

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI ANAK USIA 4-5 TAHUN

Erna Juherna¹, Nurul Primawistri²

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Muhammadiyah Kuningan ¹
Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma Kabupaten Kuningan ²
Email: erna@upmk.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom, semester II tahun pelajaran 2015/2016. Adapun jumlah anak didik di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom berjumlah 14 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antar penelitian, pihak sekolah dan orang tua anak. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi. Keabsahan data diperiksa dengan menggunakan perhitungan statistik. Hasil penelitian uji t diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $0,696 \geq 2,179$ artinya signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma. Adapun pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak adalah 57,5% dan 42,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Perkembangan Psikologi

Abstract

This study aims to determine the effect of using gadgets on the development of child psychology. This research is quantitative descriptive. The subjects in this study were students in the Al-Hikmah Play Group of Bakom Village, second semester of the 2015/2016 school year. The number of students in the Al-Hikmah Play Group in Bakom Village is 14 children. This research is collaborative between research, the school and parents of children. Data is collected through questionnaires and observations. The validity of the data is checked using statistical calculations. The results of the t-test were obtained by $t_{count} \geq t_{table}$ which was $0.696 \geq 2.179$ meaning significant. Thus it can be concluded that there is a significant effect of the use of gadgets on the psychological development of children aged 4-5 years in the Playgroup Al-Hikmah Bakom Village, Darma District. The influence of the use of gadgets on the development of child psychology is 57.5% and 42.5% influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: Use of Gadgets, Development of Psychology

© 2017 Erna Juherna¹, Nurul Primawistri²
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Globalisasi pada saat ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat di Negara-negara maju dan berkembang, salah satunya adalah Indonesia. Indonesia merupakan Negara berkembang yang dalam perkembangan teknologinya pun mampu menyesuaikan dengan Negara-negara lainnya. Dengan kepadatan jumlah penduduk, maka permintaan pasar ekonominya pun akan tinggi. Pada saat ini seluruh masyarakat mengenal *gadget* sebagai suatu bukti kecanggihan perkembangan teknologi saat ini. Dari berbagai macam pembaharuan teknologi yang ada pada saat ini, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *gadget* mampu memikat banyak kalangan. Sebagai orang tua dan pendidik diharapkan mampu mengikuti perkembangan informasi global pada zaman sekarang terkait dunia dan tren anak saat ini.

Gadget yang dahulunya hanya dimiliki dan dipergunakan oleh kalangan pembisnis, namun kini bukan hanya pembisnis saja, bahkan masyarakat biasa pun memilikinya. Dengan berbagai merk dan harga yang ditawarkan sehingga mampu memikat konsumennya. Dikalangan orang tua dan remaja, *gadget* sudah banyak digandrungi sebagai bukti bahwa mereka pun *upgrade* terhadap

perkembangan teknologi tersebut. Bahkan dikalangan anak-anak (usia 3-6 Tahun) sudah diperkenalkan penggunaan *gadget* oleh orang tuanya, sehingga bukan barang asing lagi bagi mereka. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian anak mampu asyik berjam-jam bermain *gadget* miliknya, dibandingkan memilih keluar rumah dan bermain bersama teman-teman sebayanya.

Melalui *gadget* tersebut, anak mampu melihat gambar, mendengarkan musik, menonton video, bermain *games*, dll baik secara *online* maupun *offline*. Perilaku anak yang pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu meniru melalui apa yang dilihat dan ditontonnya, bahkan anak mampu mengikuti dan mempraktekannya. Sebagian banyak orang tua lebih nyaman dengan membelikan *gadget* bagi anaknya, yang memungkinkan anak diam didalam rumah dan tidak bermain jauh. Serta penggunaan *gadget* yang mudah dengan menggunakan telunjuk ataupun jari-jari mungil mereka, sehingga anak mampu menggunakannya secara lihai. Apabila jari-jarinya begitu lihai memainkan berbagai fitur yang di sajikan, hal serupa belum tentu sama terjadi ketika mereka harus memegang alat tulis dan menulis diatas kertas. Namun dalam hal ini tidak hanya aktifitas tertentu

saja yang diperlukan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, akan tetapi semua aktifitas tubuhnya harus terpenuhi.

