



## Sosialisasi *Game* Edukatif Pasca Bencana Kebakaran sebagai Upaya Pemulihan Psikologis dan Semangat Belajar Siswa SDN 30 V Koto Kampung Dalam, Kabupaten Padang Pariaman

### *Socialization of Educational Games After Fire Disaster as an Effort to Restore Psychological Condition and Learning Spirit of Students at SDN 30 V Koto Kampung Dalam, Padang Pariaman Regency*

Umayrha Putri Madila<sup>1\*</sup>, Thaira Khairani<sup>2</sup>, Dhini Melviansyah<sup>3</sup>, Rigo Winandri<sup>4</sup>, Novita Efendi<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>2</sup>Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>3</sup>Manajemen Perhotelan, Fakultas Pariwisata dan Manajemen Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>4</sup>Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Drama Seni Pertunjukan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: [umayrham@gmail.com](mailto:umayrham@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [thairakhairanisa12@gmail.com](mailto:thairakhairanisa12@gmail.com)<sup>2</sup>, [dhinimelviansyah@gmail.com](mailto:dhinimelviansyah@gmail.com)<sup>3</sup>, [rigowinandri741@gmail.com](mailto:rigowinandri741@gmail.com)<sup>4</sup>, [novitaefendi@fbs.unp.ac.id](mailto:novitaefendi@fbs.unp.ac.id)<sup>5</sup>

\*Penulis Korespondensi: [umayrham@gmail.com](mailto:umayrham@gmail.com)

#### Article History:

Received: 15 Februari 2026;

Revisi: 12 Maret 2026;

Diterima: 20 April 2026;

Terbit: 30 April 2026.

**Keywords:** *Educational Games; Fire Disaster; Psychosocial Recover; Learning Spirit; KKN.*

**Abstract:** *This community service activity was carried out through the Kuliah Kerja Nyata (KKN) program at SDN 30 V Koto Kampung Dalam, Padang Pariaman Regency, West Sumatra. The activity aimed to restore the psychological condition and learning spirit of students who experienced trauma following a fire disaster. Five educational games were implemented, namely sendok tepung (spoon and flour), pipet aqua (straw transfer), naga balon (balloon dragon), biskuit Roma (biscuit game), and joget balon (balloon dance). These games were selected to stimulate physical, social, emotional, and mental aspects of students. The instruction was delivered directly using a microphone and speaker system, with a storytelling approach that sparked imagination rather than evoking pity. The impact was measured through behavioral observation, with positive indicators including students transitioning from drooping posture to upright, laughter replacing silence, and passive children beginning to vocalize and cheer. Results indicated that educational game-based socialization is effective as a non-therapeutic initial psychosocial recovery strategy for disaster-affected children. This activity demonstrates that simple and participatory methods can significantly contribute to restoring children's learning motivation and psychological resilience post-disaster.*

#### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam rangkaian program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Negeri Padang di SDN 30 V Koto Kampung Dalam, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Kegiatan ini bertujuan untuk memulihkan kondisi psikologis dan semangat belajar siswa yang mengalami trauma akibat bencana kebakaran. Lima permainan edukatif diimplementasikan, yaitu sendok tepung, pipet aqua, naga balon, biskuit Roma, dan joget balon. Permainan-permainan tersebut dipilih secara strategis untuk menstimulasi aspek fisik, sosial, emosional, dan mental siswa. Instruksi disampaikan secara langsung menggunakan mikrofon dan speaker, dengan pendekatan cerita yang membangkitkan imajinasi sehingga anak-anak merasa sedang bermain, bukan dikasihani. Dampak diukur melalui observasi perubahan perilaku, dengan indikator positif berupa perubahan postur anak dari menunduk menjadi tegak, tawa menggantikan keheningan, serta anak-anak yang tadinya pasif mulai bersorak dan bersuara. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi berbasis permainan edukatif efektif sebagai strategi pemulihan psikososial awal yang non-terapeutik bagi anak-anak terdampak bencana. Kegiatan ini membuktikan bahwa metode sederhana dan partisipatif dapat berkontribusi signifikan dalam memulihkan motivasi belajar dan ketahanan psikologis anak pasca bencana.

