

## **SURAT KETERANGAN**

Nomor: 1057/UNUSA/Adm-LPPM/X/2019

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 15 Oktober 2019.

Judul : Efektifitas Permainan Asosiatif Terhadap Sibling Rivalry  
Penulis : Firdaus dan Andini Hardiningrum  
Identitas : Jurnal Ilmiah Kesehatan Vol 12 No 02 Agustus 2019  
No. Pemeriksaan : 2019.23.10.478

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 22%**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 23 Oktober 2019

Ketua LPPM,



UNUSA  
LPPM

Dr. Istas Pratomo, S.T., M.T.

NPP. 16081074

**LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya**

Website : lppm.unusa.ac.id

Email : lppm@unusa.ac.id

Hotline : 0838.5706.3867

# Paper

*by* Jauharotur Rihlah 1

---

**Submission date:** 23-Oct-2019 11:49AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1198565398

**File name:** Efektifitas\_Permainan\_Asosiative\_Terhadap\_Sibling\_Rivalry.pdf (296.67K)

**Word count:** 2958

**Character count:** 18250

## Efektifitas Permainan *Assosiative* Terhadap *Sibling Rivalry*

Firdaus

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, firdaus@unusa.ac.id

Andini Hardiningrum

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

### Abstrak

**18** *Sibling rivalry* adalah permusuhan dan kecemburuan antara saudara kandung yang menimbulkan ketegangan diantara mereka. Hal ini terjadi apabila masing-masing anak berusaha lebih unggul dari yang lain. Tujuan penelitian mengetahui efektifitas Permainan *Assosiative play* terhadap *Sibling Rivalry*. Populasi penelitian adalah Anak *Sibling Rivalry* yang bersekolah di PAUD Kasih Ibu Karangrejo **13** Wonokromo Surabaya sebesar 32 orang. Besar sampel 30 anak *Sibling Rivalry*, dibagi 2 kelompok yaitu 15 kelompok perlakuan dan 15 kelompok kontrol yang diambil dengan cara *probability sampling* teknik *simple random sampling*. Variabel independen Permainan *Assosiative play* dan variabel dependen *Sibling Rivalry*. Instrumen pengumpulan data adalah *kuesioner* sebelum dan sesudah perlakuan permainan *Assosiatif Play*. Penelitian dilakukan selama 1 bulan yaitu 1 minggu 3 kali perlakuan. Pengolahan data meliputi *editing, coding, procesing, cleaning, dan tabulating*. Data dianalisa dengan uji *Mann-Whitney Test* dan uji *wilcoxon signed rank test* dengan  $\alpha < 0,05$ . Hasil penelitian menunjukkan kelompok perlakuan sesudah permainan *Assosiative play* sebagian besar (80%) mengalami penurunan *Sibling Rivalry* dengan kategori ringan, sedangkan kelompok kontrol sebagian besar (53,3%) mengalami peningkatan *Sibling Rivalry* dengan kategori berat. Hasil analisis menggunakan uji *Mann-Whitney Test* didapatkan nilai *p* adalah **12** 0,024 dan nilai  $\alpha=0,05$ , berarti  $p>\alpha$  artinya terdapat perbedaan antara *Sibling Rivalry* pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan, pada uji statistik *Wilcoxon sign rank test* didapatkan  $\rho = 0,001 < \alpha (0,05)$ , artinya terdapat efektifitas permainan *Assosiative play* terhadap *Sibling Rivalry* di di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya. *Assosiative Play* efektif menurunkan *Sibling Rivalry*, sehingga disarankan agar orang mampu memperlakukan anaknya dengan baik dan bijak agar *sibling rivalry* bisa teratasi.

