

# Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar : Studi Eksperimental di SDN 34 Kota Pontianak

Emazati Baroroh\*<sup>1</sup>  
Kiki Amalia<sup>2</sup>  
Nafisa Fajrina<sup>3</sup>  
Widya Gentaria<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Indonesia

\*e-mail: [emazati@iainptk.co.id](mailto:emazati@iainptk.co.id)<sup>1</sup>, [kiki.amalia@iainptk.ac.id](mailto:kiki.amalia@iainptk.ac.id)<sup>2</sup>, [Fajrinarina18@gmail.com](mailto:Fajrinarina18@gmail.com)<sup>3</sup>, [wdygntriaa@gmail.com](mailto:wdygntriaa@gmail.com)<sup>4</sup>

(Naskah masuk : 28 April 2025, Revisi : 14 Mei 2025, Publikasi : 03 Juni 2025)

## Abstrak

Interaksi sosial merupakan sebuah keterampilan krusial yang harus dimiliki oleh anak-anak usia sekolah dasar seiring dengan perkembangan dan pola bermain mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak sekolah dasar di SDN 34 Pontianak. Metode penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest Posttest* terhadap 15 subjek yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial yang dilihat dari perubahan pada 4 orang anak berdasarkan hasil observasi dan lembar kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan munculnya indikator-indikator dalam aspek interaksi dalam interaksi sosial anak setelah terlibat dalam permainan tradisional. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan interaksi sosial anak dan memberikan implikasi pada pendidikan karakter.

**Kata kunci:** Eksperimen, Interaksi Sosial, Permainan Tradisional

## Abstract

*Social interaction is a crucial skill that elementary school children must have as they develop and play. This study aims to measure the effectiveness of traditional games on social interaction of elementary school children at SDN 34 Pontianak. This research method uses a One Group Pretest Posttest experimental design on 15 subjects selected through purposive sampling technique. The results showed that there was an increase in social interaction as seen from changes in 4 children based on the results of observations and worksheets. The results showed that there was an increase in the emergence of indicators in the aspects of interaction in children's social interaction after being involved in traditional games. Thus, this study proves the effectiveness of traditional games in improving children's social interaction and has implications for character education.*

**Keywords:** Experimentation, Social Interaction, Traditional Games

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses belajar mengajar ataupun kegiatan yang mencakup beberapa dimensi diantaranya individu, masyarakat ataupun komunitas. Pendidikan bukan hanya mengacu pada sebuah pengajaran. Namun terdapat sisi transformasional di dalam setiap prosesnya. Hal ini dimaksud pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses seperti transfer ilmu, transformasi nilai dan pembentukan sebuah karakter ataupun kepribadian. Dengan demikian segala proses dalam pendidikan baik pengajaran dan pendidikan karakter sebagai sarana melejitkan potensi yang dimiliki siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman dkk. (2022) menyatakan pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi seperti baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani diperlukannya pendidikan menyeluruh. Meningkatkan kemampuan siswa yang berkaitan dengan aspek motorik yang berkaitan dengan keterampilan atau skill siswa, kognitif yang

berkaitan dengan kecerdasan, afektif yang berkaitan dengan sikap siswa, dan sosial berkaitan dengan kemampuan siswa dalam membangun relasi sehingga potensi bisa berkembang dengan baik. Sehingga, dikethau bahwa urgensi dari pendidikan memiliki peran yang cukup krusial sebagai media dalam meningkatkan potensi pada anak. Jika ingin tujuan pendidikan ini bisa tercapai diperlukan adanya kegiatan-kegiatan yang dapat membangun serta mengembangkan karakter dan nilai-nilai luhur peserta didik, melalui kegiatan di sekolah.

Sekolah sebagai organisasi tidak dapat dipisahkan dari interaksi antar unsur sekolah. Seluruh unsur sekolah dan individu serta kelompok yang ada di dalamnya berfungsi sebagai satu kesatuan dalam membentuk interaksi. Interaksi sosial merupakan sarana yang tidak pernah dapat dipisahkan dari segala proses yang ada di sekolah baik pendidikan dan pengajaran, serta interaksi secara nonformal dalam kehidupan antar sesama warga sekolah. Selain itu pada dunia pendidikan penting kiranya dapat upaya membantu siswa berinteraksi dengan baik. Sekolah merupakan salah satu interaksi terpenting dalam kehidupan. Interaksi merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan. Melalui interaksi yang dilakukan, pendidikan disampaikan dengan baik oleh seorang guru kepada siswa dapat diterima dengan optimal. Interaksi menjadi poin penting dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa tidak hanya mendapatkan manfaat tetapi juga menerima umpan balik apakah materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Selain itu melalui proses interaksi individu dapat belajar mengenai kehidupan sosialnya dengan orang lain. Penting kiranya untuk meningkatkan kemampuan interaksi secara personal maupun kelompok karena melihat betapa pentingnya peran interaksi sosial yang diberikan terhadap perkembangan pada anak sekolah dasar. Kemampuan interaksi sosial yang baik hendaknya dimiliki oleh semua siswa. Jika memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik akan banyak manfaat yang dirasakan siswa.

Kemampuan interaksi sosial siswa dapat mempererat hubungan antara manusia, bisa membantu dalam kehidupan sehari-hari, bisa merubah perilaku seseorang menjadi lebih baik (Rahayuningrum dkk., 2024). Ketika siswa memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik, maka mereka akan dapat mengembangkan keterampilan dalam mendengarkan dengan empati, mengungkapkan pendapat dengan sopan dan bisa memahami perbedaan pendapat antar individu. Dampak positif lainnya bisa meningkatkan kesejahteraan emosional, meningkatkan keterampilan komunikasi dan meningkatkan pemahaman serta toleransi. Interaksi membantu individu untuk kehidupan sehari-hari, ketika kita berinteraksi dengan orang lain kita dapat merasakan rasa dukungan, melalui interaksi sosial kita dapat meningkatkan keterampilan komunikasi. Interaksi juga memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki latar belakang, keyakinan, dan nilai yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa saat mendidik anak orang tua akan mendidik dengan berbeda-beda yang disebabkan karena adanya perbedaan latar belakang pendidikan, budaya, ekonomi dan sosial, sehingga hal ini dapat menentukan keberhasilan tugas serta keterlibatan dalam meningkatkan pendidikan anak saat berinteraksi sosial (Twistiandayani & Umah, 2017). Interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis antara individu maupun kelompok lainnya dengan berbagai macam latar belakang dan budaya. Semakin sering anak melakukan interaksi hal ini dapat membantu kematangan dalam berbagai kemampuannya. Melalui interaksi sosial, individu bisa berinteraksi dengan sesamanya dalam kehidupan sehari-hari. Saat melakukan interaksi sosial individu juga akan mempelajari tentang tradisi, bahasa, dan nilai-nilai dari budaya lain. Selain itu interaksi sosial juga memperkuat hubungan antarindividu. Saat kita berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki latar belakang berbeda, dan kecakapan interaksi sosial akan membantu individu untuk selaras dengan lingkungan. Kemampuan tersebut tentu saja individu dapat membangun hubungan yang lebih dekat ataupun intens dengan orang lain. Dengan demikian memiliki interaksi sosial yang baik, merupakan kemampuan yang esensial yang hendaknya dimiliki semua siswa. Namun faktanya, masih banyak dijumpai permasalahan dalam interaksi sosial di kalangan anak-anak sekolah dasar, seperti kecenderungan untuk menarik diri, kurangnya kecakapan dalam berkomunikasi dengan sesama hingga munculnya perilaku agresif seperti bullying. Sehingga, kepemilikan keterampilan interaksi yang buruk ini dapat pula memberikan dampak yang negatif pada diri anak itu sendiri.

