramah Menurut Roestiyah (2008: 34) metode ceramah adalah Suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Metode tanya jawab menurut Maryam (2023: 6) dapat meningkatkan aktivitas guru dalam membimbing dan mengambil kesimpulan dari materi pelajaran. Sedangkan dari sisi minat dan keaktifan siswa, siswa dapat memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung, siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru. Pemberian Nasihat menurut Hasbullah dkk (2019:20) juga bisa disebut sebagai pituah. Pituah dapat memberikan implikasi yang luar biasa guna membuka hati peserta didik kepada makna hakikat sesuatu, mendorongnya menuju halhal yang baik, mengisinya dengan budi pekerti.

Setelah materi pertama selesai kami melanjutkan untuk penyampaian materi kedua yaitu tentang pendidikan seks pada anak sekolah. Pada sesi kedua ini agar tidak jenuh dan tetap bersemangat kami mengajak anak-anak untuk berdiri dan menyanyikan lagu dengan gerakan “kepala-pundak lutut kaki” secara bersama-sama. Kami memilih lagu ini selain untuk mencairkan suasana agar tidak jenuh dan tetap semangat juga karena materi ini kami giring untuk mengenal anggota tubuh manusia yang mana merupakan salah satu materi dalam pendidikan seks.

Materi selanjutnya yang kami sampaikan adalah anggota badan yang tidak boleh terlihat dan tidak boleh disentuh orang lain, mengenalkan aurat laki-laki dan perempuan, bagaimana menutup aurat, dan pembiasaan untuk mandi dan tidur sendiri, bagaimana harus bersikap ketika ada orang lain yang berusaha menyentuh badan kita, dan lain-lain. Materi sesi kedua ini kami sampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan nasihat. Selain itu kami juga mengemas materi kedua ini dengan nyayian dan gerakan “sentuhan boleh sentuhan tidak boleh”. Kami mengajak anak-anak secara bersama-sama berdiri dan menyanyikan lagu dengan gerakan “sentuhan boleh sentuhan tidak boleh” dengan diiringi musik. Sebelum materi selesai

kami memberikan nasihat dan menyarankan kemabali kepada siswa untuk dapat menggunakan HP dengan bijak, menonton tontonan yang sehat bagi anak, menutup aurat dengan benar, menjaga diri dengan baik dan menghapus aplikasi games atau aplikasi lain yang kurang baik bagi anak.

Selama kegiatan berlangsung dari awal sampai akhir anak-anak kelas 5 dan 6 SDN 01 Kwangsan semua menyimak dan mengikuti dengan baik, komunikatif dan terbuka. Untuk menutup kegiatan tersebut sebagai apresiasi atas partisipasi mereka dalam mengikuti kegiatan tersebut kami memberikan hadiah berupa alat tulis kepada masing-masing siswa.

Adapun gambaran secara keseluruhan acara Sosialisasi Dampak Pengguna Gadget dan Pendidikan Seks Pada Anak Sekolah Di SDN 01 Kwangsan, Jumapolo, Karanganyar adalah sebagai berikut;

Tabel. 3.1 Kegiatan Sosialisasi

Waktu	Kegiatan	Sasaran	Tujuan	Metode	Hasil
07.00-07.30	Perkenalan	Siswa kelas 5&6	-Membangun hubungan baik, -Mengetahui penggunaan Gadget siswa	Ceramah ,tanya jawab.	-Siswa Terbuka, interaktif
07.30-08.15	Materi 1 (dampak penggunaan gadget bagi anak)	Siswa kelas 5&6	-Siswa dapat memahami dampak negative dan dampak positif gadget. -Siswa dapat memanfaatkan gadget dengan bijak. -Siswa dapat memilih tontonan yang edukatif	Ceramah ,tanya jawab, pemberian nasihat	-Siswa dapat merespon dan mampu menjawab pertanyaan dengan baik.iswa dapat menyampaikan kembali materi dengan jelas baik secara Bersama

			sesuai usia mereka. -Siswa dapat memanajmen waktu dengan baik.		maupun di depan kelas. -Siswa bersedia berkomitmen untuk menonton tontonan yang baik bagi anak, mengatur waktu dengan baik dan menghapus aplikasi yang tidak penting.
08.15-09.15	Materi 2 (pendidikan seks anak)	Siswa kelas 5&6	-Siswa dapat mengetahui dan memahami anggota badan mana yang dapat disentuh dan tidak boleh disentuh orang lain. -Siswa dapat mengetahui Batasan aurat laki-laki dan perempuan serta bagaimana cara menutupnya. -Siswa dapat mandiri ketika dirumah dalam	Ceramah ,tanya jawab, bernyanyi i dalam gerakan	-Siswa dapat menjelaskan Kembali materi yang di sampaikan baik secara bersama atau individu di depan kelas. -Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar terkait materi.

