

## Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Interaksi Sosial Anak

Nurul Fadliany<sup>1</sup>, Nurul Fuadi Tahir<sup>2</sup>, Putri Alvina Tarilsa<sup>3</sup>, Nurul Aulia Zalsabila<sup>4\*</sup>,  
Putri Dewi Ananda Arifin M.Nr<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Corresponding e-mail : [220701502185@student.unm.ac.id](mailto:220701502185@student.unm.ac.id)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<b>Kata kunci:</b>  Permainan tradisional; Interaksi sosial	Peran permainan tradisional penting untuk dieksplorasi dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak-anak. Dengan menganalisis bagaimana permainan tradisional mempengaruhi perilaku sosial, penelitian ini bertujuan untuk memahami apakah pada permainan tradisional ini memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial anak. Penelitian ini juga melibatkan partisipan sebanyak 10 anak dengan kriteria berusia 6 hingga 12 tahun di Taman Pakui Makassar, penelitian ini memberikan perlakuan melalui permainan tradisional seperti domikado, tempel balon, dan galah hadang. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial, dengan beberapa anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterbukaan, motivasi, dan kerja sama. Temuan ini dapat mencerminkan potensi permainan tradisional dalam pengembangan sosial anak-anak. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan terkait penggunaan kelompok kontrol untuk validasi yang lebih lanjut.
<b>Article History</b>  Received: Sep 16 2025 Revised : Dec 19, 2025 Accepted : Dec 25, 2025	

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



**To cite this article :** Author. (2025). Title. Journal of Education Psychology and Social Development, 1(2), 65-72.

### PENDAHULUAN

Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan anggota lainnya yang tinggal bersama dan saling bergantung satu sama lain. Anak bergantung pada orang tua, kakak, adik, dan sebaliknya, di mana semua anggota keluarga saling membutuhkan satu sama lain (Andriyani, 2016). Keluarga memainkan peran penting sebagai lingkungan pertama bagi perkembangan psikologis anak, sehingga sangat dominan dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak (Ulfah, 2015).

Anak selalu haus akan pengetahuan dan pengalaman baru melalui pengamatan dan pendengaran mereka (Gami & Somawati, 2020). Sugiono (Uce, 2021), masa ini sering disebut sebagai "golden age", dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pendidikan pada anak sangat penting karena dapat merangsang berbagai aspek perkembangan dan juga dapat memengaruhi kesuksesan mereka di masa depan. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah aspek sosial (Yenti, 2021).

Kemampuan sosial manusia tercermin dalam cara mereka merespons orang lain melalui interaksi sosial, dimana terjadi feedback antar individu yang menjelaskan bahwa kemampuan sosial merupakan cara untuk melatih kepekaan diri anak terhadap interaksi sosial. Anak belajar beradaptasi dengan tekanan dan tuntutan sosial dalam proses belajar bersosialisasi, seperti meniru perilaku orang lain di lingkungan sosialnya (Fernanda et al., 2012).

Anak juga tidak terlepas dari interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, seperti keluarga, guru, dan masyarakat sekitar rumah mereka. Anak melakukan berbagai kegiatan baik

di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat sekitar. Di rumah, mereka belajar berinteraksi dengan anggota keluarga dan lingkungan sekitar, di sekolah, anak berinteraksi dengan teman sebaya dan guru dalam berbagai aktivitas pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler sedangkan di lingkungan sekitar, mereka bermain dengan teman dan mengikuti kegiatan sosial yang diselenggarakan oleh masyarakat, khususnya pada masa anak usia sekolah dasar (Kurniawan & Sudrajat, 2018).

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak, khususnya bagi anak usia sekolah dasar. Setiap anak akan terlibat dalam berbagai jenis permainan karena melalui bermain, mereka dapat melakukan penyesuaian sosial (Mbadhi, Ansel & Pali, 2018). Permainan yang dikenal di masyarakat sangat beragam dan dibagi menjadi dua kategori, yaitu permainan modern dan permainan tradisional.