Dampak yang memungkinkan ditimbulkan jika siswa kurang mampu berinteraksi maka siswa tersebut cenderung rentan untuk lebih asyik dengan dunianya sendiri dibandingkan dalam menjalin sebuah hubungan interaksi dan berkomunikasi pada individu lain. Selain itu dampak lain berkaitan dengan anak yang mengalami kecanduan internet lebih suka berinteraksi sosial secara online, dibandingkan secara offline. Dampaknya, remaja akan merasa kesulitan jika harus berinteraksi dengan bertatap muka secara langsung karena ketika mereka melakukan interaksi secara online, mereka akan merasa lebih nyaman dan mudah menunjukkan kebebasan ekspresinya (Retalia, 2020). Hal ini secara tidak langsung rentan memberi dampak kemampuan interaksi sosial yang menurun disebabkan kemajuan teknologi.

Hal ini pun sejalan dengan hasil data pra-penelitian yang dilakukan, menurut keterangan yang disampaikan oleh guru SDN 34 kota pontianak adanya hambatan interaksi sosial pada anak. Masalah diambil dari data observasi, lembar kerja yang diketahui bahwa anak memiliki kendala interaksi. Anak hanya diam, tidak percaya diri dan tidak berani untuk melakukan kegiatan bersama. Berbagai kendala tersebut tentu saja perlu di atasi. Interaksi sosial yang terhambat akan berpengaruh pada perkembangan masa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Amelia & Sumarni, (2022) yang mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain seperti interaksi anak dengan orang tua, saudara, teman sebaya, dan masyarakat. Pengalaman pertama anak untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya yaitu di lingkungan sekolah dimana anak dapat mengeluarkan pendapatnya dan membicarakan kesepakatan dengan kelompok teman sebayanya, bahkan anak mulai memahami dan menaati peraturan sosial. Selain itu interaksi ini merupakan kunci dari semua kehidupan sosial yang ada di lingkungan sekitar. Khususnya untuk anak sekolah dasar, mereka masih sangat perlu lingkungan yang positif guna mengembangkan potensi yang dimilikinya sebagai individu, sehingga dengan demikian diperlukan adanya solusi dan intervensi.

Penelitian tentang interaksi sosial juga telah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya dilakukan oleh Baroroh dkk. (2022) dengan judul "Pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak". Dalam penelitian ini ditemukan bahwa pola interaksi sosial yang berbeda beda pada masing-masing subjek setelah mereka terlibat dalam tiga jenis permainan tradisional yang diberikan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang diberikan dapat mempengaruhi individu berinteraksi dengan orang lain. Terlihat setiap subjek menunjukkan cara berinteraksi yang unik dan berbeda satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor individu seperti kepribadian, latar belakang dan pengalaman juga dapat memengaruhi pola interaksi sosial. Dengan demikian maka terdapat peluang yang besar untuk menggunakan sarana permainan tradisional sebagai sarana peningkatan interaksi sosial. Selain itu terdapat berbagai kelemahan pada penelitian sebelumnya yang dapat diperbaiki pada penelitian ini. Perbaikan yang dilakukan diantaranya perbaikan design eksperimen, rancangan perlakuan, dan berbagai elemen lain yang akan dijabarkan. Perbaikan tersebut akan menjadi sangat penting untuk dilakukan agar semakin memperkuat bukti bahwa permainan tradisional merupakan sarana yang efektif. Melalui penelitian ini, dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan model pembelajaran dengan berbasis permainan lokal khususnya dalam konteks kemampuan interaksi sosial anak sekolah dasar. Sehingga, melalui pengembangan model berupa sarana permainan yang diberikan dalam penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi strategi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna serta relevan dengan kehidupan sosial budaya anak.

Pengembangan sarana permainan tradisional perlu untuk dilakukan agar dapat menghidupkan kembali permainan tradisional. Permainan tradisional secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati bagi pemainnya. Sejalan bahwa penanaman nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain (Munawarrah, 2022). Hal ini sebabkan anak usia dini berada pada masa "belajar sambil bermain, bermain seraya belajar". Hal ini dimaksudkan bahwa sambil melalui sarana permainan anak dapat belajar berbagai hal terkait nilai-nilai penting dalam kehidupan. Dengan demikian

permainan tradisional memiliki dampak yang sangat baik jika diterapkan sebagai sarana stimulasi bagi anak-anak.

Permainan mengajarkan banyak hal bagi individu, berkaitan dengan hal tersebut Piaget (1962) permainan tidak hanya mengajarkan keterampilan atau pengetahuan baru tetapi juga mempraktikkan keterampilan merepresentasikan apa yang telah dipelajari sebelumnya, baik disaat bermain dan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan bahwa melalui permainan tradisional mereka mendapatkan mempraktekkan pengalaman berinteraksi, membangun kerjasama tim, berkomunikasi dan berbagai elemen lain baik saat bermain. Lebih jauh lagi mereka dapat membawa pengalaman bermain tersebut pada kehidupan sehari-hari. Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian dengan cara yang menyenangkan dan rileks. Jika dikaitkan dengan konteks riset ini maka permainan tradisional dapat membantu anak semakin memperluas keterampilan dan kecakapan dalam interaksi sosial.

Permainan tradisional mengajarkan anak terlibat aktif belajar dengan cara yang menyenangkan, pada saat bermain anak-anak belajar untuk mengeksplorasi dalam dunianya sehingga anak-anak memperoleh berbagai macam pengalaman, kesenangan, mengenal aturan-aturan dan dapat mempraktikkan sebuah hobi yang dimiliki oleh setiap anak. Permainan tradisional mengajarkan anak terlibat aktif belajar dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat menekankan aktivitas individual lewat proses asimilasi dan akomodasi dalam pembentukan pengetahuan (Marinda, 2020). Anak-anak belajar dengan eksplorasi lingkungan melalui permainan, dengan demikian pada permainan tradisional sangat mengembangkan kemampuan interaksi yang dimiliki oleh anak, karena bukan hanya bermain tetapi melalui permainan tradisional anak dapat menumbuhkan kecakapan interaksi sosial.

Aktivitas permainan tradisional dapat membantu mengatasi anak-anak yang memiliki permasalahan dalam penyesuaian diri terutama bagi anak kelas 1 SD yang umumnya masih memiliki ketergantungan kepada orang tua atau memiliki permasalahan sosial (Kurniati, 2016). Terdapat macam-macam permainan tradisional, diantaranya Permainan Tempel Balon, Galah Hadang, dan Kejar Benteng. Pada saat seorang anak hendak memainkan permainan tradisional maka ia memerlukan teman dalam bermain, baik dalam kelompok kecil ataupun kelompok besar. Hal ini lah menjadi kunci penting dimana interaksi sosial itu dapat terasah. Didukung oleh pendapat Annisa dkk. (2020) dalam pelaksanaan permainan tradisional membutuhkan lebih dari dua pemain ataupun berkelompok untuk memainkannya, sehingga dibutuhkan kerja sama antar pemainnya. Interaksi sosial yang terjadi saat permainan berlangsung dapat memberikan kesempatan untuk pemain dalam mengasah keterampilan interaksi mereka. Hal ini dikarenakan terbat interaksi dua arah antar pemain dalam satu kelompok. Ini menegaskan kembali dimana permainan tradisional ini memberikan banyak manfaat anak-anak, diantaranya adalah anak dapat belajar untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan kelompok sebayanya, dalam permainan tradisional dibutuhkan kerja sama serta ketika anak bermain, terjalin relasi sosial yang melibatkan kerja sama antar kelompok.

Interaksi sosial dan permainan tradisional adalah dua hal yang saling melengkapi. Permainan tradisional membutuhkan interaksi dengan teman satu kelompok ataupun lawan main. Interaksi sosial membutuhkan medium atau sarana untuk dapat membangun keakraban, dan interaksi, salah satu sarana yang dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Dengan demikian mengaplikasikan sarana intervensi berbasis *local culture* adalah sebuah hal yang penting. Hal ini dikarenakan dengan penerapan permainan tradisional sebagai tradisi penting yang harus dipelihara. Selain menjaga kelestarian permainan tradisional, disisi lain banyak manfaat yang dapat didapatkan dari penerapannya. Hipotesis dari penelitian ini adalah pengaruh permainan tradisional terhadap perubahan perilaku interaksi sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati perubahan perilaku subjek selama perlakuan dan untuk mengetahui proses perubahan perubahan interaksi sosial setelah diberikan perlakuan.

