

1134

By 1134 1134

3 Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia (5-6) Tahun

6 3 The Effect of Flashcard Play Therapy on the Emotional Abilities of Children Aged (5-6 Years)

Abstrak

Latar belakang: Perkembangan sosial emosional merupakan aspek penting dalam proses adaptasi anak terhadap lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Anak usia prasekolah (5-6 tahun) berada pada tahap perkembangan yang pesat, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui terapi bermain flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan emosional.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain flashcard terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun.

Metode: Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental jenis one group pretest-posttest design. Sampel sebanyak 28 anak dipilih secara purposive sampling dengan kriteria inklusi, yaitu anak usia 5-6 tahun yang tidak memiliki gangguan perkembangan berat dan mendapatkan persetujuan dari orang tua, serta kriteria eksklusi berupa anak yang sedang menjalani terapi psikologis lain atau tidak menyelesaikan seluruh sesi terapi. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pretest dan posttest yang telah diuji validitas dengan korelasi Pearson dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, dengan hasil $>0,7$.

Hasil: Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dan menunjukkan nilai Z sebesar -4,589 dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara terapi bermain flashcard terhadap kemampuan emosional anak.

Kesimpulan: Dengan demikian, terapi bermain flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini dan direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran maupun terapi anak.

Kata kunci: Terapi bermain flashcard, kemampuan emosional, anak prasekolah, perkembangan sosial emosional

Abstract

Background: Social emotional development is an important aspect in the process of children adapting to the home, school, and community environments. Preschool children (5-6 years old) are at a rapid development stage, so they need appropriate stimulation, one of which is through flashcard play therapy as a medium to improve emotional abilities.

Objective: This study aims to determine the effect of flashcard play therapy on the emotional abilities of children aged 5-6 years.

Method: The study used a quantitative method with a pre-experimental design of the one group pretest-posttest design. A sample of 28 children was selected by purposive sampling with inclusion criteria, namely children aged 5-6 years who do not have severe developmental disorders and have obtained parental consent, and exclusion criteria in the form of children who are undergoing other psychological therapy or have not completed all therapy sessions. The instruments used were pretest and posttest questionnaires that had been tested for validity with Pearson correlation and reliability using Cronbach's Alpha, with results >0.7 .

Results: Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and showed a Z value of -4.589 with a significance of 0.000 (<0.05), which means there is a significant effect between flashcard play therapy and children's emotional abilities.

Conclusion: Thus, flashcard play therapy has proven effective in improving the emotional abilities of early childhood and is recommended to be applied continuously in learning and child therapy.

Keywords: *Flashcard play therapy, emotional ability, preschool children, social-emotional development*

PENDAHULUAN

Anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia 3 hingga 6 tahun, merupakan kelompok yang berada pada fase kritis dalam perkembangan manusia (1). Pada masa ini, terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Masa ini dianggap sebagai fondasi utama bagi pembentukan karakter dan kesiapan akademik anak di masa mendatang (2). Namun demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa tidak semua anak dapat mencapai perkembangan optimal.

Menurut *World Health Organization (WHO)* sekitar 5% hingga 10% anak-anak mengalami keterlambatan berpikir, dan 1% hingga 3% anak di bawah usia lima tahun mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosional, dan kognitif (3). Di Indonesia, Kementerian Kesehatan melaporkan bahwa dari survei yang dilakukan di 30 provinsi, ditemukan 45,12 anak per 10.000 anak mengalami disabilitas perkembangan (4). Angka gangguan tumbuh kembang anak secara global masih tinggi, dan Indonesia menempati posisi ketiga dengan prevalensi sebesar 13-18% (5). Berdasarkan data Kementerian Kesehatan RI, proporsi indeks perkembangan anak usia dini (usia 36–59 bulan) di Indonesia mencapai 88,3%, dengan capaian keterampilan sosial-emosional sebesar 69,9% (6).