Fakta saat ini, kurangnya nilai-nilai moral pada anak zaman sekarang, walaupun mereka di didik oleh orang tua dengan teladan yang baik, karena pengaruh dari apa yang anak lihat melalui berbagai tayangan, gambar, dan *games* yang anak mainkan. Tidak sedikit dari hal itu secara sengaja maupun tidak memperlihatkan adegan berbau kekerasan atau pun yang tidak mendidik, tak pantas dilihat anak sekalipun hanya gambar dan malah memiliki *rating* yang tinggi, sehingga tidak dipungkiri lagi bahwa perkembangan psikologi anak pun akan terganggu. Selain itu, kurangnya nilai kesopanan yang ditunjukkan oleh anak terhadap teman sebayanya atau pun orang tua. Contohnya, anak zaman sekarang jarang sekali mengucap kata permissi atau pun meminta maaf, walaupun sering sekali ditanamkan dan sekalinya terjadi anak mengutarakannya dengan bahasa yang tidak tepat. Sehingga sebagai orang tua wajib membekali anak dengan wawasan, nilai, kebijaksanaan dan perilaku baik yang mampu melindungi mereka.

Tingkah laku anak erat kaitannya dengan perkembangan psikologi yang di alaminya di lingkungan sekitar. Baik itu melalui suatu perbuatan berbicara, berjalan, duduk serta berfikir, berkeyakinan, dan berperasaan yang hubungannya erat dengan lingkungan yang meliputi semua orang, barang, keadaan dan kejadian-kejadian yang ada di sekitar manusia. Pada tahap usia dini, anak mampu mempelajari, mengingat, mendengar serta mengamati dunia disekitarnya, anak mempelajarinya secara alamiah. Anak memiliki rasa ingin tahu mengenai dunia disekitarnya dan secara aktif mencari informasi yang dapat membantu mereka mengerti dan memahami lingkungan disekitarnya serta mampu menirukan setiap kejadian yang dialami dan dilihatnya tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada anak di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma Kabupaten Kuningan yang berjumlah 14 anak. Diperoleh data bahwa dari sejumlah anak yang ada, anak selalu berperilaku kurang baik dan belum seharusnya mereka ketahui, seperti anak selalu berkelahi dan bertingkah laku seperti jagoan idolanya serta berani kepada lawan jenisnya, dan terkadang gaya bicara anak selayaknya

orang dewasa. Sehingga minat belajar anak berkurang dan seringkali anak tidak dapat mengendalikan emosinya secara wajar. Serta orang tua merasa bangga pada saat anaknya mampu menggunakan *smartphone*, *handphone*, laptop, dan tablet, memang dapat menguntungkan bagi anak namun tanpa menghiraukan dampak negatif yang dapat ditimbulkan apabila anak sudah merasa kecanduan terhadap perangkat tersebut. Dari hal ini maka diperlukannya perhatian yang lebih khusus lagi bagi pemberian *gadget* pada usia dini, sehingga tidak akan mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada psikologi anak.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2015:3), metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2015:14), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada

umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dan penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, merupakan salah satu penelitian kategori kuantitatif yang bertujuan untuk mengangkat fakta, keadaan, variabel, dan fenomena-fenomena yang terjadi saat sekarang dan menyajikan apa adanya (Sudrajat dan subana, 2005:26).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma Kabupaten Kuningan. Menurut Sugiyono (2015:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini pengambilan besar sampel ditentukan dengan total sampel yaitu seluruh anak yang ada di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma Kabupaten

Kuningan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mendapatkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pedoman Angket (Kuesioner).

Pertanyaan yang akan dirancang pada

Tabel 1 Kisi-Kisi Pedoman Angket

Variabel	Capaian	Indikator	Nomor Butiran Angket
Penggunaan <i>Gadget</i>	1. Waktu penggunaan perangkat	1. Waktu penggunaan <i>gadget</i>	1
	2. Aplikasi yang dikuasai	1. Aplikasi yang dimainkan/dibuka pada <i>gadget</i>	2 dan 4
	3. Kecepatan dalam menguasai perangkat	1. Kemampuan dalam menggunakan <i>gadget</i>	3
	4. Mentaati peraturan	1. Mentaati peraturan yang ada dirumah/ sekolah	6
	5. Pengaruh penggunaan perangkat	1. Emosi yang ditimbulkan 2. Ketergantungan pada <i>gadget</i> 3. Penurunan prestasi belajar 4. Pengaruh perkembangan anak	8, 10 dan 11 5 dan 11 12 7, 9, 14 dan 15

