

DIGITAL OVERSTIMULATION PADA ANAK USIA DINI: DAMPAKNYA TERHADAP ATENSI, REGULASI EMOSI, DAN PERILAKU

Khairunnisa Ulfadhilah¹, Idah Maulidah^{2*}, Mimin Muthoharoh³

^{12*3}Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

Article Info	Abstract
Article History: Received: April 2024 Revised: Mei 2024 Accepted: Juni 2024 Published: Juni 2024 Key Word : Digital Overstimulation; Early Childhood Attention; Emotional Regulation; Child Behavior; Screen Time	Exposure to short-form, fast-paced digital content is often viewed as normal—or even beneficial stimulation for young children; however, the intensity and speed of such exposure can lead to overstimulation. This overstimulation potentially disrupts a child's fundamental abilities to focus attention, regulate emotions, and behave appropriately according to the context. This study aims to analyze the impact of digital overstimulation on the attention, emotional regulation, and behavior of young children through a narrative literature review. Employing a qualitative approach with a narrative review design, the study gathered data from national and international scholarly articles published between 2021 and 2026. The data were analyzed using content analysis techniques combined with narrative thematic synthesis. The findings indicate that exposure to high-speed digital content is linked to reduced attention spans in children and increased emotional behaviors such as tantrums and impulsivity indicating impaired emotional regulation. Additionally, behavioral changes were observed, including a dependency on instant stimulation and a diminished tolerance for activities requiring patience. This study contributes by establishing a three-dimensional analytical framework encompassing attention, emotional regulation, and behavior that integrates findings previously discussed in isolation across these dimensions. It also offers a more comprehensive overview of these impacts, assisting early childhood educators in designing pedagogical responses to digital overstimulation. Copyright © 2024, Khairunnisa Ulfadhilah et al This is an open access article under the CC-BY-SA license 

Abstrak

Paparan konten digital berdurasi pendek dan berganti cepat kerap dianggap sebagai stimulasi yang wajar bahkan bermanfaat bagi anak usia dini, padahal intensitas dan kecepatan paparan tersebut berpotensi menimbulkan overstimulasi yang mengganggu kemampuan dasar anak dalam memusatkan perhatian, mengelola emosi, dan berperilaku sesuai konteks. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak digital overstimulation terhadap atensi, regulasi emosi, dan perilaku anak usia dini melalui tinjauan literatur naratif. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain tinjauan naratif (*narrative review*), data dihimpun dari artikel ilmiah nasional dan internasional yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2021 hingga 2026 dan dianalisis menggunakan teknik analisis isi dengan sintesis tematik naratif. Hasil kajian menunjukkan bahwa paparan konten digital berkecepatan tinggi berkaitan dengan penurunan rentang atensi anak, peningkatan perilaku emosional seperti tantrum dan impulsivitas sebagai indikator regulasi emosi yang terganggu, serta perubahan perilaku berupa ketergantungan pada stimulasi instan dan menurunnya toleransi terhadap aktivitas yang membutuhkan kesabaran. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyusunan kerangka analisis tiga dimensi, yaitu atensi, regulasi emosi, dan perilaku, yang mengintegrasikan temuan-temuan yang selama ini tersebar dan dibahas secara terpisah pada masing-masing dimensi, sekaligus menawarkan peta dampak yang lebih utuh bagi pendidik anak usia dini dalam merancang respons pedagogis terhadap digital overstimulation.