Kondisi ini menunjukkan urgensi perlunya intervensi dini untuk mengoptimalkan perkembangan anak, khususnya dalam aspek sosial dan emosional (7). Perkembangan sosial emosional berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat, serta menjalin hubungan sosial yang positif dengan orang lain (8). Erik Erikson dalam teori psikososialnya mengemukakan bahwa pada usia prasekolah, anak berada dalam tahap *initiative vs. guilt*, di mana mereka mulai mengembangkan rasa inisiatif, kepercayaan diri, serta kemampuan bersosialisasi (9). Jika tidak mendapatkan stimulasi yang sesuai, anak dapat mengalami hambatan emosional seperti rasa bersalah, rendah diri, atau menarik diri dari lingkungan sosial (10).

Salah satu pendekatan yang dapat mendukung perkembangan emosional anak adalah melalui *terapi bermain*. Bermain merupakan aktivitas alami yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak, karena mampu merangsang aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Salah satu bentuk *terapi bermain* yang efektif adalah dengan menggunakan media *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang dilengkapi tulisan singkat untuk merangsang respon visual, verbal, dan emosional anak (11). Mekanisme kerja *flashcard* melibatkan kombinasi visualisasi dan interaksi yang dapat mengaktifkan pusat emosi di otak, seperti amigdala dan hippocampus, sehingga anak dapat belajar mengenali ekspresi wajah, memahami makna emosi, dan merespon situasi sosial dengan lebih tepat (12).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *flashcard* efektif dalam membantu anak mengenali bentuk, warna, kata, bahkan ekspresi emosional secara lebih cepat (13). Namun, masih terbatas kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh penggunaan *flashcard* sebagai *terapi bermain* terhadap kemampuan emosional anak usia prasekolah, terutama pada konteks pendidikan non-formal seperti RA/TK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *terapi bermain* menggunakan media *flashcard* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan di RA/TK Madinatussalam Dusun XIII Seirotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, sebagai salah satu bentuk upaya preventif dan kuratif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini serta manfaat praktis bagi guru dan orang

tua dalam melakukan stimulasi perkembangan anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan mudah diterapkan.

11

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *pre-eksperimental* jenis *one group pretest-posttest design*, di mana hanya terdapat satu kelompok perlakuan tanpa kelompok kontrol sebagai pembandingan (137). Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu di RA/TK M₂₁ inatussalam Dusun XIII Seirotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serda₂₅. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 94 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 28 anak yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu berusia 5-6 tahun, hadir secara aktif di sekolah, serta orang tua bersedia mengikuti seluruh prosedur penelitian.

Kemampuan sosial dan emosional anak diukur menggunakan instrumen *Early Development Instrument* (EDI) (15). Kuesioner diisi oleh orang tua (ibu) yang dianggap paling mengetahui kondisi anak di lingkungan rumah. Jawaban diberikan dalam bentuk skala *Likert* empat poin (sangat jarang, jarang, sering, sangat sering). Untuk meminimalkan subjektivitas, sebelum pengisian, orang tua diberikan pengarahan singkat tentang makna setiap item pernyataan. Instrumen ini telah diuji validitas isinya oleh tiga orang ahli dalam bidang PAUD dan psikologi anak dengan hasil *content validity ratio* (CVR) sebesar lebih dari 0,78. Nilai reliabilitas instrumen yang diperoleh menggunakan rumus Cronbach's Alpha adalah sebesar 0,867, yang menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki reliabilitas tinggi. Kategori kemampuan emosional anak dikelompokkan berdasarkan skor total yang diperoleh, yaitu tinggi ($\geq 85\%$ dari total skor maksimal), sedang (60–84%), dan rendah ($< 60\%$).

Prosedur intervensi dilakukan melalui terapi bermain menggunakan media *flashcard* yang dilaksanakan sebanyak enam sesi selama dua minggu, dengan frekuensi tiga kali per minggu. Setiap sesi berdurasi antara 30 hingga 40 menit. Kegiatan intervensi difasilitasi oleh peneliti yang telah memiliki pelatihan dalam bidang psikologi anak dan pendidikan anak usia dini, serta didampingi oleh guru kelas. Media *flashcard* yang digunakan terdiri atas gambar ekspresi wajah (senang, marah, sedih, takut), ilustrasi situasi sosial sederhana (seperti berbagi mainan, membantu teman, menunggu giliran), dan kartu pertanyaan reflektif seperti “Apa yang kamu rasakan?”, “Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu menangis?”, dan sebagainya. Anak diajak bermain tebak ekspresi, mencocokkan gambar dengan emosi, serta melakukan diskusi sederhana untuk memahami cara mengekspresikan dan mengelola perasaan. Setelah seluruh sesi intervensi selesai, anak diberikan *posttest* menggunakan instrumen₂₀ yang sama seperti saat *pretest*.

