

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN OTAK ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN DI KOTA JAMBI

Masyunita Siregar, Devit Fajarwati, Mutiara Maeisa Putri, Arda Surya Reida Safitri, Sisilia
Prodi PGPAUD, Universitas Jambi

Masyunitas@unja.ac.id, fajarwatidevit@gmail.com, mutiaramaeisaputri@gmail.com,
ardasuryareida@gmail.com, shisiliaputri41@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui persepsi orang tua terhadap perkembangan otak anak melalui kegiatan bermain di kota Jambi. Metode penelitian termasuk penelitian kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan kuesioner. Penelitian ini menunjukkan hasil berupa pemahaman orang tua terhadap perkembangan otak anak melalui kegiatan bermain di kota Jambi tergolong baik, dimana orang tua sudah memahami konsep bermain sebagai stimulasi perkembangan otak anak. Pengaruh baik berupa Pemahaman orang tua terhadap aktivitas bermain anak usia dini pada umumnya sudah cukup baik, hal ini terlihat dari tingkat kesadaran orang tua terhadap urgensi penting bermain, faktor yang mempengaruhi bermain, dan jenis-jenis bermain. Hal ini terlihat dari hasil pengisian kuesioner yang diisi oleh orang tua secara langsung. Dimana persepsi atau kinerja pengetahuan orang tua tentang bermain dapat menstimulasi perkembangan otak anak mendapatkan hasil yang baik.

Kata kunci: Persepsi, Otak Anak, Bermain

PARENTS' PERCEPTIONS OF CHILDREN'S BRAIN DEVELOPMENT THROUGH PLAY ACTIVITIES IN JAMBI CITY

Masyunita Siregar, Devit Fajarwati, Mutiara Maeisa Putri, Arda Surya Reida Safitri, Sisilia
Prodi PGPAUD, Universitas Jambi

Masyunitas@unja.ac.id, fajarwatidevit@gmail.com, mutiaramaeisaputri@gmail.com,
ardasuryareida@gmail.com, shisiliaputri41@gmail.com

Abstrak

The purpose of this study was to determine parents' perceptions of children's brain development through play activities in Jambi city. The research method included descriptive quantitative research with sampling techniques using a questionnaire. This study shows the results in the form of parents' understanding of children's brain development through play activities in Jambi city is classified as good, where parents already understand the concept of play as a stimulation of children's brain development. Good influence in the form of parents' understanding of early childhood play activities is generally quite good, this can be seen from the level of parents' awareness of the important urgency of play, factors that influence play, and types of play. This can be seen from the results of filling out the questionnaire filled out by parents directly. Where the perception or performance of parents' knowledge about play can stimulate children's brain development gets good results.

Keywords: *Perception, Child's Brain, Play*

Pendahuluan

Pentingnya edukasi sejak dini sudah diperhatikan betul oleh pihak berwenang. Edukasi dengan memulai pendidikan di usia TK sebetulnya terlambat. Asumsi mengenai edukasi yang dikatakan bahwa pendidikan hanya dapat dilakukan sesudah masa SD tidaklah tepat. Berdasarkan riset di dalam dunia ilmu saraf yang dilaksanakan Dr. Benyamin S. Bloom, salah satu professor dari University of Chicago yang ada di USA, persentasi anak-anak berusia 0 hingga 4 Tahun mempunyai sel-sel penyusun saraf yang besar (Cropley, 1994). Hasilnya, pertumbuhan jasmani serta perkembangan kecerdasan anak-anak tidaklah berlangsung pada tingkat yang maksimal apabila dalam masa ini anak-anak kurang memperoleh rangsangan yang optimal. Menurut Purnomo (2013) peranan orangtua menjadi amat penting dan strategis untuk mengoptimalkan perkembangan AUD.

Pertumbuhan kecerdasan AUD sangatlah krusial sebab hal ini bisa berpengaruh pada perilaku, kapasitas pembelajaran, serta kecerdasan emosinya sepanjang hayat. Sepanjang usia kanak-kanak, perkembangan otak seorang anak berada pada tahapan pertumbuhan secara intens, sehingga berbagai peristiwa yang terjadi pada saat itu bisa menjadi pembentuk karakter serta fungsinya. Ketika seorang bayi dilahirkan, otaknya

mempunyai bermiliar-miliar sel saraf, tetapi banyak dari sel saraf ini menjalani masa berhibernasi sesudah sang bayi dilahirkan. Saat rangsangan terbaru masuk, seseorang tanpa pelatihan pun dapat belajar hal-hal terbaru.