Kata Kunci : Digital Overstimulation; Atensi Anak Usia Dini; Regulasi Emosi; Perilaku Anak; Screen Time

*Corresponding author

Email Address: idahmaulidah@bbc.ac.id

Copyright ©2024 Idah Maulidah

DOI <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i2>

Pendahuluan

Teknologi digital semestinya hadir sebagai sarana yang memperkaya stimulasi belajar anak usia dini secara terukur dan sesuai tahap perkembangan, bukan sebagai sumber rangsangan yang membanjiri kapasitas pemrosesan informasi anak yang belum matang. Namun kenyataannya, konten digital berdurasi pendek, berganti cepat, dan penuh rangsangan visual maupun audio telah menjadi bagian keseharian anak usia dini, bahkan kerap dianggap wajar atau bermanfaat oleh orang tua karena membuat anak tampak tenang dan tidak rewel selama menonton. Persoalannya, ketenangan yang tampak selama paparan berlangsung tidak mencerminkan dampak yang terjadi pada kemampuan dasar anak dalam memusatkan perhatian, mengelola emosi, dan berperilaku sesuai konteks setelah paparan tersebut berakhir.

Fenomena rangsangan digital yang berlebihan ini dikenal sebagai digital overstimulation. Nisa dkk. (2026) menjelaskan bahwa paparan digital yang berlebihan berpotensi menimbulkan overstimulasi yang memengaruhi perkembangan sosial emosional anak, khususnya pada aspek regulasi emosi dan kemampuan interaksi sosial, dengan bentuk dampak yang teramati berupa meningkatnya perilaku emosional seperti tantrum, impulsivitas, dan rendahnya kemampuan anak mengelola frustrasi. Temuan ini menjadi salah satu titik tolak penting untuk memahami bahwa digital overstimulation bukan sekadar kekhawatiran normatif orang tua, melainkan fenomena yang telah mulai didokumentasikan secara akademik.

Kajian terdahulu memperkuat urgensi persoalan ini dari berbagai dimensi dampak. Siahaan (2022) menemukan bahwa durasi paparan video pendek berpengaruh terhadap menyempitnya rentang perhatian anak prasekolah, menunjukkan bahwa dimensi atensi turut terdampak oleh pola konsumsi konten digital yang serba cepat. Dari konteks internasional, Oflu dkk. (2021) menemukan bahwa screen time yang berlebihan berhubungan dengan labilitas emosi pada anak prasekolah, sementara Kerai dkk. (2022) melalui studi longitudinal di Kanada menunjukkan keterkaitan antara screen time dan kesehatan perkembangan anak usia dini secara lebih luas. Susanti (2022) dan Nuraini serta Wardhani (2023) menambahkan bukti dari konteks Indonesia bahwa durasi bermain gadget berhubungan dengan perkembangan sosial emosional anak usia 4 hingga 6 tahun.

Meski demikian, sebagian besar kajian tersebut cenderung berfokus pada satu dimensi dampak secara terpisah, baik hanya pada atensi, hanya pada regulasi emosi, atau hanya pada perkembangan sosial emosional secara umum tanpa memilah secara spesifik dimensi perilaku sebagai kategori tersendiri. Nisa dkk. (2026), sebagai kajian literatur yang paling dekat dengan topik penelitian ini, memfokuskan analisis pada keterkaitan overstimulasi digital dengan pola parenting, regulasi emosi, dan kemampuan interaksi sosial, namun belum menempatkan atensi sebagai

salah satu dimensi dampak yang dianalisis secara eksplisit dan sistematis bersama regulasi emosi serta perilaku dalam satu kerangka yang terintegrasi.

