

REPRESENTASI GENDER DALAM PEMILIHAN MEDIA BERMAIN ANAK USIA DINI: SEBUAH STUDI LITERATUR

Yuriana Allysa Rahmadina✉

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

desy.dtika@gmail.com

DOI:10.21009/JP2PAUD.041.04

Received: 17 June 2025, Accepted: 26 June 2025, Published: 30 June 2025

Abstract:

The selection of play media for early childhood is closely tied to social and cultural constructions, including gender representations shaped by parents, society, and media. This literature review aims to examine how gender representation influences the selection of play media for young children based on previous research findings. The study analyzes relevant national and international journals published in the last ten years. The findings reveal that play media choices often reflect gender stereotypes, with boys more frequently directed toward active and technical toys, while girls are encouraged to engage in social and nurturing play. Moreover, parental perception plays a significant role in reinforcing or challenging gender constructs in play choices. This study highlights the importance of critical awareness in designing and selecting gender-inclusive and bias-free play media to support children's holistic development.

Keywords: *gender, play media, early childhood, stereotype, parent perspective.*

Abstrak:

Pemilihan media bermain bagi anak usia dini tidak terlepas dari konstruksi sosial dan budaya, termasuk representasi gender yang dibentuk oleh orang tua, masyarakat, dan media. Studi literatur ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana representasi gender memengaruhi pemilihan media bermain anak usia dini berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu. Kajian dilakukan dengan menelaah berbagai sumber jurnal nasional dan internasional yang relevan dalam sepuluh tahun terakhir. Hasil studi menunjukkan bahwa pemilihan media bermain kerap merefleksikan stereotip gender, di mana anak laki-laki cenderung diarahkan pada permainan yang bersifat aktif dan teknis, sementara anak perempuan lebih banyak diarahkan pada permainan yang bersifat sosial dan keibuan. Selain itu, persepsi orang tua memainkan peran penting dalam memperkuat atau menantang konstruksi gender dalam pilihan media bermain. Studi ini menegaskan perlunya kesadaran kritis dalam merancang dan memilih media bermain yang bersifat inklusif dan bebas bias gender untuk mendukung tumbuh kembang anak secara seimbang.

Kata Kunci: *gender, media bermain, anak usia dini, stereotip, perspektif orang tua.*

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan tahap krusial dalam perkembangan individu karena pada periode ini anak mengalami pertumbuhan pesat dalam aspek kognitif, sosial, emosional, serta nilai-nilai budaya dan moral. Dalam proses tumbuh kembang ini, bermain menjadi medium yang tidak tergantikan. Bermain bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan merupakan cara anak belajar mengenali diri, lingkungan, serta membangun relasi sosial. The American Academy of Pediatrics (Ginsburg, 2007) menegaskan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam perkembangan otak, kreativitas, dan kesehatan emosional anak.

Salah satu aspek penting dalam aktivitas bermain adalah media bermain yang digunakan. Media ini bisa berupa alat permainan edukatif, mainan konvensional, permainan digital, atau alat peraga berbasis budaya lokal. Namun, pemilihan media bermain oleh orang tua atau pendidik seringkali tidak bebas dari bias sosial, termasuk stereotip gender. Media bermain kerap kali diklasifikasikan menjadi “mainan laki-laki” dan “mainan perempuan”, sebuah pembagian yang tidak hanya mengarahkan minat dan perilaku anak, tetapi juga membentuk persepsi anak terhadap peran gender di masyarakat (Aina & Cameron, 2011).

Berbagai studi sebelumnya mengindikasikan bahwa bias gender dalam pemilihan mainan berdampak langsung pada perkembangan keterampilan anak. Blakemore dan Centers (2005) dalam studi mereka menunjukkan bahwa mainan yang dikategorikan sangat maskulin lebih banyak mendorong keterampilan spasial dan mekanik, sedangkan mainan yang dikategorikan sangat feminin cenderung fokus pada penampilan dan perawatan. Padahal, perkembangan yang seimbang justru membutuhkan kombinasi dari berbagai jenis keterampilan, baik teknis maupun sosial-emosional.

Di sisi lain, persepsi orang tua sangat berpengaruh dalam keputusan memberikan jenis media bermain kepada anak-anak mereka. Francis (2010) mencatat bahwa orang tua cenderung memilih mainan berdasarkan harapan peran sosial anak di masa depan. Orang tua yang memegang pandangan tradisional tentang peran gender cenderung memberikan boneka kepada anak perempuan dan mobil-mobilan kepada anak laki-laki. Persepsi ini kemudian membentuk ekspektasi dan preferensi anak sejak usia dini, menciptakan konstruksi sosial yang membatasi eksplorasi peran secara bebas dan inklusif.