Rangsangan tersebut diatas berkemungkinan membuat sel-sel jaringan saraf menciptakan sambungan-sambungan untuk menyampaikan pesan. Seluruh sel tersebut akan menjadi lebih efektif dan dapat mengirimkan hormon yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan janin. Akan tetapi, orang-orang yang kekurangan distimulasi justru mengalami kesulitan. Stimulasi yang rutin dilakukan dapat menguatkan hubungan ikatan antara sel-sel saraf pada otak yang telah lebih kuat, otomatis fungsi otaknya juga menjadi semakin baik. (Siti Sholichah & Ayuningrum, 2021)

Tumbuh kembang otak AUD turut ditentukan dari faktor internalnya, misalnya genetik serta pertumbuhan jasmani. Akan tetapi, walaupun genetik berperan besar pada tumbuh kembang otak, faktor lingkungan serta pengalaman pun berpengaruh besar. Pertumbuhan otak AUD berlangsung pesat serta komprehensif, sehingga menjadi fondasi bagi perkembangan selanjutnya. Maka dari itu, pemahaman akan perkembangan otak AUD serta pemberian support secara optimal sangatlah krusial dalam upaya menolong

anak-anak dalam meraih potensi mereka secara maksimal. Terdapat sebuah kecenderungan dimana orangtua mengkhawatirkan anak-anak mereka jika kebanyakan bermain. Beberapa orang tua bahkan menerapkan pola asuh yang otoriter (Santrock, 2009). Faktanya, kegiatan bermain adalah kebutuhan mendasar bagi anak usia dini. Permainan adalah aktivitas untuk mengungkapkan perasaan tanpa disertai pemaksaan disertai kesenangan. Bermain bagi anak usia dini memberi manfaat bagi perkembangannya (Rohmah, 2016).

Kegiatan Bermain mampu mempertajam serta mengembangkan intelegensi anak-anak (Madyawati et al., 2015). Bermain juga dapat menyediakan landasan kokoh bagi anak untuk memperoleh berbagai kemampuan penting yang nantinya akan sangat dibutuhkan di masa depan. Ini sangat diperlukan dalam pemecahan permasalahan di masa depan. Dalam belajar anak usia dini pun, cara yang dipakai ialah bermain seraya belajar. Akan tetapi, hingga saat ini ternyata masih banyak orangtua kurang paham mengenai pemahaman tentang bermain untuk anak-anak usia dini (Murtiningsih, 2013).

Teorinya Piaget, Froebel serta sejumlah pakar lain menjelaskan bermain sebagai sarana penting bagi tumbuh kembang anak, terutama dalam hal kemampuan kognitifnya. Menurut Froebel,

melalui aktivitas bermain anak-anak mempunyai kesempatan bereksplorasi dengan berbagai objek yang dapat memperluas wawasan serta membentuk pengetahuan mereka lewat interaksinya melalui hubungan sosial dengan sesamanya, entah itu dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih dewasa (Yus, 2011). Kedua opini tersebut menjelaskan bagaimana bermain untuk anak-anak usia dini berkaitan erat dalam pembelajaran.

Dari apa yang telah diuraikan diatas, peneliti berminat mendiskusikan tentang Persepsi Orang Tua Terhadap Perkembangan Otak Anak Melalui Kegiatan Bermain di Kota Jambi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pemahaman orangtua mengenai pengertian permainan pada anak. Selanjutnya bagaimanakah peranan orangtua terhadap aktivitas bermain bagi anak. Serta kendala apa saja yang dihadapi orangtua terhadap kegiatan bermain anak. Hasil penelitian ini nantinya diharap dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan wawasan serta studi tentang pendidikan aud.

Metode Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk melihat pandangan orang tua tentang otak melalui kegiatan bermain dan belajar anak-anak di Kota Jambi menggunakan metodologi kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui angket. Data akan

dianalisis berdasarkan jawaban yang diberikan oleh orang tua untuk mengukur bagaimana orang tua di kota Jambi melihat bagaimana otak anak-anak mereka tumbuh melalui aktivitas bermain.

