

Internalisasi Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Pembiasaan Permainan Tradisional di Era Digital

Emelya Echa Hapsari¹, Guruh Sukma Hanggara², Vivi Ratnawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

emelyaecha@gmail.com¹, kangguruh@gmail.com², vivi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The development of digital technology influences the social interaction patterns of elementary school students, necessitating efforts to develop social skills through direct interaction activities. This study aims to describe students' social skills in the digital era, the implementation of a traditional game habituation program, and the process of internalization of social skills that occurs. The study used a qualitative case study approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana model. The results showed that students' social skills include the ability to cooperate, interact, control themselves, obey rules, empathize, and respect others. The internalization process occurs through three stages: cognitive (knowing and following rules), appreciating the meaning of social values through repetition, and spontaneous practice without teacher instruction. Internalized social values are not only apparent during the activity but also carried over into students' daily lives. The traditional game habituation program has proven effective in supporting students' social skills amidst the challenges of digital disruption.

Keywords: *internalization, social skills, traditional games, digital era*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi *digital* memengaruhi pola interaksi sosial siswa sekolah dasar, sehingga diperlukan upaya pengembangan keterampilan sosial melalui aktivitas interaksi langsung. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterampilan sosial siswa di era *digital*, pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional, serta proses internalisasi keterampilan sosial yang terjadi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan model Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan sosial siswa meliputi kemampuan bekerja sama, berinteraksi, mengendalikan diri, menaati aturan, berempati, dan menghargai orang lain. Proses internalisasi berlangsung melalui tiga tahap: kognitif (mengetahui dan mengikuti aturan), penghayatan makna nilai sosial melalui pengulangan, serta pengamalan spontan tanpa instruksi guru. Nilai-nilai sosial yang terinternalisasi tidak hanya tampak selama kegiatan berlangsung, tetapi juga terbawa dalam kehidupan sehari-hari siswa. Program pembiasaan permainan tradisional terbukti efektif mendukung keterampilan sosial siswa di tengah tantangan disruptif *digital*.

Kata Kunci: *internalisasi, keterampilan sosial, permainan tradisional, era digital*

PENDAHULUAN

Pola interaksi sosial pada anak-anak telah mengalami perubahan besar akibat adanya perkembangan teknologi *digital* (Istiqomah et al., 2026). Dominasi media sosial dan permainan daring menyebabkan aktivitas harian anak-anak semakin berpusat pada layar gawai dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar (Ramadhani et al., 2025). Kondisi

tersebut secara perlahan mengikis hakikat anak sebagai makhluk sosial, sehingga membentuk menjadi pribadi yang individualis dan lebih mementingkan diri sendiri. Apabila tidak segera diantisipasi, kemampuan sosial anak yang menjadi pondasi penting bagi kehidupan bermasyarakat akan melemah akibat disrupsi *digital*.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam menggunakan komunikasi verbal maupun nonverbal untuk membangun hubungan yang kuat dengan orang lain (Novitasari et al., 2026). Pada anak usia sekolah dasar, keterampilan sosial berkembang lewat interaksi harian bersama guru, teman sebaya, serta lingkungan sosialnya. Namun, realitas menunjukkan sebagian anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Fenomena ini muncul akibat kurangnya interaksi nyata yang memungkinkan anak belajar menghadapi berbagai dinamika hubungan sosial. Oleh karena itu, sekolah memiliki peran dalam menyediakan lingkungan belajar yang dapat menumbuhkan keterampilan sosial siswa.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai pendidikan, sosial, dan moral yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak (Setyawati & Wahyuningtyas, 2022). Melalui permainan tradisional, anak-anak akan belajar berkomunikasi, menyusun strategi, mematuhi aturan, menghargai teman, menyelesaikan konflik, dan menerima hasil secara sportif. Agar nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami secara kognitif tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, penerapannya membutuhkan pembiasaan yang berkelanjutan (Nuryanti et al., 2025). Dengan demikian, program pembiasaan permainan tradisional menjadi sarana yang efektif dalam proses internalisasi keterampilan sosial siswa di tengah tantangan era *digital*.