**15** **Kata kunci** *Assosiative play, Sibling Rivalry*

### Abstract

*Sibling rivalry* is hostility and jealousy between siblings which creates tension between them. This happens if each child tries to be superior to others. The aim of the study was to find out the effectiveness of the associative play game against *Sibling Rivalry*. The study population was *Sibling Rivalry* children who attended PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya for 32 people. The sample size of 30 *Sibling Rivalry* children was divided into 2 groups, namely 15 treatment groups and 15 control groups taken by means of a probability random sampling technique. Independent variable associative play game and dependent variable *Sibling Rivalry*. The instrument for collecting data is a questionnaire before and after the treatment of the *Assosiatif Play* game. The study was conducted for 1 month, namely 1 week 3 times the treatment. Data processing includes editing, coding, processing, cleaning, and tabulating. Data were analyzed by *Mann-Whitney test* and *Wilcoxon signed-rank test* with  $\alpha < 0.05$ . The results showed that **12** the treatment group after the *Assosiative play* game was mostly (80%) experiencing a decrease in *Sibling Rivalry* in the mild category, while the control group mostly (53.3%) experienced an increase in *Sibling Rivalry* in the heavy category. The results of the analysis using the *Mann-Whitney Test* obtained *p*-value is 0.024 and the **12**  $\alpha = 0.05$ , means that  $p > \alpha$  means that there are differences between *Sibling Rivalry* in the control group and treatment group, in the *Wilcoxon sign rank test* statistical test  $\rho = 0.001 < \alpha (0, 05)$ , meaning that the effectiveness of the *Assosiative play* game on *Sibling Rivalry* in PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya. *Assosiative Play* effectively reduces *Sibling Rivalry*, so

it is recommended that people be able to treat their children properly and wisely so that sibling can be overcome

**Keywords:** *Sibling Rivalry, Associative play*

## PENDAHULUAN

Kata *Sibling rivalry* masih sangat asing bahkan ada masyarakat yang belum pernah mendengar kata *sibling rivalry*, namun secara teori sebenarnya masyarakat sudah terjadi *sibling rivalry* dengan istilah hubungan antara kakak dan adik. *Sibling rivalry* adalah permusuhan dan kecemburuan antara saudara kandung yang menimbulkan ketegangan diantara mereka. Persaingan dan pertengkaran antara saudara laki-laki dan saudara perempuan, hal ini terjadi pada semua orang tua yang mempunyai dua anak atau lebih (Lusa, 2010).

*Sibling rivalry* akan semakin besar apabila mereka berjenis kelamin sama dan usia keduanya cukup dekat. Hal ini terjadi apabila masing-masing anak berusaha lebih unggul dari yang lain. Persaingan antara dua saudara kandung dalam memperebutkan kasih sayang dan perhatian orang tua. Konflik yang sering menjadi bahan pertengkaran pada anak-anak antara lain berebut mainan, berebut kue, memperebutkan kasih sayang dan perhatian orang tua. Akibatnya apabila tidak tertangani kemungkinan bisa sampai dewasa dan bahkan sampai tua.

Peranan orang tua sangat penting menentukan terjadinya *sibling rivalry* dalam keluarganya. Salah satunya disebabkan karena anak merasa terancam dengan terbaginya perhatian pada anak yang lain. Menurut Rosyidah (2015) anak yang merasa selalu kalah dari saudaranya akan merasa minder atau rendah diri, anak akan menjadi benci terhadap saudara kandung kandungnya sendiri. Seorang kakak yang iri terhadap adiknya menganggap adik sebagai penyebab hilangnya beberapa perhatian yang dimilikinya. Perasaan iri semakin kuat karena adik biasanya lebih diperhatikan, dikasihi dan disayang.

Menurut McNerney dan Joy (dalam Aspiah, 2007) berdasarkan pengalaman yang diungkapkan beberapa orang Amerika dilaporkan 55% mengalami kompetisi dalam keluarga dan umur 10-15 tahun, serta 45% anak berumur 2-6 tahun merupakan katagori tertinggi. Penelitian di kabupaten lamongan tepatnya di Babat oleh Nisa (2010) menyatakan bahwa sikap orang tua pada kategori negatif sebanyak 16 orang (72,2%) kemudian kategori negatif sebanyak 6 orang tua (27,3%). *Sibling rivalry* tidak terjadi sebanyak 6 anak (72,7%), terjadi *sibling rivalry*

sebanyak 6 anak (27,3%). Studi pendahuluan yang dilakukan di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya didapatkan dari 10 anak mempunyai adik kandung terdapat 7 anak mengalami berebut mainan, 2 anak memukul dan melukai adiknya, dan 1 anak membangkang bila dinasehati. Mereka mengeluh bahwa anak-anak mereka sering memiliki rasa iri hati satu sama lain.

