**PENGARUH PEMBERIAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA 4-6**

**Novian Waskito Yuwono\*Darsini\*\*Yunan Yusuf H\*\*\***

**ABSTRAK**

**Pendahuluan** Pemberian *gadget* yang terlalu dini menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan psikososial anak di usia dini. **Tujuan** penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pemberian *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-6 tahun di TK Negeri Pembina Madiun. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian analitik dengan pendekatan *croos-sectional* terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-6 tahun.Dengan variabel independen adalah pemberian *gadget* sedangkan variabel dependen adalah perkembangan psikososial anak usia 4-6 tahun. Dengan responden berjumlah 32 responden, yang masing-masing 16 responden yang diberikan *gadget* dan 16 responden tidak diberikan *gadget.* Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dengan pengolahan data *editing,coding, scoring, dan tabulating.* Dengan uji yang digunakan adalah uji *Chi Square*. **Hasil** penelitian menunjukkan bahwa responden yang diberikan *gadget* memiliki perkembangan psikososial yang cukup sebanyak 50% sedangkan yang tidak diberikan *gadget* perkembangan psikososial yang cukup sebanyak 62,5%. Uji *Chi Square* dengan hasil nilai signifikan 0,039, maka ρ ≤ α sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Ada pengaruh pemberian *gadget* pada usia dini terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-6 tahun. Diharapkan orang tua mengawasi dan membatasi pemberian *gadget* lalu arahkan kepada hal yang lebih aman seperti bermain dengan teman sebayanya.

 **Kata kunci : *Gadget*, perkembangan Psikososial, anak usia dini**

***INFLUENCE AWARD GADGET FOR EARLY CHILDHOOD TO DEVELOPMENT PSYCHOSOCIAL CHILD AGE 4-6 YEARS OLD***

***ABSTRACT***

***Introduction*** *The award gadget that too early cause negative impact to development psychosocial children at an early age. This research* ***purposes*** *is to analyze influence award gadget for early childhood to development psychosocial child age 4-6 years old in TK Pembina country Madiun. The type of research* *that use in this research use analytic research with approach cross sectional to development psychosocial child age 4-6 years old. With dependent variable is award gadget while independent variable is psychosocial child age 4-6 years old. With 32 respondence,that each 16 respondence taht give gadget and not give gadget. Instrument that use in data collection is observed with data processing editing, coding, scoring, and tabulating. With test that use is Chi Square test.* ***The result*** *of research show that respondences that award gadget have development psychosocial enaugh asmuch as 50% while that not award gadget have development psychosocial enaugh as much as 62,5%. Chi square test with result significant value 0,039 than ρ ≤ α so that H0 rejected and H1 accepted. There is influence award gadget for early childhood to development psychosocial child age 4-6 years old. Expected parents oversee and limit award gadget then point to case which are more save like play with friends of the same age.*

***Keywords : Gadget, development pschysocial, early childhood***

**PENDAHULUAN**

Dalam era globalisasi sekarang ini permasalahan yang terjadi pada generasi saat ini adalah pemberian *gadget* yang terlalu dini, ini menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak di usia dini. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik 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. Nakita (2012:58)

Berikut ini data impor *gadget* di Indonesia, pada tahun 2009 hingga tahun 2010 peningkatan pada *gadget* hampir mendekati 100% secara keseluruhan, ditempati posisi pertama oleh laptop peningkatan tertinggi dari 397 pada tahun 2009 ke angka 12.930 pada tahun 2010, kemudian diikuti dengan komputer tablet dan telepon seluler. Kemudian pada tahun 2010 peningkatan *gadget* di Indonesia tidak terlalu tinggi ke tahun 2011, namun ditempati posisi pertama oleh komputer tablet 2 pada angka 8.845 pada tahun 2010 meningkat ke angka 115.934 pada tahun 2011, setelah itu diikuti oleh laptop dan telepon genggam. Pada tahun 2011 mengalami peningkatan ke 2012 pada *gadget* secara keseluruhan, diduduki peringkat pertama dengan angka yang cukup tinggi oleh laptop, dengan angka 97.700 pada tahun 2011 menjadi 639.590 pada tahun 2012. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina Madiun. 5 dari 8 anak yang berusia 4-6 tahun yang di berikan *gadget* oleh orang tua siswa.

*Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi

sering diasosiasikan sebagai inovasi atau barang baru. *Gadget* sudah merupakan produk kebutuhan masyarakat Indonesia, ditandai dengan terus masuknya barang impor berupa *gadget* ke Indonesia. Perilaku untuk terus meng-update teknologi terlihat dari seringnya masyarakat Indonesia mengganti gadget miliknya hanya dalam hitungan bulan.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan teknologi telah berkembang sangat cepat, baik di negara maju maupun di negara berkembang salah satunya di Indonesia. Indonesia adalah salah-satu negara berkembang dengan pupolasi penduduk yang sangat tinggi dengan kemampuan ekonomi yang terus melesat dan stabil. Pertumbuhan ekonomi di Indonesia mendorong prilaku konsumerisme penduduknya terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, kebutuhan dan daya beli terus meningkat, termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gadget*. Secara positif penggunaan *Gadget* telah menunjang aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia karena keunggulannya yang dapat melakukan banyak hal dalam satu produk, tetapi terdapat sisi negatif yang harus diwaspadai akibat penggunaan *gadget* yang tidak tepat, terutama bagi pengguna dibawah umur atau anak-anak. Orang tua pada saat ini sangat mudah memfasilitasi anak dengan *gadget* yang canggih dengan alasan membantu mempermudah pengerjaan tugas- tugas sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah, serta sebagai sarana hiburan dengan banyaknya pilihan software permainan. Menurut Dokter Spesialis Anak Attila Dewanti, saat ini orang tua sudah malas jadi tinggal kasih iPad, sebetulnya hal ini tidak mendidik, karena hanya melatih jari telunjuknya. Padahal, untuk menunjang tumbuh kembang anak itu harus merangsang motorik kasar dan motorik halusnya. Dampaknya akan menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak terhadap *gadget,* serta mengurangi kreatifitas dan daya imajinasi anak. Hal ini dapat menyebabkan perkembangan anak terganggu.

Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak di usia dini dibutuhkan sebuah tindakan untuk menggugah kesadaran atau perilaku masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak, melalui aktifitas kampanye sosial yang menginformasikan tentang bahaya *gadget* bagi anak usia dini. Orang tua sangat berperan penting dalam menunjang perkembangan psikis dan fisik anak, sehingga dampak negatif dapat dihindari. Penulis merancang ragam kampanye tersebut dengan aplikasi media yang sering dijumpai oleh para orang tua seperti media cetak maupun media internet. Mubashiroh (2013:69).

Menurut Baderi, 2018 Penggunaan gadget pada anak pra sekolah sebagian besar responden jarang dilakukan serta cukup interaksi sesama lingkungan, maka dari itu ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia pra sekolah.

**BAHAN DAN METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian analitik dengan pendekatan *croos-sectional* dimana peneliti melakukan observasi atau pengukuran variabel pada satu saat tertentu Nursalam (2011:38)

Lokasi penelitian dilakukan di TK Negeri Pembina Madiun. sampel dalam penelitian ini adalah siswa TK yang diberikan *gadget* sebanyak 16 anak dan 16 anak lagi yang tidak diberkan *gaget* dengan jumlah total 32 respoden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara *simple random sampling* karena pengambilan sample anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu Sugiyono (2007:124). Dengan pengolahan data menggunakan *editing, coding, scoring dan tabulating.*