## 2. METODE

### 2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan tujuan untuk mengetahui suatu pengaruh yang terlihat sebagai adanya perlakuan yang diberikan. Secara garis besar tujuan penelitian ini; pertama menguji hipotesis yang diajukan; kedua memprediksi kejadian dalam eksperimental; ketiga menarik generalisasi hubungan antar variabel (Winarni, 2018). Desain eksperimen yang dipilih adalah *One Group Pretest Posttest*. Desain ini diawali dengan memberikan tes (pretest), pemberian perlakuan dan diakhiri dengan tes yang sama seperti diawal (posttest). Penelitian dengan metode ini hanya melibatkan satu kelompok saja yang diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol sebagai keompok pembanding.

**2.2. Subjek Penelitian**

Kemudian populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1-3 SDN 34 Pontianak. Pengambilan sampling menggunakan metode purposive sampling. Purposive sampling menurut Sugiyono (2016) merupakan teknik pengambilan sampel sumber data pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik purposive sampling karena peneliti sudah memiliki kriteria sebagai berikut, yaitu peserta merupakan siswa di SDN 34 Pontianak; berada pada kelas 1-3; memiliki kendala interaksi sosial; direkomendasikan oleh wali kelas; dan bersedia mengikuti seluruh perlakuan hingga selesai. Adapun jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 15 orang anak dengan memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

**2.3. Pengkoleksian Data**

Pada penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data yakni secara kualitatif. Hal ini terkait juga terkait karakteristik usia subjek di kelas 1-3 yang dipandang kurang dapat mengisi skala atau kuesioner dengan tepat. Berkaitan juga dengan pemahaman diri yang masih belum dapat memungkinkan terjadi. Pengambilan data kualitatif menggunakan lembar kerja. Lembar kerja merupakan, serangkaian tugas yang hendaknya subjek lakukan dengan berbagai macam stimulus. Hal ini membantu subjek sebagai sarana aplikasi dari pembelajaran yang didapatkan dalam pelatihan. Selanjutnya, observasi juga digunakan dalam penelitian ini. Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan mengamati subjek secara langsung, dalam observasi seorang tenaga ahli secara aktif melihat, mendengar dan mencatat informasi yang relevan terkait subjek yang diamati. Secara sederhana peneliti mengamati indikator yang muncul di dalam lembar observasi, kemudian peneliti memberi centang (✓). Penelitian ini menggunakan indikator berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial menurut Sarwono (2009) Berikut adalah indikator-indikator amatan, yaitu :

Tabel 1. Indikator Aspek Interaksi Sosial

No	Aspek	Indikator Aspek
1	Komunikasi	a. Mampu memulai percakapan
		b. Mampu untuk mengungkapkan pendapat
		c. Terlibat berkomunikasi saat dengan teman sebaya
2	Sikap	a. Tidak menyendiri
		b. Mudah dalam berbaur
		c. Terlihat antusias & semangat saat bermain games
3	Tingkah laku kelompok	a. Bekerja sama dalam berkelompok
		b. Menolong teman dalam kelompok
		c. Mampu terlibat dalam diskusi kelompok
4	Norma sosial	a. Perilaku individu kelompok terhadap teman sebaya
		b. Patuh dan tertib dalam aturan kelompok
		c. Melaksanakan keputusan kelompok

Indikator observasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup empat aspek utama dalam interaksi sosial yaitu komunikasi, tingkah laku kelompok dan norma sosial. Aspek komunikasi mencerminkan kemampuan siswa dalam memulai percakapan, mengungkapkan

pendapat serta kemampuan dalam berinteraksi secara aktif dengan teman sebayanya. Aspek kedua yakni sikap dengan melihat kecenderungan siswa untuk menyendiri atau tidak, mudah berbaur dan menunjukkan antusiasme dalam kegiatan bersama seperti pada saat bermain. Aspek yang ketiga yakni aspek tingkah laku kelompok mencakup kemampuan siswa untuk bekerja sama, membantu anggota kelompok lain dan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Sementara itu, aspek selanjutnya yaitu aspek norma sosial dengan menilai perilaku individu terhadap teman sebaya, kepatuhan terhadap aturan kelompok serta keterlibatan dalam pelaksanaan keputusan kelompok. Dari keempat aspek ini memberikan gambaran secara menyeluruh tentang kemampuan interaksi sosial siswa dalam konteks kegiatan kelompok.

#### 2.4. Rancangan Intervensi

Intervensi berupa permainan tradisional berlangsung selama 2 kali pertemuan. Durasi di hari pertama 3 jam 45 menit yang dibagi menjadi 5 sesi. Kemudian hari kedua dengan durasi 4 jam yang dibagi menjadi 3 permainan tradisional yaitu tempel balon, galah hadang, dan kejar benteng. Penelitian ini mengadaptasi rancangan intervensi dari (Baroroh dkk., 2022). Perbedaan pada rancangan kali ini lebih sistematis dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Selain itu terdapat perbaikan pelaksanaan dengan memberikan materi, terdapat nyanyian lagu, dan permainan yang lebih tersusun dan terencana. Berikut adalah tabel rancangan intervensi :

Tabel 2. Rancangan Intervensi

Pertemuan	Waktu	Perlakuan
Pertemuan 1	07.30-07.40	Pembukaan - Perkenalan Nama - Saling Menyapa
	07.40-08.10	Menjelaskan kegiatan
	08.10-09.10	Psikoedukasi - Psikoedukasi tentang interaksi sosial - Ice breaking
	09.10-09.30	Refleksi
	09.30-09.45	Penutup
Pertemuan 2	07.30-07.40	Pembukaan dan Menjelaskan kegiatan
	07.40-08.20	<b>(Tempel Balon):</b> Penyampaian intruksi, Memberikan contoh games, Bermain
	08.20-08.30	Melakukan refleksi permainan tempel balon
	08.30-09.10	<b>(Galah Hadang):</b> Penyampaian intruksi, Memberikan contoh games, Bermain
	09.10-09.20	Melakukan refleksi
	09.20-10.00	<b>(Kejar Benteng):</b> Penyampaian intruksi, Memberikan contoh games, Bermain
	10.00-10.10	Melakukan refleksi
	10.10-10.30	Penutup

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

##### a. Deskriptif Kualitatif

Subjek pada penelitian ini terdiri dari 15 orang subjek. Hasil pertama didapatkan dari lembar kerja. Selama pelaksanaan kegiatan terdapat lembar kerja yang diisi oleh peserta. Lembar kerja mencakup refleksi dari materi dan ketiga permainan tradisional yang dilakukan saat di kelas dan juga di lapangan sekolah. Melalui lembar kerja ini peneliti dapat mengetahui seberapa paham peserta terhadap keseluruhan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan. Hasil tanggapan lembar kerja ditampilkan dalam bentuk tabel, yaitu :

