

Main Bareng, Solid Bareng: Efektivitas Permainan Gobaskill (Gobak Sodor Berpasangan For Social Skill) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial

Raisya Dwi Salsabila¹, Karinna Putri², Tiffany Dwi Ardana³, Tuti Rahmi⁴

¹²³⁴Departemen Psikologi Universitas Negeri Padang

Corresponding Author: Tuti Rahmi, e-mail: tuti.rahmi@fip.unp.ac.id

Published: June , 2025

ABSTRAK

permainan tradisional memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui efektivitas permainan gobaskill (gobak sodor berpasangan for social skill) dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 7 tahun. metode penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen, desain two-group pretest-posttest. sampel terdiri dari 40 siswa kelas 2 sdn 16 tarok dipo dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. kelompok eksperimen mengikuti permainan gobaskill, sedangkan kelompok kontrol tidak berikan perlakuan. hasil analisis yang didapatkan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan sosial yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol, yang dibuktikan melalui nilai n-gain score rata-rata sebesar 64,73% (cukup efektif) dan hasil uji independent sample t-test dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. sementara itu, kelompok kontrol hanya memperoleh n-gain score rata-rata 24,80% (tidak efektif). temuan ini mendukung bahwa gobaskill dapat digunakan sebagai intervensi yang menyenangkan dan edukatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak secara efektif. oleh karena itu, permainan tradisional seperti gobaskill disarankan untuk diterapkan di lingkungan pendidikan dasar sebagai salah satu strategi pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan interaktif.

Kata kunci: keterampilan sosial, permainan tradisional, gobak sodor

ABSTRACT

Traditional games have great potential in developing children's social skills. This study was conducted with the aim of determining the effectiveness of the Gobaskill game (Gobak Sodor Berpasangan for Social Skill) in improving the social skills of 7-year-old children. The research method used a quasi-experimental method, two-group pretest-posttest design. The sample consisted of 40 students of grade 2 of SDN 16 Tarok Dipo where there were experimental groups and control groups. The experimental group participated in the Gobaskill game, while the control group was not given any treatment. The results of the analysis obtained showed that the experimental group experienced a significant increase in social skills compared to the control group, as evidenced by the average N-Gain Score of 64.73% (quite effective) and the results of the independent sample t-test with a significance of $0.000 < 0.05$. Meanwhile, the control group only obtained an average N-Gain Score of 24.80% (ineffective). These findings support that Gobaskill can be used as a fun and educational intervention to improve children's social skills effectively. Therefore, traditional games such as Gobaskill are suggested to be implemented in elementary education environments as one of the direct and interactive experience-based learning strategies.

Keyword: *social skills, traditional games, gobak sodor*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Sebagai manusia, anak membutuhkan orang lain untuk berkembang menjadi individu yang utuh (Chasanah dkk., 2024). Usia 6–12 tahun merupakan fase pertengahan masa kanak-kanak, yang menjadi tahap krusial dalam perkembangan manusia. Pada masa ini, anak mengalami berbagai perubahan signifikan, termasuk dalam aspek psikososial. Perkembangan tersebut meliputi aspek kognitif, emosional, dan sosial yang membentuk identitas serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan (Nasution dkk., 2023). Di fase ini, anak seharusnya telah memiliki keterampilan sosial agar dapat beradaptasi dalam kelompok (Rachman & Cahyani, 2019).

Keterampilan sosial berperan penting dalam membangun hubungan positif lewat orang lain, misalnya kemampuan membantu, kerja sama, berkomunikasi, menentukan pilihan, menjaga lingkungan, berwirausaha, dan berkontribusi di masyarakat (Indriyani dkk., 2021). Perkembangan keterampilan ini di masa pertengahan kanak-kanak sangat penting karena menjadi dasar bagi kesehatan sosial di masa dewasa. Anak yang terampil secara sosial lebih mampu membangun hubungan yang baik, menghargai perbedaan, dan menyesuaikan diri dalam berbagai situasi (Rachman & Cahyani, 2019).