Pedoman Observasi. Menurut Ma'ruf Abdullah(2015:253), cara yang lebih efektif dalam menggunakan observasi adalah dengan melengkapi kegiatan

penelitian ini adalah tentang opini dan sikap, serta dengan bentuk pertanyaan tertutup. Pertanyaan ini dirancang untuk menjangkau jawaban yang telah disediakan pilihannya (M. Toha Anggoro, 2008:5.7). Adapun kisi-kisi dari pedoman angket itu sendiri adalah sebagai berikut.

observasi itu dengan menyediakan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen observasi. Adapun kisi-kisi pedoman observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

Variabel	Capaian	Indikator	Nomor Butiran Observasi	
Perkembangan Psikologi	1. Perkembangan Moral	1. Mengenal perilaku baik/ sopan	1 dan 2	
		2. Perkembangan Sosial	1. Timbulnya sikap kerjasama dan persatuan	3 dan 4
	2. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif		5	
	3. Perkembangan Emosional		1. Mengendalikan perasaan	6
		2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan	7	
	4. Perkembangan Bahasa	3. Menghargai orang lain	1. Menyimak perkataan orang lain	8
			2. Mengutarakan pendapat kepada orang lain	9
			3. Meniru huruf	10
	5. Perkembangan Kognitif	1. Mengenal gejala sebab akibat	11	
	6. Perkembangan Fisik-Motorik	1. Melakukan gerakan fisik	1. Melakukan gerakan fisik	12
			2. Kesehatan fisik	13 dan 14
				15

Dalam penyusunan instrumen nontes inipeneliti memperhatikan teori dan fakta yang ada dilapangan, kemudian mengkonsultasikannya kepada ahli sehingga dirasa cukup memenuhi validitasnya. Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2015: 352), bila bangunan teorinya sudah benar, maka hasil pengukuran dengan alat ukur (instrumen) yang berbasis pada teori itu sudah dipandang sebaga hasil yang valid.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Kuesioner (Angket). Menurut Sugiyono (2012:142), kuesioner merupakan teknik pengumplan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data utama yang akan diberikan kepada orang tua murid yang kemudian hasilnya akan diolah dengan analisis statistik. Untuk menggali data tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak. Adapun jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup (pertanyaan berskala). Yaitu jawaban yang disusun menurut gradasi atau tingkatan, responden diminta

untuk menyatakan persetujuannya atau penolakannya terhadap pilihan yang disediakan (M. Toha Anggoro, dkk, 2008:5.9).

Adapun bentuk angket dalam penelitian ini adalah dengan bentuk likert dan responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan dirinya. Selanjutnya untuk kebutuhan penelitian dan memudahkan perhitungan data tersebut ditabulasi kedalam sebuah tabel dengan membubuhkan hasil jawaban responden pada lembar angket yang disebar sebelumnya.

Observasi. Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2012:145), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar serta sebagai teknik penunjang dalam pengumpulan data. Guna mendapatkan hasil observasi yang lebih obyektif, peneliti pada saat mengamati akan dibantu dengan alat perekam kejadian yaitu kamera.

Dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen biasanya berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015:329). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan

dokumen yang berbentuk gambar yaitu foto-foto. Melalui dokumentasi mampu menemukan informasi (data) yang diperlukan dalam penelitian.

Tinjauan Pustaka. Dalam suatu penelitian hendaknya melakukan tinjauan pustaka. Menurut M. Toha Anggoro, dkk (2008:2.2), bahwa tinjauan pustaka merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah proposal atau laporan penelitian, karena diungkapkan pemikiran atau teori-teori yang melandasi dilakukannya penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tinjauan pustaka dengan cara mencari, membaca, dan menelaah laporan-laporan penelitian yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

Uji Normalitas Variabel X dan Variabel Y. Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan dalam penelitian ini, maka untuk menjawab permasalahan-permasalahan tersebut, penulis menggunakan pengolahan data dengan menggunakan perhitungan statistik. Adapun langkah-langkah dalam melakukan perhitungan statistik adalah sebagai berikut:

Mengurutkan data (nilai/jumlah skor variabel penggunaan *gadget* dan perkembangan psikologi) dari setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah.