**Kata Kunci:** Bencana Kebakaran; KKN; Pemulihan Psikososial; Permainan Edukatif; Semangat Belajar.

## 1. PENDAHULUAN

Bencana alam maupun bencana non-alam seperti kebakaran merupakan peristiwa yang tidak hanya menimbulkan kerugian material, tetapi juga berdampak mendalam pada kondisi psikologis para korbannya, terutama anak-anak. Anak-anak adalah kelompok yang paling rentan mengalami gangguan psikologis pasca bencana karena mereka belum memiliki kemampuan kognitif dan emosional yang matang untuk memproses trauma (Meltzer et al., 2021). Gangguan yang umum muncul mencakup kecemasan, ketakutan, menarik diri dari lingkungan sosial, penurunan konsentrasi, hingga hilangnya minat belajar (Ekayani et al., 2025)

SDN 30 V Koto Kampung Dalam di Kecamatan V Koto Kampung Dalam, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat, menjadi salah satu sekolah yang terdampak bencana kebakaran. Kejadian tersebut meninggalkan dampak psikologis yang nyata pada siswa-siswi sekolah tersebut. Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Negeri Padang yang sedang bertugas di Nagari Sikujur menangkap kondisi ini sebagai permasalahan mendesak yang perlu ditangani secara cepat dan kreatif.

Pendekatan melalui permainan atau game edukatif telah terbukti efektif sebagai strategi intervensi psikososial awal bagi anak-anak yang mengalami trauma. Bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang berfungsi sebagai media ekspresi diri, pengolahan emosi, dan pemulihan kondisi mental (Budi & Sari, 2024). Melalui permainan, anak dapat melepaskan ketegangan, membangun kembali rasa aman, dan secara perlahan memulihkan semangat belajar mereka (Indira et al., 2024).

Konsep *play therapy* atau terapi bermain telah lama diakui dalam dunia psikologi anak. Namun dalam konteks lapangan seperti kegiatan KKN, pendekatan yang digunakan bukan terapi klinis formal, melainkan sosialisasi berbasis permainan edukatif yang bersifat partisipatif dan menyenangkan (Julita et al., 2026). Pendekatan ini relevan karena tidak memerlukan keahlian psikologis khusus dari pelaksananya, namun tetap mampu memberikan dampak positif pada kondisi emosional anak (Veraksa et al., 2025).

Permainan edukatif yang dipilih dalam kegiatan ini dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara holistik. Sendok tepung dan pipet aqua melatih konsentrasi dan koordinasi motorik halus; naga balon membangun kerja sama tim; biskuit Roma menciptakan tawa dan mengurangi stres; sementara joget balon meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian anak (Kusuma et al., 2022). Kombinasi permainan yang beragam ini dirancang untuk menyentuh berbagai dimensi psikologis anak sekaligus.

Urgensi kegiatan ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penanganan psikologis pasca bencana yang cepat dan tepat dapat mencegah berkembangnya trauma jangka panjang pada anak (Simonds et al., 2022). Semakin cepat anak-anak dikembalikan ke suasana yang normal dan menyenangkan, semakin besar kemungkinan mereka pulih secara emosional dan akademis. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi game edukatif ini memiliki relevansi yang kuat, baik dari sisi teoritis maupun praktis.

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, serta dampak dari kegiatan sosialisasi game edukatif yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UNP di SDN 30 V Koto Kampung Dalam pasca bencana kebakaran. Melalui artikel ini, diharapkan dapat tersedia rujukan bagi pelaksana KKN maupun relawan pendidikan lainnya dalam merancang intervensi psikososial berbasis permainan bagi anak-anak terdampak bencana.

## **2. METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang bersifat deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pelaksana kegiatan untuk terlibat langsung bersama subjek dampingan dalam merancang dan melaksanakan program, sekaligus mengamati serta mendokumentasikan perubahan yang terjadi secara nyata di lapangan (Veronica et al., 2026).

Kegiatan dilaksanakan pada bulan Januari 2026 di SDN 30 V Koto Kampung Dalam, Kecamatan V Koto Kampung Dalam, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Subjek kegiatan adalah siswa-siswi SDN 30 yang terdampak bencana kebakaran. Jumlah peserta yang terlibat secara aktif dalam kegiatan ini adalah seluruh siswa yang hadir pada hari pelaksanaan, dengan pendampingan dari mahasiswa KKN UNP berjumlah 17 orang dari berbagai program studi.

Tahapan kegiatan ini dibagi menjadi tiga fase utama, yaitu: (1) perencanaan dan persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi dan pelaporan. Alur kegiatan dapat digambarkan sebagai berikut (Papatungan, 2023) :



**Gambar 1.** Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi Game Edukatif

Pada fase perencanaan, mahasiswa KKN melakukan observasi awal ke sekolah untuk memahami kondisi psikologis siswa pasca kebakaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa terlihat lesu, murung, tidak bersemangat, dan cenderung pasif. Berdasarkan temuan ini, tim merancang lima permainan edukatif yang dipilih secara selektif sesuai kebutuhan pemulihan psikologis anak.