Anak-anak usia sekolah dasar merupakan generasi digital yang telah terpapar perangkat teknologi sejak dini (Gottschalk, 2019). Salah satu dampaknya adalah penurunan keterampilan sosial karena mereka lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman atau tetangga) (Sriandila & Suryana, 2023). Masalah ini semakin diperburuk dengan tingginya penggunaan game online di kalangan anak-anak (Febriady dkk., 2022). Kebiasaan bermain game online dapat menghambat kemampuan bersosialisasi karena permainan ini cenderung individual dan tidak memerlukan interaksi langsung. Akibatnya, anak kurang terlatih dalam komunikasi dan kerja sama, sehingga keterampilan sosialnya menurun (Rut dkk., 2020).

Salah satu upaya yang bisa digunakan adalah melalui permainan tradisional, yang berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Melalui permainan ini, anak belajar bekerja sama, menghargai orang lain, bersikap sportif, mengendalikan emosi, dan bertanggung jawab (Tasnim dkk., 2022). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya membantu mengembangkan keterampilan sosial anak, tetapi juga membentuk karakter positif (Rut dkk., 2020). Selain itu, permainan tradisional juga berperan dalam melestarikan budaya Indonesia.

Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat meningkatkan keterampilan sosial adalah gobak sodor. Penelitian Sudarto (2018) menunjukkan bahwa permainan ini mampu meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Pancasetya Kabupaten Sintang. Hal

diatas didukung oleh penelitian (Heryanto dkk., 2024), yang juga membuktikan bahwa gobak sodor efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.

METODE

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi untuk menguji efektivitas permainan Gobak Sodor Berpasangan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 7 tahun. Peserta yang terlibat dalam permainan adalah 40 siswa kelas 2 SDN 16 Tarok Dipo. Pemilihan sampel penelitian dilakukan melalui teknik *random sampling* pada saat pemilihan sampel. Sampel penelitian digolongkan menjadi kelompok eksperimen dan kontrol.

Desain yang digunakan adalah desain *two-group pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan pengumpulan data sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) pemberian treatment. Data *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan melalui observasi dengan teknik *checklist* serta dokumentasi penelitian. Observasi dilakukan untuk menilai secara langsung keterampilan sosial anak selama pemberian *pre-test*, pelaksanaan treatment, dan pemberian *post-test*. Sementara itu, dokumentasi penelitian digunakan untuk memantau perkembangan anak dari awal hingga akhir proses penelitian.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan kajian Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (2004) (dalam Seriati & Hayati, 2012) tentang keterampilan sosial anak usia dini. Hasil kajian tersebut menunjukkan tiga aspek utama yang perlu dikembangkan, yaitu empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan mengembangkan kebiasaan positif. Untuk mengukur ketiga aspek ini, peneliti menyusun instrumen observasi yang terdiri dari 18 item terbagi merata, dengan 6 item untuk mengukur empati 6 item untuk afiliasi dan resolusi konflik dan 6 item untuk mengembangkan kebiasaan positif. Instrumen ini digunakan untuk menilai perkembangan keterampilan sosial anak melalui pengamatan langsung selama proses penelitian berlangsung.

Proses kegiatan yang dilakukan yaitu, kegiatan dilaksanakan dalam 6 hari. Hari pertama terdiri dari sesi *pretest*, *building rapport* untuk membangun kedekatan peserta dan fasilitator, serta sesi permainan awal untuk melatih sensitivitas sosial. Hari kedua berfokus pada peningkatan komunikasi dan kerjasama melalui sesi *follow-up*, sesi permainan yaitu dengan tujuan mencapai kerjasama lancar dan komunikasi dua arah. Hari ketiga mencakup sesi *follow-up*, sesi permainan dengan tujuan penyelesaian konflik dan tenggang rasa”, serta kepedulian terhadap sesama guna menumbuhkan empati dan kemampuan menyelesaikan konflik. Hari keempat diisi dengan sesi *follow-up*, serta sesi permainan dengan tujuan penuh pengertian dan tanggung jawab sosial untuk melatih pemahaman dan rasa tanggung jawab. Hari kelima berfokus pada nilai sopan santun dan

