

## **Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Usia 6-7 Tahun di Ujung Gading Jalan Jawa Jorong Brastagi Pasaman Barat**

**Hafifati Ulya<sup>1</sup>, Saridewi<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universita Negeri Padang  
e-mail: [ulyaqween19@gmail.com](mailto:ulyaqween19@gmail.com)

### **Abstrak**

Dampak *gadget* ini sangat signifikan dalam perkembangan emosional anak usia 6-7 tahun, maka perlunya pengawasan dari orang tua anak dalam penggunaan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Perkembangan emosional anak ini bisa dipengaruhi salah satunya *gadget* karena anak yang menggunakannya salah, tidak dipergunakan dengan baik dan orang tua yang tidak bisa mengontrol waktu untuk anak bermain *gadget*.

**Kata kunci:** *Dampak, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini*

### **Abstract**

The impact of this gadget is very significant in the emotional development of children aged 6-7 years, so the need for supervision from children's parents in the use of gadgets. This study aims to explain the impact of using gadgets on the emotional development of early childhood. The results showed that the influence of gadgets on social interaction in early childhood turned out to have a negative impact. Often early childhood interacts with gadgets and also the virtual world affects the child's thinking power of something beyond that. The emotional development of this child can be influenced by one of the gadgets because children who use it wrong, are not used properly and parents who cannot control the time for children to play gadgets.

**Keywords :** *Impact, Use of Gadgets, Early Childhood*

### **PENDAHULUAN**

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education for Young Children*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada

dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Jika anak diusia dini sudahdiberikan *gadget* sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perilaku anak. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat pesat adalah pada saat anak usia 1-5 tahun, sering disebut "The Golden Age". Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Sebagaimana di katakan oleh Suryana (2013) bahwa anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosialkultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan sampai periode perkembangan akhir. Proses perkembangan yang fundamental dalam artian bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas bagi anak dan berjangka waktu lama sehingga menjadi dasar dalam proses perkembangan anak selanjutnya.

Pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan serta perilaku anak selanjutnya (Muhibbin, 2013). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat, guna pembentukan pribadi yang utuh. Salah satu nya yaitu perkembangan emosional pada masa kanak-kanak merupakan ujung tombak yang menentukan sikap, nilai, dan perilaku di masa depan. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak yang didasarkan pada perasaan, keadaan biologis dan psikologis" (Goleman, 2016). Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau suatu kejadian. Ragam emosi terdiri dari perasaan senang mengenai sesuatu, perasaan takut, dan marah kepada seseorang (Latifa, 2017).

Pemakaian gadget dengan waktu yang tidak dibatasi bisa menjadikan anak antisosial lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya interaksi dengan lingkungan sekitar (Suntoro, 2013). Ungkapan mengenai bahwa emosi dapat diartikan sebagai kondisi interpersonal, seperti perasaan, keadaan tertentu, atau aktivitas secara eksternal, atau reaksi menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap peristiwa mental tertentu, hal tersebut diungkapkan oleh Yaswinda (2012:4).Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak, emosi dapat berupa perasaan marah, ketakutan, kebahagiaan, cinta, rasa terkejut, jijik dan rasa marah (Golmen,1995).

Definisi lain dari emosi itu sendiri adalah yang bersumber dari kata latin yakni "movere" yang artinya "menggerakkan atau bergerak". Istilah emosi berkaitan erat dengan istilah perasaan. Karena perasaan merupakan bagian dari setiap individu. Wujud perasaan yang sesungguhnya tidak dapat dilihat oleh siapapun, termasuk oleh diri sendiri. Namun wujud dari perasaan itu sendiri hanya dapat dirasakan oleh setiap individu yang mengalami perasaan tersebut (golmen, 2001; mashar, 2011; dan yusuf, 2012).

Pada tahap ini emosi anak usia dini lebih terperinci, bernuansa atau disebut terdiferensi. Emosional yang merupakan salah satu aspek perkembangan bagi anak kemampuan emosional anak yang sangat berpengaruh terhadap kecerdasannya ketika sudah dewasa. Emosi adalah suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa getaran jiwa maupun perasaan yang terjadi karenaperubahan biologis yang muncul.