No	PERNYATAAN	B	S
1.	Dorongan bermain merupakan rangsangan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan keinginan diri sendiri untuk memperoleh kesenangan.		
2.	Aktivitas bermain berfungsi untuk menunjang perkembangan otak anak.		
3.	Tujuan bermain untuk melatih otak untuk meningkatkan kemampuan menyamakan atau membedakan.		
4.	Bermain dapat meningkatkan keterampilan dalam berpikir atau membantu perkembangan otak anak.		
5.	Perlatan bermain anak perlu disesuaikan dengan usia anak untuk merangsang perkembangan otak dengan optimal.		

memperhatikan kerakteristik latar belakang pendidikan.

NO	INISIAL	PEKERJAAN
1.	NY. YL	IRT
2.	NY. ER	PNS
3.	NY. DS	IRT
4.	NY. R	HONOR
5.	NY. NA	BIDAN
6.	NY. S	PNS
7.	NY. A	IRT
8.	NY. LS	IRT
9.	NY. M	IRT
10.	NY. EM	IRT

“Rangsangan bermain merupakan dorongan untuk dapat melakukan tindakan berdasarkan kemauan diri sendiri agar mendapatkan kepuasan.” seperti pada pernyataan pertama. Mayoritas responden (100%) setuju bahwa pernyataan yang dimaksud adalah akurat. Hal ini didukung oleh pernyataan Dian yang menyatakan bahwa “Kegiatan bermain adalah sesuatu yang dilakukan berdasarkan naluri diri sendiri untuk mengurangi tekanan”(Dian, 2013).

“Fungsi bermain adalah untuk meningkatkan perkembangan otak anak,” seperti peryataan kedua. 90% responden mengatakan mereka percaya pernyataan itu benar. Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa bermain itu menyenangkan. Menurut

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sampel penelitian berjumlah 10 orang-tua anak yang berusia 3 sampai 5 tahun berdomisili kota Jambi dengan

Achroni (2012:16), bermain dapat sangat bermanfaat bagi anak karena dapat meningkatkan perkembangan intelektualnya. . Karena dengan ini, anak bisa mempelajari tentang bentuk, aneka warna, corak, tulisan, peristiwa alam, binatang, tumbuh-tumbuhan, cuaca, pencahayaan, serta lingkungan sekitar.

Hampir 100% responden menyatakan bahwa pernyataan "Tujuan bermain adalah melatih otak agar dapat mengembangkan kemampuan menyamakan atau membedakan" adalah benar. Berikut kutipan yang mendasari hal tersebut: Menurut Dian (2013), tujuan bermain bagi anak berusia 3-5 Tahun yaitu seperti berikut ini :

1. Mengembangkan potensi dalam kemampuan persamaan dan perbedaan.
2. Meningkatkan kemampuan berbahasa
3. Mengembangkan pengetahuan mengenai menghitung, menambahkan, dan pengurangan
4. Merangsang kemampuan bermajinasi dalam bentuk beragam permainan (permainan tebak-tebakan)
5. Membedakan benda melalui indera peraba

6. Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan sportivitas.
7. Menumbuhkan sikap kepercayaan diri
8. Mengembangkan daya cipta (Kreativitas)

Hampir 90% responden setuju dengan pernyataan keempat "Bermain dapat meningkatkan kemampuan menangkis bayi atau merangsang tumbuh kembang anak" pada pernyataan kedelapan. Hal ini didukung oleh penegasan dalam jurnal berjudul "Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini" yang ditulis oleh Fitri Wahyuni dan Suci Midsyahri Azizah, bahwa "Bermain" merupakan media yang sangat krusial dalam proses pertumbuhan anak. Perkembangan kemampuan kognitif anak tidak terlepas dari proses yang disebut bermain. Saat bermain anak akan merasa senang , hal ini membantu perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir anak.