Dari uraian tersebut, tergambar sebuah kesenjangan yang jelas. Belum ditemukan kajian literatur naratif yang secara khusus mengintegrasikan tiga dimensi dampak, yaitu atensi, regulasi emosi, dan perilaku, ke dalam satu kerangka analisis yang koheren untuk memahami digital overstimulation pada anak usia dini. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menyusun sintesis naratif yang secara eksplisit memetakan keterkaitan ketiga dimensi tersebut, sebuah kebaruan yang membedakan penelitian ini dari kajian-kajian terdahulu yang cenderung membahas satu atau dua dimensi dampak secara terpisah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak digital overstimulation terhadap atensi, regulasi emosi, dan perilaku anak usia dini melalui tinjauan literatur naratif. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak satuan pendidikan anak usia dini, termasuk RA, untuk memiliki peta dampak yang utuh mengenai digital overstimulation, mengingat paparan digital pada anak usia dini terus meningkat sementara pemahaman pendidik dan orang tua mengenai dampaknya masih parsial dan tersebar di berbagai sumber yang tidak saling terhubung.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain tinjauan naratif (*narrative review*), yaitu pendekatan yang bertujuan menyajikan sintesis komprehensif dan interpretatif terhadap literatur yang telah ada mengenai suatu topik, tanpa protokol penyaringan setegas tinjauan sistematis, namun tetap mengikuti proses pengumpulan dan analisis data yang terstruktur (Adlini dkk., 2022). Desain ini dipilih karena tujuan penelitian bersifat integratif, yaitu merangkai temuan dari berbagai dimensi dampak yang selama ini tersebar di berbagai artikel menjadi satu kerangka analisis yang koheren, sebagaimana juga diterapkan pada kajian literatur sejenis mengenai overstimulasi digital sebelumnya (Nisa dkk., 2026).

Objek penelitian ini adalah artikel ilmiah, baik nasional maupun internasional, yang membahas digital overstimulation, screen time, atau paparan gadget pada anak usia dini dalam kaitannya dengan atensi, regulasi emosi, atau perilaku anak. RA Nurul Falah, sebagai satuan pendidikan anak usia dini yang menghadapi persoalan paparan digital pada peserta didiknya sehari-hari, ditempatkan sebagai konteks reflektif yang melatarbelakangi urgensi penelitian, bukan sebagai lokasi pengumpulan data primer, karena penelitian ini belum disertai data lapangan berupa wawancara, kuesioner, atau observasi langsung terhadap perilaku anak didik di lembaga tersebut.

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, yaitu penelusuran artikel jurnal terindeks melalui mesin pencari akademik seperti Google Scholar serta direktori jurnal seperti DOAJ dan Garuda, menggunakan kata kunci digital overstimulation, screen time anak usia dini, regulasi emosi anak, dan rentang atensi anak prasekolah, kemudian dipilih artikel yang memenuhi kriteria kebaruan (2021-2026) dan relevansi tema.

Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri, dibantu matriks kategorisasi tema yang disusun untuk memetakan setiap artikel ke dalam tiga dimensi dampak, yaitu atensi, regulasi emosi, dan perilaku, guna memudahkan proses sintesis naratif lintas artikel.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) dengan sintesis tematik naratif, yaitu mengelompokkan temuan setiap artikel ke dalam tiga dimensi dampak yang menjadi fokus penelitian, kemudian dirangkai menjadi narasi sintesis yang koheren melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Adlini dkk., 2022).

Perlu disampaikan secara terbuka bahwa penelitian ini bersifat konseptual berbasis literatur dan belum disertai data lapangan di RA Nurul Falah maupun satuan PAUD lain secara langsung. Keterbatasan ini disadari sejak awal dan menjadi pertimbangan dalam memaknai hasil penelitian, sekaligus menjadi dasar penyusunan instrumen penelitian lanjutan yang bersifat empiris, sebagaimana dilampirkan pada bagian akhir artikel ini.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelusuran dan analisis terhadap literatur ilmiah tahun 2021-2026, penelitian ini mengidentifikasi dampak digital overstimulation pada tiga dimensi, yang disajikan secara sistematis sebagai berikut.

A. Dampak terhadap Atensi

Literatur menunjukkan bahwa paparan konten digital berdurasi pendek dan berganti cepat berkaitan dengan menyempitnya rentang perhatian anak usia dini. Siahaan (2022) menemukan bahwa durasi paparan video pendek berpengaruh terhadap rentang perhatian anak prasekolah, sementara Wulandari dan Fauziah (2024) menambahkan bahwa waktu penggunaan layar berkaitan dengan aspek perkembangan sosial emosional anak yang salah satu indikatornya tercermin dari kemampuan anak mempertahankan fokus pada aktivitas yang tidak memberikan stimulasi instan seperti pada layar.