Anak mampu mengenal emosi diri tersebut Ekman (dalam Goleman, 2016, hal. 410) menyatakan bahwa ada beberapa emosi inti yang harusnya dikuasai anak usia 5-6 tahun yaitu ekspresi wajah tertentu untuk keempat emosi (takut, marah, sedih dan senang). Adapun indikator capaian dari mengenal emosi diri antara lain : mampu mengetahui rasa senang pada diri sendiri, mampu mengetahui rasa sedih pada diri sendiri, mampu mengetahui rasa takut pada diri sendiri, mampu mengetahui rasa marah pada diri sendiri. Perilaku yang muncul dari indikator tersebut diantaranya anak mersepon emosi kesal pada hal tertentu.

Sejalan dengan Mashar (2011, hal.63) bahwa ada tiga aspek untuk memenuhi kemampuan anak dalam mengelola emosi dirinya sendiri yaitu : kemampuan mengatur emosi sesuai dengan situasi dan kondisi diri, kemampuan anak dalam memanfaatkan emosi diri secara positif, dan kemampuan pertahanan diri anak itu sendiri dalam berbagai bentuk posisi persoalan anak.

Gadget adalah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). Pendapat lain juga menyebutkan bahwa Gadget merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Putri Hana Pebriana, 2017). Pengguna gawai saat ini bukan hanya orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di bangku playgroup dan Taman Kanak-Kanak pun kini sudah tidak asing dengan gawai, mereka sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan gawai. Anak-anak banyak yang sudah mengenal berbagai bentuk gawai seperti komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone.

Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "gawai". Istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. " Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus" (Osland Cvano, 2013). Pada era modern seperti ini yakni dari sisi teknologi yang pasti akan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan manusia. Sementara Rayner (2016) menyatakan, "Istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya." Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari, gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gadget merupakan sebuah inovasi yang memberikan kemampuan yang lebih menarik dan fitur-fitur yang menarik sehingga lebih praktis dan sangat bermanfaat. Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya

untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Novitasari, 2016). Gadget salah satu alat elektronik yang kecil yang memiliki fungsi khusus bagi siapa saja, diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif, Menurut Moleong (2014:4) penelitian kualitatif ialah langkah dalam penelitian yang membentuk fakta deskriptif berbentuk kata-kata tersurat ataupun dari sikap individu-individu yang dapat dicermati. Melalui cara deskriptif berbentuk kata-kata dan bahasa pada suatu cakupan khusus melalui beberapa metode ilmiah. Penelitian ini dilakukan di jalan jawa jorong brastagi ujung gading pasaman barat pada tanggal April dan Mei 2022. Subjek penelitian ini ialah anak yang berada di jalan jawa dan orang tua anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pertama yaitu pengamatan yang dilakukan dengan mengamati objek diteliti secara langsung. Selanjutnya yaitu melaksanakan wawancara kepada orang tua anak dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dengan bercakap-cakap dan langkah terakhir yaitu pengambilan dokumentasi berupa foto dan video. Teknik analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Sedangkan teknik keabsahan data dengan teknik triangulasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi terkait dampak gadget terhadap perkembangan emosional pada anak usia 6-7 tahun di ujung gading jalan jawa jorong brastagi yaitu : Adapun hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang dampak gadget terhadap perkembangan emosional pada anak usia 6-7 tahun di ujung gading jalan jawa jorong brastagi.

Aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 adalah nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Salah satunya emosional, sejalan dengan (Golmen,1995) emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak, emosi dapat berupa perasaan marah, ketakutan, kebahagiaan, cinta, rasa terkejut, jijik dan rasa marah.