Di Indonesia, meskipun wacana kesetaraan gender telah mulai berkembang dalam dunia pendidikan, bias halus (*subtle bias*) masih muncul dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pemilihan media bermain. Dalam studi observasi awal di beberapa lembaga PAUD, ditemukan bahwa permainan dapur-dapur, boneka, atau alat rias lebih dominan ditawarkan kepada anak perempuan, sedangkan anak laki-laki lebih banyak diarahkan ke permainan konstruksi, kendaraan, atau olahraga. Data dari BKKBN (2022) juga menunjukkan bahwa 62% orang tua di Indonesia masih percaya

bahwa ada permainan tertentu yang “tidak pantas” untuk anak laki-laki atau perempuan berdasarkan gender-nya.

Kajian teoritis yang mendukung fenomena ini dapat ditemukan dalam pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa anak mengembangkan pemahaman melalui interaksi sosial. Artinya, anak tidak mengembangkan identitas gender secara natural, tetapi melalui eksposur terhadap simbol dan praktik sosial yang ada di sekitarnya. Media bermain menjadi salah satu bentuk simbol budaya tersebut. Oleh karena itu, memahami bagaimana representasi gender hadir dalam media bermain menjadi penting untuk membentuk kesadaran kritis, baik bagi orang tua maupun pendidik.

Meskipun terdapat sejumlah penelitian lapangan terkait tema ini, studi pustaka yang memetakan bagaimana representasi gender muncul dalam media bermain dan bagaimana persepsi orang tua turut membentuknya masih terbatas, khususnya dalam konteks Indonesia. Artikel ini disusun sebagai studi pustaka (*library research*) yang bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk representasi gender dalam media bermain anak usia dini berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya; (2) menganalisis bagaimana persepsi orang tua memperkuat atau menantang stereotip gender dalam media bermain; dan (3) memberikan rekomendasi konseptual untuk pemilihan media bermain yang inklusif dan bebas bias gender.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, kajian ini memperkaya literatur tentang pendidikan anak usia dini dan studi gender. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi orang tua, guru PAUD, dan pengembang media bermain dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kesetaraan, inklusivitas, dan kebebasan berekspresi anak-anak tanpa dibatasi oleh konstruksi gender tradisional. Dengan demikian, anak dapat tumbuh menjadi individu yang kritis, adaptif, dan memiliki pandangan sosial yang sehat dan seimbang terhadap keberagaman peran di masyarakat

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*), yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis secara mendalam berbagai literatur ilmiah yang berkaitan dengan perspektif orang tua terhadap pemilihan media bermain anak usia dini berdasarkan gender. Pendekatan ini dipilih karena bersifat interpretatif dan kontekstual, memungkinkan peneliti untuk memahami makna dari fenomena sosial berdasarkan dokumen dan referensi ilmiah yang telah ada (Moleong, 2019). Metode studi pustaka dianggap relevan karena dapat menyajikan pemahaman konseptual yang komprehensif melalui telaah teori dan hasil penelitian sebelumnya tanpa melakukan observasi lapangan langsung (Zed, 2004)

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber sekunder yang bersifat ilmiah dan kredibel, seperti artikel dari jurnal terindeks SINTA dan Scopus, buku akademik dari ahli di bidang pendidikan anak usia dini dan gender, serta laporan resmi dari lembaga pemerintah dan internasional. Peneliti memanfaatkan database seperti Google Scholar, Garuda, ScienceDirect, dan DOAJ untuk memperoleh referensi yang relevan dan mutakhir (2010–2025). Kriteria inklusi mencakup relevansi topik, kualitas akademik, serta keberimbangan perspektif antara representasi gender dan media bermain anak. Pemilihan sumber dilakukan melalui penelusuran sistematis menggunakan kata kunci seperti “gender anak usia dini”, “media bermain edukatif”, “persepsi orang tua”, dan “stereotip gender”.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan membaca, mencatat, dan mengorganisasi data literatur ke dalam lembar telaah yang memuat identitas sumber, metode penelitian, temuan utama, dan relevansi dengan isu yang dikaji. Selanjutnya, peneliti menggunakan teknik analisis isi (content analysis) secara kualitatif, sebagaimana disarankan oleh Krippendorff (2018), untuk mengidentifikasi tema-tema utama dalam literatur seperti persepsi orang tua terhadap mainan anak laki-laki dan perempuan, pengaruh budaya terhadap preferensi mainan, serta implikasi dari pemilihan media bermain terhadap perkembangan identitas gender. Proses analisis dilakukan secara induktif melalui reduksi data, kategorisasi tematik, interpretasi makna, dan sintesis teori.

