

**DAMPAK PENGGUNAAN INTERAKSI GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN  
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SURABAYA**

Rossa Ragil Pangestuti<sup>1</sup>, Wulan Patria Saroinsong<sup>2</sup>, Suharti<sup>3</sup>, Muhammad Reza<sup>4</sup>  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [rossa.22011@mhs.unesa.ac.id](mailto:rossa.22011@mhs.unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan interaksi game online terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di Surabaya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *ex post facto*. Responden dalam penelitian ini adalah ibu kandung anak usia 5–6 tahun yang dianggap memiliki kedekatan emosional serta pemahaman yang memadai terhadap kondisi sosial emosional anak. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disusun berdasarkan dimensi penggunaan interaksi game online dan kemampuan sosial emosional anak, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan interaksi game online memiliki dampak yang signifikan dengan arah hubungan negatif terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di Surabaya, yang ditunjukkan oleh menurunnya kemampuan interaksi sosial, kerja sama, empati, serta pengendalian emosi dan perilaku anak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan interaksi game online, maka semakin besar potensi terhambatnya perkembangan sosial emosional anak usia dini, sehingga diperlukan peran orang tua dan pendidik dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan game online agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan anak.

**Kata Kunci:** interaksi game online, kemampuan sosial emosional, anak usia 5–6 tahun.

**ABSTRACT**

This study aims to determine the impact of online game interaction on the social-emotional abilities of 5-6 year old children in Surabaya using a quantitative approach and *ex post facto* method. The respondents in this study were the biological mothers of 5-6 year old children who were considered to have emotional closeness and adequate understanding of their children's social-emotional conditions. Data were collected through questionnaires designed based on the dimensions of online game interaction use and children's social- emotional abilities, then analyzed using simple linear regression with the help of the SPSS program. The results showed that the use of online game interactions had a significant negative impact on the social-emotional abilities of 5-6 year old children in Surabaya, as indicated by a decline in social interaction, cooperation, empathy, and control of children's emotions and behavior. Based on these results, it can be concluded that the higher the intensity of online game interaction usage, the greater the potential for hindering the social- emotional development of early childhood, thus requiring the role of parents and educators in supervising and directing online game usage so that it does not have a negative impact on children's development.

**Keywords:** online game interactions, social-emotional abilities, 5-6 year old children.

## PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional adalah proses yang membantu anak mengadaptasi diri pada lingkungan sosial yang lebih rumit. Perkembangan ini menjadi dasar bagi perkembangan individu dan berdampak baik pada berbagai aspek dalam kehidupan lainnya (Lailatus Syafa & Patria Saroinsong, 2024). Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Dalam hal ini, kepribadian seorang anak dalam mengenali citra dirinya sendiri, sedang meniru dalam pembentukan, tidak memahami batasan benar dan salah (Reza & Kholidah Zahwa, 2018).

Enam faktor yang perlu ditekankan dalam perkembangan anak adalah sebagai berikut: perkembangan pemahaman moral dan agama, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan kebugaran fisik, perkembangan emosional dan sosial, serta perkembangan seni (Suharti et al., 2021). Perkembangan emosional anak memungkinkan mereka untuk memahami perspektif orang lain selama interaksi sehari-hari. Interaksi antara anak dan orang lain dapat berkisar dari orang tua, saudara, dan teman sebaya hingga masyarakat umum. Penting untuk dicatat bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dijelaskan oleh satu faktor saja. (Muzzamil et al., 2021).

Salah satu masalah yang secara konsisten menarik perhatian adalah bahwa anak berusia 5 hingga 6 tahun dianggap sebagai anak-anak yang sensitif terhadap semua rangsangan, sehingga mereka dapat belajar banyak hal dengan cepat. Hal ini dapat merugikan jika lingkungan sekitar anak tidak berperan baik, hal-hal negatif seperti berbicara kurang sopan, ucapan negatif, dan kebiasaan buruk lainnya dapat ditiru dengan mudah oleh anak (Reza, Haryaningrum, et al., 2023). Memberikan berbagai macam rangsangan sejak usia dini dapat meningkatkan perkembangan anak (Reza, Ulfa, et al., 2023).