Teknik analisis data dalam₁₁ penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, yang dipilih karena data berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, dan tidak memenuhi asumsi normalitas (16).. Untuk menjamin aspek etika penelitian, seluruh prosedur telah memperoleh *ethical clearance*. Seluruh orang tua peserta penelitian telah memberikan *informed consent* secara tertulis setelah mendapatkan penjelasan lengkap mengenai tujuan, manfaat, risiko, dan hak mereka dalam penelitian, termasuk jaminan kerahasiaan data dan kebebasan untuk mengundurkan diri kapan saja.

HASIL

Analisa Univariat

Tabel 1 Karakteristik Responden

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin		

Perempuan		10	35.7%
Laki – laki	22	18	64.3%
Total		28	100%
Usia			
5 tahun		20	71.4%
6 tahun	22	8	28.6%
Total		28	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas hasil data menunjukkan distribusi karakteristik responden Jenis kelamin yang mayoritas jenis kelamin laki-laki sebanyak 18 responden dengan persentase (64,3%), dan jenis kelamin perempuan berjumlah 10 responden dengan persentase (35.7%). Dan yang menjadi mayoritas usia anak adalah 5 tahun dengan jumlah 20 responden dengan persentase (71.4%), dan usia 6 tahun berjumlah 8 responden dengan persentase (28.6%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Emosional Anak Sebelum Intervensi

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1. Rendah	25	89.3%
2. Sedang	39	7.1%
3. Tinggi	1	3.6%
Total	28	100%

Berdasarkan tabel 2 penelitian pre-test yang disajikan pada tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden yang memiliki kemampuan emosional 24 belum diberikan intervensi dalam kategori rendah sebanyak 25 orang (89.3%), kategori sedang berjumlah 2 orang (7.1%), dan kategori tinggi berjumlah 1 orang (3.6%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan Emosional Anak Sesudah Intervensi

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1. Rendah	1	3.6%
2. Sedang	6	21.4%
3. Tinggi	21	75.0%
Total	28	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas hasil penelitian post-test yang disajikan pada tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden yang memiliki kemampuan emosional sesudah diberikan 32 rvensi dalam kategori tinggi sebanyak 21 orang (75.0%), kategori sedang berjumlah 6 orang (21.4%), dan kategori rendah berjumlah 1 orang (3.6%). Anak dengan kemampuan emosional rendah cenderung sulit mengelola emosi, mudah marah, dan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi. Kategori sedang menunjukkan anak mulai mengenal dan mengekspresikan emosi dengan bimbingan. Sedangkan kategori tinggi menunjukkan anak mampu memahami dan mengelola emosi dengan baik, berempati, serta menjalin interaksi sosial positif.

Analisa Univariat

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Pengaruh Terapi Bermain Flashcard terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RA/TK Madinatussalam Dusun XIII Seirotan Percut Sei Tuan

Pre test- Post test	N	Mean rank	Sum of rank
Negative Ranks	1 ^a	2.00	2.00

Positive Ranks	27 ^b	14.96	404.00
Ties	0 ^c		
Nilai Z	-4,589 ^b		
Sig. (2-tailed)	0,000		
Total	28		

Berdasarkan tabel 4 diatas hasil menunjukan bahwa nilai Z (nilai ya¹⁷ menggambarkan hubungan suatu nilai rata rata sekelompok nilai) sebesar -4.589 dengan nilai sig (2-tailed) 0,000<0,0³ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian terapi bermain flashcard terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Ra/Tk Madinatussalam dusun XIII Seirotan Percut Sei Tuan.

PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA/TK Madinatussalam. Pada tahap usia ini, anak berada dalam masa perkembangan emosi yang penting, di mana mereka mulai belajar mengenali, menamai, dan mengatur emosi dasar seperti senang, sedih, marah, dan takut. Secara umum, anak usia prasekolah belum sepenuhnya mampu mengelola emosi secara mandiri, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat. Dalam hal ini, penggunaan media seperti flashcard dapat menjadi pendekatan yang efektif karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional mereka. Anak pada usia ini juga berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget, yaitu tahap di mana mereka belajar paling baik melalui simbol, gambar, dan permainan, bukan melalui penjelasan verbal yang abstrak.