Contoh permainan tradisional termasuk petak umpet, galah hadang, lompat tali, congklak, domikado, dan lain-lain. Permainan-permainan ini mengasah ketangkasan serta kecepatan berpikir anak dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah (Baroroh, Faizah & Awwaliyah, 2022).

Peneliti tertarik meneliti interaksi sosial anak-anak. Di era modern ini, anak-anak lebih tertarik pada teknologi yang menawarkan permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Oleh karena itu, peneliti memilih permainan tradisional untuk mengamati bagaimana interaksi sosial anak-anak terbentuk.

Penelitian ini melibatkan sekelompok anak yang diberi kesempatan bermain beberapa permainan tradisional. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 'domikado', 'tempel balon', dan 'galah hadang'. Batasan penelitian ini adalah penerapan permainan tersebut dan pengamatan dampak pada interaksi sosial anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan interaksi anak setelah bermain permainan tradisional dan mengidentifikasi gambaran interaksi sosial yang muncul setelahnya.

#### Hypothesis 1

H0. Tidak terdapat pengaruh antara permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak

H1. Terdapat pengaruh antara permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak

## METODE

### *Participants and Procedures*

#### 1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan one shot case study, yang melibatkan satu kelompok saja dengan satu perlakuan tanpa kelompok pembanding (Yurni & Hariati, 2022). Latipun (Baroroh et al., 2022) menyatakan bahwa desain penelitian ini merupakan yang paling sederhana, di mana perlakuan diberikan kepada satu kelompok subjek dan kemudian dilakukan pengamatan. Desain one shot case study dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. One Shoot Case Study

Keterangan:

X = Pemberian perlakuan (treatment)

O = Observasi setelah perlakuan

## 2. Subjek Penelitian

Penelitian ini menerapkan teknik pengambilan sampel acak. Menurut Isnawan (2020), teknik ini memastikan semua partisipan memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, peneliti memberikan kesempatan yang setara bagi anak-anak di sekitar Taman Pakui Makassar untuk menjadi subjek penelitian. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 6-12 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang bersedia berpartisipasi, setuju mengikuti prosedur permainan, dan telah mendapat persetujuan dari orang tua atau wali mereka. Total subjek penelitian ini adalah 10 anak yang dipilih secara acak saat eksperimen dimulai di taman tersebut.

## 3. Pengoleksian Data

Untuk penelitian ini, kami menggunakan metode kualitatif berupa observasi. Morris (Hasanah, 2017) mengemukakan bahwa observasi merupakan kegiatan mencatat suatu gejala menggunakan berbagai instrumen dan merekamnya untuk tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Selain itu, observasi juga diartikan sebagai himpunan kesan tentang dunia sekitar yang diperoleh melalui seluruh kemampuan pancaindera manusia.

## 4. Rancangan Kegiatan

Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini hanya dilakukan sekali yaitu berupa bermain permainan tradisional. Permainan yang dilakukan bersama subjek bersifat individu dan juga kelompok. Permainan yang dilakukan secara individu yaitu permainan 'domikado' dan permainan yang dilakukan secara berkelompok yaitu permainan 'tempel balon' dan 'galah hadang'. Berikut adalah tahapan kegiatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Rancangan Kegiatan			
Hari/Tanggal	Nama Sesi	Uraian Kegiatan	Waktu
Rabu, 8 Mei 2024	Pembukaan	1. Mencari peserta secara spontan dilokasi kegiatan	10 Menit
		2. Menanyakan kesediaan serta pengisian informed consent	
	Permainan tradisional 'Domikado'	1. Menjelaskan instruksi bermain	10 Menit
		2. Anak-anak dan pemandu bermain domikado	
		3. Melakukan pengamatan terhadap kelompok subjek	
	Permainan Tradisional 'Tempel Balon'	1. Menjelaskan instruksi bermain	10 Menit
		2. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 5 anggota setiap kelompoknya	
		3. Kemudian masing-masing kelompok bermain tempel balon dan dilombakan siapa yang tercepat sampai kepada garis finish	