Sebanyak 100% responden menjawab benar pada pernyataan kelima yaitu " Perangkat bermain anak mesti disesuaikan berdasarkan umur anak agar menstimulasi perkembangan otak dengan maksimal". Menurut Dian (2013), hal ini berkaitan dengan Stimulasi Bermain dan sebagai berikut:

1. Stimulasi pada anak berusia 2-3 tahun

- a) Menyediakan media kertas & alat tulis untuk digunakan anak mencoret-coret
 - b) Melatih anak memasukkan objek ke sebuah wadah.
 - c) Mengajarkan anak cara memegang gelas dan meminumnya tanpa bantuan.
 - d) Mengajarkan permainan kepada anak dengan menyusun menara yang terdiri dari 9-10 kotak.
 - e) Mengajari anak memasukkan biji-bijian kedalam sebuah botol dengan lubang yang sempit.
 - f) Mengajari anak untuk menirukan berbagai bentuk lingkaran, silang, dan gambar wajah.
2. Stimulasi pada anak berusia 3-4 tahun
- a) Menjelaskan cara membuat buku anak dengan menggunting, menempel, lalu menulis cerita.
 - b) Ajari anak berhitung dengan mengeluarkan kacang dari manguk satu per satu.
 - c) Ajari anak kecil untuk menggambar garis lurus, lingkaran, dan persegi panjang serta menulis huruf dan angka. Mintalah juga anak-anak menggambar bunga dan pagar serta menuliskan nama-nama benda tersebut.
 - d) Ajari anak menggambar dengan warna untuk membentuk garis, lingkaran, dll
 - e) Ajari anak Anda untuk "menjahit" dengan membuat lubang di sekitar gambar dan meletakkan gulungan rafia di sebelah lubang tersebut.
 - f) Mintalah anak-anak menggunakan kertas berwarna untuk memotong lingkaran, kotak, segitiga, persegi panjang dan lain-lain. Kemudian jelaskan kepada anak perbedaan bentuk-bentuk tersebut dan mintalah anak untuk merekatkan bentuk tersebut pada kertas.
3. Stimulasi pada anak berusia 4-5 tahun

- a) Mengajari anak-anak cara mengikat tali sepatu
- b) Ajak anak menggambar, menggunting, menggabungkan, menghitung, mengelompokkan gambar dan juga mengerjakan puzzle.
- c) Ajari anak setengah atau konsep. Mintalah anak-anak untuk menggambar bentuk dan memotongnya menjadi dua. Ajari anak cara menggabungkan dua bentuk.
- d) Ajak anak bermain untuk melengkapi gambar.
- e) Mengajarkan anak untuk mencocokkan dan menghitung. Buatlah kartu 1-10, mintalah anak untuk menghitung benda-benda kecil yang ada disekitarnya (misalnya kacang-kacangan atau biji-bijian) dan letakkan sesuai dengan angka yang tertera pada kartu.
- f) Minta anak membandingkan ukuran besar dan kecil, berat dan ringan. sedikit atau banyak menata gelas berisi air.
- g) Ajari anak cara memotong kertas dengan gunting tumpul untuk membuat jumbai, orang, binatang, dll.
- h) Ajaklah anak-anak ke taman bersama dan ajari juga mereka menanam dan menyiraminya.
- i) Lakukan percobaan sains dengan memasukkan benda ke dalam air dan ajak anak berdiskusi apakah benda tersebut terapung, terapung, atau tenggelam.
- j) Dorong koordinasi motorik anak Anda dengan mengajaknya melompat, memanjat, berlari, dan lainnya.
- k) Ajarkan anak untuk mengendalikan emosi, motorik halus dan kasarnya
- l) Melatih anak mengembangkan kemampuan bersosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain
- m) Memperkenalkan konsep sains seperti berenang dan tenggelam

Ajaklah anak-anak untuk bekerja sama Otak, juga dikenal sebagai encephalon, berfungsi sebagai sistem saraf pusat (SSP) pada vertebrata dan banyak invertebrata lain. Sistem pengendali pusat manusia memiliki volume sekitar 1.350 sentimeter kubik dan terdiri dari seratus juta sel saraf atau Neuron. struktur ini mengontrol dan

mengoordinasikan sebagian besar gerak, perilaku, serta berfungsi homeostatik, termasuk detak jantung, tekanan darah, keseimbangan cairan, dan suhu tubuh. Struktur pusat pengendali manusia bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan keseluruhan bagian tubuh dan akal seseorang. Struktur pusat pengendali manusia bervolume sekitar 1.350 sentimeter kubik dan tersusun atas ratusan juta sel saraf atau disebut neuron. (Diananda,2021)