*Sibling rivalry* pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, jarak usia, jenis kelamin, sikap orang tua, jumlah keluarga dan urutan keluarga (Maryunani, 2016). Perbedaan usia umumnya, semakin dekat jarak usia anak dengan saudara kandungnya maka pengaruh diantara mereka semakin besar, terutama dalam karakteristik emosi. Jenis kelamin, anak laki-laki dan perempuan memiliki reaksi yang sangat berbeda terhadap saudara kandungnya. Anak perempuan dengan saudara perempuan akan terjadi iri hati yang lebih besar dari pada antara anak perempuan dengan saudara kandung laki-laki atau anak laki-laki dengan saudara kandung laki-laki (Nisa dkk, 2010).

Orang tua yang belum mampu untuk bersikap adil akan menimbulkan dampak negatif terhadap hubungan adik dan kakak. Anak akan merasa tidak memiliki

harga diri dimata orang tua karena selalu disalahkan ketika bertengkar dengan adiknya, dan kakak akan menyimpan dendam kepada adiknya karena orang tua selalu membela sang adiknya. Apabila benci dan dendam ini sudah tertanam dari kecil maka persaingan yang terjadi pada anak akan membekas dan terbawa sampai dewasa. Bisa jadi seorang kakak menyimpan keinginan untuk membalas dendam kepada adiknya dan akan terjadi regresi pada anak seperti mengompol, manja, anak menjadi nakal. Hal tersebut dilakukan karena ingin mendapatkan perhatian yang lebih dari orang tuanya (Ayu, 2013).

Kejadian *sibling rivalry* pada anak dapat dicegah yang dapat dipraktekkan oleh orang tua. Orang tua dapat menerapkan bagaimana cara memilih permainan anak yang baik sehingga dapat meminimalisir terjadinya *sibling rivalry*. Tugas orang dalam permainan adalah memberikan label pada masing-masing mainan anak agar mereka tidak saling berebut. Selain itu mereka juga akan terdidik untuk menghargai barang milik orang lain serta melatih sikap empati dengan merasakan bila barang miliknya direbut atau dipakai oleh orang lain. Salah satu jenis permainan berdasarkan karakteristik sosial yang dapat diaplikasikan pada anak *sibling rivalry* adalah

*associative play*, pada permainan ini di bimbing agar anak bermain bersama teman-temannya tetapi tidak ada tujuan kelompok. Jika permainan ini diterapkan maka kemungkinan anak-anak akan memiliki rasa toleransi, berempati satu sama lain serta dapat menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa mendatangkan masalah baru

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik ingin melakukan upaya pencegahan dan penanganan terhadap *Sibling rivalry* pada anak di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya dengan melakukan bimbingan sosial melalui permainan *Assosiative play*. Peneliti dapat memberikan edukasi dan melatih orang tua untuk melakukan permainan ini di rumah, sehingga anak *Sibling rivalry* tertarik dan rutin melakukan permainan *assosiative play* agar *sibling rivalry* teratasi.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasy-Experiment* dengan pendekatan *pre post test control group design*. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimental (Nursalam, 2016). Dalam rancangan ini, kelompok eksperimental diberi perlakuan, sedangkan kelompok

kontrol tidak. Pada kedua kelompok diawali dengan *pra-test* dan setelah pemberian perlakuan pada kelompok eksperimental, dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) pada kedua kelompok. Populasi penelitian adalah Anak *Sibling Rivalry* yang bersekolah di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya sebesar 32 orang, dan besar sampel adalah sebesar 30 responden. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Permainan *Assosiative play*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah lembar kuesioner untuk mengkategorikan sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan Untuk pelaksanaan permainan *Assosiative* menggunakan permainan balok, mobil-mobilan dan dokter dokteran, disesuaikan dengan umur dan jenis kelamin dan mainan yang disukai anak. Pada kelompok perlakuan permainan dilakukan 1 bulan dalam 1 minggu dan diberikan 3 kali permainan *Assosiative play* terhadap *Sibling Rivalry*. Data *Sibling Rivalry* sebelum dan sesudah pemberian permainan *Assosiative play* adalah menggunakan uji *Mann-Whitney Test*, sedangkan untuk mengetahui perbedaan *sibling Rivalry* Sesudah permainan *Assosiative play* Pada Kelompok Perlakuan Dan Kelompok Kontrol Dan uji

statistika *Wilcoxon signed rank test* dengan tingkat kemaknaan  $\alpha = 0,05$ . Jika hasil uji statistika menunjukkan  $p < 0,05$  maka hipotesis statistika  $H_0$  ditolak dan hipotesis penelitian  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh permainan *Assosiative play* terhadap *Sibling Rivalry*

## HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik responden berdasarkan *Sibling rivalry* sebelum di lakukan Permainan *Assosiative play*

Tabel 1 Distribusi responden berdasarkan *Sibling rivalry* sebelum diberi permainan *Assosiative play* pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya

<i>Sibling Rivalry</i>	Perlakuan		Kontrol	
	f	%	f	%
Berat	9	60	7	46,7
Ringan	6	40	8	53,3
Jumlah	15	100	15	100

Pada tabel 1 dapat diketahui bahwa sebelum diberi permainan *Assosiative play* pada kelompok perlakuan sebagian besar (60%) responden memiliki kategori *Sibling Rivalry* Berat, sedangkan pada kelompok kontrol sebagian besar (53,3%) Memiliki kategori *Sibling Rivalry* Ringan

2. Karakteristik responden berdasarkan *Sibling rivalry* sesudah diberi Permainan *Assosiative play*

Tabel 2 Distribusi responden berdasarkan *Sibling rivalry* sesudah diberi permainan *Assosiative play* pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya

<i>Sibling Rivalry</i>	Perlakuan		Kontrol	
	Frek	%	Frek	%
Berat	3	20	8	53,3
Ringan	12	80	7	46,7
Jumlah	15	100	15	100

Pada tabel 2 dapat diketahui bahwa Sesudah diberi permainan *Assosiative play* pada kelompok perlakuan sebagian besar (80%) responden memiliki kategori *Sibling Rivalry* ringan, sedangkan pada kelompok kontrol sebagian besar (53,3%) berat

3. Perbedaan *Sibling Rivalry* Sesudah permainan *Assosiative play* Pada Kelompok Perlakuan Dan Kelompok Kontrol didapatkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perbedaan *Sibling Rivalry* Sesudah pemberian permainan *Assosiative play* di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya

<i>Assosiative play</i>	<i>Sibling Rivalry</i>		Total
	Berat f (%)	Ringan f (%)	
Perlakuan	3 (20%)	12 (80%)	15 (100%)
Kontrol	8 (53,3%)	7 (46,7%)	15 (100%)

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa dari 15 responden yang diberi permainan *Associative play* sebagian besar (80%) mengalami penurunan *Sibling Rivalry* kategori ringan sedangkan dari 15 responden yang tidak permainan *Associative play* sebagian besar (53,3%) responden mengalami peningkatan *Sibling Rivalry* yaitu kategori berat.

Berdasarkan uji *Mann-Whitney Test* didapatkan nilai  $p$  adalah 0,024 dan nilai  $\alpha=0,05$ , berarti  $p>\alpha$  maka  $H_0$  diterima yang artinya terdapat selisih atau perbedaan antara *Sibling Rivalry* pada kelompok perlakuan dan kelompok control, sedangkan dari hasil uji statistik *Wilcoxon sign rank test* di dapatkan nilai  $p$  adalah 0,001 dan nilai  $\alpha = 0,05$ , berarti  $p < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak artinya ada efektifitas terapi permainan *Associative play* terhadap *Sibling Rivalry* di di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya

## PEMBAHASAN

### 1. *Sibling Rivalry* sebelum permainan *Associative play*

Hasil penelitian pada tabel 1 dapat diketahui bahwa pada kelompok perlakuan sebelum diberi permainan *Associative play* sebagian besar (60%) responden memiliki tingkat *Sibling Rivalry* berat sedangkan kelompok kontrol

belum diberi permainan *Associative play* sebagian besar (53,3%) responden memiliki tingkat *Sibling Rivalry* ringan.