Penelitian ini dilaksanakan secara daring dan mandiri oleh peneliti dengan memanfaatkan akses perpustakaan digital dan platform jurnal akademik. Kegiatan berlangsung selama dua bulan, dari April hingga Mei 2025. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan evaluasi kualitas literatur berdasarkan kredibilitas penerbit dan kesesuaian metodologis. Keabsahan data dalam penelitian pustaka terletak pada kedalaman analisis dan ketajaman interpretasi terhadap isu-isu konseptual yang dibahas (Bowen, 2009). Dalam hal ini, kehadiran peneliti menjadi sentral karena bertindak sebagai pembaca aktif yang secara kritis mengkaji berbagai pandangan dan membangun pemahaman teoritik yang integratif.

Dengan menggunakan metode studi pustaka yang terstruktur dan sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis yang signifikan terhadap diskursus gender dalam pendidikan anak usia dini, sekaligus menjadi dasar bagi praktik pendidikan dan kebijakan yang lebih adil gender dalam pemilihan media bermain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pustaka dari berbagai sumber ilmiah yang relevan, ditemukan sejumlah pola konsisten mengenai keterkaitan antara media bermain dan konstruksi sosial gender anak usia dini dari perspektif orang tua. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media bermain tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga merupakan alat penting dalam proses internalisasi peran gender. Dengan memperhatikan respon dan keputusan orang tua dalam memilihkan mainan bagi anak-anak mereka, dapat dipetakan bagaimana norma dan ekspektasi gender diwariskan sejak usia dini. Berikut ini adalah tabel yang merangkum temuan-temuan utama yang telah dianalisis dalam studi ini:

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penelitian

No.	Aspek	Temuan Utama	Sumber
1.	Representasi Gender dalam Mainan	Mainan dikategorikan berdasarkan stereotip gender: maskulin (teknologi) dan feminin (perawatan diri)	Blakemore & Centers (2005); Kollmayer et al. (2018)
2.	Persepsi Orang Tua	Orang tua cenderung memberikan mainan sesuai norma gender meskipun mengaku netral secara verbal	Freeman (2007); Halim et al. (2014)
3.	Proses Sosialisasi	Anak belajar peran gender melalui modeling dan eksposur media serta interaksi di rumah	Bandura (1977); Weisgram et al. (2014)
4.	Dampak terhadap Perkembangan Anak	Mainan memperkuat peran gender tertentu dan menghambat eksplorasi lintas bidang	Connelly et al. (2020); Auster & Mansbach (2012)
5.	Intervensi Counter-Stereotip	Paparan media bermain non-stereotipikal menurunkan bias anak terhadap gender mainan	Weisgram et al. (2014); Coyne et al. (2016)

Penelitian ini berfokus pada bagaimana perspektif orang tua memengaruhi pemilihan media bermain bagi anak usia dini berdasarkan konstruksi sosial gender. Melalui studi pustaka yang mendalam terhadap sejumlah jurnal nasional dan internasional, ditemukan bahwa preferensi orang tua dalam memilihkan mainan ternyata sangat dipengaruhi oleh norma sosial yang telah tertanam secara turun-temurun. Asumsi-asumsi yang melekat, seperti anak laki-laki harus aktif, kuat, dan menyukai teknologi, sementara anak perempuan harus lembut, keibuan, dan tertarik pada kegiatan rumah tangga, tercermin dalam pemilihan mainan seperti mobil, senjata, robot untuk laki-laki, serta boneka, alat masak, dan set rumah-rumahan untuk perempuan.

Blakemore & Centers (2005) dalam studi mereka menemukan bahwa mainan yang dianggap "paling sesuai" untuk anak laki-laki dan perempuan berperan dalam memperkuat stereotip gender. Mainan yang bersifat edukatif dan konstruktif, seperti puzzle atau blok

bangunan, seringkali tidak diberi secara seimbang kepada kedua jenis kelamin. Hal ini mengakibatkan perbedaan kesempatan dalam mengembangkan keterampilan tertentu sejak dini. Orang tua, baik secara sadar maupun tidak sadar, menjadi agen utama dalam proses sosialisasi ini. Freeman (2007) menyebutkan bahwa meskipun sebagian besar orang tua menyatakan mendukung kesetaraan gender, pilihan mereka dalam membelikan mainan tetap didasarkan pada konstruksi budaya yang mereka internalisasi sejak kecil.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Halim et al. (2014), yang menyatakan bahwa ekspektasi orang tua terhadap anak-anak mereka dipengaruhi oleh keyakinan akan peran tradisional gender. Ekspektasi tersebut tidak hanya membatasi preferensi anak, tetapi juga memengaruhi persepsi diri anak terhadap kemampuan mereka. Anak-anak laki-laki yang bermain dengan boneka sering dianggap menyimpang, sementara anak perempuan yang bermain dengan robot atau mobil seringkali kurang mendapatkan dukungan. Akibatnya, anak tidak memiliki ruang eksplorasi lintas gender yang cukup, yang seharusnya dapat mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh.