Pada fase pelaksanaan, instruksi permainan disampaikan secara langsung menggunakan mikrofon dan speaker. Pendekatan penyampaian yang digunakan adalah metode cerita singkat yang membangkitkan imajinasi anak, sehingga mereka merasa sedang masuk ke dalam dunia bermain, bukan berada dalam situasi dikasihani atau dievakuasi. Metode ini mengacu pada pendekatan *narrative-play* yang telah terbukti efektif dalam mengurangi resistensi psikologis anak terhadap intervensi (Kalthom et al., 2025).

Pada fase evaluasi, alat ukur dampak yang digunakan adalah observasi langsung terhadap perubahan perilaku anak selama dan setelah kegiatan berlangsung. Indikator yang diamati meliputi: (1) perubahan postur tubuh anak dari menunduk/lemas menjadi tegak dan bersemangat; (2) perubahan ekspresi dari diam/murung menjadi tersenyum dan tertawa; dan (3) peningkatan partisipasi verbal, ditandai dengan anak-anak yang mulai bersorak dan mengeluarkan suara selama permainan berlangsung. Data observasi dikumpulkan melalui catatan lapangan dan dokumentasi foto.

### 3. HASIL

Kegiatan sosialisasi game edukatif pasca bencana kebakaran di SDN 30 V Koto Kampung Dalam berjalan dengan lancar dan mendapat respons yang sangat positif dari siswa maupun pihak sekolah. Berikut adalah hasil pelaksanaan dari masing-masing permainan yang diselenggarakan.

#### **PERMAINAN SENDOK TEPUNG**

Permainan sendok tepung dilaksanakan dengan cara siswa harus membawa tepung di atas sendok tanpa jatuh sepanjang jalur yang ditentukan. Permainan ini berhasil melatih konsentrasi dan koordinasi gerak tubuh anak. Pada awal permainan, terlihat beberapa anak masih ragu-ragu dan kurang percaya diri. Namun seiring berjalannya permainan, terlihat peningkatan fokus dan keterlibatan siswa. Anak-anak yang awalnya berdiri di pinggir mulai ikut antri dan ingin mencoba. Permainan ini selaras dengan penelitian Yunitasari et al. (2023) yang menyatakan bahwa permainan berbasis koordinasi motorik mampu meningkatkan fokus anak dan mengalihkan pikiran dari pengalaman traumatik.

#### **PERMAINAN PIPET AQUA**

Permainan pipet aqua mengharuskan siswa memindahkan benda kecil menggunakan pipet dengan cara meniup atau mengisap. Permainan ini terbukti efektif melatih ketelitian dan kontrol pernapasan anak. Pada sesi ini, beberapa siswa yang sebelumnya pendiam mulai terlihat antusias saat benda berhasil berpindah. Tawa ringan pun mulai terdengar ketika ada siswa yang gagal dan benda jatuh. Reaksi ini merupakan tanda positif bahwa mekanisme defensif emosional anak mulai menurun dan mereka sudah lebih rileks (Jamin, 2020).



**Gambar 2.** Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi Game Edukatif bersama Siswa SDN 30 V Koto Kampung dalam Pasca Bencana Kebakaran

## PERMAINAN NAGA BALON

Permainan naga balon dilaksanakan dalam format tim, di mana setiap kelompok harus bergerak bersama agar balon yang dijepit di antara punggung mereka tidak jatuh atau pecah. Permainan ini menjadi sesi paling ramai dan penuh sorak-sorai. Anak-anak yang awalnya terlihat menarik diri justru menjadi aktif karena dorongan dari teman satu timnya. Permainan tim ini secara efektif membangun kembali koneksi sosial antar siswa yang sempat renggang akibat situasi pasca bencana (Rahmi et al., 2026).

## PERMAINAN BISKUIT ROMA

Permainan biskuit Roma menantang siswa untuk memindahkan biskuit dari dahi ke mulut tanpa menggunakan tangan. Permainan ini sukses menciptakan suasana lucu dan penuh tawa di antara para peserta. Pada sesi ini, untuk pertama kalinya sejak kegiatan dimulai, hampir seluruh siswa terlihat tertawa lepas. Tawa adalah indikator paling jelas dari penurunan ketegangan psikologis anak. Hal ini sejalan dengan kajian Yamakoshi et al. (2025) yang menjelaskan bahwa gelak tawa merupakan mekanisme alami manusia untuk melepaskan hormon stres dan memulihkan keseimbangan emosional.