*Sibling rivalry* adalah perasaan cemburu dan benci yang biasanya dialami oleh anak terhadap kelahiran saudara kandungnya. Perasaan cemburu timbul bukan karena kehadiran saudara barunya melainkan karena adanya perubahan situasi dan kondisi, yang membuat anak cenderung bersifat nakal. Ketika anak terjadi *sibling rivalry* salah sikap yang ditunjukkan yaitu anak mengalami regresi (mengompol). Menurut pendapat Hurlock (1978) menjelaskan bahwa rasa cemburu merupakan reaksi normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan atau ancaman kehilangan kasih sayang. Rasa cemburu timbul dari kemarahan yang menimbulkan sikap jengkel dan ditunjukkan kepada orang lain. Pola rasa cemburu seringkali berasal dari rasa takut yang dikombinasikan dengan rasa marah. Orang yang cemburu merasa tidak tenang dalam hubungannya dengan orang yang dicintai dan takut kehilangan status dalam hubungan kasih sayang itu.

### 2. *Sibling Rivalry* sesudah dilakukan permainan *Associative play*

Setelah dilakukan Permainan *Associative play* responden mengalami perubahan, terutama pada kelompok perlakuan.



Permainan *Associative play* dapat digunakan pada anak *Sibling* karena jenis permainan *Associative play* terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin. Merupakan tipe bermain dimana anak bermain dalam kelompok, dengan aktivitas yang sama, dapat saling meminjamkan mainan, tetapi belum teorganisir dengan baik.

Responden pada kelompok kontrol tidak mengalami perubahan penurunan *Sibling Rivalry* melainkan peningkatan dan cenderung tetap, Orang tua menganggap bahwa jarak kehamilan yang dekat maka akan cenderung menyebabkan pertengkaran pada anak sehingga menyebabkan *sibling rivalry*. Sedangkan pada kelompok perlakuan yang diberi permainan *Associative play* responden mengalami penurunan *Sibling Rivalry*. Permainan *Associative play* ini dapat berupa bermain peran, bermain menyusun balok, bermain tembak tembak motor motoran, masak masakan. Dunia anak adalah bermain sambil belajar. Anak diberi kesempatan berinteraksi dengan anggota kelompok, teman sebaya dan hal tersebut terjadi karena adanya kegiatan bermain (Hurlock,1978). Ketika anak bermain bersama teman, anak latihan untuk berbagi. Bermain peran Kadang mengontrol siapa yang boleh bergabung

dan siapa yang tidak boleh bergabung dalam kelompok itu.

3. Perbedaan *Sibling Revalry* sesudah Permainan *Associative play* pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya

1 Berdasarkan uji *Mann-Whitney Test* didapatkan nilai  $p$  adalah 0.024 dan nilai  $\alpha=0.05$ , berarti  $p>\alpha$  maka  $H_0$  diterima yang artinya tidak terdapat selisih atau perbedaan antara *Sibling Rivalry* pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Adanya selisih ini salah satunya karena jenis dan cara pemberiannya jenisnya berupa permainan sesuai dengan umurnya yaitu balok dan lego sedang caranya dengan Cara meminimalkan *sibling rivalry* dengan bersikap adil, tidak memberikan tuduhan tertentu, membuat anak bekerja sama, memberikan kebebasan, dan tidak membandingkan sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan tindakan atau bermain sesuka hati anak bermain atau tidak.

4. Efektivitas permainan *Associative play* terhadap anak *Sibling Rivalry* di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya

Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Wilcokson* terhadap kelompok perlakuan sebelum dan sesudah pemberian permainan

menunjukkan efektivitas permainan *Associative play* terhadap *Sibling Rivalry* yang terlihat nilai  $\alpha = 0,05$  didapatkan  $\rho = 0,001$  dimana  $\rho < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak artinya permainan *Associative play* efektif terhadap anak *Sibling Rivalry* di PAUD Kasih Ibu Karangrejo VI Wonokromo Surabaya

Permainan *Associative play* adalah permainan yang meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial anak dimasa akan datang. Hubungan antara adik dan kakak yang masih kecil merupakan salah satu interaksi yang berpotensi menimbulkan konflik dan bisa menyebabkan perilaku *sibling rivalry* terjadi, yaitu permusuhan dan kecemburuan antar saudara kandung yang dapat menimbulkan ketegangan diantara mereka.