### **Anak yang dipinjamkan gadget oleh orang tua nya dapat membuat anak jadi suka marah-marah**

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan. Anak yang dipinjamkan gadget oleh orang tua nya yang dapat menjadi suatu kebiasaan yang membuat anak jadi melawan dan marah-marah. Seperti halnya anak yang jika meminjam gadget sama orang tua namun tidak dipinjamkan anak akan

marah sama orang tua nya sendiri, orang tua jadi meminjamkan anak nya gadget. Setelah dipinjamkan orang tua meminta selesai kepada anak karna sudah terlalu lama, maka anak tidak akan memberikan kepada orang tuanya. Sekali dipanggil anak tidak akan mendengar, apa yang harus dilakukan orang tua anak jika anak sudah tidak mendengar. Jadi orang tua akan merampas atau dengan cara di paksaan dari tangan anak gadget ini. Seperti yang dilihat jika sudah dipinjamkan gadget anak malah tidak menggunakan dengan baik, malahan anak kebanyakan main game, anak main tiktok, youtube dan lain-lain. Dalam aspek perkembangan sosial dan emosional, dampak gadget bagi anak usia dini yaitu dapat memberikan dampak yang negatif terhadap perkembangan anak. Dimana anak-anak yang terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial dengan lingkungan sekitar anak juga akan terganggu. Dalam hal ini anak tersebut akan tumbuh dan berkembang dengan kemampuan sosialisasi yang kurang karena disibukkan dengan dunia gadgetnya sendiri tanpa mau memperdulikan orang lain. Mereka juga tidak akan mampu mengontrol emosinya sehingga cenderung mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar bahkan hidup menjadi lebih individualisme. Sikap individualis pada anak akan meyebabkan mereka kurang peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Pada masa kanak-kanak akhir sudah ada keinginan untuk dapat mengendalikan emosinya, karena ungkapan emosi terutama emosi yang kurang baik, secara sosial tidak diterima oleh teman-teman sebaya. Anak merasa jika ia menampakkkan emosi yang kurang baik dianggap sebagai pengecut, menyakiti hati orang lain dan tidak suportif. Tidak semua emosi pada masa ini menyenangkan, banyak ledakan amarah karena anak menderita kekhawatiran dan perasaan kecewa. Anak perempuan sering menangis sedangkan anak laki-laki mengungkapkan kekesalan dan kekhawatiran dengan cemberut dan merajuk (Hurlock, 1980).

#### **Anak yang dipinjamkan gadget dapat membuat emosi nya baik atau malah buruk**

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisi data yang peneliti lakukan. Anak yang telah biasa dipinjamkan gadget emosi menjadi buruk, seperti halnya anak yang suka melawan dikarenakan anak tidak mau lepas dari gadget nya. Anak kalah dalam main game anak malah berkata-kata kotor dan marah ke gadget nya dan ketemannya sendiri, anak juga emosi semakin tinggi jika di anak ini lagi bermain game dengan teman-temannya. Seperti yang dilihat perkembangan emosi anak akan menjadi buruk jika anak dipinjamkan dengan jangka waktu yang panjang. Anak yang main gadget juga tidak melihat hal-hal positif, kalau anak melihat hal-hal positif maka mungkin emosi anak tidak akan memburuk. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya". Secara tidak sadar, anak-anak

sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013).

### **Apakah gadget bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini**

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisi data yang peneliti lakukan. Manfaat gadget pasti ada jika anak menggunakan dengan baik, jika anak mengetahui fungsi gadget ini dan menggunakan tidak melampaui batas maka gadget ini akan ada hal baiknya. Namun anak tidak dapat membedakan mana yang baik untuk diakses aman yang tidak baik. Orang tua juga tidak selalu dapat memantau apa yang dilihat anak, apa lagi sekarang kebanyakan anak sudah membawa gadget ini main bersama teman-temannya di luar rumah, dan orang tua nya malah sibuk kerja. Apa lagi anak usia dini semua perkembangannya akan berpengaruh sejak anak ini usia dini, jika anak yang perkembangan emosinya tidak bagus dimasa kecil bagaimana keadaan anak untuk kedepannya. Begitupun menurut orang tua anak menurut mereka gadget ini tidak bermanfaat sama sekali untuk anak usia dini, tapi kenapa tetap dipinjamkan jika tidak bermanfaat. Terkadang juga gadget dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa gadget untuk anaknya yang masih berusia dini (Widiawati & Sugiman, 2014). Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya.