**HASIL PENELITIAN**

1. **Data Umum**
2. Gambaran lokasi penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabupaten Madiun. Batas wilayah TK Negeri Pembina sebelah utara adalah SLB, sebelah timur adalah Desa Nglames Kecamatan Madiun, sebelah selatan Desa Kelun Kecamatan Madiun, dan sebelah barat adalah Kayen Kecamatan Madiun. TK Negeri Pembina memiliki jumlah siswa sebanyak 40 siswa

1. Distribusi jenis kelamin

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin anak yang tidak diberikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada Juni 2019

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kelamin | ∑ | % |
| 12 | Laki-lakiPerempuan  | 88 | 5050 |
| Total | 16 | 100 |

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa responden yang tidak diberikan *gadget* berjenis kelamin perempuan dan laki-laki sama jumlahnya yaitu sebanyak 8 responden (50,0%)

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin anak yang diberikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada Juni 2019

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kelamin | ∑ | % |
| 12 | Laki-lakiPerempuan  | 97 | 56,243,8 |
| Total | 16 | 100 |

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang berjenis kelamin laki-laki diberikan *gadget* yaitu sebanyak 9 responden (56,2%)

1. Distribusi Pekerjaan

Tabel 3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pekerjaan orang tua siswa yang tidak diberikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Umur | ∑ | % |
| 123456 | Tidak BekerjaPNSPetani Swasta/wiraswastaTNI Lain-lain | 044530 | 0252531,218,80 |
| Total | 16 | 100 |

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa hampir dari setengah pekerjaan orang tua yang tidak memberikan *gadget* pada anak adalah swasta yaitu sebanyak 5 orang (31,2%)

Tabel 4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pekerjaan orang tua siswa yang diberikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Umur | ∑ | % |
| 123456 | Tidak BekerjaPNSPetani Swasta/wiraswastaTNI Lain-lain | 061270 | 037,56,212,543,80 |
| Total | 16 | 100 |

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa hampir dari setengah pekerjaan orang tua yang memberikan *gadget* pada anak adalah TNI yaitu sebanyak 7 orang (43,8%)

1. **Data Khusus**
2. Perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun yang di berikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019

Tabel 5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun yang di berikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Perkembangan | ∑ | % |
| 123 | BaikCukup Kurang  | 088 | 05050 |
| Total | 16 | 100 |

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa setengah responden yang diberikan *gadget* mempunyai perkembangan psikososial cukup yaitu sebanyak 8 responden (50%)

1. Perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun yang tidak di berikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019

Tabel 6 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun yang tidak di berikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Perkembangan | ∑ | % |
| 123 | BaikCukup Kurang  | 0106 | 062,537,5 |
| Total | 16 | 100 |

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang tidak diberikan *gadget* mempunyai perkembangan psikososial cukup yaitu sebanyak 10 responden (62,5%)

1. Pengaruh pemberian *gadget* terhadap perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun

Tabel 7 Tabulasi silang pengaruh pemberian *gadget* terhadap perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019

 Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan psikososial antara anak yang diberikan *gadget*  dengan anak yang tidak diberikan *gadget.* Dari hasil diatas terdapat selisih 25% antara anak yang diberikan *gadget* dan tidak diberikan *gadget.* Dari iji *chi square* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,039 sehingga ρ < α hal ini menunjukkan terdapat pengaruh antara pemberian *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan psikososil anak usia 4-6 tahun.

**PEMBAHASAN**

**Perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun yang di berikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019**

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa setengah dari responden yang diberikan *gadget* mempunyai perkembangan psikososial cukup yaitu sebanyak 8 responden (50%). Dari data diatas anak yang diberikan *gadget* sebagian besar adalah anak dari orang tua yang bekerja sebagai TNI. Banyak orang tua membelikan *gadget* pada anaknya supaya mereka tenang atau sebagai hadiah kado ulang tahun untuk anaknya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat berdampak pada perkembangan anak baik secara kognitif, motorik, psikomotorik dan psikososial Oktorina (2013:59). Dalam pemberian *gadget* secara dini anak akan mengalami gangguan dalam menjalin hubungan sosial dengan teman sebayanya dan sulit dalam memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut. Selain itu mereka juga akan kesulitan berkomunikasi dengan temannya.