Tabel 3. Hasil Tanggapan Subjek

No	Subjek		Tanggapan Subjek
1	S1	Materi	Peserta mampu menjelaskan materi interaksi sosial kepada teman-temannya.
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain yaitu senang karena bekerja sama dan kompak
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu suka dan seru
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain karena membantu teman, menjaga benteng, seru dan suka bersama teman kelompok
		Kesimpulan	Peserta sudah memiliki pengetahuan interaksi sosial yang baik.
2	S2	Materi	Peserta mampu menjelaskan perasaannya senang dan seru saat mendapatkan materi
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain menjadi tidak takut dan bekerja sama.
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan walaupun tidak mudah tapi kelompok kami kompak
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain yaitu walaupun susah tetapi seru
		Kesimpulan	Peserta dapat menjelaskan dengan baik
3	S3	Materi	Peserta mampu menjelaskan pada saat materi kepada teman dan senang karena mengenal teman baru
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain suka dan senang bermain sambil belajar
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu seru dan campur sedih karena kalah
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain, seru tetapi kelompoknya kalah
		Kesimpulan	Peserta dapat menjelaskan interaksi sosial dengan baik.
4	S4	Materi	Peserta mampu menjelaskan materi karena seru mendapatkan pembelajaran sambil ada yel-yel
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain kompak sehingga menang
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu senang karena berkelompok.
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain senang dan seru
		Kesimpulan	Peserta sudah memiliki pengetahuan dalam interaksi sosialnya
5	S5	Materi	Peserta mampu menjelaskan bahwa belajar interaksi sosial itu menyenangkan
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain

			suka dan juga senang
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan walaupun capek tetapi serunya terasa
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain seru walaupun sedih akan kekalahan
		Kesimpulan	Peserta mampu memberikan tanggapannya mengenai interaksi sosial.
6	S6	Materi	Peserta mampu menjelaskan karena senang mendapatkan materi tentang interaksi sosial dengan hal baru
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain suka karena menjadi ketua dalam kelompok untuk memberikan arahan kepada teman
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan senang dan seru karena berhasil menang
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain senang karena menang dan kompak
		Kesimpulan	Peserta memiliki pengetahuan baru mengenai interaksinya
7	S7	Materi	Peserta mampu menjelaskan berkomunikasi yang asyik dan semangat
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain karena menang dan semangat bersama teman-temannya
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan karena asyik bermain bersama-sama teman yang kompak
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain yaitu mendapatkan kelompok yang kompak , fokus dan bersemangat sehingga menjadi seru walaupun capek
		Kesimpulan	Peserta sudah memiliki interaksi sosial yang baik.
8	S8	Materi	Peserta mampu menjelaskan materi saat belajar interaksi sosial dapat hal baru.
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain yaitu kekompakan
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu kompak sehingga menang dan senang.
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain yaitu kompak dan kelompoknya menang lagi.
		Kesimpulan	Peserta memiliki pengetahuan baru mengenai adanya interaksi sosial
9	S9	Materi	Peserta mampu menjelaskan bahwa senang belajar hal baru
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain karena sebagai ketua kelompok yang memberikan arahan pada temannya.
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan karena seru dan bahagia
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain yaitu senang karena menang
		Kesimpulan	Peserta sudah memahami dan memiliki pembelajaran

10	S10	Materi	mengenai interaksi sosial dengan baik
		Tempel Balon	Peserta mampu menjelaskan karena berinteraksi seru dan senang
		Galah Hadang	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain karena permainan ini mudah baginya
		Kejar Benteng	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan ini biasa-biasa saja walaupun kompak agak sedikit rumit
		Kesimpulan	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain senang, seru, asyik karena kompak dan menang.
11	S11	Materi	Peserta suka saat berinteraksi dengan temannya
		Tempel Balon	Peserta mampu menjelaskan karena seru belajar seperti bermain interaksi sosial.
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain yaitu senang, gembira dan tidak sulit karena bersama dengan kelompok sapi.
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu saling bekerja sama
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain yaitu kelompoknya kompak dalam bermain dengan kerja sama-sama
		Kesimpulan	Peserta mendapatkan pengalaman interaksi sosial
12	S12	Materi	Peserta mampu menjelaskan bahwa senang karena banyak teman baru dan ketika belajar ia senang ada lagu mengenai interaksi sosial.
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain dengan senang dan seru kelompoknya menang dan kompak
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu saya mendapat keseruan dan kerja sama di dalam kelompok
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain tetap merasa seru karena kelompoknya kompak walaupun kalah
		Kesimpulan	Peserta memiliki pengetahuan baru mengenai interaksi sosial
13	S13	Materi	Peserta mampu menjelaskan ia senang dan tidak malu saat bertemu kakak-kakak kemudian ia memperhatikan penjeakan tentang interaksi sosial
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain yaitu senang dan ia bisa mendengarkan intruksi dengan baik
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu seru, senang karena ia menang lagi.
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain bahwa ia kalah karena tidak kompak di dalam kelompoknya
		Kesimpulan	Peserta sudah memiliki pengetahuan terkait interaksi sosial
14	S14	Materi	Peserta mampu menjelaskan materi yang disampaikan berkesan dan juga seru, senang karena dalam pembelajaran nada lagu tentang interaksi sosial.

		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain yaitu senang dan bahagia karena kelompoknya menang dan kompak saat permainan ini.
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan yaitu seru, bahagia dan senang.
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan perasaan saat bermain, kelompoknya menang karena ia dan temannya kompak.
		Kesimpulan	Peserta sudah memiliki pengetahuan terkait interaksi sosial dengan baik
15	S15	Materi	Peserta mampu menjelaskan bahwa ia senang saat pembelajaran interaksi sosial, dan ia malu saat perama kali bertemu kakak- kakak akhirnya ia berani untuk bertemu dikeesokan harinya.
		Tempel Balon	Peserta mampu menyebutkan perasaan saat bermain ia yaitu senang karena mendapatkan pelajaran baru saat bermain dengan kompak bersama teman kelompok
		Galah Hadang	Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai permainan dengan perasaan senang dan seru banget.
		Kejar Benteng	Peserta mampu menuliskan apa yang ia rasakan saat bermain ke-3 kelompoknya kalah karena ia tidak konsentrasi di kelompoknya.
		Kesimpulan	Peserta sudah memiliki pengetahuan dengan keberanian dalam interaksi sosialnya.

Dalam kegiatan ini terdapat 15 peserta yang berpartisipasi dalam mengisi lembar kerja. Berdasarkan dari hasil lembar kerja keseluruhan anak-anak mendapatkan pengetahuan baru mengenai materi dan ketiga permainan tradisional yang telah dilakukan yaitu tempel balon, galah hadang, dan kejar benteng. Peserta menjawab sesuai dengan perasaan dan makna yang mereka dapatkan selama kegiatan berlangsung di dalam kelas maupun kegiatan di luar kelas. Semua pertanyaan yang diberikan dapat peserta tanggap dengan jelas dan rinci. Rata-rata peserta merasakan keberhasilan yang sangat beragam, dan keterlibatan para peserta dalam mengisi lembar kerja menunjukkan bahwa sebagian besar peserta aktif dan sangat antusias pada setiap serangkaian pelaksanaan kegiatan yang dilakukan.

Keterlibatan peserta dalam seluruh rancangan kegiatan menunjukkan adanya komunikasi yang baik, yang ditunjukkan peserta dengan mampu menjelaskan dan memulai percakapan dengan teman atau para peneliti yang mengarahkan kegiatan. Kemudian sikap yang ditunjukkan oleh peserta seperti mudah berbaur dan fokus terlibat pada setiap kegiatan. Peserta juga antusias pada materi yang diberikan melalui media kertas A3 mengenai interaksi sosial dan pada setiap *ice breaking* serta lagu yang dinyanyikan bersama memberikan rasa semangat pada peserta. Peserta dapat mempraktekan gerakan yang diberikan saat tepuk semangat, yel-yel kelompok dan ketika ada lagu terkait interaksi sosial. Peserta aktif dan menunjukkan senyuman dan senang dalam kegiatan tersebut.

Peserta yang terlibat dalam kegiatan dan ketiga permainan tradisional yang dilakukan menunjukkan bahwa peserta lebih bersemangat ketika di luar kelas. Hal ini digambarkan saat peneliti memberikan informasi bahwa peserta akan bermain di luar kelas yaitu di lapangan, peserta tampak gembira mendengarkan hal tersebut. Keterlibatan dalam kegiatan ini banyak mempengaruhi hasil capaian dalam sebuah kegiatan. Keterlibatan peserta tersebut dapat dimaksudkan dengan sesuatu yang akan menunjukkan keaktifan dari peserta dalam melakukan serangkaian kegiatan. Melalui penyelenggaraan kegiatan permainan tradisional ini, diharapkan para peserta dapat lebih aktif dalam berkelompok dengan bekerja sama dan patuh pada tata tertib yang diinstruksikan pada setiap kelompoknya. Kemudian peserta dapat terlatih untuk mudah

berbaaur satu sama lain serta bersemangat dalam berbagai aktivitas sebagai salah satu bentuk dari interaksi sosial.