Guna mengetahui adanya pengaruh antar variabel dalam populasi yang akan diuji melalui hubungan antar variabel dalam sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sehingga perlu dihitung terlebih dahulu koefisien korelasi antar variabel dalam sampel, kemudian akan diuji signifikansinya. Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama (Sugiyono, 2015: 228).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penggunaan *gadget* pada Anak usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom dalam kategori berdampak negatif. Hal tersebut terbukti dengan diperolehnya nilai tertinggi 46 hanya mencapai 14,29% dan nilai terendah 37 dengan nilai rata-rata 41,8.

Hasil perkembangan psikologi anak di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma. Hasil skor nilai perkembangan psikologi anak di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma dalam kategori

mulai berkembang. Hal tersebut terbukti dengan diperolehnya nilai maksimal 48 mencapai 21,43% dan nilai minimal 30 dengan rata-rata 41,2. Perolehan skor nilai perkembangan psikologi anak di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma tidak terlepas dari pengaruh penggunaan *gadget*.

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi Anak usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma Kabupaten Kuningan.

Berdasarkan pengujian hipotesis nilai hasil penggunaan *gadget* dan perkembangan psikologi anak diperoleh hasil rekapitan pengolahan data sebagai berikut. Bahwa nilai hasil pengaruh penggunaan *gadget* dan perkembangan psikologi anak berdistribusi normal, karena nilai penggunaan *gadget* adalah $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ dan nilai perkembangan *gadget* adalah $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$.

Setelah dilakukannya uji homogenitas variansi ternyata kedua kelompok homogen karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Selanjutnya setelah dilakukan uji regresi ternyata kedua kelompok non linear karena $F_{hitung} > F_{tabel}$. Kemudian dilakukannya uji korelasi *Product Moment* diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan ada pada kelas interval 0,60 – 0,799 artinya pengaruh kuat dan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu

$4,021 \geq 2,179$ dan itu berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

Hasil penggunaan *gadget* pada Anak usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma yang dilakukan pada 14 anak dalam kategori berdampak negatif. Hal tersebut terbukti dengan diperolehnya nilai tertinggi 46 dan nilai terendah 37 dengan nilai rata-rata 41,8.

Hasil perkembangan psikologi anak di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma dalam kategori berkembang sangat baik. Hal tersebut terbukti dengan diperolehnya nilai maksimal 48 dan nilai minimal 30 dengan rata-rata 41,2.

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Al-Hikmah Desa Bakom Kecamatan Darma. Adapun pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap

perkembangan psikologi anak adalah 57,5% dan 42,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Anggara, Toha. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ayah Edy. (2008). *Mendidik Anak Zaman Sekarang Ternyata Mudah Lho*. Jakarta: Tangga Pustaka.
- [http://digilib.uin-suka.ac.id/11695/1/BAB I, V, Daftar Pustaka.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/11695/1/BAB_I_V_Daftar_Pustaka.pdf).
- [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=337259&val=5161&title=Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah \(3-6 Tahun\) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=337259&val=5161&title=Pengaruh%20Penggunaan%20Gadget%20Terhadap%20Perkembangan%20Psikososial%20Anak%20Usia%20Prasekolah%20(3-6%20Tahun)%20Di%20TK%20Swasta%20Kristen%20Immanuel%20Tahun%20Ajaran%202014-2015).
- <http://eprints.upnjatim.ac.id/5580/1/file1.pdf>.
- Fatimah, Enung. (2008). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hildayani, Rini. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- <https://id.wikipedia.org/> diakses 20/01/2016. 13:39.
- Khodijah, Nyayu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nugraha, Ali dan Yeni. (2006). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi, Seto. (2004). *Membantu Anak Balita Mengelola Amarahnya*. Jakarta: Erlangga
- Murtie, Afin. (2015). *Liburan Menyenangkan Tanpa TV & Internet*. Klaten: Cable Book.
- Parenting Indonesia. (2013). *Raising The Next Genius Part 2 Membesarkan Anak Cerdas di Era Digital*. Jakarta: PT. Dinamika Media Internasional.
- Prasetyo Bambang dan Lina. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Priyatna, Andri. (2010). *Parenting Untuk Orang Tua Sibuk*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Santosa, Elizabeth T. (2015). *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Subana & Sudrajat. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- . (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susetyo, Budi. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syakir, Septian el. (2014). *Islamic Hypnoparenting*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: CV Andi Offset.