B. Dampak terhadap Regulasi Emosi

Literatur mengenai regulasi emosi menunjukkan pola yang paling konsisten di antara ketiga dimensi. Oflu dkk. (2021) menemukan bahwa screen time yang berlebihan berhubungan dengan labilitas emosi pada anak prasekolah. Nisa dkk. (2026) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa overstimulasi digital

berkaitan dengan meningkatnya tantrum, impulsivitas, dan rendahnya kemampuan anak mengelola frustrasi. Susilowati dan Wahyuningsih (2026) melalui studi kasus pada kelompok bermain menemukan pola serupa, yaitu penggunaan gadget berdampak pada kemampuan regulasi emosi anak usia dini.

C. Dampak terhadap Perilaku

Literatur mengenai dimensi perilaku menunjukkan bahwa digital overstimulation berkaitan dengan perubahan pola perilaku anak, termasuk kecenderungan ketergantungan pada stimulasi instan dari layar. Nihaya dkk. (2024) menemukan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun, sementara Nuraini dan Wardhani (2023) menunjukkan hubungan antara durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak yang turut mencerminkan perubahan pola perilaku anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Ketiga dimensi dampak tersebut menunjukkan pola yang saling terkait, di mana penyempitan atensi tampak menjadi salah satu prasyarat munculnya kesulitan regulasi emosi, yang pada gilirannya termanifestasi dalam perubahan perilaku anak, meskipun literatur yang ditelusuri dalam penelitian ini belum secara eksplisit menguji hubungan kausal berurutan di antara ketiganya dalam satu desain penelitian yang sama.

PEMBAHASAN

Temuan mengenai penyempitan atensi akibat paparan konten cepat dapat dimaknai melalui logika adaptasi kognitif, yaitu ketika otak anak yang masih berkembang terbiasa menerima rangsangan yang berganti cepat dan intensif, ambang rangsangan yang dibutuhkan untuk mempertahankan perhatian pada aktivitas dengan laju stimulasi yang lebih lambat, seperti membaca buku atau bermain balok, menjadi lebih tinggi dari yang semestinya. Siahaan (2022) menegaskan pola ini melalui temuan bahwa durasi paparan video pendek berpengaruh langsung terhadap rentang perhatian anak prasekolah, sebuah temuan yang relevan dengan kondisi satuan PAUD masa kini di mana anak-anak semakin terbiasa dengan konten digital sejak usia dini.

Dampak terhadap regulasi emosi menunjukkan pola yang paling banyak didukung bukti di antara ketiga dimensi. Oflu dkk. (2021) dan Nisa dkk. (2026) secara konsisten menemukan keterkaitan antara screen time berlebihan dengan labilitas emosi, tantrum, dan impulsivitas, sementara Susilowati dan Wahyuningsih (2026) memperkuat pola ini melalui studi kasus pada konteks kelompok bermain di Indonesia. Konsistensi temuan lintas konteks budaya dan metode ini memperkuat argumen bahwa hubungan antara overstimulasi digital dan gangguan regulasi emosi bukan sekadar korelasi kebetulan, melainkan pola yang cukup robust untuk dijadikan dasar kewaspadaan pedagogis di satuan PAUD.

Dampak terhadap perilaku, sebagai dimensi ketiga, tampak sebagai konsekuensi lanjutan dari terganggunya atensi dan regulasi emosi. Nihaya dkk. (2024) dan Nuraini serta Wardhani (2023) menunjukkan bahwa durasi dan pola penggunaan gadget berkaitan dengan perubahan perilaku sosial anak, sebuah temuan yang secara logis dapat dijelaskan melalui rantai kausal: anak yang atensinya menyempit dan regulasi emosinya terganggu akan lebih kesulitan menampilkan perilaku yang sesuai konteks sosial, seperti bersabar menunggu giliran atau merespons instruksi guru tanpa menunjukkan penolakan berlebihan.