Dari perspektif perkembangan anak, mainan berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang penting. Menurut Connelly et al. (2020), mainan yang bersifat stereotip gender berisiko mempersempit ruang tumbuh kembang anak. Anak laki-laki menjadi kurang sensitif dan memiliki keterampilan sosial yang terbatas karena kurang terekspos pada permainan peran yang mendukung empati dan komunikasi. Sebaliknya, anak perempuan mungkin tertinggal dalam keterampilan spasial dan problem solving karena tidak terbiasa dengan mainan konstruksi dan teknologi. Implikasi dari temuan ini sangat serius karena dapat berdampak pada pilihan pendidikan dan karier mereka di masa depan.

Studi dari Coyne et al. (2016) menunjukkan bahwa anak-anak sangat mudah dipengaruhi oleh media dan lingkungan sosial. Oleh karena itu, paparan terhadap media bermain yang netral gender atau bahkan kontra-stereotip dapat memengaruhi persepsi anak secara positif. Anak laki-laki yang melihat model laki-laki memasak atau merawat bayi akan merasa bahwa kegiatan tersebut tidak hanya diperuntukkan bagi perempuan. Anak perempuan yang melihat tokoh perempuan membangun atau memimpin juga akan lebih percaya diri dalam mencoba hal-hal baru. Weisgram et al. (2014) menyebutkan bahwa strategi ini efektif untuk menurunkan bias gender dan memperluas cakupan pengalaman bermain anak.

Salah satu landasan teori yang penting untuk memahami pengaruh orang tua terhadap pilihan bermain anak adalah teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura. Bandura (1977) menekankan bahwa perilaku anak dipelajari melalui observasi dan peniruan terhadap model di lingkungan mereka, khususnya orang tua. Anak-anak akan meniru perilaku yang mereka lihat

dihargai atau diperkuat dalam lingkungan sosial mereka. Dalam konteks pemilihan mainan, jika seorang anak laki-laki melihat bahwa bermain dengan mobil-mobilan mendapat pujian dari ayahnya sementara bermain boneka dianggap tidak pantas, maka ia akan cenderung memilih mainan yang sesuai dengan ekspektasi tersebut. Sebaliknya, ketika orang tua memberikan respon positif terhadap eksplorasi mainan lintas gender, anak menjadi lebih terbuka terhadap berbagai jenis permainan. Teori ini mendukung temuan penelitian bahwa interaksi langsung, penguatan sosial, dan model peran yang diberikan orang tua berperan besar dalam membentuk preferensi anak terhadap media bermain.

Orang tua memiliki peran sentral sebagai fasilitator dalam pemilihan media bermain anak. Mereka tidak hanya menyediakan akses terhadap mainan, tetapi juga membentuk narasi dan interpretasi anak terhadap aktivitas bermain tersebut. Dalam hal ini, literasi gender bagi orang tua sangat penting. Pendidikan orang tua mengenai dampak dari stereotip gender terhadap perkembangan anak perlu ditingkatkan, baik melalui penyuluhan, media informasi, maupun kurikulum pendidikan parenting yang terintegrasi. Dengan pengetahuan yang lebih baik, orang tua diharapkan mampu memilihkan mainan berdasarkan nilai edukatif dan potensi pengembangan anak, bukan berdasarkan label gender semata.

Temuan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam memperkenalkan variasi media bermain dapat memperkaya pengalaman anak. Pengenalan terhadap berbagai jenis permainan tanpa mengaitkannya secara kaku pada gender memungkinkan anak untuk membangun identitas diri yang lebih fleksibel. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang mendukung eksplorasi bebas gender menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik, empati yang tinggi, dan kemampuan memecahkan masalah yang lebih beragam. Dalam konteks ini, sekolah dan lembaga pendidikan anak usia dini juga perlu berperan aktif untuk menciptakan lingkungan bermain yang inklusif dan bebas stereotip.