	4. Melakukan pengamatan terhadap kelompok subjek	
Permainan Tradisional 'Galah Hadang'	1. Menjelaskan instruksi bermain 2. Anak-anak dibagi kedalam 2 kelompok yang terdiri dari 5 anggota setiap kelompoknya 3. Kemudian anak bermain galah hadang secara berkelompok 4. Melakukan pengamatan terhadap kelompok subjek	7 Menit
Penutupan	1. Menutup sesi perlakuan bersama anak-anak 2. Pemberian bingkisan kepada subjek	5 Menit
<b>Total</b>		<b>42 Menit</b>

### **Measures**

Variabel 1 : Interaksi Sosial

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan observasi jenis participant checklist berupa behavioural checklist. Observasi jenis ini umumnya dilakukan untuk melihat perilaku seseorang dalam berinteraksi seperti cara hidup, hubungan sosial dengan orang lain, dan sebagainya (Hasanah, 2017). Pengamatan dilakukan oleh 3 orang observer dengan memberikan ceklis pada kertas observasi jika indikator perilaku muncul pada saat proses bermain. Berikut adalah lembar observasi behavioural checklist yang peneliti gunakan:

**Tabel 2.** Format Behavioral Checklist

No	Aspek	Indikator Perilaku	Checklist
1	Keterbukaan	a. Kesiediaan untuk mengungkapkan identitas diri	
		b. Kesiediaan mengungkapkan sikap, pikiran, perasaan, dan ekspresi	
		c. Keluasan topik dan informasi yang disampaikan kepada orang lain	
2	Motivasi	a. Antusias dalam bermain	
		b. Terdorong untuk memenangkan permainan	
		c. Semangat dalam usaha untuk memenangkan permainan	
3	Kerja Sama	a. Kerjasama dalam menyelesaikan permainan	

- b. Bersedia menerima tanggung jawab
  - c. Menghargai pendapat teman
- 

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskriptif Kualitatif**

Tahapan awal penelitian dilakukan dengan memilih lokasi di Taman Pakui Sayang. Setelah itu, peneliti mencari dan mengumpulkan beberapa anak yang berada di taman tersebut sesuai dengan kriteria penelitian. Kemudian, 10 subjek berhasil dikumpulkan. Selanjutnya, peneliti menjelaskan cara permainan satu per satu sesuai dengan sesi permainan yang telah disiapkan.

Sebelum permainan pertama "domikado" dimulai, subjek diberikan kesempatan untuk memperkenalkan diri masing-masing. Pada aspek keterbukaan, subjek 1, 3 dan subjek 4 terlihat memiliki aspek keterbukaan yang baik karena ketiganya tampak sangat percaya diri dan tidak malu menunjukkan sikap, perasaan, dan pikiran mereka. Hal ini terlihat dari ekspresi mereka selama permainan berlangsung dan interaksi mereka dengan fasilitator; ketika ditanya, mereka langsung mengajukan diri dengan tidak ragu-ragu.

Sementara itu, subjek 2, 6, 7, 8, 9, dan 10 juga terlihat memiliki kepercayaan diri dan mampu mengungkapkan sikap, perasaan, dan pikiran mereka, meskipun tidak sebaik subjek 1, 3, dan 4. Hal ini terlihat selama permainan berlangsung, di mana awalnya mereka tampak malu. Namun, setelah melihat keberanian subjek 1, 3, dan 4 dalam bermain, barulah mereka mulai menunjukkan aspek keterbukaannya. Selanjutnya, subjek 5 terlihat kurang baik dalam aspek keterbukaan. Hal ini diamati oleh observer saat perkenalan berlangsung, di mana subjek tersebut kurang berkomunikasi. Selama permainan berlangsung, subjek 5 tampak cukup malu dan kurang dalam mengekspresikan sikap, perasaan, dan pikirannya.

Ketika permainan kedua, yaitu "tempel balon," dilakukan, 10 subjek dibagi menjadi 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 5 orang. Subjek 1 dipasangkan dengan subjek 5, 6, 8, dan 9, sementara subjek 2 dipasangkan dengan subjek 3, 4, 7, dan 10. Saat permainan berlangsung, kedua tim terlihat sangat termotivasi untuk menjadi pemenang.