Selain melalui lembar kerja penelitian ini menggunakan hasil dari observasi. Pada penelitian ini lembar kerja diberikan sesudah pemaparan materi. Observasi dilakukan dengan melihat perilaku 15 subjek berdasarkan indikator aspek interaksi sosial. Berikut tabel indikator aspek yang digunakan. Tabel indikator terdiri dari 4 indikator yang menunjukkan aspek interaksi sosial Pertama adalah komunikasi, Kedua adalah Sikap, ketiga Tingkah laku kelompok dan yang terakhir Norma sosial. Sementara a, b, dan c merupakan pengembangan dari Aspek Indikator interaksi sosial. Hasil observasi dan lembar kerja sebagai berikut:

Tabel 4. Observasi Hari Pertama

No	Subjek	Indikator											Jumlah	
		1			2			3			4			
		a	b	c	A	b	c	A	b	c	a	B		C
1	S1	√	√		√	√				√	√			6
2	S2			√	√	√					√			4
3	S3			√										1
4	S4			√										1
5	S5		√	√						√				3
6	S6	√	√	√	√	√	√					√		7
7	S7	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	10
8	S8		√								√	√		3
9	S9											√		1
10	S10	√	√									√		3
11	S11			√										1
12	S12	√		√	√		√			√	√			6
13	S13	√		√	√	√	√		√					6
14	S14			√										1
15	S15			√								√		2

Pada hari pertama ini, belum terlihat banyaknya aktivitas interaksi sosial yang dilakukan oleh 15 subjek. Namun, pada hari kedua, aktivitas interaksi sosial banyak terlihat pada 15 subjek. Hampir semua subjek melakukan setiap aktivitas pada indikator interaksi sosial. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Observasi Hari Kedua

No	Subjek	Indikator											Jumlah	
		1			2			3			4			
		a	b	c	A	b	C	A	b	c	a	B		c
1	S1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
2	S2		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
3	S3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	12
4	S4		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
5	S5	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
6	S6	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
7	S7	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11
8	S8			√	√	√		√	√	√	√	√	√	9
9	S9	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	12
10	S10	√	√	√			√	√	√	√			√	8
11	S11	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	10
12	S12	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	12
13	S13	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	12
14	S14	√	√	√	√		√	√				√	√	8

15	S15	√	√	√	√	√	√	√	√	9
----	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pada pelaksanaan lembar observasi interaksi sosial yang dilaksanakan selama 2 hari dengan 15 subjek terdapat banyak perbedaan yang terjadi dalam hasil observasi. Perbedaan bisa dilihat dari 4 aspek yaitu aspek komunikasi, sikap, tingkah laku, dan norma sosial. Hasil observasi di hari pertama menunjukkan peserta yang merupakan anak-anak cenderung masih malu untuk menyampaikan pendapat. Hal tersebut berbeda pada saat hari kedua, yang menunjukkan perubahan yang cukup baik, dikarekanakan anak-anak mulai aktif di dalam kelas maupun diluar kelas pada saat bermain permainan tradisional. Anak-anak mulai menampakan sikap serta tingkah laku yang bersemangat dan juga banyak anak-anak yang terlibat lebih aktif dibandingkan pada hari sebelumnya.

1,2,3,4 menunjukkan aspek interaksi sosial yaitu : Komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan norma sosial. Sementara A,B,C merupakan pengembangan dari indikator setiap aspek dari interaksi sosial.

**3.2. Diskusi**

Tujuan pertama pada penelitian ini untuk mengetahui dan mengamati perubahan perilaku subjek yang tampak saat mengikuti kegiatan. Tujuan pertama ini dijawab dengan observasi yang dilakukan kepada subjek. Pemilihan penggunaan observasi menjadi tolak ukur keberhasilan karena dapat diketahui dan mengamati perilaku subjek yang tampak saat kegiatan berlangsung bahwa adanya perubahan dari hasil indikator observasi. Hasil yang diperoleh dapat menunjukan bahwa adanya perubahan interaksi sosial mengacu pada jumlah perilaku yang muncul pada indikator perilaku yang muncul (dapat dilihat pada tabel nomor 4- 5). Perilaku yang muncul dalam indikator perilaku pada hari 1 menunjukkan bahwa peserta masih belum menampakan indikator perilaku dan sikap interaksi sosial. Anak anak masih merasa malu dan kurang percaya diri sehingga anak-anak belum bisa mengikuti kegiatan dengan aktif. Jika dibandingkan dengan hari kedua peserta menunjukkan perubahan yang signifikan cukup baik, dikarekanakan anak-anak mulai aktif berinteraksi di dalam kelas maupun diluar kelas pada saat bermain permainan tradisional. Anak-anak mulai menampakan sikap serta tingkah laku yang bersemangat. Selain itu mayoritas peserta anak-anak yang terlibat lebih aktif dalam menjalin interaksi sosial dibandingkan pada hari sebelumnya. Selain itu para peserta juga dapat memahami interaksi sosial setelah melakukan bermain permainan tradisional. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial pada anak. Dengan demikian penelitian ini dapat membuktikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Sejalan dengan hal tersebut maka hipotesis juga mampu dijawab. Hipotesis diterima bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perubahan perilaku interaksi sosial siswa.

Tujuan kedua, untuk mengetahui bagaimana proses perubahan interaksi sosial setelah diberikan perlakuan. Tujuan kedua yaitu adalah hasil lembar kerja yang diberikan kepada subjek. Lembar kerja ini digunakan untuk mendapatkan data kualitatif perubahan subjek setelah diberikan perlakuan. Hasil data kualitatif mencakup deskripsi subjek tentang perasaan, pemikiran, tanggapan dan pengalaman mereka terkait refleksi dari materi interaksi sosial dan ketiga permainan tradisional yang dilakukan. Melalui hasil dari lembar kerja ini dapat diketahui seberapa paham peserta memahami materi yang diberikan. Lembar kerja pelatihan berfungsi sebagai instrument untuk mengumpulkan informasi terhadap perubahan yang dialami oleh subjek setelah menerima perlakuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010) bahwa lembar kerja siswa berfungsi untuk memuat sekumpulan kegiatan yang harus dilakukan peserta untuk memaksimalkan pemahaman dalam Upaya pembentukan suatu kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian tertentu. lembar kerja berisi serangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk memaksimalkan pemahaman subjek sesuai dengan indikator yang ditetapkan, dengan menyajikan Langkah Langkah yang terstruktur lembar kerja membantu subjek dalam meningkatkan pengetahuan dasar yang diperlukan untuk mencapai pemahaman pengetahuan dan hasil pembelajaran yang diharapkan. Hasil lembar kerja menunjukkan bahwa adanya proses perubahan interaksi sosial setelah diberikan perlakuan (dapat dilihat pada tabel 3).

Peserta yang terlibat saat kegiatan berlangsung dimulai dari hari pertama hingga hari kedua, peserta terlihat aktif dan bersemangat pada hari kedua. Pada saat permainan tradisional dilaksanakan, keterlibatan peserta pada kegiatan mempengaruhi hasil capaian kegiatan yang dilakukan. Perubahan yang tampak pada hari kedua proses interaksi peserta sudah terlihat dengan jelas, perubahan pada anak yang masih malu – malu dan kurang percaya diri pada sahat hari kedua adanya perubahan, anak sudah berani menyapa dan merasa percaya diri. Menurut Sirois dkk. (2019) bahwa hubungan yang baik antara anak dan teman sebaya berdampak penting karena bisa memberikan kesempatan bagi anak untuk memiliki Interaksi yang baik antara anak dan teman sebaya. Melalui interaksi ini anak dapat mengembangkan interaksi sosial mereka dapat merasakan perasaan, pengalaman, dan pembelajaran secara sosial dan emosional sehingga memungkinkan anak untuk memiliki tingkat perkembangan sosial yang tinggi.