			hal mandi dan tidur. -Siswa dapat menjaga diri dengan baik.		
09-15-09.30	Pemberian hadiah	Siswa kelas 5&6	-Apresiasi	Berbagi	-Terlaksana
09.30-selesai	Dokumentasi	Seluruh yang terlibat	-Memperoleh keterangan hubungannya dengan materi, foto kegiatan	Wawancara, foto Bersama	-Hasil wawancara -Foto

Dalam hal ini kami menyimpulkan secara umum kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat terlihat dengan antusiasnya siswa dalam mengikuti kegiatan serta adanya dukungan dari sekolah terkait acara pengabdian yang kami lakukan.

D. KUTIPAN DAN ACUAN

Salah satu ciri artikel ilmiah adalah menyajikan gagasan orang lain untuk memperkuat dan memperkaya gagasan penulisnya. Gagasan yang telah lebih dulu diungkapkan orang lain ini diacu (dirujuk), dan sumber acuannya dimasukkan dalam daftar pustaka.

Daftar pustaka harus lengkap dan sesuai dengan acuan yang disajikan dalam batang tubuh artikel. Artinya, sumber yang ditulis dalam daftar pustaka benar-benar dirujuk dalam tubuh artikel. Sebaliknya, semua acuan yang telah disebutkan dalam artikel harus dicantumkan dalam daftar pustaka. Untuk menunjukkan kualitas artikel ilmiah, daftar yang dimasukkan dalam daftar pustaka harus cukup banyak. Daftar pustaka disusun secara alfabetis dan cara penulisannya disesuaikan dengan aturan yang telah ditentukan. Kaidah penulisan kutipan, acuan, dan daftar pustaka mengikuti *template* artikel ini.

Penyajian gagasan orang lain di dalam artikel dilakukan secara tidak langsung. Sebagai contoh, Suharno (1973:6) menyatakan bahwa kecepatan terdiri dari gerakan ke depan sekuat tenaga dan

semaksimal mungkin, kemampuan gerakan kontraksi putus-putus otot atau segerombolan otot, kemampuan reaksi otot atau segerombolan otot dalam tempo cepat karena rangsangan.

Acuan adalah penyebutan sumber gagasan yang dituliskan di dalam teks sebagai (1) pengakuan kepada pemilik gagasan bahwa penulis telah melakukan “peminjaman” bukan penjiplakan, dan (2) pemberitahuan kepada pembacanya siapa dan darimana gagasan tersebut diambil. Acuan memuat nama pengarang yang pendapatnya dikutip, tahun sumber informasi ditulis, dan/tanpa nomor halaman tempat informasi yang dirujuk diambil. Nama pengarang yang digunakan dalam acuan hanya nama akhir. Acuan dapat dituliskan di tengah kalimat atau di akhir kalimat kutipan.

Acuan ditulis dan dipisahkan dari kalimat kutipan dengan kurung buka dan kurung tutup (periksa contoh-contoh di bawah). Acuan yang dituliskan di tengah kalimat dipisahkan dengan kata yang mendahului dan kata yang mengikutinya dengan jarak. Acuan yang dituliskan di akhir kalimat dipisahkan dari kata terakhir kalimat kutipan dengan diberi jarak, namun tidak dipisahkan dengan titik. Nama pengarang ditulis tanpa jarak setelah tanda kurung pembuka dan diikuti koma. Tahun penerbitan dituliskan setelah koma dan diberi jarak. Halaman buku atau artikel setelah tahun penerbitan, dipisahkan dengan tanda titik dua tanpa jarak, dan ditutup dengan kurung tanpa jarak. Sebagai contoh: karya tulis ilmiah adalah tulisan faktual yang digunakan penulisnya untuk memberikan suatu pengetahuan/informasi kepada orang lain (Riebel, 1978:1).

Apabila nama pengarang telah disebutkan di dalam teks, tahun penerbitan sumber informasi dituliskan segera setelah nama penulisnya. Atau, apabila nama pengarang tetap ingin disebutkan, acuan ini dituliskan di akhir teks. Contohnya: menurut Riebel (1978:1), karya tulis ilmiah adalah tulisan faktual yang digunakan penulisnya untuk memberikan suatu pengetahuan/informasi kepada orang lain.