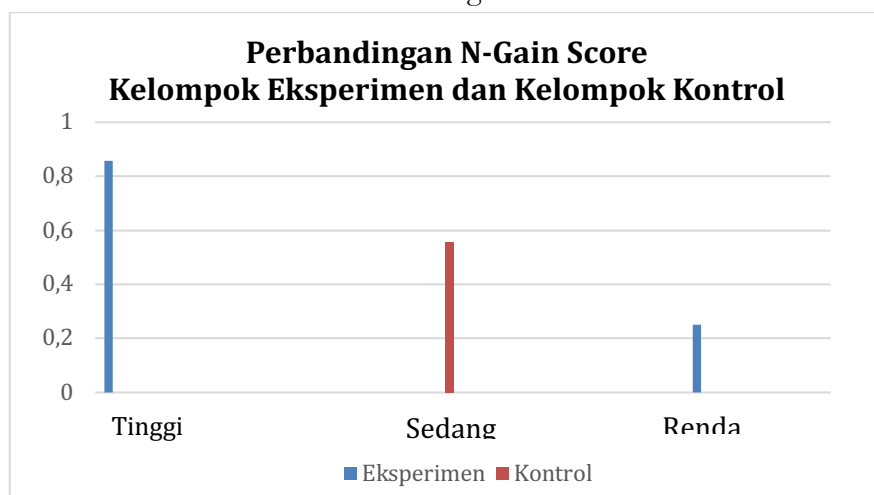
kemandirian melalui sesi permainan gobak sodor berpasangan dengan tujuan tatakrama dan kemandirian. Hari terakhir dilakukan sesi *posttest* untuk mengukur perubahan keterampilan sosial peserta setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai.

Dalam penelitian ini, dilakukan serangkaian uji asumsi sebagai syarat awal sebelum memasuki tahap analisis utama (Sovia, 2023). Untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk digunakan dalam analisis statistik lanjutan, dilakukan pengujian asumsi seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis, digunakan uji independent sample t-test, yaitu uji parametrik yang bertujuan untuk Untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam skor pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, efektivitas permainan Gobak Sodor berpasangan dalam meningkatkan keterampilan sosial dianalisis menggunakan persentase N-Gain Score sebagai indikator keberhasilan intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas Gobaskill (Gobak Sodor Berpasangan *For Social Skill*) dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak-anak. Menurut Isdayanti (2022), perbandingan skor antara sesi *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dianalisis dengan membandingkan skor yang dicapai oleh masing-masing kelompok, di mana perbedaan ini dapat dihitung menggunakan rumus *N-Gain Score*.

Tabel 1. Perbandingan *N-Gain Score*



Berdasarkan tabel 1 terlihat kelompok eksperimen sebagian besar menunjukkan hasil yang lebih baik dibanding kelompok kontrol. Sebagian besar peserta di kelompok eksperimen mencapai N-Gain Score tinggi, sementara sebagian kecil berada di kategori sedang. Di sisi lain, kelompok

kontrol hanya mencapai skor sedang hingga rendah, bahkan beberapa peserta memiliki skor 0. Hasil uji statistik memperkuat temuan ini, dengan nilai t hitung (2,415) yang lebih besar dari t tabel (2,101), perbedaan yang menunjukkan signifikansi tinggi di antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi berupa permainan Gobaskill efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kecerdasan interpersonal peserta. Penemuan ini mendukung temuan dalam studi Numiroh (2018), yang mengungkapkan bahwa metode berbasis permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Sementara itu, kelompok kontrol tidak mengalami perubahan signifikan, mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan sosial peserta memang dipengaruhi oleh keberhasilan intervensi yang diberikan.

- Analisis Data Uji Normalitas

Uji kenormalan distribusi data disebut uji normalitas. Jika distribusi data normal, maka datanya juga normal. (Lutfi, 2022). Pengujian normalitas dilakukan pada kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK) dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang memiliki kriteria yaitu signifikansi $> 0,05$ (Veronika, 2018).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Kelompok	Analisis Data	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk sig.</i>)	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	$0,442 > 0,05$	Data terdistribusi normal
	<i>Post-test</i>	$0,159 > 0,05$	Data terdistribusi normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	$0,561 > 0,05$	Data terdistribusi normal
	<i>Post-test</i>	$0,063 > 0,05$	Data terdistribusi normal

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel 2 menunjukkan distribusi normal semua data penelitian. Pada kelompok eksperimen, nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0,442 dan post-test sebesar 0,159, keduanya lebih besar dari 0,05. Ini mengindikasikan data pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen menunjukkan distribusi yang normal. Demikian pula dengan kelompok kontrol, nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0,561 dan post-test sebesar 0,063, yang juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data pada kelompok ini juga berdistribusi normal. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa semua data penelitian memenuhi asumsi normalitas, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, baik untuk pre-test maupun post-test.

