

Pengaruh Terapi Bermain *Flashcard* terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

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

Albertus Famatisaro Zebua^{1*}, Harsudianto Silaen²

^{1,2}Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Murni Teguh, Indonesia

*Email Korespondensi: albertusfamatisarozebua@gmail.com

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 pre-test-post-test 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 *pre-test* dan *post-test* 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 a crucial aspect of a child's ability to adapt to their home, school, and community environments. Preschool-aged children (5–6 years) are in a critical period of rapid development and require appropriate stimulation—one effective approach is flashcard play therapy, which can serve as a medium to enhance emotional skills.

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

Method: A quantitative approach was employed using a one-group pre-test–post-test pre-experimental design. A total of 28 children were selected through purposive sampling based on inclusion criteria: aged 5–6 years, no severe developmental disorders, and parental consent obtained. Exclusion criteria included children undergoing other psychological therapies or those who did not complete all therapy sessions. The research instruments were pre- and post-test questionnaires, validated using Pearson correlation and tested for reliability using Cronbach's Alpha (≥ 0.7).

Results: Data analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test yielded a Z-value of -4.589 and a significance level of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant effect of flashcard play therapy on emotional abilities.

Conclusion: Flashcard play therapy is effective in enhancing emotional abilities in early childhood and is recommended for continued use in both educational and therapeutic settings.

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.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *pre-eksperimental* jenis *one group pre-test-post-test design*, di mana hanya terdapat satu kelompok perlakuan tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding (14). Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu di RA/TK Madinatussalam Dusun XIII Seirotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. 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 pengarah 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 *post-test* menggunakan instrumen yang sama seperti saat *pre-test*.

Teknik analisis data dalam 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

Tabel 1. Karakteristik Responden

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Perempuan	10	35.7%
Laki – laki	18	64.3%
Total	28	100%
Usia		
5 tahun	20	71.4%
6 tahun	8	28.6%
Total	28	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas hasil data menunjukan 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%). Selanjutnya, 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	2	7.1%
3. Tinggi	1	3.6%
Total	28	100%

Berdasarkan tabel 2 penelitian *pre-test* yang disajikan pada tabel diatas menunjukan bahwa mayoritas responden yang memiliki kemampuan emosional sebelum 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 menunjukan bahwa mayoritas responden yang memiliki kemampuan emosional sesudah diberikan intervensi 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.

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Pengaruh Terapi Bermain *Flashcard* terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

<i>Pre test- Post test</i>	N	<i>Mean rank</i>	<i>Sum of rank</i>
<i>Negative Ranks</i>	1 ^a	2.00	2.00
<i>Positive Ranks</i>	27 ^b	14.96	404.00
<i>Ties</i>	0 ^c		
<i>Nilai Z</i>	-4,589 ^b		
<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000		
<i>Total</i>	28		

Berdasarkan tabel 4 diatas hasil menunjukan bahwa nilai Z (nilai yang menggambarkan hubungan suatu nilai rata rata sekelompok nilai) sebesar -4.589 dengan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ 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 bantu komunikasi emosional yang sederhana, murah, dan efektif. Penggunaan media ini dapat meningkatkan hubungan emosional antara anak dan orang dewasa, serta membangun dasar yang kuat untuk kecerdasan emosional anak di masa depan.

SIMPULAN

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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada RA/TK Madinatussalam Dusun XIII Seirotan yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini dan menjadi referensi bagi praktik pendidikan yang lebih baik di masa depan.

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 Kebijakan 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, Akhriyah 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 fisica, 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.