Nama dua pengarang dalam karya yang sama disambung dengan kata ‘dan’. Titik koma (;) digunakan untuk dua pengarang atau lebih dari dua pengarang dengan karya yang berbeda. Contohnya: karya tulis ilmiah adalah tulisan faktual yang digunakan penulisnya untuk memberikan suatu pengetahuan/ informasi kepada orang lain (Riebel dan Roger, 1980:5). Jika melibatkan dua pengarang dalam dua karya yang berbeda, contoh penulisannya: karya tulis ilmiah adalah tulisan faktual yang digunakan penulisnya untuk memberikan suatu pengetahuan/informasi kepada orang lain (Riebel, 1978:4; Roger, 1981:5).

Apabila pengarang lebih dari dua orang, hanya nama pengarang pertama yang dituliskan. Nama pengarang selebihnya digantikan dengan ‘dkk’ (dan kawan-kawan). Tulisan ‘dkk’ dipisahkan

dari nama pengarang, yang disebutkan dengan jarak, diikuti titik, dan diakhiri dengan koma. Contohnya: membaca adalah kegiatan interaksi antara pembaca dan penulis yang kehadirannya diwakili oleh teks (Susanto dkk., 1994: 8).

E. KESIMPULAN

Meilihat perkembangan teknologi saat ini banyak *gadget* terutama *handphone* dengan viture-viture yang lengkap dan canggih. Bahkan hampir setiap orang memiliki *gadget* baik itu orang tua, anak muda, bahkan anak-anak. Tentunya hal tersebut akan mendatangkan dampak baik dampak positif atau negative baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Maka demikian perlu sekali memeberikan wawasan yang berkenaan dengan hal tersebut.

Pada Kegiatan pengabdian masyarakat ini kami mengadakan sebuah program” Sosialisasi Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Pendidikan Seks Pada Anak Sekolah Di SDN 01 Kwangsan kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar” dalam kegiatan ini yang menjadi sasaran program adalah siswa kelas 5 dan 6 SDN 01 Kwangsan dimana anak-anak pada kelas tersebut keseluruhan sudah pandai dalam menggunakan *Gadget* dengan berbagai vitur-vitur yang beragam.

Dalam pelaksanaan program tersebut kami menyimpulkan bahwa secara umum kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat terlihat dengan antusiasnya siswa dalam mengikuti kegiatan serta adanya dukungan dari sekolah terkait acara pengabdian yang kami lakukan. Namun, bukan berarti tidak ada kendala yang muncul. Berikut kami sampaikan beberapa factor penghambat dan pendukung selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

Faktor penghambat:

1. Jumlah keseluruhan siswa sebagai peserta sosialisasi hanya berjumlah 17 yang merupakan kelas 5 dan 6 SD. Hal ini karena memang minimnya jumlah anak sekolah di SDN tersebut.
2. Jarak tempuh ke lokasi lumayan jauh dari kota sehingga pelaksana pengabdian harus mempersiapkan sepagi mungkin karena acara di laksanakan pagi hari pukul 07-00-09.30 WIB.
3. Minimnya dana untuk mendukung kegiatan, tidak di pungkiri bahwa setiap kegiatan yang berlangsung perlu didukung dengan dana, begitu juga dengan program kerja Pengabdian Masyarakat ini.

Faktor pendukung:

1. Tersedianya sarana-prasarana yang mendukung kegiatan seperti ruang kelas, pengeras suara dan LCD Proyektor.
2. Diberikannya ijin dari kepala sekolah untuk melaksanakan kegiatan pengabdian tersebut.
3. Adanya siswa yang menjadi sasaran program pengabdian masyarakat.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Jika perlu berterima kasih kepada pihak tertentu, misalnya sponsor pengabdian, nyatakan dengan jelas dan singkat, hindari pernyataan terimakasih yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Saukah, A. dan Waseso, M. G. 2000. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- Sujimat, D. A. 2000. *Penulisan Karya Ilmiah*. Makalah disampaikan pada Pelatihan Penelitian bagi Guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahab, A. dan Lestari, L. A. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winardi, G. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.
- (Times New Roman 12, Spasi 2, Sistem Penulisan Daftar Pustaka mengikuti Sistem *Harvard*).