Berdasarkan hasil lembar kerja tersebut, dapat diketahui bahwa peserta menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami interaksi sosial dalam berbagai aktivitas dan pembelajaran yang diikuti. Secara umum setiap subjek menunjukkan respon yang berbeda-beda namun diketahui secara keseluruhan subjek memberikan gambaran yang positif terhadap pemahaman dan pengalamannya dalam berinteraksi. Dari berbagai subjek, subjek mengungkapkan perasaan yang beragam terkait aktivitas bermain serta menunjukkan kekompakan dan semangat baik secara individu maupun kelompok. Subjek juga menunjukkan kecakapan dalam menjelaskan atau menjawab materi serta subjek mampu mengatasi tantangan dan merasakan kepuasan dalam berinteraksi. Hal ini peserta telah berhasil mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap terkait interaksi sosial melalui aktivitas yang dilakukan dalam konteks belajar dan permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan melalui permainan tradisional yang dilakukan efektif dalam membantu peserta memahami dan menginternalisasi interaksi sosial dengan baik.

Jika dikaji keberhasilan pelatihan ini per subjek maka didapati uraian hasil berikut : S1 telah memperoleh pemahaman yang baik tentang interaksi sosial. S2 berhasil menjelaskan dengan baik. S3 mampu menjelaskan konsep interaksi sosial dengan baik. S4 memiliki pemahaman yang baik tentang interaksi sosial. S5 memberikan tanggapan positif terhadap interaksi sosial. S6 mengalami perkembangan dalam pemahaman interaksi sosial. S7 memiliki keterampilan interaksi sosial yang baik. S8 mendapatkan wawasan baru tentang interaksi sosial. S9 telah memahami konsep interaksi sosial dengan baik. S10 menunjukkan antusias dalam bermain. S11 Peserta mendapatkan pengalaman interaksi sosial yang berharga. S12 Peserta mendapatkan pengetahuan baru tentang interaksi sosial. S13 Peserta memiliki pemahaman yang baik tentang interaksi sosial. S14 Peserta memiliki pengetahuan yang baik tentang interaksi sosial. S15 Peserta memiliki pengetahuan dan keberanian dalam interaksi sosial.

Salah satu peserta yang paling menonjol hasil penerapan dalam lembar kerja dan observasi adalah subjek 3 (S3). Pada S3 adanya perubahan interaksi dapat dilihat dari hasil lembar kerja, peserta mampu menjelaskan materi kepada teman dan senang karena mengenal teman baru. S3 juga mampu menyebutkan perasaan saat bermain subjek merasa senang bermain sambil belajar, kemudian subjek dapat memberikan tanggapan saat selesai bermain ia merasa permainannya seru tetapi ia kalah. S3 sudah mampu menuliskan perasaannya dan mampu memahami interaksi sosial. Adanya perubahan pada S3 dalam interaksi sosial yang dapat diamati dari hasil lembar kerja. S3 mampu untuk menjelaskan materi dan subjek merasa senang karena dapat mengenal teman teman baru, subjek menunjukkan kemampuan dalam berkomunikasi dan membuka diri terhadap orang lain. Selain itu subjek mampu untuk mengungkapkan perasaannya saat bermain, seperti merasa senang bermain sambil belajar dan memberikan tanggapan setelah bermain meskipun mengalami kekalahan hal ini menunjukkan kemajuan dalam interaksi sosial. S3 mampu untuk mengekspresikan perasaannya secara tertulis dan memahami dinamika interaksi sosial dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiun (2020) bahwa teori Behavioristik merupakan suatu teori belajar yang hanya memperhatikan tingkah laku secara langsung, bukan dari internal. Teori ini bertumpu pada ide bahwa semua perubahan tingkah laku diperoleh melalui pembelajaran, dan pembelajaran terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan. Behavioristik berpengaruh besar terhadap masalah belajar karena belajar dimaknakan sebagai

latihan pembentukan perubahan tingkah laku dari gabungan respon dan stimulus yang merangsang siswa untuk merespon secara berulang dari stimulus yang terjadi.

Pengaplikasian permainan tradisional ini memberikan peluang untuk memulai berinteraksi, apabila realisasi interaksi ini sudah dapat diterapkan dengan baik dan di lakukan dalam interaksi sehari-hari maka realisasi permainan ini dapat berguna untuk diri sendiri dan orang lain. Jika dikaji dalam konteks secara umum. Setelah diberikan umpan balik melalui sebuah pertanyaan kepada subjek apakah dapat merasakan perbedaan setelah melakukan permainan tradisional? Kesemua subjek sepakat menjawab bahwa mereka merasakan perbedaan, walau ada beberapa subjek yang masih merasa malu. Ketika subjek sudah diajarkan dan dijelaskan mengenai interaksi sosial subjek dapat melakukan interaksi sederhana. Interaksi sederhana yang dilakukan dengan menegur sapa kepada subjek lainnya. Secara sederhana berarti subjek mendapatkan keberanian dan percaya diri dalam berinteraksi. Apabila seseorang sudah mempunyai interaksi yang baik, maka dia akan berani mencoba dan percaya diri untuk memulai berinteraksi dengan orang lain disekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suardi (2018) bahwa teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura bahwa manusia mengambil informasi dan memutuskan tingkah laku yang akan diadopsi berdasarkan lingkungan dan tingkah laku disekitarnya. Pembelajaran sosial ini Subjek belajar melalui umpan balik yang diberikan setelah melakukan permainan tradisional mereka diberikan kesempatan untuk berinteraksi dan mendapatkan umpan balik yang positif, mereka merasa lebih percaya diri dalam berinteraksi. Subjek juga mengamati dan meniru perilaku orang lain yang dianggap berhasil dalam situasi tertentu. Ketika subjek diberikan penjelasan tentang interaksi sosial, mereka dapat meniru keterampilan sederhana dalam menegur dan percaya diri mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Salah satu cara untuk menyelesaikan hambatan interaksi ialah dengan dapat memahami pemaknaan interaksi dan pelatihan interaksi seperti (salam, tegur dan sapa) melalui proses tersebut maka interaksi bisa berjalan dengan baik dan lancar.

Berbagai hasil yang terjawab pada penelitian kali ini juga meneguhkan, hasil penelitian sebelumnya bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial. Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya dari Baroroh dkk (2022) yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak. Hasil penelitian ini dapat menggambarkan interaksi sosial yang terjadi pada kelompok anak melalui permainan tradisional. Pada penelitian ini dan penelitian terdahulu karya Baroroh dkk. (2022) memiliki kesamaan dari segi pengambilan data berupa observasi. Namun, perbedaan pendekatan observasi dalam penelitian ini, dibandingkan dengan metode lain seperti penggunaan lembar kerja, menunjukkan keunggulannya dalam teori-teori aspek interaksi sosial yang dikemukakan oleh (Sarwono, 2009) Teori ini menguraikan aspek-aspek penting seperti Komunikasi, Sikap, Tingkah laku kelompok, dan Norma sosial yang relevan dalam memahami interaksi sosial. Dengan menggunakan metode observasi, penelitian ini dapat secara langsung mengamati perilaku interaksi sosial di lapangan. Hal ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam tentang dinamika dan indikator-aspek yang muncul saat individu atau kelompok berinteraksi. Dengan demikian, pendekatan observasi dipilih karena dianggap lebih sesuai untuk menggali hakikat (esensi) interaksi sosial dalam konteks yang spesifik ini.

Selain itu indikator observasi dirancang dengan lebih detail. Selain itu perbaikan lain adalah dari segi penambahan metode pengambilan data dan proses intervensi yang akan dijelaskan dalam bagian kelebihan penelitian ini.