Sebelum diberikan intervensi berupa terapi bermain dengan *flashcard*, kemampuan emosional anak tergolong rendah. Mereka menunjukkan kesulitan dalam mengenali dan mengekspresikan emosi secara tepat. Namun setelah intervensi, kemampuan tersebut meningkat secara signifikan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dalam data kuantitatif, tetapi juga secara kualitatif saat anak menjadi lebih mampu menyebutkan nama emosi yang dirasakan, serta menyesuaikan ekspresi wajah sesuai konteks. *Flashcard* berfungsi sebagai alat bantu visual yang konkret dan menarik perhatian anak. Gambar ekspresi wajah pada flashcard membantu anak dalam mengasosiasikan gambar dengan istilah emosi tertentu. Mekanisme ini memfasilitasi proses emotional labeling, yaitu kemampuan anak memberi label atau nama terhadap emosi yang mereka alami. Kemampuan ini penting sebagai langkah awal dalam regulasi emosi.

Selain itu, proses pembelajaran yang terjadi selama penggunaan *flashcard* tidak berlangsung secara pasif. Anak mendapatkan stimulasi visual, verbal, dan sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar anak. Guru atau terapis berperan memberikan *scaffolding* atau dukungan sementara yang memungkinkan anak mencapai pemahaman di luar kemampuan aktualnya. Melalui interaksi ini, anak tidak hanya menghafal nama-nama emosi, tetapi juga belajar mengidentifikasi emosi dalam konteks sosial, seperti bagaimana mengenali perasaan teman atau menyesuaikan reaksi terhadap situasi tertentu. Dengan demikian, flashcard berfungsi ganda: sebagai alat bantu visual dan sebagai pemicu interaksi sosial yang bermakna.

Penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual dalam terapi bermain dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak. Namun demikian, kontribusi utama dari penelitian ini adalah pada penjelasan mekanisme mengapa *flashcard* efektif. Bukan semata-mata karena bentuknya menarik, melainkan karena *flashcard* memfasilitasi proses kognitif dan sosial yang relevan dengan perkembangan emosi anak. Visualisasi membantu anak memahami emosi yang sebelumnya abstrak, dan interaksi dalam bermain memberi konteks yang nyata untuk menerapkan pengetahuan tersebut.

Dari sisi praktik, temuan ini penting bagi guru dan orang tua. *Flashcard* dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar secara rutin, baik dalam bentuk permainan “tebak ekspresi”, menceritakan kembali situasi emosi dalam gambar, atau sebagai bagian dari refleksi harian anak seperti “apa yang kamu rasakan hari ini?”. Orang tua juga bisa menggunakannya di rumah untuk membantu anak mengenali dan mengekspresikan perasaannya. Dengan cara ini, flashcard menjadi alat bar³⁶ komunikasi emosional yang sederhana, murah, dan efektif. Penggunaan⁷ media ini dapat meningkatkan hubungan emosional antara anak dan orang dewasa, serta membangun dasar yang kuat untuk kecerdasan emosional anak di masa depan.