Sedangkan menurut peneliti pemberian *gadget* yang terlalu dini terutama pada anak usia 4-6 tahun dapat menyebabkan anak mengalami gangguan psikososial dalam menjalin hubugan dengan teman sebayanya. Dimana anak yang diberikan *gadget* akan fokus pada *gadget* yang dimilikinya dan tidak menghiraukan kondisi lingkungan sekitar dan teman sebayanya yang bermain bersama-sama. Jadi jika sejak dini si anak sudah difasilitasi dengan *gadget*, sementara si anak sedang mengembangkan kemampuan visualnya sehingga terkadang anak tidak merespon jika dipanggil orang tuanya.

**Perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun yang di tidak berikan *gadget* di TK Negeri Pembina Madiun pada bulan Juni 2019**

Berdasarkan table 6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang tidak diberikan *gadget* mempunyai perkembangan psikososial cukup yaitu sebanyak 10 responden (62,5%) . Dari data diatas anak yang tidak diberikan *gadget* hampir dari setengah adalah anak dari orang tua yang bekerja sebagai wiraswasta. Hal ini dikarenakan orang tua yang bekerja sebagai wiraswasta memiliki penghasilan yang tidak tentu sehingga memilih untuk tidak memberikan buah hatinya *gadget* karena menurut mereka, mereka lebih senang bermain bersama anaknya sendiri daripada anaknya bermain dengan *gadget.*

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau mnelajahi lingkungan sekitar . kebebasan erekspresi yang didapat melalui kegiatan bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreasinya sesai dengan keinginannya. Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan anak akan belajar menjadi anak yang murah hati, jujur, dan disukai orang lain Semiawan (2002:144) anak-anak yang unggul dalam hal sebagaimana tersebut akan lebih populer di lingkungan teman-temannya.

Mereka tidak hanya tahu memiliki teman tetapi juga tahu bagaimana menjadi seorang teman. Sementara itu anak-anak yang kurang bersahabat atau suka menciptakan permusuhan cenderung kurang populer di kalangan teman-temannya. Anak-anak yang egois disertai ketidakunggulan pada hampir semua kegiatan akan terasing dari teman-temannya atau mungkin saja bukan diasingkan, melainkan mengasingkan diri Danim (2011: 58).

Sedangkan menurut peneliti anak yang tidak dberikan *gadget* pada usia dini cenderung memiliki perkembangan psikososial yang cukup. Dimana mereka mampu berkumpul bersama teman sebayanya saat bermain. Dan memiliki rasa percaya diri dalam beradaptasi di lingkungan baru serta mampu menjelajahi lingkungan sekitar engan baik.

**Pengaruh pemberian *gadget* terhadap perkembangan psikosisal anak usia 4-6 tahun**

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan psikososial antara anak yang diberikan *gadget*  dengan anak yang tidak diberikan *gadget.* Dari hasil diatas terdapat selisih 25% antara anak yang diberikan *gadget* dan tidak diberikan *gadget.* Masa anak-anak adalah masa keemasan dimana anak-anak berada dalam masa bermain serta belajar terhadap apa yang belum diketahuinya. Tapi, dimana sekarang perubahan teknologi semakin pesat, banyak anak-anak terutama anak yang berusia 5-12 tahun lebih menyukai bermain dengan *playstation, ipad,game online, handphone* maupun *tablet.*