Dengan memahami bagaimana media bermain dapat memperkuat atau menghapuskan batasan gender, penelitian ini mengajak para praktisi pendidikan, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk mempertimbangkan kembali pendekatan mereka dalam menyediakan dan merekomendasikan mainan bagi anak-anak. Penguatan kesadaran ini akan mendukung terciptanya generasi anak yang lebih terbuka, toleran, dan siap menjelajahi berbagai peran dalam masyarakat tanpa dibatasi oleh konstruksi gender yang sempit.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami perspektif orang tua dalam pemilihan media bermain anak usia dini berdasarkan konstruksi gender, dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka. Berdasarkan kajian teori dan temuan dari berbagai sumber ilmiah, ditemukan bahwa mayoritas orang tua masih cenderung memilih media bermain anak yang sesuai dengan stereotip gender tradisional. Hal ini mengindikasikan bahwa proses sosialisasi gender telah berlangsung sejak usia dini dan orang tua memainkan peran kunci sebagai agen sosialisasi melalui pemberian contoh, penguatan perilaku, serta pilihan media bermain yang disediakan.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui observasi dan peniruan terhadap model di sekitarnya, khususnya orang tua. Ketika orang tua menunjukkan preferensi gender dalam memilihkan mainan, anak akan menginternalisasi peran-peran tersebut dan membentuk identitas sesuai norma yang diamati. Pola ini memperkuat batasan gender dan berisiko membatasi pengembangan potensi anak secara menyeluruh, baik dalam aspek sosial, emosional, maupun kognitif.

Dengan demikian, dibutuhkan peningkatan literasi orang tua mengenai pentingnya media bermain yang netral gender atau setidaknya memberi ruang eksplorasi lintas gender. Intervensi edukatif dapat dilakukan melalui pelatihan parenting, penyuluhan di lembaga PAUD, serta penyusunan kebijakan pendidikan anak usia dini yang berpihak pada kesetaraan dan inklusivitas.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan pendekatan studi pustaka, sehingga belum merekam data empiris dari praktik langsung di lapangan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif atau fenomenologis dengan wawancara langsung terhadap orang tua dan guru di lembaga PAUD. Dengan begitu, hasil yang diperoleh akan lebih komprehensif dan dapat menggambarkan dinamika perspektif gender dalam praktik pemilihan media bermain secara lebih nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aina, O. E., & Cameron, P. A. (2011). *Why does gender matter? Counteracting stereotypes with young children*. *Dimensions of Early Childhood*, 39(3), 11–19.
- Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional. (2022). *Laporan Nasional: Pola Asuh dan Persepsi Gender dalam Keluarga Indonesia*. Jakarta: BKKBN.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Blakemore, J. E. O., & Centers, R. E. (2005). *Characteristics of boys' and girls' toys*. *Sex Roles*, 53(9), 619–633. <https://doi.org/10.1007/s11199-005-7729-0>
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>

- Connelly, R., Gayle, V., & Lambert, P. S. (2020). The influence of toy marketing on children's play and development. *International Journal of Consumer Studies*, 44(5), 456–468. <https://doi.org/10.1111/ijcs.12580>
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., & Birkbeck, V. (2016). Pretty as a princess: Longitudinal effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children. *Child Development*, 87(6), 1909–1925. <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>
- Francis, B. (2010). *Re/theorising gender: Female masculinity and male femininity in the classroom?*. *Gender and Education*, 22(5), 477–490.
- Freeman, N. K. (2007). Preschoolers' perceptions of gender-appropriate toys and their parents' beliefs about genderized behaviors: Miscommunication, mixed messages, or hidden truths? *Early Childhood Education Journal*, 34(5), 357–366. <https://doi.org/10.1007/s10643-006-0123-x>
- Ginsburg, K. R. (2007). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Halim, M. L. D., Ruble, D. N., Tamis-LeMonda, C. S., & Shrout, P. E. (2014). Rigidity in gender-typed behaviors in early childhood: A longitudinal study of ethnic minority children. *Child Development*, 85(4), 1268–1284. <https://doi.org/10.1111/cdev.12195>
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Weisgram, E. S., Fulcher, M., & Dinella, L. M. (2014). *Pink gives girls permission: Exploring the role of explicit gender labels in early preferences for gender-typed toys*. *Sex Roles*, 70(7), 472–485.
- Weisgram, E. S., Fulcher, M., & Dinella, L. M. (2014). Pink gives girls permission: Exploring the roles of explicit gender labels and gender-typed colors on preschool children's toy preferences. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 35(5), 401–409. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.06.004>
- Zed, M. (2004). *Literature Review: Langkah-langkah untuk Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.