Keberhasilan dalam penelitian ini ditunjang berdasarkan beberapa hal. Kelebihan yang pertama rancangan agenda lebih terstruktur. Rancangan dalam sebuah eksperimen memiliki posisi sangat penting. Dimana rancangan yang terstruktur berguna untuk membantu memastikan bahwa penerapan segala prosedur yang dalam penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan terencana. Hal ini sejalan dengan pendapat rancangan merupakan sarana untuk mentransformasikan persepsi-persepsi mengenai kondisi lingkungan yang dapat dilaksanakan secara teratur (Shrode & Voich, 1974). Rancangan yang terstruktur membantu mengkondisikan mengenai lingkungan dan memfasilitasi pelaksanaan prosedur secara teratur. Lebih dari sekadar menciptakan bentuk fisik, rancangan eksperimen juga memiliki peran dalam mengubah cara

individu melihat dan memahami lingkungan sekitarnya. Penerapan rancangan secara konsisten dan terencana penting untuk memastikan rancangan jelas dan efektif.

Kelebihan yang kedua model pembelajaran aktif dan interaktif. Pembelajaran aktif dan interaktif adalah Pendekatan dalam proses pembelajaran dimana siswa tidak hanya menjadi objek yang menerima pengetahuan dari guru, tetapi juga aktif terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Metode pembelajaran yang aktif dan interaktif menjadi kata kunci yang penting dalam sebuah pelatihan anak-anak. Penerapan metode yang aktif dan interaktif membuat anak menjadi lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran mereka. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam diskusi, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam situasi dunia nyata. Sebagai hasilnya, anak-anak menjadi lebih aktif secara mental, lebih termotivasi untuk belajar, dan lebih bersemangat untuk mengembangkan pemahaman mereka. Penerapan teori pembelajaran yang mengemukakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, teori konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui refleksi, diskusi, dan interaksi dengan materi pembelajaran hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme diartikan sebagai pembelajaran generatif, yaitu tindakan menciptakan makna dari apa yang dipelajari. Dimana konstruktivisme dipelopori oleh J. Piaget yang menganggap bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang mengetahui sesuatu. Pada pelatihan selain menggunakan metode psikoedukasi, peneliti juga menggunakan Lagu, ice breaking dan menggunakan 3 permainan tradisional. Berkaitan dengan lagu, lagu disini yang dimaksud peserta bernyanyi bersama lagu interaksi sosial yang dibuat oleh peneliti. Isi muatan lagu berkaitan dengan membangun pribadi yang pemberani dalam berinteraksi sosial. Lagu ini juga memuat aspek interaksi sosial, yaitu meliputi percaya diri, komunikasi, interaksi, ramah kepada siapapun, mematuhi norma norma dan aktivitas kelompok. Menurut Wicaksono dkk. (2022) bernyanyi adalah proses mengeluarkan suara dengan syair-syair yang dilagukan. Bernyanyi memiliki manfaat dalam proses pendidikan yaitu bernyanyi membuat anak senang dan bernyanyi dapat membantu daya ingat anak. Selain itu masih terdapat metode menarik lain, yaitu menggunakan ice breaking.

Pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan peserta diajak untuk melakukan ice breaking bersama sama agar peserta merasa rileks dan bersemangat selama kegiatan berlangsung. Sebelum melaksanakan kegiatan ice breaking yang di lakukan ialah "Tepuk kenalan" setiap peserta wajib memperkenalkan dirinya dengan bertepuk tangan. Setelah peserta sudah mengenal satu sama lain, mereka diminta untuk melakukan "tepuk semangat". Pada akhir kegiatan peserta diajak untuk menyebutkan nama kelompoknya dengan gerakan yang sudah mereka persiapkan, seperti kelompok kucing memberikan gaya kucing dan meniru suara kucing. Menurut Hariono dkk. (2021) menjelaskan ice breaking merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat ngantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak mengantuk, lebih perhatian serta munculnya rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan. Ice breaking sebuah strategi untuk mengubah suasana yang awalnya membosankan, membuat ngantuk, dan tegang menjadi lebih riang, bersemangat, dan menyenangkan. Ice breaking membantu para peserta untuk terlibat secara aktif, meningkatkan perhatian, dan menciptakan koneksi antarindividu. Dengan demikian, ice breaking tidak hanya menyegarkan suasana, tetapi juga mempersiapkan para peserta bisa terlibat aktif untuk berpartisipasi mengikuti kegiatan dengan baik.

Metode lain yang digunakan termasuk didalamnya mengangkat permainan 3 permainan tradisional yang kemudian di jadikan jembatan untuk memberikan pembelajaran dan pengalaman dalam membangun interaksi sosial. Menurut Anggita dkk. (2018) permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan tumbuh kembang anak terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, dan masih banyak lagi dimana hal-hal ini bisa membangun karakter anak. Termasuk didalamnya nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional adalah permainan tradisional memicu atau

menstimulasi interaksi sosial pada anak yang memainkannya. Hal ini ditunjang dengan pendapat Achroni (2012) bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak, mengoptimalkan sistem kognitif anak, mengasah kepekaan dan juga sebagai pembelajaran nilai nilai bagi anak.

Pada kegiatan ini permainan dilakukan subjek secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Latifah & Sagala, (2014) bahwa Interaksi dapat terjadi dengan individu-individu yang lain di dalam kelompok. Kelompok sosial yang jumlahnya relatif kecil sehingga anggotanya mudah untuk berkomunikasi, sedangkan kelompok sosial yang jumlahnya besar adalah kelompok sosial yang terdiri dari banyak orang relatif memudahkan untuk berkomunikasi satu sama lain. Permainan yang dilakukan subjek dalam kelompok memiliki kategori munculkan interaksi sosial antar individu ke individu pada kelompok kecil beranggotakan 2 orang yaitu melalui tempel balon. Selain itu menstimulasi interaksi antara individu dan kelompok, melalui Galah Hadang dan Kejar benteng. Setiap permainan memiliki aturannya masing-masing.

Pada permainan pertama yaitu permainan tempel balon, peserta diberikan peraturan dan arahan agar tidak melanggar peraturan yang berlaku. Permainan tempel balon ini dimainkan oleh 2 orang yang berpasangan. Permainan Tempel Balon merupakan kegiatan yang melibatkan dua orang yang harus bekerja sama untuk menjaga balon tetap terlekat atau menempel di antara mereka. Tujuan utamanya untuk membangun interaksi interpersonal antara kedua peserta sambil menjaga balon tetap dalam posisi terlekat dengan baik. Selama permainan, peserta akan belajar mengenali dan menghargai peran masing-masing. Mereka akan belajar mendengarkan, memberikan arahan, dan merespons satu sama lain dengan cara yang positif. Menurut Anggiani & Pakeh, (2021) dicitai bahwa manusia merupakan makhluk sosial, dimana seseorang pasti melakukan interaksi dan komunikasi kepada orang lain. Sebuah komunikasi akan terbentuk sebuah hubungan antar manusia. Menjalni dan membangun hubungan dengan orang lain, terlebih dahulu seseorang perlu menguasai kemampuan dan keterampilan dalam mengenal diri sendiri, hal ini dikenal dengan kemampuan diri sendiri yang merupakan asset dari lahir dan dapat dikembangkan yang sering disebut dengan keterampilan Intrapersonal atau intrapersonal skill.