## PERMAINAN JOGET BALON

Permainan joget balon dilaksanakan dengan iringan musik, di mana pasangan siswa harus menjepit balon di antara mereka sambil berjoget mengikuti irama. Permainan penutup ini berhasil memuncak semangat anak-anak. Gerak tubuh yang bebas bersama iringan musik terbukti melepaskan energi yang selama ini terpendam akibat kondisi pasca bencana. Siswa yang pada awal kegiatan terlihat menunduk lesu, pada sesi ini terlihat bergerak aktif dengan ekspresi yang ceria. Hal ini konsisten dengan temuan Peters et al. (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik ekspresif diiringi dengan musik memiliki dampak yang baik terhadap regulasi emosi anak.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Permainan Edukatif dan Aspek yang Dikembangkan

No.	Nama Permainan	Aspek yang Dikembangkan	Indikator Keberhasilan
1	Sendok Tepung	Konsentrasi, koordinasi motorik, kesabaran	Anak fokus dan antri untuk mencoba
2	Pipet Aqua	Ketelitian, kontrol pernapasan, fokus	Tawa ringan, ekspresi lebih rileks
3	Naga Balon	Kerja sama tim, komunikasi, kekompakan	Anak yang menarik diri menjadi aktif
4	Biskuit Roma	Pengurangan stres, keceriaan, humor	Hampir seluruh siswa tertawa lepas
5	Joget Balon	Kepercayaan diri, regulasi emosi, keberanian	Siswa bergerak aktif, ekspresi ceria

Berdasarkan hasil analisis kegiatan ini menunjukkan perubahan pada kondisi emosional siswa. Anak-anak yang pada awal kedatangan terlihat lemas, menunduk, dan tidak bersemangat, perlahan berubah menjadi aktif, bersemangat, dan penuh tawa. Keberhasilan ini tidak lepas dari metode penyampaian yang menarik, yaitu menggunakan pendekatan cerita yang membangkitkan imajinasi anak alih-alih memosisikan mereka sebagai korban yang perlu dikasihani.

#### **4. DISKUSI**

Hasil kegiatan sosialisasi game edukatif ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan merupakan strategi yang efektif dan tepat sasaran untuk memulihkan kondisi psikologis anak pasca bencana. Temuan ini selaras dengan berbagai kajian teoritis dan empiris yang telah ada sebelumnya dalam bidang psikologi pendidikan dan intervensi bencana. Dari perspektif teori perkembangan anak, bermain merupakan medium utama anak dalam memproses pengalaman dan memahami dunianya (Pujiono & Lestariningsrum, 2018). Ketika seorang anak dihadapkan pada situasi traumatik seperti bencana kebakaran, kemampuannya untuk memproses emosi melalui bahasa verbal sangat terbatas. Namun melalui permainan, anak dapat mengekspresikan dan melepaskan emosi terpendam secara alami tanpa harus mengartikulasikannya secara verbal. Inilah yang menjelaskan mengapa pendekatan berbasis permainan lebih efektif dibandingkan konseling verbal pada anak usia sekolah dasar.

Pemilihan lima permainan dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa kebutuhan pemulihan anak dipahami secara menyeluruh, mencakup berbagai aspek perkembangan mereka. Permainan yang melatih motorik halus seperti sendok tepung dan pipet aqua membantu anak mengalihkan fokus dari kekhawatiran pasca bencana menuju tugas motorik yang memerlukan konsentrasi penuh. Fenomena ini dikenal sebagai *attentional distraction*, yaitu pengalihan perhatian yang secara tidak langsung mengurangi *ruminatio*n atau pikiran berulang yang mengganggu (Whitmer & Gotlib, 2013).

Permainan yang membutuhkan kerja sama tim, seperti naga balon, bertujuan membantu anak membangun kembali hubungan sosialnya. Setelah bencana, anak sering kehilangan lingkungan sosialnya, misalnya karena pindah tempat tinggal, kehilangan orang terdekat, atau terganggunya rutinitas sehari-hari. Melalui permainan bersama, anak didorong untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling bekerja sama. Proses ini perlahan membantu mereka merasa lebih percaya dan aman saat bersama orang lain. Dukungan sosial seperti ini terbukti sangat penting dalam membantu pemulihan kondisi psikologis anak setelah bencana.