Tim pertama terdiri dari subjek 1, 5, 6, 8 dan 9, kendala pada tim ini hanya pada subjek 5 dan 6 dimana keduanya terlihat kurang antusias dalam permainan sehingga diberi dorongan oleh temannya agar melakukan permainan dengan baik. Tim kedua terdiri dari 2, 3, 4, 7 dan 10, selamat permainan berlangsung, observer melihat subjek 7 kurang semangat dalam memainkan permainan ini. Meskipun begitu, selama permainan berlangsung, tidak ada kecurangan yang dilakukan oleh tiap tim, mereka terlihat menikmati keseruan dan termotivasi untuk menang.

Pada permainan terakhir yakni "galah hadang" subjek dibagi menjadi 2 tim baru secara acak oleh peneliti. Tim 1 terdiri dari subjek 1, 3, 4, 6, dan 7 bertugas menjaga garis. Sedangkan tim 2 terdiri dari subjek 2, 5, 8, 9, dan 10 yang akan menjadi pemain lebih dulu. Pemain dan penjaga ditentukan berdasarkan suit yang dilakukan oleh satu perwakilan masing-masing tim sehingga mereka kompak dalam bermain.

Sewaktu permainan dimulai, tim 1 bekerja sama dengan baik dalam menjaga garis pertahanan mereka dan bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing. Subjek 1 sempat memberi arahan kepada subjek 6 dan 3. Selanjutnya subjek 3 memberi arahan kepada subjek 7. Arahan tersebut untuk penentuan posisi penjagaan garis sebagai bentuk strategi mereka.

Selanjutnya, ketika tim 1 yang menjadi pemain juga mampu bekerja sama meskipun tidak kompak seperti sebelumnya. Subjek 1 dan 4 berusaha keras untuk melewati setiap garis sehingga lebih dulu melewati garis finish. Subjek 3 dan 6 sama halnya meskipun pergerakannya cukup lambat.

Sedangkan tim 2 memiliki kerja sama yang kurang saat menjadi pemain berusaha melewati garis, dimana masing-masing subjek sibuk bermain sendiri. Namun, setelah bertukar permainan menjadi penjaga garis tim 2 memiliki kerja sama yang baik dan kompak dalam bermain. Subjek 10 dengan seksama mengikuti arahan dari subjek 8 dan 9. Subjek 8, 9, dan 10 berusaha menjaga garis dengan sungguh-sungguh. Berbeda dengan subjek 5 yang harus diarahkan oleh peneliti untuk memasuki garis penjagaannya dan subjek hanya diam di tempat memperhatikan subjek lainnya bermain.

### Observasi

Observasi dijalankan terhadap 10 orang anak dengan usia 6 – 12 tahun sewaktu diberikan perlakuan. Subjek dikumpulkan secara acak dengan mengajak anak-anak yang sedang bermain di taman Pakui saat itu sehingga seluruh subjek tidak saling mengenal. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi untuk melihat interaksi sosial partisipan selama pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan terjadi interaksi sosial terhadap kelompok subjek. Hal ini sesuai dengan hasil observasi pada aspek keterbukaan seluruh subjek memunculkan perilaku sesuai dengan indikator 1, dan untuk indikator 2 hanya subjek 5 yang tidak memunculkan perilaku tersebut. Sedangkan, tidak ada satupun subjek yang memunculkan perilaku sesuai indikator 3. Elaborasi selanjutnya pada aspek motivasi, dimana indikator 1 subjek memunculkan perilaku kecuali pada subjek 5, 6, dan 10. Sementara indikator 2 terdapat 4 subjek tidak memunculkan perilaku, yaitu 5, 7, 9, dan 10. Dan indikator 3 perilaku hanya muncul pada subjek 1, 2, 4, 6, dan 9. Aspek terakhir yakni, kerja sama pada indikator 1 perilaku muncul hanya pada subjek 1, 4, 6, dan 10. Indikator hanya subjek 1, 4, dan 10 yang memunculkan perilaku. Sedangkan pada indikator 3 perilaku muncul hanya dari subjek 1, 4, 5, dan 8.