Salah satu sekolah yang menjalankan program pembiasaan permainan tradisional adalah SDN Burengan 5 Kota Kediri. Keberadaan program ini menjadi menarik untuk dikaji karena tidak hanya berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya lokal, tetapi juga sebagai sarana internalisasi keterampilan sosial siswa di era *digital*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis internalisasi keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui program pembiasaan permainan tradisional di era *digital*. Penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional, keterampilan sosial yang berkembang selama kegiatan berlangsung, serta proses internalisasi nilai-nilai sosial yang terbentuk melalui aktivitas permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses internalisasi keterampilan sosial siswa melalui

program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri. Penelitian difokuskan pada pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional sebagai suatu kasus yang dikaji mendalam di lingkungan sekolah.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, dan siswa yang terlibat dalam pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan model *Miles, Huberman, dan Saldana* yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses internalisasi keterampilan sosial siswa melalui program pembiasaan permainan tradisional.

Kode yang digunakan untuk mengutip hasil wawancara pada bagian hasil dan pembahasan disusun dalam buku koding berikut:

Tabel 1. Buku Koding

No	Kode	Kategori/Tema
1	D1	Latar belakang program
2	D5	Keterampilan sosial
3	D10	Kepatuhan aturan siswa
4	P1	Pelaksanaan program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah dikumpulkan dianalisis mengikuti model *Miles, Huberman, dan Saldana* yang meliputi tiga tahap, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Kondensasi Data

Tahap kondensasi data dilakukan dengan merangkum, memfokuskan, dan mengelompokkan data mentah hasil wawancara sesuai buku koding pada Tabel 1. Buku Koding. Melalui proses ini, ditemukan beberapa hal penting terkait keterampilan sosial siswa, pelaksanaan program dan proses internalisasinya. Salah satu hal yang tampak adalah kegiatan bermain kelompok pada permainan tradisional mendorong siswa untuk saling berbaur dan bekerja sama demi mencapai kemenangan bersama. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Guru 2:

“Permainan tradisional bermainnya secara kelompok, sehingga siswa terlihat berbaur dengan temannya, toleransinya tampak, kerja samanya juga terbentuk, karena beberapa permainan yang menuntut kerja sama untuk menang”(D5).

Selain kerja sama, permainan tradisional juga tampak mendorong siswa yang semula pendiam menjadi lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini terlihat dari cerita Guru 1 tentang salah satu siswanya:

“Ada anak kelas 1 yang awalnya dia suka diam saja, ketika bermain bersama temannya dia jadi percaya diri dan itu terbawa ketika di dalam kelas” (D5)

Sikap menghargai perbedaan turut terbentuk melalui pengelompokan siswa lintas kelas, termasuk siswa berkebutuhan khusus (ABK). Guru 2 menjelaskan bahwa pengelompokan tersebut dilakukan agar siswa bisa lebih berbaaur satu sama lain:

"Bisa berbaaur dengan teman lain, terlebih dengan ABK" (D5).

Selain temuan mengenai keterampilan sosial, kondensasi data juga mengungkapkan bahwa program pembiasaan ini lahir dari keprihatinan pihak sekolah terhadap kebiasaan siswa yang lebih sering bermain gawai dibandingkan permainan tradisional bersama teman-temannya. Kepala sekolah menjelaskan:

"Program ini berdasarkan usulan bersama dari kepala sekolah dan guru-guru SDN Burengan 5 yang ingin menghidupkan kembali permainan tradisional. Karena melihat siswa sekarang lebih sering bermain gadget daripada bermain permainan tradisional bersama teman-temannya" (D1).

Pelaksanaan program ini sendiri dirancang secara bertahap, dimulai dari pengenalan cara bermain per kelas hingga akhirnya dikembangkan menjadi kelompok lintas kelas. Guru 1 memaparkan teknis pelaksanaannya:

"Rabu pagi jam 7 sampai setengah 8. Biasanya guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain setelah itu siswa mulai mempraktekkan, setelahnya di minggu depannya lagi dipraktekkan sampai siswa itu paham dan bisa. Awalnya perkelas setelah itu minggu kedua diacak akhirnya kenal satu sama lain" (P1).

Terkait proses internalisasinya, data menunjukkan bahwa pada tahap awal keterlibatannya siswa masih mengikuti aturan permainan karena diarahkan oleh guru, belum sepenuhnya atas kesadaran siswa sendiri. Siswa 2 mengungkapkan:

"Berusaha memahami dulu aturannya yang berbeda itu, tetapi biasanya tetap memakai aturan yang diajarkan oleh guru" (D10).

Meskipun pada tahap awal siswa masih menyandarkan perilakunya pada arahan guru, temuan lain justru menunjukkan bahwa proses internalisasi ini berhasil berkembang hingga ke tahap yang lebih matang, ditandai dengan munculnya tindakan sosial secara spontan tanpa instruksi guru. Hal ini terlihat dari pengakuan Siswa 1 yang membantu temannya yang kesulitan bermain lompat tali atas inisiatif sendiri:

"Iya membantu teman yang kesulitan, ada dulu teman saya kesulitan waktu bermain lompat tali saya ajari caranya bermain" (D5).