SIMPULAN⁶

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain menggunakan media *flashcard* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di RA/TK Madinatussalam Dusun XIII Seirotan, Percut Sei Tuan. Anak-anak menunjukkan perkembangan yang positif dalam mengenali, menamai, dan mengekspresikan berbagai macam emosi setelah mendapatkan intervensi. *Flashcard* sebagai media visual mampu menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami konsep emosi yang sebelumnya bersifat abstrak. Penggunaan media ini juga memungkinkan terjadinya interaksi yang mendukung proses belajar secara sosial dan emosional. Temuan ini menunjukkan bahwa flashcard dapat dijadikan sebagai salah satu metode efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada para guru dan pendidik anak usia dini untuk memanfaatkan media *flashcard* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu anak mengenali dan mengelola emosinya secara lebih efektif. Visualisasi yang sederhana dan menarik dari flashcard mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep emosi. Orang tua juga diharapkan dapat menerapkan metode serupa di lingkungan rumah sebagai bentuk stimulasi perkembangan emosional secara berkelanjutan.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat topik serupa, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang sejenis atau mengkombinasikan dengan pendekatan berbeda, seperti permainan interaktif berbasis digital atau media audio-visual, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat memperluas cakupan usia anak dan mempertimbangkan latar belakang sosial emosional yang lebih beragam untuk memperkaya temuan ilmiah dalam bidang perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Widodo H. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin; 2020.
2. Hasibuan IA, Hasyim MA, Widayanti R, Nasution F. Penerapan Layanan Bimbingan Dan Konseling Pada Anak Usia Dini Di Tk Al-Fikri School. *J Ilm Wahana Pendidik*. 2023;9(17):378–86.
3. Wijirahayu A, Krisnatuti D, Muflikhati I. Kelekatan ibu-anak, pertumbuhan anak, dan perkembangan sosial emosi anak usia prasekolah. *J Ilmu Kel Dan Konsum*. 2016;9(3):171–82.

4. Priambudi Z, Papuani NH, Iskandar RPM. Reaktualisasi Hak Atas Pelayanan Kesehatan Mental Pasca Pandemi Covid-19 Di Indonesia: Sebuah Ius Constituendum?(Re-actualization of The Right to Mental Health Services After the Covid-19 Pandemic in Indonesia: An Ius Constituendum?). *J Psikol dan Kesehat Ment.* 2020;5(2):166.
5. Sukriyani S, Jafriati J, Handayani L. EVALUASI PELAKSANAAN PROGRAM PERCEPATAN PENURUNAN STUNTING DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS MATA TAHUN 2023. *J Adm Kebijak Kesehat.* 2024;5(1).
6. Sa'adah FL, Palupi J, Maryanti SA. Hubungan Pemberian ASI dengan Perkembangan Anak Usia 24-36 Bulan Melalui Skrining DDST. *Arter J Ilmu Kesehat.* 2022;3(3):89–95.
7. Nofianti R, Sumarno S, Farisah H. Analisis Deviant Behavior Dalam Keluarga {Parenting} Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Jati Sari Langkat. *JIM J Ilm Mhs Pendidik Sej.* 2023;8(4):3680–8.
8. Khadijah K, Putri HA, Akhiriyah AF, Nasution AZ, Pratiwi ES, Harahap MJ, et al. Mengembangkan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita. *Dewantara J Pendidik Sos Hum.* 2024;3(3):137–46.
9. Maree JG. The psychosocial development theory of Erik Erikson: critical overview. *Influ Theor pioneers early Child Educ.* 2022;119–33.
10. Nazarius YR. Pengaruh Permainan Puzzle pada Anak Usia Prasekolah terhadap Kecerdasan Emosional. Penerbit NEM; 2024.
11. Lestari RP, SHOLICHAH IMAF. Efektivitas Terapi Bermain Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Autism Spectrum Disorder (ASD). *J Ilm IPS dan Hum.* 2023;1(3):80–9.
12. Bikalawan SS, Al Ardha MA, Indahwati N, Wijaya A, Nurhasan N, Ridwan M, et al. Flash card learning media in physical education improves students' locomotor movement skills. *Retos nuevas tendencias en Educ física, Deport y recreación.* 2024;(57):80–7.
13. Fitri ND, Hariyani IT. Penggunaan Flash Card Untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun Dengan Metode Bercerita. *J Anak Usia Dini Holistik Integr.* 2022;4(2):86–93.
14. Delvia S, Azhari MH. Efektifitas Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Dan Psikomotor Ibu Tentang Pijat Bayi Di Wilayah Kerja Puskesmas Sukaraya Kabupaten Ogan Komering Ulu. *JPP (Jurnal Kesehat Poltekkes Palembang).* 2019;14(1):65–9.
15. Janus M, Brinkman S, Guhn M. Early development instrument. In: *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research.* Springer; 2023. p. 1–8.
16. Okoye K, Hosseini S. Wilcoxon Statistics in R: Signed-Rank Test and Rank-Sum Test. In: *R Programming: Statistical data analysis in research.* Springer; 2024. p. 279–303.