### **Bagaimana dampak gadget ini terhadap perkembangan emosi anak**

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan analisi data yang peneliti lakukan. Berdampak negatif bagi anak karena anak yang telah mengenal gadget anak jadi marah-marah ke orangtua jika orang tua meminta berhenti main gadget, anak marah jika tidak dipinjamkan gadget, anak jadi melawan kepada orang tuanya, anak yang marah-marah kepada orang tuanya sudah jelas perkembangan emosi tidak baik. Apalagi anak yang marah tidak dengan orang tuanya saja namun dengan teman-temannya juga. Semakin anak dipinjamkan gadget semakin anak juga susah dikontrol oleh orang tua. Apa lagi anak disuruh apa-apa harus imbalannya main gadget, anak disuruh belajar imbalannya gadget anak disuruh mandi imbalan gadget dll. Jika tidak dikenalkan gadget dari dini kepana anak mungkin anak tidak akan susah diatur dan anak akan menurut kepada orang tua. Orang tua merasa kewalahan karena anak sudah merasa gadget ini sebagai benda yang sudah biasa. Yang seharusnya orang tua bisa mengontrol waktu anak dalam menggunakan gadget namun ini orang tua malah di bentak jika tidak dipinjamkan gadget. Menurut pendapat orang tua anak "Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang

menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak". Gadget menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak. Namun apabila penggunaan gadget dipakai secara negatif, maka bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan (Achmad Sunarto, 2014: 141).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di Ujung Gading Jalan Jawa Jorong Brastagi Pasaman Barat, sangat berdampak terhadap perkembangan emosional anak dan juga berdampak negatif bagi perkembangan emosional anak. Hal ini disebabkan oleh penggunaan *gadget* terhadap anak yang sudah menjadi hal biasa. Berkaitan dengan pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Perkembangan emosional anak ini bisa dipengaruhi salah satunya *gadget* karena anak yang menggunakannya salah, tidak dipergunakan dengan baik dan orang tua yang tidak bisa mengontrol waktu untuk anak bermain *gadget*. Dampak negatif dari media komunikasi *Gadget* telah merubah dan merusak moral anak-anak bangsa yang merupakan generasi penerus bangsa Indonesia. Tersedianya fasilitas canggih dalam perkembangan *Gadget* seperti, kamera, internet, dan fasilitas 3G sangat mempermudah untuk memperoleh informasi, melihat rekaman dan gambargambar yang bersifat pornografi. Apalagi untuk anak usia dini sangat merusak perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan emosional pada anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Zainal., 2012, Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, Media Creative, Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Creswell, J.W. (1998). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among
- Goleman, D. (2016). Social Intelligence. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196
- Marta, Finola Putri. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dasar Layanan Jurusan Non Eksak. *Jurnal Fibonacci: Pendidikan Matematika dan Matematika*. Vol 2 (1), pp44-52
- Maulida, Hidayati. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang.

- Moleong, Lexy J. (2010), Metodologi penelitian kualitatif, Remaja Rosdakarya,  
Muhibbin Syah. 2013. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nugraha, A. & Rachmawati, Y. (2008). Metode Pengembangan Sosial Emosional.  
Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Nurul Chofifah, Turiyana, Mutia R, Mawada Azkia, Saidah Nurul U. Analisis  
Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. Jurnal Sukatin, JGA, Vol. 5(2), Juni  
2020(7790)
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Putri Hana Pebriana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan  
Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 2.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Santrock, W. J. (2007). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Suntoro, I. (2013). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada  
Anak Usia Pendidikan Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1–16.
- Suryana, D. (2018). Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. In Stimulasi & Aspek  
Perkembangan Anak (pp. 43–188). Kencana.