Permainan pada anak bukan sebatas memberi kesenangan, namun juga dapat membangun karakter dan sikap serta pribadi sang anak. Menurut Docket dan fleer, kegiatan bermain adalah suatu kebutuhan yang penting dilakukan oleh anak, karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengalaman yang dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki. Sedangkan Moeslichatoen juga mengemukakan bahwa bermain dan berinteraksi dalam permainan berperan penting dalam pembentukan kognitif dan sosialisasi anak, selain itu bermain dapat meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. Dengan bermain, berbagai aspek perkembangan anak akan terlatih, hal ini dikarenakan bermain melibatkan adanya interaksi yang kompleks di mana anak-anak akan

mengeluarkan seluruh kemampuan yang ada di dalam dirinya.(Pratiwi, 2017)

Berdasarkan Nurwida (2016), bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan dan mengeksplorasi kemampuannya, serta memperoleh keterampilan baru. Selain itu, bermain juga membantu anak untuk berinteraksi dengan dunia sosial dan mengambil peran sosial yang baru dan menantang, serta memecahkan masalah yang dihadapi. Bermain juga memainkan peran penting dalam perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak, serta mendukung perkembangan kognitifnya.

Kegiatan bermain menurut Vygotsky dalam Sofia Hartati (2005) dapat membantu meningkatkan kreativitas dan perkembangan anak. Suyadi (2010: 283) mengutip Elizabeth Hurlock yang mendefinisikan bermain sebagai suatu kegiatan yang memberikan kesenangan. Hurlock juga menjelaskan bahwa bermain memiliki arti yang berbeda dengan bekerja. Bila bermain dilakukan dengan penuh kegembiraan dan rasa bahagia, maka bekerja tidak harus dilakukan dengan rasa bahagia. Namun, jika bekerja membutuhkan beban tugas tertentu, maka bermain harus dilakukan tanpa beban. Selain itu, jika bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil, maka bekerja selalu berorientasi terhadap hasil yang akan dicapai.(Zaini, 2019)

Piaget menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi individu dan umumnya akan diulang kembali. Menurut Parten (dalam Sujiono, 2012), bermain adalah sebuah alat sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan peluang bagi anak untuk menemukan, mengeksplorasi, berkreasi, mengekspresikan emosi, dan belajar dengan cara yang menghibur.(Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021)

1. Menurut Slameto (2010:102), persepsi ialah Proses di mana manusia menangkap pesan ataupun informasi dan terus menerus mengadakan relasi dengan lingkungannya melalui persepsi.
2. Menurut Asrori (2009:214), persepsi adalah suatu proses individu menafsirkan, mengorganisasikan, dan memberi arti terhadap rangsangan yang datang dari lingkungan sekitar dimana individu itu sendiri berada, yang merupakan hasil dari belajar dan pengalaman.

Melalui beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi ialah suatu pemahaman seseorang terhadap sebuah objek yang diterima melalui panca inderanya dan kemudian diinterpretasikan dengan tindakan.

Berdasarkan Slameto (2010:102), pengertian persepsi yaitu suatu proses yang menyangkut penerimaan pesan atau informasi oleh otak manusia. Dengan persepsi, seseorang secara berkesinambungan berinteraksi dengan sekitarnya. Interaksi ini terjadi melalui panca indera, yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan penciuman.

Menurut Robbins (2003:97), dijelaskan "persepsi merupakan suatu kesan yang diperoleh seseorang melalui panca inderanya, kemudian dianalisis (diatur), diinterpretasikan, dan dilakukan pengevaluasian sehingga orang tersebut memperoleh pemahaman".

Terdapat dua jenis persepsi, yaitu persepsi positif yang mengacu pada pandangan atau penilaian terhadap suatu objek yang cenderung diterima oleh subjek yang mempersepsikan karena sesuai dengan kepribadiannya, dan juga persepsi negatif yang mengacu pada pandangan atau penilaian terhadap suatu objek yang cenderung ditolak oleh subjek yang mempersepsikan karena tidak sesuai dengan kepribadiannya. (Rare & Surdin, 2017).