Sejumlah penelitian telah merekomendasikan betapa hubungan sosial dengan teman sebaya memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan pribadi anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting adalah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia luar diluar keluarga. Anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya. Anak-anak mengevaluasi apakah yang mereka lakukan lebih baik, sama, atau lebih jelek dari yang dilakukan oleh anak-anak lain. Mereka menggunakan orang lain sebagai tolok ukur untuk membandingkan dirinya. Proses pembandingan sosial ini merupakan dasar bagi pembentukan rasa harga diri dan gambaran diri anak Desmita (2010: 145).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Malinda (2013:98), pemilik *gadget* (smartphone maupun tablet) pada anak usia 3-4 tahun ada sebanyak 41%, usia 4-6 tahun sebanyak 63% dan usia 7-15 tahun sebanyak 95%. Beberapa hal yang dilakukan oleh anak dengan *smartphone* dan tablet mereka antara lain bermain *games* (63%), menggunakan aplikasi (50%). Batas waktu penggunaan *gadget* untuk anak usia 4-6 tahun selama 15-30 menit dalam 1 hari.

Hasil dari uji statistik Chi Square yang menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,039. Signifikan pengaruh menggunakan ρ < α dengan tingkat kesalahan 0,05. Karena nilai ρ (0,039) > (0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh pemberian *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-6 tahun di TK Negeri Pembina Madiun.

Rasa sayang orang tua sebenarnya tidak harus diungkapkan dengan memenuhi semua permintaan anak, terutama jika tindakan ini berdasarkan pada rasa bersalah orang tua yang hanya memiliki sedikit waktu bersama karena sibuk bekerja. Demi kebaikan, anda harus tega berkata tidak untuk permintaan yag tidak akan mendatangkan kebaikan bagi anak kelak. Mengingat pengaruh penggunaan *gdget* yang berlebihan tehadap perkembangan anak yang kurang mendukung, anda bisa memberikan penjelasan yang masuk akal ketika anak anda merengek minta dibelikan *gadget* untuk bermain *game*. Sampaikan bahwa anak seusianya belum tepat membawa *gadget*. Jadi temukan alasan dibalik keinginannya atas *gadget* dan sampaikan bahwa *gadget* yang dia inginkan kurang tepat untuk menjawab kebutuhannya lalu arahkan kepada hal yang lebih aman seperti bermain dengan teman sebayanya.

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Perkembangan psikologi pada anak usia dini yang diberikan *gadget* setengah responden memiliki perkembangan psikososial yang cukup.Perkembangan psikologi pada anak usia dini yang tidak dibeikan *gadget* sebagian besar memiliki perkembangan psikososial yang cukup.Terdapat pengaruh pemberian *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-6 tahun

**Saran**

* 1. Bagi Orang Tua

Hasil Penelitian ini diharapkan untuk orang tua agar tidak memberikan *gadge*t kepada anak yang masih berusia dini karena berdampak negatif bagi perkembangan psikologi si anak.

* 1. Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk meningkatakan pengetahuan orang tua dalam pemberian *gadget* kepada buah hatinya dengan melakukan penyuluhan atau promosi kesehatan.

* 1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan informasi bagi peneliti selanjutnya dan sebagai pembanding peneliti selanjutnya terkait tentang pengaruh pemberian *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia 4-6 tahun.

**KEPUSTAKAAN**

Baderi, 2018 *Penggunaan* *Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Berbasis Teori Adaptasi Sister Callista Roy Di Tk Dharma Wanita Sidoarjo*

Conny, R semiawan. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini.* Jakarta:Prehalindo

Danim, sudarwan. 2011. *Pengantar Pendidikan.* Bandung: ALFABETA

Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Malinda. 2013. *Kepemilikan Gadget Pada Anak Usia Dini.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mubashiroh. 2013. *Jurnal Gadget,Penggunaan dan Dampak pada Anak.*UNS

Nakita. 2012. *Menumbuhkan Kemandirian Pada Anak.* Tersedia dalam: <http://www.tabloid-nakita.com> (diakses tgl 15 Maret 2016)

Nursalam. 2011. *Konsep dan Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan.* Jakarta: Salemba Medika

Oktorina. 2013. *Inferioritas Remaja Panti.* Jakarta: Dian Rakyat

Sugiyono. 2007.*Statistika Untuk Penelitian* Bandung: Alfabeta