**Tabel 3.** *Behavioral Checklist*

No	Aspek	Indikator Perilaku	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	Keterbukaan	a. Kesiediaan untuk mengungkapkan identitas diri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		b. Kesiediaan mengungkapkan sikap, pikiran, perasaan, dan ekspresi	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
		c. Keluasan topik dan informasi yang										

		disampaikan kepada orang lain										
2	Motivasi	a. Antusias dalam bermain	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
		b. Terdorong untuk memenangkan permainan	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
		c. Semangat dalam usaha untuk memenangkan permainan	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓
3	Kerja Sama	a. Kerjasama dalam menyelesaikan permainan	✓			✓		✓				✓
		b. Bersedia menerima tanggung jawab				✓			✓			✓
		c. Menghargai pendapat teman	✓			✓	✓			✓		

Berdasarkan elaborasi dan tabel di atas diperoleh yang memiliki interaksi sosial paling baik ialah subjek 4 diantara subjek yang lain. Hal ini dikarenakan dari 9 indikator, subjek 4 hanya satu indikator perilaku yang tidak dimunculkan dan selebihnya terpenuhi. Subjek 1 menduduki posisi kedua karena terdapat 7 perilaku yang dimunculkan. Sedangkan posisi terakhir ada subjek 5 karena hanya 2 indikator perilaku yang teramati.

## Discussion

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama. Pertama, untuk mengidentifikasi perbedaan interaksi sosial anak setelah mereka diperkenalkan dengan permainan tradisional, diukur melalui variasi interaksi sosial setelah perlakuan. Kedua, untuk menggambarkan interaksi sosial anak-anak saat mereka terlibat dalam permainan tradisional. Peneliti berhasil mencapai kedua tujuan ini dengan mengamati pola interaksi sosial dari setiap subjek setelah terlibat dalam tiga jenis permainan tradisional.

Observasi menunjukkan bahwa dari sepuluh subjek, masing-masing menunjukkan pola interaksi sosial yang berbeda. Perbedaan ini tergambar dalam deskripsi kualitatif penelitian. Hipotesis yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif terhadap interaksi sosial anak diterima, dibuktikan dengan perubahan hasil pasca eksperimen melalui uraian deskriptif kualitatif dan tabel behavioral checklist.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi dan memperbaiki interaksi sosial anak-anak, dengan variasi signifikan di antara setiap subjek. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu desain yang sederhana dengan hanya satu kali pengamatan setelah perlakuan tanpa rangkaian pretest-posttest, sehingga sulit menentukan keakuratan hasil. Tidak adanya kelompok kontrol juga menjadi keterbatasan, menyebabkan hasil penelitian kurang valid. Dan juga keterbatasan waktu dan lokasi yang sempit sehingga membuat durasi dilapangan berbeda dengan durasi yang tertera di jurnal acuan.

Meski begitu, penelitian ini unik karena menggunakan sampel anak-anak usia sekolah yang dipilih secara acak sehingga tidak saling mengenal. Tantangan interaksi dengan orang asing terutama di kalangan anak-anak yang cenderung menggunakan gawai menjadi salah satu perhatian, namun penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional membantu subjek membangun interaksi sosial.

Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam meningkatkan interaksi sosial anak-anak. Mahardika (2014) menemukan bahwa penerapan permainan tradisional meningkatkan sikap sosial positif pada anak-anak. Erdiana (2016) mengungkapkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor berdampak positif pada perkembangan sikap kooperatif anak. Permainan tradisional ini memberi peluang bagi anak-anak untuk bersosialisasi dan bekerja sama dalam kelompok, berbeda dengan permainan modern yang lebih individualis.

Gobak sodor, salah satu permainan yang digunakan dalam eksperimen, terbukti efektif meningkatkan interaksi sosial anak-anak. Manihuruk (2023) menemukan bahwa permainan galah hadang berbasis metode Socratic meningkatkan kemampuan Character Strength Justice pada siswa. Riadi dan Lestari (2017) menunjukkan bahwa permainan tradisional domikado efektif melatih interaksi sosial anak-anak di PAUD Lorong Ar-Raihan, meskipun implementasinya belum optimal.