Disimpulkan bahwa permainan *Associative play* merupakan permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk mengadakan komunikasi satu individu dengan individu yang lain sehingga *sibling Rivalry* bisa teratasi.

## REFERENSI

Aspuah, Siti. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rhineka Cipta

- 7 Ayu, Sri, dan Rulita. 2013. *Dampak Sibling Rivalry (Persaingan Saudara Kandung) Pada Anak Usia Dini*. Journal.unnes.ac.id
- Azwar, S. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Chaplin, JP. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Diterjemahkan: Kartini Kartono. Jakarta: PT RadjaGrafindo Persada
- Hakuna, 2008. *Cara Mengatasi Persaingan Saudara Kandung*. Diakses tanggal 4 Agustus 2018
- Hurlock, 2012. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Lusa, 2010. *SiblingRivalry*. <http://lusa.web.id/sibling-rivalry>.diakses 15 September 2017.
- 17 Melinda, 2011. *Art Therapy as an Intervention For Autism*. *Journal Of The American Art Therapy Assosiation*. Lake Forest, California
- Maryunani, 2016. *Managemen Kebidanan Terlengkap*. Jakarta: CV. Trans Info Media
- 11 Nisa, Zuhrotun, dkk, 2010. *Hubungan Sikap Orang Tua Dengan Kejadian Sibling Rivalry Pada Anak Usia Toddler Di Desa Gendong Kulon Babat Lamongan Tahun 2010*. Lamongan: Jurnal Diakses tanggal 18 Juli 2018
- Novairi, A. & Bayu, A 2012. *Bila Kakak-Adik Berselisih*. Jogjakarta: PT Buku Kita
- Nursalam, 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Purnama dan yulia 2014. *Dampak sibling Revalry pada usia Dini*. Journal.unnes.ac.id
- Puspita Sari, Eka dan Dwi Rimadhini,Kurnia. (2014). *Asuhan Kebidanan Masa Nifas (Postnatal*

- Care*). Edisi Cetakan Pertama. Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Rosyida, Wiwied Nur. 2015. Hubungan Antara Kejadian *Sibling Rivalry* Dengan Tingkat Temper Tantrum Pada Anak Usai Dini. Surabaya. UNUSA.
- <sup>16</sup> Setiawati, I & Zulkaida, A. 2007. *Sibling Rivalry Pada Anak Yang Di Asuh Oleh Single Father*. Volume 2. Universitas Gunadarma
- Tedja Saputra, M. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia

# Paper

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**22%**

SIMILARITY INDEX

**20%**

INTERNET SOURCES

**9%**

PUBLICATIONS

**14%**

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1**

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Ponorogo

Student Paper

**3%**

---

**2**

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Internet Source

**2%**

---

**3**

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Yogyakarta

Student Paper

**2%**

---

**4**

[panritanusantara.blogspot.com](http://panritanusantara.blogspot.com)

Internet Source

**2%**

---

**5**

[stikesmuhla.ac.id](http://stikesmuhla.ac.id)

Internet Source

**2%**

---

**6**

[midwiferyfive.blogspot.com](http://midwiferyfive.blogspot.com)

Internet Source

**2%**

---

**7**

[fik.um-surabaya.ac.id](http://fik.um-surabaya.ac.id)

Internet Source

**1%**

---

**8**

[tumbuhkembangbalita.blogspot.com](http://tumbuhkembangbalita.blogspot.com)

Internet Source

**1%**

---

9	<a href="http://pakjalpidie.blogspot.com">pakjalpidie.blogspot.com</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://tr.scribd.com">tr.scribd.com</a> Internet Source	1%
11	<a href="http://repository.ump.ac.id">repository.ump.ac.id</a> Internet Source	1%
12	Submitted to Udayana University Student Paper	1%
13	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1%
14	<a href="http://jurnal.ensiklopediaku.org">jurnal.ensiklopediaku.org</a> Internet Source	1%
15	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	1%
16	<a href="http://journal.unnes.ac.id">journal.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%
17	<a href="http://perpusnwu.web.id">perpusnwu.web.id</a> Internet Source	1%
18	<a href="http://muchsi.blogspot.com">muchsi.blogspot.com</a> Internet Source	1%

Exclude bibliography Off