Sedangkan persepsi yang menguntungkan muncul ketika objek yang dipersepsikan sudah sesuai dengan pengalaman dan dapat diterima secara logis dan perasaan, sehingga manusia akan mempersepsikan secara positif atau

kecenderungan menyukai dan memberikan respon yang sesuai dengan objek yang dipersepsikan. Sebaliknya, persepsi yang merugikan terjadi apabila tidak sesuai dengan pengalaman, sehingga menimbulkan persepsi yang negatif atau cenderung menjauhi, menolak, dan memberikan respon yang bertolak belakang dengan objek yang dipersepsikan.

Simpulan dan Saran

Berikut adalah dua kesimpulan yang dapat diambil dari studi tentang persepsi orang tua tentang bagaimana kegiatan bermain membantu otak anak-anak tumbuh di kota Jambi:

1. Jumlah pengetahuan orang tua tentang pentingnya, urgensi, dan bentuk-bentuk permainan serta unsur-unsur yang mempengaruhi permainan memperlihatkan adanya fakta bahwa orang tua mempunyai pemahaman yang luas tentang aktivitas bermain anak usia dini secara umum.
2. Orang tua memiliki peranan sangat penting dalam melakukan stimulasi otak anak melalui permainan. Hal ini terlihat dari pengisian angket oleh orang tua yang mengisinya sendiri. Sementara persepsi bermain orang tua dapat meningkatkan pertumbuhan otak anak untuk

memberikan konsekuensi positif bagi anak.

1. Pemerintah dan pengelola lembaga PAUD perlu memberikan informasi yang lebih luas pada orang tua mengenai peran penting bermain bagi tumbuh kembang otak anak sejak dini.
2. Kami berharap hasil penelitian kami dapat menambah wawasan bagi pembaca dan menjadi sarana bagi para pembaca di bidang peneliti PAUD tentang persepsi orang tua terhadap perkembangan otak anak melalui kegiatan bermain sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (n.d.). *Penggunaan Media Audio Gdodpp0hqlqjndwndqq«« Alfikri Sastra Wiguna Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 35–39.
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76–93.
- Bustan, R., Nurfadilah, N., & Fitria, N. (2017). Pelatihan Optimalisasi Tumbuh

- Kembang Anak pada Orangtua Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 3(3), 274.
- Djuwita, W. (2018). Urgensi Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Otak dan Solusi Mengatasi Kekerasan (Child Abuse) dalam Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Qawwam*, 12(1), 40–60.
- Dylan Trotsek. (2017). Implementasi Pembelajaran Neurosains Dalam Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik Anak Di Ra Insan Kamil Sidoarjo Trisnanto. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Eminita, V., & Astriyani, A. (2018). Persepsi Orang Tua Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 1.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini Dalam Menstimulasi Perkembangan Otak Received*. 02(September), 68–83.
- Halimah, L. (2016). *Persepsi Orang Tua Terhadap Pendidikan Seksual Anak Usia Dini*. 1(1), 39–43.
- Januari, B., & Februari, B. (2023). *Social Humaniora Perkembangan Otak Anak Usia Dini Dan Dampaknya Pada Social Humaniora*. 7(1), 302–311.
- Melchionda, F., Oncology, P., Spreafico, F., Unit, P. O., Hemato-oncology, P., Ciceri, S., Unit, G. T., Medicine, P., Lima, M., Unit, P. S., Collini, P., Pession, A., Massimino, M., Radice, P., & Perotti, D. (2013). Letter To The Editor A Novel WT1 Mutation in Familial Wilms Tumor. *Pediatric Blood & Cancer*, February, 1388–1389.
- Miguel, P. M., Pereira, L. O., Silveira, P. P., & Meaney, M. J. (2019). Early environmental influences on the development of children's brain structure and function. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 61(10), 1127–1133.
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28–34.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.
- Wardani, I. (2016). Pengaruh Pemberian Stimulasi Perkembangan Pada Aspek Sosialisasi Dan Kemandirian Terhadap Status Perkembangan Anak Prasekolah Di Wilayah Kerja Puskesmas Pisangan.
- <Http://Jurnal.Unej.Ac.Id/Index.Php/JPK/Article/View/500/371.>, 134. .

Wiranata, I. G. L. A. (2019).

Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Parenting.

Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 48.

Yus, A., & Ray, D. (2017). “Persepsi Orang Tua dan Guru Tentang Bermain dan Belajar Anak Usia Dini.” *Jurnal Tematik*, 6(4), 1–9.