Permainan tradisional, sebagai bagian dari budaya nasional, bukan hanya aktivitas fisik tetapi juga sarana penting untuk mengembangkan potensi sosial anak. Muslihin (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional mencerminkan kepribadian bangsa dan mengandung banyak nilai budaya positif. Permainan ini memfasilitasi komunikasi, interaksi, dan kerja sama di antara anak-anak. Oleh karena itu, menghidupkan kembali permainan tradisional di era modern sangat penting agar anak-anak dapat merasakan manfaat sosial dan budaya yang ditawarkan, serta mengurangi ketergantungan pada teknologi.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu mendorong interaksi sosial anak, meskipun tiap subjek merespons dengan cara yang berbeda. Temuan ini konsisten dengan literatur sebelumnya yang menegaskan bahwa permainan tradisional membangun kerja sama, komunikasi, dan sikap sosial positif dibandingkan permainan modern yang cenderung individual. Walau demikian, validitas hasil masih terbatas karena desain penelitian yang sederhana, minim kontrol, dan waktu observasi yang sempit. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional juga menguatkan pentingnya revitalisasi aktivitas ini dalam kehidupan



anak masa kini. Untuk penelitian selanjutnya, gunakan desain yang lebih kuat seperti pretest-posttest dengan kelompok kontrol agar efek permainan tradisional dapat diukur secara lebih akurat.

### REFERENSI

- Andriyani, J. (2016). Korelasi peran keluarga terhadap penyesuaian diri remaja. *Al-Bayan*, 22(34), 39–52.
- 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>
- Ekadila, M. P., Leo, N. Z., & Saputro, A. (2020). UNM Geographic Journal. *UNM Geographic Journal*, 3(1), 48–54.
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak TK Kelompok B di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9–17. <https://scholar.google.co.id/scholar?q=Pengaruh+Permainan+Gobak+Sodor+Terhadap+Perkembangan+Motorik+Kasar+Dan+Sikap+Kooperatif+Anak+TK+Kelompok+B+Di+Kecamatan+Sidoarjo>
- Fernanda, M. M., Sano, A., & Nurfarhanah, . (2012). Hubungan antara Kemampuan Berinteraksi Sosial dengan Hasil Belajar. *Konselor*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.24036/0201212698-0-00>
- Gami, S, U, I. M., & Somawati, A. V. (2020). Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Hindu Di Desa Timpag Kabupaten Tabanan. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333–358. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.458>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Kurniawan, Y., & Sudrajat, A. (2018). Peran teman sebaya dalam pembentukan karakter siswa Madrasah Tsanawiyah. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(2), 149–163. <https://doi.org/10.21831/socia.v15i2.22674>
- Manihuruk, F., Sumaryanto, S., Nugroho, S., Nasrulloh, A., Sumarjo, S., & Sumaryanti, S. (2023). Exploration of The Traditional Game of Galah Hadang: Does it Effect The Concentration, Agility and Endurance of Early Age Badminton Players? *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 8(1), 11–20. <https://doi.org/10.26740/jossae.v8n1.p11-20>
- Mbadhi, V., Ansel, Maria, F., & Pali, A. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. 1, 1–26.
- Muslih, H. Y., Respati, R., & (2021). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. *Prosiding Semdikjar* 82–88.
- Riadi, F., & Lestari, T. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 122–129.
- Uce, L. (2021). The golden age. *UIN Ar-Raniry*, 30(6), 8–10. <https://doi.org/10.1042/bio03006008>
- Ulfah, K. (2015). Peran Keluarga Menurut Konsep Perkembangan Kepribadian Perspektif Psikologi Islam. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, 10(1), 123–140.
- Yenti, Y. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2045–2051.
- Yurni, Y., & Hariati, F. (2022). Pengaruh Stimulasi Tugas Terhadap Motivasi dan Pemahaman Membaca Mahasiswa Dengan Rancangan One Shot case study. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(2), 391. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i2.331>