Cara penyampaian dengan pendekatan cerita (*storytelling*) juga jadi hal penting dalam kegiatan ini. Mahasiswa KKN tidak menjelaskan aturan permainan secara kaku atau memperlakukan anak sebagai seseorang korban yang harus dihibur. Sebaliknya, mereka menyampaikan instruksi lewat cerita yang menarik, sehingga anak-anak bisa ikut masuk ke dalam dunia imajinasi. Pendekatan seperti ini lebih cocok untuk anak, karena cara berpikir mereka masih konkret dan suka berimajinasi. Penelitian juga menunjukkan bahwa metode berbasis cerita lebih mudah dipahami dan lebih efektif untuk anak (Widiono et al., 2026).

Keterbatasan utama kegiatan ini terletak pada penggunaan alat ukur yang bersifat observasional dan subjektif. Meskipun perubahan perilaku yang teramati jelas dan konsisten, tanpa instrumen psikometri yang terstandar sulit untuk mengkuantifikasi besaran perubahan psikologis yang terjadi. Ke depannya, kegiatan serupa dapat diperkuat dengan menggunakan skala pengukuran stres atau kesejahteraan psikologis anak yang telah tervalidasi, seperti *Pediatric Symptom Checklist* (PSC) atau skala adaptasi lokal yang sesuai konteks Indonesia. Selain itu, keterbatasan durasi kegiatan yang hanya berlangsung dalam satu sesi saja. Pemulihan psikologis anak pasca bencana adalah proses jangka panjang yang memerlukan intervensi berkelanjutan. Kegiatan game edukatif seperti ini lebih tepat dipahami sebagai langkah pertama dalam rantai pemulihan, bukan sebagai solusi tunggal yang langsung bisa membuat pulih (Kusuma et al., 2022). Kolaborasi dengan psikolog atau konselor sekolah sangat direkomendasikan untuk tindak lanjut jangka panjang.

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi game edukatif pasca bencana kebakaran yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UNP di SDN 30 V Koto Kampung Dalam berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Lima permainan edukatif yang dipilih secara strategis, yaitu sendok tepung, pipet aqua, naga balon, biskuit Roma, dan joget balon, terbukti efektif dalam memulihkan semangat belajar dan kondisi psikologis siswa secara bertahap. Perubahan perilaku yang teramati secara langsung selama kegiatan berlangsung menjadi bukti konkret berdampak pendekatan ini. Anak-anak yang awalnya terlihat lesu dan pasif berubah menjadi aktif, bersemangat, dan penuh tawa. Metode penyampaian berbasis cerita yang membangkitkan imajinasi juga terbukti mampu mengurangi resistensi psikologis anak dan menciptakan suasana yang aman serta menyenangkan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam program KKN dapat berkontribusi dalam penanganan dampak bencana, khususnya pada dimensi psikososial anak. Dengan bekal kreativitas, kepekaan sosial, dan pengetahuan interdisipliner yang dimiliki, mahasiswa mampu merancang intervensi yang sederhana namun berdampak nyata.

## **ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Padang atas program KKN yang telah memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi langsung kepada masyarakat. Terima kasih kepada Ibu Novita Efendi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan dan dukungan selama pelaksanaan KKN. Apresiasi juga disampaikan kepada Bapak Asrul Khairi, Amd., selaku Wali Nagari Sikucur, serta kepala sekolah dan seluruh tenaga pendidik SDN 30 V Koto Kampung Dalam yang telah menyambut dan mendukung kegiatan ini. Penghargaan tulus juga diberikan kepada seluruh anggota tim KKN UNP Nagari Sikucur Periode Januari-Februari 2026 yang telah bekerja keras dan bahu-membahu dalam menyukseskan setiap program kerja.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Budi, F. S., & Sari, I. F. (2024). Terapi bermain sebagai media katarsis emosi pada anak-anak korban gempa bumi di Pulau Bawean, Jawa Timur. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 6(2), 79–95. <https://doi.org/10.29303/jwd.v6i2.292>
- Ekayani, S. P., Priani, I. R., & Salsabila, N. N. A. (2025). Psychological First Aid pada Penyintas Anak Pasca-Kebakaran di Pasar Baru, Kota Sorong, Papua Barat Daya. *Jurnal Ilmiah Psikomuda Connectedness*, 5(1).
- Indira, L., Nasution, S. M., Churnawan, R. P. A., Indriani, E., Andriani, A. D., & Faraitody T., D. (2024). Kegiatan Bermain sebagai Terapi bagi Anak-Anak Penyintas Gempa. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 373–382. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4098>
- Jamin, N. S. (2020). Pengembangan Sense Of Humor Dan Pengaruhnya Pada Emosi Anak. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.9-17.2020>
- Julita, S. P., Putri, M. S., Rosyta, F. D., & Lestari, E. P. (2026). Terapi Bermain Sebagai Pendekatan Edukatif dalam Mengembangkan Aspek Sosial dan Emosional Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(1), 369–376.
- Kalthom, M., Nazeri, A., & Faramarzi, S. (2025). The Effectiveness of Self-Narrative Art Therapy in Reducing (PTSD) Symptoms Among War-Affected Syrian Children. *Journal of Child & Adolescent Trauma*, 18(1), 209–216. <https://doi.org/10.1007/s40653-024-00683-w>
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67–81. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>
- Meltzer, G. Y., Zacher, M., Merdjanoff, A., Do, M. P., Pham, N. K., & Abramson, D. (2021). The effects of cumulative natural disaster exposure on adolescent psychological distress. *Journal of Applied Research on Children: Informing Policy for Children at Risk*, 12(1). <https://doi.org/10.58464/2155-5834.1454>
- Paputungan, F. (2023). Implementasi KKN sebagai Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sesuai dengan Bidang Ilmu. *Journal of Education and Culture*, 3(1), 1–15.