Dibandingkan dengan kajian literatur terdekat, yaitu Nisa dkk. (2026) yang berfokus pada keterkaitan overstimulasi digital dengan pola parenting, regulasi emosi, dan interaksi sosial, penelitian ini memberikan kontribusi berupa penambahan dimensi atensi sebagai kategori analisis tersendiri, sekaligus mengintegrasikan ketiga dimensi, atensi, regulasi emosi, dan perilaku, ke dalam satu kerangka yang saling berurutan secara logis. Kerangka tiga dimensi ini menjadi kebaruan penelitian, karena kajian-kajian terdahulu cenderung membahas dimensi-dimensi tersebut secara terpisah tanpa menghubungkannya dalam satu alur dampak yang koheren.

Kelebihan penelitian ini terletak pada integrasi bukti dari konteks Indonesia dan internasional ke dalam satu kerangka tiga dimensi yang mudah diaplikasikan pendidik PAUD untuk memahami dan mengenali gejala digital overstimulation pada anak didiknya. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui secara jujur, yaitu sifatnya yang murni konseptual berbasis literatur, tanpa disertai data empiris yang menunjukkan bagaimana pola dampak tiga dimensi ini benar-benar termanifestasi pada anak didik di RA Nurul Falah maupun satuan PAUD lain secara konkret. Keterbatasan ini menjadikan kerangka tiga dimensi yang dihasilkan bersifat proposisi awal yang memerlukan verifikasi empiris lebih lanjut.

Implikasi praktis penelitian ini menegaskan perlunya RA Nurul Falah dan satuan PAUD sejenis mengembangkan kebijakan pembatasan dan pendampingan penggunaan gadget yang mempertimbangkan ketiga dimensi dampak secara sekaligus, bukan hanya menyoroti durasi screen time semata. McLaughlin dkk. (2026) menegaskan pentingnya memahami sikap dan keyakinan orang tua terhadap teknologi digital sebagai bagian dari intervensi, karena kesediaan orang tua membatasi paparan digital anak sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka sendiri mengenai risiko dan manfaat teknologi tersebut, sehingga edukasi kepada orang tua perlu turut menysar keyakinan yang mendasari praktik pengasuhan digital, bukan hanya memberi imbauan durasi semata. Implikasi teoretis penelitian ini menegaskan bahwa digital overstimulation perlu dipahami sebagai fenomena tiga dimensi yang saling berurutan, bukan sekadar dampak tunggal terhadap salah satu aspek perkembangan anak.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa digital overstimulation pada anak usia dini berdampak pada tiga dimensi yang saling berkaitan, yaitu penyempitan atensi akibat paparan konten cepat, gangguan regulasi emosi berupa peningkatan tantrum dan impulsivitas, serta perubahan perilaku berupa ketergantungan pada stimulasi instan dan menurunnya toleransi terhadap aktivitas yang membutuhkan kesabaran.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi berupa kerangka analisis tiga dimensi yang mengintegrasikan atensi, regulasi emosi, dan perilaku ke dalam satu peta dampak yang koheren, sebuah kebaruan yang membedakan penelitian ini dari kajian terdahulu yang cenderung membahas dimensi-dimensi tersebut secara terpisah.

Penelitian ini memiliki keterbatasan mendasar berupa sifatnya yang murni konseptual dan belum disertai data lapangan di RA Nurul Falah. Penelitian lanjutan sangat disarankan untuk menguji kerangka tiga dimensi ini secara empiris melalui wawancara dengan guru dan orang tua, observasi perilaku anak pasca-penggunaan gadget, serta kuesioner digital overstimulation yang telah disusun sebagai instrumen pendukung pada lampiran artikel ini, sehingga kontribusi konseptual penelitian ini dapat dikembangkan menjadi model yang teruji secara empiris di RA Nurul Falah maupun satuan PAUD lain.