- Analisis Data Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang dilakukan pada kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK) untuk memastikan apakah kedua kumpulan data tersebut homogen atau tidak. (Novia, 2019). Uji anova satu arah digunakan dalam penelitian ini. Uji homogenitas bergantung pada nilai signifikansi, atau Sig. $> 0,05$, untuk menentukan apakah varians kedua kelompok populasi sama atau homogen. Sebaliknya, jika Sig. $< 0,05$, varians data tidak homogen. Hasil pra-uji kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut. Pengujian pre-test pada kelas eksperimen dan kontrol memberikan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *One-Way Anova*

Analisis Data	Uji Homogenitas (Based on Mean)	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,318 $> 0,05$	Data homogen
<i>Post-test</i>	0,213 $> 0,05$	Data homogen

Pada Tabel 3 terdapat hasil yang menunjukkan bahwa uji Homogenitas yang dilakukan pada skor *pre-test* pada kelompok eksperimen (KE) maupun kelompok kontrol (KK) memiliki nilai signifikansi $0,318 > 0,05$ yang dapat diartikan data tersebut menunjukkan bahwa homogen. Sedangkan untuk hasil pengujian skor *post-test* di kedua kelompok menunjukkan nilai signifikansi $0,213 > 0,05$ yang dapat diartikan bahwa data bersifat homogen.

- Analisis Data Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis merupakan suatu pengujian yang diterapkan untuk menentukan apakah H1 (Permainan GOBASKILL efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak) diterima atau ditolak. Kriteria pengujian yang digunakan untuk melihat perbedaan antara kedua kelompok yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$. Jika nilai $> 0,05$ maka kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan satu sama lain. Pengujian ini dilakukan melalui SPSS dengan uji yang digunakan yaitu *independent sample t-test*.

Table 4. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	<i>Equal variances assumed</i>	-,359	0,722 > 0,05	Tidak Ada Perbedaan Signifikan
	<i>Equal variances not assumed</i>	-7,768	0,000 < 0,05	Perbedaan Signifikan
Kontrol	<i>Equal variances assumed</i>	-,359	0,722 > 0,05	Tidak Ada Perbedaan Signifikan
	<i>Equal variances not assumed</i>	-7,768	0,000 < 0,05	Perbedaan Signifikan

Pada tabel 4 terdapat hasil yang menunjukkan bahwa uji independent sample t-test yang dilakukan pada pretest diperoleh nilai t hitung sebesar 0,359 dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,722 > 0,05$, yang dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi treatment. Sementara itu, pada posttest diperoleh nilai t hitung sebesar 7,768 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi treatment. Apabila dibandingkan dengan nilai t tabel pada $df = 38$ dan $\alpha = 0,05$ yaitu sebesar 2,024, maka t hitung pretest ($0,359 < t \text{ tabel } (2,024)$) dan t hitung posttest ($7,768 > t \text{ tabel } (2,024)$), sehingga dapat diartikan bahwa perlakuan yang diberi pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil posttest dibandingkan kelompok kontrol.

- Analisis Data Uji *N-Gain Score*

Tabel 5. Hasil Perhitungan *N-Gain Score*

		Mean	Minimum	Maksimum	Keterangan
<i>N- Gain Score</i>	Eksperimen	64,73331	25	85,71429	Efektif
	Kontrol	24,80662	0	55,55556	Tidak Efektif

Tabel 6. Kategori efektivitas *N-Gain Score*

<u>Persentase(%)</u>	<u>Keterangan</u>
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
<u>>76</u>	<u>Efektif</u>

Perhitungan N-Gain Score pada Tabel 6 menunjukkan nilai mean, minimum, dan maksimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai mean pada kelompok eksperimen sebesar 64,73331% yang dikategorisasikan efektif, dengan nilai minimum N-Gain Score sebesar 25% dan nilai maksimum N-Gain Score sebesar 85,71429%. Sedangkan nilai mean pada kelompok kontrol sebesar 24,80662% yang dikategorisasikan tidak efektif, dengan nilai minimum N-Gain Score sebesar 0% dan nilai maksimum N-Gain Score sebesar 55,55556%.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya permainan Gobaskill (Gobak Sodor *For Social Skill*) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak-anak. Efektivitas Permainan Gobak Sodor ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya oleh Sudarto (2018) menunjukkan bahwa permainan gobak sodor terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak kelompok B TK Pancasetya Kabupaten Sintang. Kemudian hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Alvionita dkk. (2022) menunjukkan bahwasanya keterampilan sosial pada murid kelas V B di SDN 4 Palangka kota Palangka Raya dapat meningkat melalui permainan tradisional yaitu permainan gobak sodor.

KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah permainan Gobaskill (Gobak Sodor *For Social Skill*) efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak-anak. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa permainan Gobaskill (Gobak Sodor *For Social Skill*) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak-anak. Hal ini dibuktikan oleh keterampilan sosial peserta meningkat karena N-Gain Score kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh persentase N-Gain Score sebesar 64,7% yang dapat dikategorisasikan cukup efektif. Sedangkan kelompok kontrol memiliki persentase N-Gain Score sebesar 24,8% yang dapat dikategorisasikan tidak efektif. Kemudian hasil hipotesis menyatakan bahwasanya H0 ditolak sedangkan H1 diterima dikarenakan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya permainan Gobaskill (Gobak Sodor *For Social Skill*) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih yang tulus kepada peneliti yang sudah melaksanakan eksperimen ini dengan penuh dedikasi dan tanggung jawab. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SDN 16 Tarok Dipo yang telah mengizinkan dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan khusus diberikan kepada Ibu wali kelas, Bapak Kepala Sekolah, Bapak Guru Olahraga, serta seluruh adik-adik kelas 2 SD yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita, M., Sugiyanto, R., & Afrom, I. (2022). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL KERJASAMA SISWA KELAS V B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DI SD NEGERI 4 PLANGKA KOTA PALANGKA RAYA*. 6(2).
- Chasanah, N., Rakhmawati, D., & Handayani, A. (2024). *Analisis Perkembangan Sosial dan Emosi Anak Sekolah Dasar*. 8.
- Febriady, D., Pebriana, P. H., Alim, M. L., & Ananda, R. (2022). The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(2) 140–150. <https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14165>
- Gottschalk. (2019). *IMPACTS OF TECHNOLOGY USE ON CHILDREN: EXPLORING LITERATURE ON THE BRAIN, COGNITION AND WELL- BEING*.
- Heryanto, D. A. P., Mulyadi, S., & Sianturi, R. (2024). Permainan Gobak Sodor Sebagai Media Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(2), 305– 311. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1307>
- Lutfi, A. F. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Class Dojo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Multimedia Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Negeri 1 Japara: Application Of Project Based Learning Model Using Class Dojo To Improve Learning Outcomes Of Class XII Multimedia Students In Interactive Media Design Subjects At SMK Negeri 1 Japara. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 1-9.
- Indriyani, I. E., Syaharuddin, S., & Jumriani, J. (2021). Social Interaction Contents on Social Studies Learning to Improve Social Skills. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3085>
- Isdayanti, I., Wicaksono, A. T., & Rahmawati, H. (2022). Pengaruh penggunaan worksheet materi asam basa berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa. *Al Kawanu: Science and Local Wisdom Journal*, 1(2).
- Nasution, F., Janani, A., Fadila, A. N., Asmidah, A., & Khairiyani, S. (2023). *PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL MASA KANAK-KANAK PERTENGAHAN*. 3(3).

- Numiroh, N. (2018). *Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/JPUD.061.05>
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 52–65. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5312>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Sovia, M. A., & Tantiani, F. F. (2023). Kualitas Pertemanan Dan Kohesivitas Pada Mahasiswa Anggota Komunitas Virtual Di Bidang Kesehatan Mental. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 23–39.
- Seriati, N. N., dan N. Hayati. 2012. Permainan Tradisional Java Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. 1-15
- Sriandila, R., & Suryana, D. (2023). Exploring the Impact of Digital Devices on Social Development in Young Children. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2230–2239. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3735>
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Tasnim, A., Damayanti, E., & Afiif, A. (2022). Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(1), 23–32. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-03>
- Veronika, A., Zulkifli, Z., Enda, P. (2018). Pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK shandy putra telkom pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5(1), 1-15.