Untuk memaksimalkan perkembangan sosial dan emosional, anak perlu terlebih dahulu mengenali diri mereka serta lingkungan sekitarnya. Perkembangan ini bisa melibatkan interaksi antara anak dan keluarganya,

yang akan membantu mereka dalam belajar dan mengembangkan sudut pandang mereka sendiri. Berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya juga dapat memperbaiki kemampuan sosial anak. Menurut (Muzzamil et al., 2021) mengutip (Nurjannah, 2017) orang tua serta guru bisa berkontribusi dalam aspek ini dengan ikut serta dalam berbagai kegiatan seperti bersosialisasi, berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama, belajar, dan hidup bersama, serta banyak aktivitas lainnya.

Saya memilih teori Erikson sebagai dasar utama. Erikson mengemukakan bahwa pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap “inisiatif vs rasa bersalah”, di mana mereka mulai mengembangkan kemandirian, inisiatif, dan mulai menjalin interaksi sosial secara aktif. Teori ini saya pandang relevan karena game online, jika digunakan secara berlebihan, bisa menghambat perkembangan inisiatif dan empati anak, yang merupakan aspek penting dari sosial emosional. Teori lain saya gunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat analisis dari sudut pandang perkembangan.

Ketika anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun menggunakan gadget, hal ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka. Di satu sisi, gadget dapat memberikan wadah bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya melalui permainan atau aplikasi sosial, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama tim. Namun, dalam kasus lain, penggunaan gawai yang lebih canggih dapat menimbulkan masalah, seperti perselisihan sosial dan kesulitan dalam menciptakan hubungan yang sehat di dunia nyata (Patria Saroinsong et al., 2022).

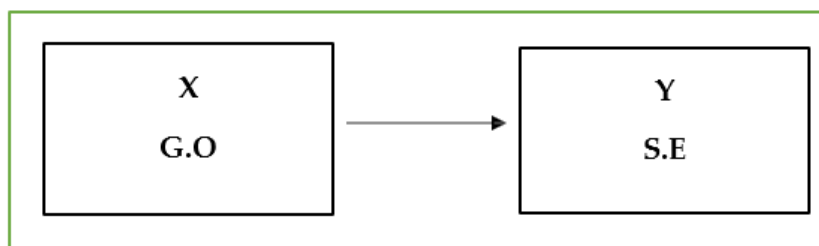
Dalam konteks ini, mengajarkan anak-anak tentang cara menggunakan teknologi sangatlah penting bagi orang tua dan anak. Melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang menumbuhkan empati dan ikatan emosional yang positif, seperti permainan kooperatif, dapat membantu mereka mengembangkan kecerdasan emosional. Selain itu, batas waktu dan batasan penggunaan gawai akan

membantu anak-anak menyeimbangkan interaksi digital dan offline, yang sangat penting untuk perkembangan sosial yang sehat (Patria Saroinsong et al., 2022).

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui dampak penggunaan interaksi *game online* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Interaksi sosial anak yang baik akan membantu anak untuk menuju tahapan Pendidikan selanjutnya. Sehingga judul penelitian ini adalah “Dampak Penggunaan Interaksi *Game Online* Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Surabaya”.

#### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang dipilih adalah metode kuantitatif. Menurut (Irfan Syahroni, 2022) mengutip (Sugiyono, 2019) metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang dilakukan untuk menganalisis populasi atau sampel dengan memakai instrumen serta teknik analisis data yang berdasarkan pada prinsip-prinsip kuantitatif atau statistik, dengan tujuan utama untuk menguji sebuah hipotesis dengan desain *ex post facto*. Model analisis yang diterapkan adalah regresi linier sederhana Variabel bebas (X) yaitu Interaksi *Game Online* dan variabel terikat (Y) yaitu Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5–6 Tahun. Berikut merupakan diagram yang digunakan dalam penelitian ini.



**Gambar 1. Model Konseptual**

Populasi penelitian mencakup seluruh orang tua yang memiliki anak usia dini dengan usai 5-6 tahun dan berdomisili di seluruh kecamatan pada wilayah Surabaya. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 403. Penentuan jumlah sampel dilakukan berdasarkan pendekatan Purposive Sampling dengan mempertimbangkan sebaran wilayah di Surabaya yang terdiri dari 31 kecamatan. Dari masing-masing kecamatan diambil 13 responden, sehingga total jumlah sampel adalah 403 responden.

Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert yang disebar

melalui kerja sama langsung dengan lembaga PAUD. Instrumen keterpaparan anak terhadap kemampuan sosial emosional dirancang untuk mengukur *Game Online*. Sedangkan kesadaran diri digital dirancang untuk mengukur tingkat sosial emosional. Sebelum analisis utama dilakukan, instrumen telah dinyatakan valid melalui uji *Product Moment* ( $r$ -hitung >  $r$ -tabel). Untuk reliabilitas instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel dan tidak dapat digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian

Tabel 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

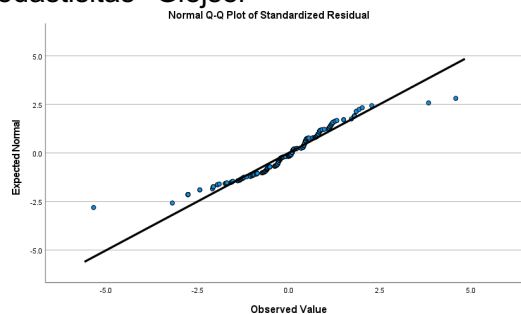
| Variabel                      | Rentang r-hitung | r-tabel | Cronbach's Alpha | Keterangan       |
|-------------------------------|------------------|---------|------------------|------------------|
| Penggunaan <i>Game Online</i> | 0,742 - 0,924    | 0,361   | 0,780            | Valid & Reliabel |
| Kemampuan Sosial Emosional    | 0,477 - 0,713    | 0,361   | 0,780            | Valid & Reliabel |

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dimana  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel penggunaan *game online* dan kemampuan sosial emosional dinyatakan valid. Reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* yang tinggi (0,780 untuk variabel X dan 0,780 untuk variabel Y). Pengujian data menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25, yang meliputi uji asumsi klasik berupa uji normalitas P-P Plot dan uji heteroskedastisitas Glejser

untuk memastikan kelayakan model regresi.

### Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan pengamatan grafik Normal P-P Plot (Ghozali, 2018). Terlihat bahwa titik-titik data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut (Ardiansah & Asyik, 2020). Oleh karena itu, secara visual model regresi dapat dikatakan **mendekati distribusi n**



Gambar 2. Hasil Pengujian Normalitas dengan P-P Plot

Dari uji P-P Plot di atas terlihat bahwa sebaran data membentuk atau mengikuti garis linear sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi **normal**.

### Uji Heteroskedastisitas

Uji ini digunakan untuk melihat apakah variabel residual memiliki varian

yang sama di seluruh observasi. Model regresi yang baik tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Uji yang digunakan uji Glejser (regresi absolut residual terhadap variabel independen).

Kriteria pengambilan keputusan:

- Sig.  $> 0,05$  maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
- Sig.  $< 0,05$  maka terjadi heteroskedastisitas

Tabel 2. Uji Glejser

| Model              | Unstandardized Coefficients (B) | t      | Sig.  |
|--------------------|---------------------------------|--------|-------|
| (Constant)         | 2,755                           | 6,093  | 0,000 |
| <i>Game Online</i> | -0,021                          | -1,897 | 0,059 |

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi (Sig.) variabel *Game Online* adalah 0,059. Karena nilai Sig. 0,059  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa tidak

terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dermografi responden gambaran analisis statistik deskriptif:  
 karakteristik responden berdasarkan

Tabel 3. Distribusi Usia Anak

| Usia Anak    | Frekuensi  | Persentase  |
|--------------|------------|-------------|
| 5 Tahun      | 201        | 52,5%       |
| 6 Tahun      | 190        | 47,5%       |
| <b>Total</b> | <b>400</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan Tabel 3. diketahui bahwa sebagian besar subjek penelitian berada pada usia 5 tahun, yaitu sebanyak 210 anak atau sebesar 52,5%. Sementara

itu, anak usia 6 tahun berjumlah 190 anak atau sebesar 47,5%. Hal ini menunjukkan bahwa responden penelitian berada pada rentang usia yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu anak usia 5–6 tahun.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Usia Anak

| N   | Mean | Median | Modus | Std. Deviasi | Minimum | Maximum |
|-----|------|--------|-------|--------------|---------|---------|
| 400 | 5,48 | 5,00   | 5     | 0,50         | 5       | 6       |