- Peters, V., Bissonnette, J., Nadeau, D., Gauthier-Légaré, A., & Noël, M.-A. (2024). The impact of musicking on emotion regulation: A systematic review and meta-analysis. *Psychology of Music, 52*(5), 548–568. <https://doi.org/10.1177/03057356231212362>
- Pujiono, D., & Lestariningsrum, D. A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Rahmi, H., Iqbal, Saputri, Y., Wardani, V., Murliana, Fahrizal, Syafriadi, Meutia, C. D., Maizan, R., Almira, J., Salsabila, N., & Ismayani, S. (2026). Penerapan Terapi Bermain (Play Therapy) dan Edukasi Bencana untuk Mengatasi Kecemasan pada Anak Korban Banjir Bandang Pasca Bencana di Pidie Jaya. *Beujroh : Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat, 4*(1), 79–95. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v4i1.799>
- Simonds, E. A., Gobenciong, K. A. P., Wilson, J. E., Jiroutek, M. R., Nugent, N. R., & Van Tilburg, M. A. L. (2022). Trauma Functioning and Well-Being in Children Who Receive Mental Health Aid after Natural Disaster or War. *Children, 9*(7), 951. <https://doi.org/10.3390/children9070951>
- Veraksa, A. N., Plotnikova, V. A., Sukhikh, V. L., Kornienko, D. S., & Rudnova, N. A. (2025). Non-therapeutic play to overcome negative emotional symptoms and improve emotional intelligence in children aged 3–7: A systematic review. *Frontiers in Psychology, 16*, 1475387. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1475387>
- Veronica, M., Kurniawan, M., & Marnisah, L. (2026). Pendekatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Berbasis Pemberdayaan Masyarakat dalam Mendukung Pembangunan Berkelanjutan di Desa Muara Damai, Sembawa, Banyuasin. *Jurnal Abdimas Mandiri, 10*(1), 21–30.
- Whitmer, A. J., & Gotlib, I. H. (2013). An attentional scope model of rumination. *Psychological Bulletin, 139*(5), 1036–1061. <https://doi.org/10.1037/a0030923>
- Widiono, A., Sarwendah, T., & Fajarwati, R. (2026). Cerita Anak Sebagai Media Edukatif Penguatan Karakter: Studi Tindakan Pada Mahasiswa PGSD Mata Kuliah Bahasa Indonesia SD Kelas Awal. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 12*(4.B), 234–242. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13978>
- Yamakoshi, T., Sakamoto, R., Fukuda, T., Kanatome, A., Koyama, A., & Ano, Y. (2025). Effects of laughter on focus and stress in middle-aged adults: A single-blind, randomized controlled trial. *BMC Complementary Medicine and Therapies, 25*(1), 123. <https://doi.org/10.1186/s12906-025-04863-5>
- Yunitasari, S. E., Purwaningsih, S. J., Wahyuningsih, S. E., Zaifan, S., & Yunaini, Y. (2023). Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor Pada Anak Kelompok B (Study Kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur). *Jurnal Pendidikan Indonesia, 4*(1), 33–40. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1528>