Kemudian dilanjutkan dengan permainan kejar benteng, Permainan Kejar Benteng adalah sebuah kegiatan yang melibatkan dua kelompok yang berlomba untuk mencapai dan menjaga sebuah "benteng" atau titik tertentu dalam area permainan. Tujuannya permainan ini untuk membangun interaksi antara anggota tim dan mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama serta strategi. Selama permainan, peserta akan belajar mengenali dan menghargai peran masing-masing dalam tim mereka. Mereka akan belajar berkomunikasi secara efektif, memberikan arahan, dan merespons satu sama lain dengan cara yang positif. Komunikasi efektif merupakan proses penyampaian pesan dengan jelas dan tepat yang dimengerti oleh penerima pesan, keterampilan berkomunikasi yang membantu menyampaikan pesan baik pesan yang disampaikan dan dipahami oleh penerima pesan. Menurut Rakhmat (2008) komunikasi efektif ditandai dengan adanya pengertian, dapat menimbulkan kesenangan, mempengaruhi sikap, meningkatkan hubungan sosial yang baik, dan pada akhirnya menimbulkan suatu tindakan. permainan kejar benteng membantu individu dapat memahami bahwa komunikasi efektif tidak hanya mencakup pengiriman pesan yang jelas, tetapi juga menciptakan pengalaman positif yang mempengaruhi sikap, memperkuat hubungan sosial antarindividu dan kelompok untuk mendorong tindakan yang diinginkan. Dengan demikian, komunikasi efektif memiliki peran penting dalam membangun hubungan yang baik dan mempengaruhi perilaku individu untuk mencapai tujuan bersama. Jika dikontektualisasikan pada permainan tersebut tujuan bersama yang diharapkan adalah tim dapat meraih kemenangan.

Permainan Galah Hadang menjadi permainan yang terakhir dimainkan. Permainan ini merupakan sebuah permainan yang dilakukan peserta mampu untuk bekerja sama mempertakankan gawang yang mereka miliki. Permainan galah hadang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kerjasama antara kelompok. Selama permainan berlangsung, peserta akan mengenali dan menghargai peran masing-masing dalam tim mereka. Mereka akan bekerja sama untuk menjaga gawang yang mereka miliki. Mereka akan merencanakan strategi, mengoordinasikan gerakan dan menyesuaikan taktik strategi sesuai dengan situasi permainan

berlangsung. hal ini sejalan dengan pendapat Dwiani dkk. (2021) menyampaikan bahwa kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Kerjasama dan bertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial/masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang dengan demikian, permainan Galah Hadang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Namun sayangnya permainan tradisional mulai ditinggalkan. Anak-anak pada zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak lebih tertarik bermain gadget atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Hal ini dikuatkan pendapat Nur (2013) fakta yang terjadi sekarang ini yaitu kegiatan bermain anak ini beralih pada permainan modern yang menggunakan perangkat teknologi seperti video games dan games online. Hal ini seharusnya menjadi pekerjaan rumah yang menjadi catatan bersama agar permainan tradisional tidak semakin hilang dan terlupakan oleh bangsa Indonesia khususnya anak-anak. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk dari sebuah kegiatan yang dilakukan untuk membuat individu menjadi berani berinteraksi sehingga dapat berinteraksi dengan individu lainnya.

Dari berbagai uraian diatas dapat dipahami bahwa hambatan interaksi sosial yang dirasakan pada subjek, dapat diselesaikan melalui kegiatan yang positif seperti bermain permainan tradisional. Permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan baik. Selain itu dengan permainan tradisional diprediksikan seseorang dapat mengasah aspek-aspek interaksi sosial. Sebagai contohnya seperti mampu untuk berkomunikasi dengan baik, memiliki tingkah laku yang baik, memiliki sikap yang baik dan mematuhi norma norma sosial yang berlaku.

Sebagai sebuah usaha dalam mengembangkan penelitian sebelumnya, penting untuk melihat perbandingan yang ditemukan pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Baroroh dkk (2022) dengan penelitian yang serupa. Pada penelitian sebelumnya menunjukkan pengaruh yang positif terhadap peningkatan interaksi sosial pada anak. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan temuan tersebut, dimana permainan tradisional terbukti efektif mendorong anak untuk mampu berkomunikasi, bekerjasama, mematuhi aturan dan berperilaku sosial secara positif dalam kelompok bermain. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial karena perlakuan terletak pada sifat yang melibatkan partisipasi aktif, kebersamaan dan aturan yang menuntut anak dapat membangun Kerjasama dan komunikasi yang baik antar sesama. Sehingga, hal ini dapat memberikan ruang alami bagi anak untuk saling berinteraksi, berbagi, menyelesaikan konflik dan menyesuaikan diri dalam kelompok. Implikasi dari temuan ini sangat penting dalam pengembangan metode pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar karena permainan tradisional dapat dijadikan sebagai sebuah strategi pembelajaran kontekstual yang menyenangkan sekaligus mendidik. Adanya usaha integrasi permainan tradisional dalam proses Pendidikan tidak hanya mendukung pencapaian secara akademis namun juga membantu dalam pembentukan karakter sosial anak secara alami dan berkelanjutan.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak yang positif, namun tetap perlu dicermati bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu untuk diperhatikan. Salah satunya yaitu terkait dengan kurangnya workshop atau stimulasi yang terfokus pada meningkatkan interaksi sosial secara langsung. Penggunaan permainan tradisional tidak secara langsung mendorong dalam membangun interaksi yang nyata antar individu. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan psikodrama sebagai metode latihan penerapan interaksi sosial dalam konteks praktis. Langkah-langkah yang dapat diambil termasuk latihan membangun interaksi, latihan menyapa atau berkenalan, dan latihan menyelesaikan konflik yang berguna membentuk praktek interaksi sosial yang lebih nyata.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak sekolah dasar, terutama dalam aspek komunikasi, kerja sama dan sikap sosial. Terdapat beberapa jenis permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini berupa Tempel Balon, Galah Hadang, dan Kejar Benteng digunakan sebagai metode intervensi. Melalui Metode observasi dan lembar kerja yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Setiap subjek menunjukkan kemajuan dalam pemahaman dan pelaksanaan interaksi sosial. Namun, permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh anak-anak saat ini, yang lebih tertarik pada permainan modern. Ini menunjukkan perlunya upaya untuk melestarikan permainan tradisional sebagai sarana yang efektif untuk membangun interaksi sosial.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.
- Amelia, & Sumarni, S. (2022). Peran orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 171–180.
- Anggiani, S., & Pakeh, C. (2021). *Keterampilan Interpersonal*. Kencana.
- Anggita, G. M., Muarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55–59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Annisa, C., Fauziah, A., & Erawati, E. (2020). Engklek Gen 4.0 (Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Matematika). *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(1), 33–48. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v3i1.2499](https://doi.org/10.30762/factor_m.v3i1.2499)
- Baroroh, E., Faizah, A., & Zahratul Awwaliyah, D. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(2), 59–68. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.39>
- Dwiani, R., Rusmaladewi, & Balimulia, S. O. (2021). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 17(1), 1–16.
- Hariono, T., Ashoumi, H., Mujahadah, A. S., & Adransyah, A. (2021). Pendampingan Pembelajaran Dalam Pengkondisian Siswa Melalui Ice Breaking. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 125–129. [https://doi.org/10.32764/abdimas\\_if.v2i3.1727](https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.1727)
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenadamedia Group.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Munawarras, H. (2022). *Penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional pada anak usia dini*.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 87–94. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*.
- Rahayuningrum, D. C., Apriyeni, E., & Patricia, H. (2024). Hubungan Perilaku Bullying Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 4(3), 1040–1050.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.

- Retalia. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns*, 2(2), 45–56.
- Sarwono, S. W. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. Rajawali Pers.
- Semiun, Y. (2020). *Teori-Teori Kepribadian Behavioristik*. PT Kanisius.
- Shrode, W. A., & Voich, J. (1974). *Organization And Management: Basic System*. Irwin Book Co.
- Sirois, M.-S., Bernier, A. L. (2019). Child Temperamental Anger, Mother Child Interactions, And Socio Emotional Functioning At School Entry. *American Psychological Association*, 47, 30–38.
- Suardi, M. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Deepublish.
- sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam KTSP*. Bumi Aksara.
- Twistiandayani, R., & Umah, K. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Autis Affecting Factors Of Social Interactions To The Autis Child. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan PKM Kesehatan*, 3(1), 23–30.
- Ulya Latifah, A. C. D. S. (2015). Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kunci Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 112–132.
- Wicaksono, A., Nafi'ah, A., Winona, A., & Muhid, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Din*, 4(2), 409–410.
- Winarni, endang widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. bumi aksara.