Nilai rata-rata usia anak sebesar 5,48 menunjukkan bahwa secara umum subjek penelitian berada pada usia tengah rentang 5–6 tahun. Nilai simpangan baku sebesar 0,50 menunjukkan bahwa variasi

usia responden relatif kecil.

### Uji Instrumen Penelitian

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

| Variabel                               | Unstandardized Coefficients (B) | Std. Error | Standardized Coefficients (Beta) | t       | Sig.  |
|--|---------------------------------|------------|----------------------------------|---------|-------|
| (Konstanta)                            | 58,547                          | 1,657      |                                  | 35,331  | 0,000 |
| Interaksi <u>Game Online</u> (Total X) | -0,523                          | 0,042      | -0,530                           | -12,473 | 0,000 |

Berdasarkan hasil pengolahan data, model regresi linear sederhana yang

terbentuk dapat dituliskan dalam persamaan berikut:

$$Y = 58,547 - 0,523X$$

### SPSS 25

Nilai konstanta (Constant) sebesar 58,547 menunjukkan bahwa apabila interaksi game online tidak ada atau bernilai nol, maka kemampuan sosial

emosional anak berada pada nilai dasar sebesar 58,547. Sementara itu, koefisien regresi variabel interaksi game online (X) memiliki nilai B = -0,523.

### Uji t

Tabel 6. Hasil Uji t (Parsial)

| Variabel                         | t hitung | Sig.  | Keterangan |
|----------------------------------|----------|-------|------------|
| Interaksi <u>Game Online</u> (X) | -12,473  | 0,000 | Signifikan |

### Hasil Olah Data SPSS (2025)

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 6. diperoleh nilai t hitung variabel interaksi

game online sebesar -12,473 dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi game online

berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun.

#### Uji F

Tabel 7. ANOVA

| Model                    | F hitung | Sig.  | Keterangan |
|--------------------------|----------|-------|------------|
| Regresi Linear Sederhana | 155,580  | 0,000 | Signifikan |

#### Hasil Olah Data SPSS (2025)

Berdasarkan hasil uji F pada Tabel 7, diperoleh nilai F hitung sebesar 155,580

dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa model regresi linear sederhana signifikan.

#### Uji R-Square

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R-Square)

| Model                    | R     | R Square (R <sup>2</sup> ) | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Keterangan        |
|--------------------------|-------|----------------------------|-------------------|----------------------------|-------------------|
| Regresi Linear Sederhana | 0,530 | 0,281                      | 0,279             | 6,915                      | Kontribusi Sedang |

#### Hasil Olah Data SPSS (2025)

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada Tabel 8. diperoleh nilai R Square sebesar 0,281. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana yang meliputi uji regresi, uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R Square), dapat disimpulkan bahwa penggunaan interaksi game online berpengaruh signifikan dan bersifat negatif terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di Surabaya. Hasil regresi menunjukkan koefisien regresi bernilai negatif ( $B = -0,523$ ), yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penggunaan interaksi game online akan diikuti oleh penurunan kemampuan sosial emosional anak. Uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar -12,473 dengan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti secara parsial penggunaan interaksi game online berpengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak. Selain itu, hasil uji F memperoleh nilai F sebesar 155,580 dengan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi secara simultan layak dan signifikan untuk menjelaskan hubungan antara kedua variabel. Nilai R Square sebesar 0,281 menunjukkan bahwa penggunaan interaksi game online memberikan kontribusi sebesar 28,1%

terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di Surabaya, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian.