Daftar Pustaka

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Kerai, S., Almas, A., Guhn, M., Forer, B., & Oberle, E. (2022). Screen Time and Developmental Health: Results from an Early Childhood Study in Canada. *BMC Public Health*, 22, Article 1834. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-12701-3>
- Liu, W., Wu, X., Huang, K., Yan, S., Ma, L., Cao, H., Gan, H., & Tao, F. (2021). Early Childhood Screen Time as a Predictor of Emotional and Behavioral Problems in Children at 4 Years: A Birth Cohort Study in China. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 26, Article 3. <https://doi.org/10.1186/s12199-020-00926-w>
- McLaughlin, K., Bunting, L., Connolly, P., Winter, K., Flewitt, R., El Gemayel, S., Arnott, L., Dalziell, A., Gillen, J., Goodall, J., Liu, M.-C., Savadova, S., & Timmins, S. (2026). Parental Attitudes and Digital Parenting in the Early Years: Development and Validation of the PADTS Scale. *Child: Care, Health and Development*. <https://doi.org/10.1111/cch.70199>

- Nihaya, F., Rahmawati, A., & Nurjanah, N. E. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Perilaku Sosial Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(1), 85–93. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i1.65867>
- Nisa, K., Ismaiyah, N., & Azizah, N. (2026). Overstimulasi Digital pada Anak Usia Dini: Analisis Pola Parenting, Regulasi Emosi, dan Kemampuan Interaksi Sosial dalam Kajian Literatur. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(1), 287–297. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11688>
- Nugraha, A. (2024). Literature Review: Dampak Teknologi Digital terhadap Regulasi Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Kumarottama*, 4(1), 50–62.
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Oflu, A., Tezol, O., Yalcin, S., Yildiz, D., Caylan, N., Ozdemir, D. F., Cicek, S., & Nergiz, M. E. (2021). Excessive Screen Time Is Associated with Emotional Lability in Preschool Children. *Archivos Argentinos de Pediatr a*, 119(2), 106–113. <https://doi.org/10.5546/aap.2021.eng.106>
- Siahaan, M. (2022). Pengaruh Durasi Paparan Video Pendek terhadap Rentang Perhatian Anak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 145–156.
- Susanti, E. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4–6 Tahun. *International Journal of Islamic Guidance and Counseling (IJIGAEd)*, 2(2), 70–82.
- Susilowati, E., & Wahyuningsih, D. (2026). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Regulasi Emosi pada Anak Usia Dini (Studi Kasus pada KB Mekar Abadi Desa Dadapan). *Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 33–44. <https://doi.org/10.51311/alayya.v6i1.1427>
- Wulandari, H., & Fauziah, J. (2024). Pengaruh Waktu Penggunaan Layar (Screentime) terhadap Perkembangan Sosial-Emosional pada Anak Usia Dini: Menelusuri Dampak Era Digital. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 407–412. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13763752>
- Khoirurrijal, K., Khotijah, Arifin, A., Susilawati, A., & Wulandari, N. (2019). *Interpretasi Makna (Prosedur Penerjemahan Arab–Indonesia)*. Idea Press.
- Nathasi. (2017, July 6). Jelang Musim Haji 2017, Arab Saudi Capai Suhu Ekstrem. *Gomuslim*. <https://gomuslim.co.id/read/news/2017/07/06/4587/jelang-musim-haji-2017-arab-saudi-capai-suhu-ekstrem.html>

Taufiq, M. A. (2018). *Al-Arabiyah Li Bi'tsah Al-Hajj Al-Indunisiyah (Bahasa Arab untuk Petugas Haji Indonesia)*. JDS. <http://digilib.uinsby.ac.id/32375/>