26%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com Internet	129 words — 5%
2	garuda.ristekdikti.go.id Internet	48 words — 2%
3	ejournal-fip-ung.ac.id Internet	44 words — 2%
4	Rukaiyah Bahjatul Imaniya, Zainal Munir, Novela Candra Eka Dewi. "Pengaruh terapi bermain playdough dan meremas kertas terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah", Journal of Nursing Practice and Education, 2024 Crossref	31 words — 1%
5	Sharna Mellisa Dhasni, Asih Budi Kurniawati, Devi Nawangsasi. "Pengaruh Permainan Tradisional Das Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan", Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 2025 Crossref	29 words — 1%
6	ejournal.unaja.ac.id Internet	27 words — 1%
7	adoc.pub Internet	24 words — 1%

8	Demsa Simbolon, Ina Debora Ratu Ludji, Beatrix Soi. Jurnal Kesehatan Manarang, 2021 Crossref	21 words — 1%
9	jurnal.peneliti.net Internet	20 words — 1%
10	Nika Cahyati. "Dampak Ibu Bekerja Terhadap Perkembangan Emosional Anak", Jurnal Pelita PAUD, 2024 Crossref	19 words — 1%
11	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet	19 words — 1%
12	Fitriyani Fitriyani, Bahtiar Siregar. "MEMBANGUN KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PERAN DI TKQ KARIMAH BATUBARA", PROSIDING UNIVERSITAS DHARMAWANGSA, 2025 Crossref	18 words — 1%
13	www.jprokep.jurnal.centamaku.ac.id Internet	16 words — 1%
14	etheses.uin-malang.ac.id Internet	15 words — 1%
15	journal2.um.ac.id Internet	15 words — 1%
16	garuda.kemdikbud.go.id Internet	14 words — 1%
17	repo.uinsatu.ac.id Internet	14 words — 1%
18	www.docstoc.com Internet	14 words — 1%

19	ojs.uho.ac.id Internet	13 words — < 1 %
20	repository.radenintan.ac.id Internet	13 words — < 1 %
21	repository.uinsu.ac.id Internet	13 words — < 1 %
22	Zuraida - Zuraida, Aditya Candra, Abdul Wahab. "HUBUNGAN KADAR KOLESTEROL TOTAL DAN HIPERTENSI PADA ORANG YANG MELAKUKAN OLAHRAGA SENAM JANTUNG SEHAT DI KECAMATAN GLUMPANG TIGA", Jurnal Medika Malahayati, 2021 Crossref	12 words — < 1 %
23	lppm.unisayogya.ac.id Internet	12 words — < 1 %
24	Wardah Wardah, Peni Sila Arsita Dewi, Sri Yanti, Iyang Maisi Fitriani. "Hubungan Keterlibatan Keluarga Pada Psikologis Pasien Yang Dirawat Di Ruang Perawatan Intensif", HEALTH CARE: JURNAL KESEHATAN, 2025 Crossref	11 words — < 1 %
25	www.scilit.net Internet	11 words — < 1 %
26	digilib.unisayogya.ac.id Internet	9 words — < 1 %
27	journals.umkt.ac.id Internet	9 words — < 1 %
28	jurnal.poltekkespangkalpinang.ac.id Internet	9 words — < 1 %

29	jurnal.umsu.ac.id Internet	9 words — < 1 %
30	openjournal.unpam.ac.id Internet	9 words — < 1 %
31	repository.umy.ac.id Internet	9 words — < 1 %
32	text-id.123dok.com Internet	9 words — < 1 %
33	123dok.com Internet	8 words — < 1 %
34	id.123dok.com Internet	8 words — < 1 %
35	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	8 words — < 1 %
36	pejuangshirah.com Internet	8 words — < 1 %
37	repositori.uma.ac.id Internet	8 words — < 1 %
38	www.mpr.go.id Internet	8 words — < 1 %
39	www.scribd.com Internet	8 words — < 1 %
40	Tunggul Sri Agus Setyaningsih, Hesti Wahyuni. "Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah", Jurnal Keperawatan Silampari, 2018	6 words — < 1 %

EXCLUDE QUOTES	ON	EXCLUDE SOURCES	OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	ON	EXCLUDE MATCHES	OFF