Temuan penelitian ini memberikan gambaran empiris bahwa penggunaan interaksi game online memiliki dampak langsung terhadap perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di Surabaya. Intensitas interaksi anak dengan game online yang relatif tinggi menunjukkan adanya kecenderungan berkurangnya kualitas interaksi sosial anak dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan bekerja sama, empati, dan penyesuaian diri dengan lingkungan sosial. Anak yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online cenderung memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun orang dewasa, sehingga proses pembelajaran sosial emosional tidak berkembang secara optimal. Selain itu, pada aspek pengendalian emosi, masih ditemukan variasi perilaku anak, seperti mudah marah atau frustrasi ketika aktivitas bermain game

dibatasi, yang menunjukkan belum matangnya regulasi emosi pada anak usia dini.

Secara teoretis, dampak negatif yang signifikan ini selaras dengan teori perkembangan sosial emosional yang dikemukakan oleh Hurlock, Santrock, dan Erikson. Anak usia dini membutuhkan pengalaman sosial nyata sebagai landasan pembentukan keterampilan sosial dan pengendalian emosi. Ketika interaksi anak lebih banyak terjadi di dunia virtual melalui game online, maka stimulasi sosial yang diperoleh menjadi terbatas dan kurang kontekstual. Kondisi ini dapat menghambat anak dalam memahami emosi diri dan orang lain serta menyesuaikan perilaku sesuai dengan norma sosial. Oleh karena itu, penggunaan interaksi game online tidak dapat dipandang sekadar sebagai aktivitas hiburan, melainkan perlu dikelola secara bijak agar tidak menghambat perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan interaksi game online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di Surabaya. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan interaksi game online, maka semakin rendah kemampuan sosial emosional anak, khususnya dalam aspek interaksi sosial, empati, kerja sama, serta pengendalian emosi dan perilaku. Meskipun kontribusi penggunaan interaksi game online terhadap kemampuan sosial emosional anak sebesar 28,1%, perannya tetap krusial sebagai salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini, terutama ketika penggunaan game online tidak disertai dengan pengawasan dan pendampingan yang memadai.

Berdasarkan temuan tersebut,

disarankan bagi lembaga PAUD untuk memperkuat pembelajaran yang berorientasi pada interaksi sosial langsung dan pengembangan kemampuan regulasi emosi anak melalui kegiatan bermain kolaboratif. Guru PAUD juga diharapkan dapat bekerja sama dengan orang tua dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan game online yang sesuai dengan usia anak. Bagi orang tua, penting untuk membatasi durasi serta mendampingi anak saat menggunakan game online, sekaligus menyediakan waktu yang cukup untuk interaksi sosial dan emosional secara langsung. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji variabel lain seperti pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, serta pengaruh teman sebaya guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan sosial emosional anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansah, N. A. +, & Asyik, N. F. (2020). Pengaruh Kinerja Keuangan Terhadap Nilai Perusahaan Food And Beverage. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*. [www.idx.co.id](http://www.idx.co.id)
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate sengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Undip.
- Irfan Syahroni, M. (2022). Presedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al- Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 43–56.
- Lailatus Syafa, D., & Patria Saroinsong, W. (2024). *Pengaruh Kecanduan Internet Anak Dan Pola Asuh Ibu Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Surabaya Raya*. 13(2).
- Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2021). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Sosial



- 
- Emosional Anak. *Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02).  
<https://doi.org/10.35706/murangkalih.v2i02.5811>
- Nurjannah. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), 50–61.  
<https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Patria Saroinsong, W., Reza Putri Ayuni, Y., Komalasari, D., & Agustin Ningrum, M. (2022). Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2).  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Reza, M., Haryaningrum, V., Setyowati, S., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Vol. 12, Issue 1).
- Reza, M., & Kholidah Zahwa, A. (2018). Pengaruh Seni Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 7.
- Reza, M., Ulfa, F. A., Komalasari, D., & Widayanti, M. D. (2023). Pengembangan Media Kotak Menggunting Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9.
- Sugiyono. (2019). *Pengertian Populasi*.
- Suharti, Dhieni, N., Fridani, L., & Zakiyyatur Rahmah Muis, Z. (2021). *Pelatihan Merancang Kegiatan dan Alat Permainan Edukatif untuk Matematika Awal Training on Designing Activities and Educational Game Tools for Early Mathematics*. 5(2).  
<http://journal.unhas.ac.id/index.php/pnritaabdi>