Pergeseran dari sekadar mengikuti aturan yang diarahkan guru menjadi tindakan yang muncul dengan sendirinya inilah yang menegaskan bahwa program pembiasaan permainan tradisional tidak hanya membentuk kepatuhan sesaat, tetapi benar-benar mendorong terjadinya internalisasi nilai sosial pada diri siswa. Untuk memperjelas hasil kondensasi data yang telah diuraikan, berikut disajikan rangkuman jawaban informan beserta kata kunci dan kodenya sebagai berikut:

Tabel 2. Kondensasi Data

No	Informan	Jawaban	Kata Kunci	Kode
1	Kepala Sekolah	Program ini diusulkan bersama oleh kepala sekolah dan guru untuk menghidupkan kembali permainan tradisional karena siswa lebih sering bermain gawai daripada bermain bersama teman.	Latar belakang program	D1
2	Guru 1	Kegiatan dilaksanakan setiap Rabu pukul 07.00–07.30 WIB. Guru menjelaskan aturan permainan, siswa mempraktikkan, kemudian kelompok diacak agar saling mengenal.	Pelaksanaan program	P1
3	Guru 1	Ada siswa kelas 1 yang awalnya pendiam, kemudian menjadi lebih percaya diri setelah bermain bersama teman dan perubahan itu dibawa ke dalam kelas.	Keterampilan sosial siswa	D5
4	Guru 2	Permainan tradisional dilakukan secara berkelompok sehingga siswa berbaur, menunjukkan toleransi, dan bekerja sama untuk mencapai kemenangan.	Keterampilan sosial siswa	D5
5	Guru 2	Siswa mampu berbaur dengan teman lain, termasuk dengan siswa ABK.	Keterampilan sosial siswa	D5
6	Siswa 1	Membantu teman yang mengalami kesulitan saat bermain dengan mengajarkan cara bermain.	Keterampilan sosial siswa	D5
7	Siswa 2	Berusaha memahami aturan permainan dan tetap mengikuti aturan yang telah diajarkan guru.	Kepatuhan aturan siswa	D10

Berdasarkan rangkuman pada Tabel 2 tersebut, dapat disimpulkan bahwa kondensasi data mencakup tiga aspek utama, yaitu latar belakang dan pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional, keterampilan sosial siswa yang mencakup rasa percaya diri, kerja sama, toleransi, dan empati, serta proses internalisasi nilai sosial yang berkembang dari tahap kepatuhan terhadap aturan guru menuju tindakan spontan yang muncul atas kesadaran siswa sendiri.

Penyajian Data

Hasil kondensasi di atas selanjutnya disajikan dalam bentuk gambar agar hubungan antar temuan dapat dilihat secara komprehensif. Gambar tersebut menunjukkan bahwa program pembiasaan permainan tradisional membentuk enam aspek keterampilan sosial siswa, yaitu kerja sama, interaksi, pengendalian diri, kepatuhan aturan, empati, dan menghargai orang lain. Keenam aspek tersebut kemudian terinternalisasi secara bertahap melalui tiga tahap, yaitu mengetahui dan mengikuti aturan, menghayati makna, hingga mengamalkan nilai secara spontan.



Gambar 1.1 Penyajian Data

Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil kondensasi data dan penyajian data untuk memperoleh makna dari keseluruhan temuan penelitian. Proses ini dilakukan secara berkelanjutan dengan mencermati keterkaitan antar kategori, tema, dan hasil triangulasi sehingga diperoleh kesimpulan yang kredibel mengenai internalisasi keterampilan sosial siswa melalui program pembiasaan permainan tradisional. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh tiga temuan utama. Pertama, siswa SDN Burengan 5 Kota Kediri menunjukkan keenam aspek keterampilan sosial secara nyata selama pelaksanaan program, mulai dari kemampuan bekerja sama dalam kelompok hingga sikap menghargai teman lintas latar belakang, termasuk siswa berkebutuhan khusus (ABK). Kedua, program pembiasaan permainan tradisional dijalankan secara sistematis dan berkelanjutan, bukan sekadar aktivitas insidental, sehingga menjadi pondasi penting bagi terjadinya proses internalisasi nilai sosial pada siswa. Ketiga, internalisasi keterampilan sosial siswa berlangsung secara bertahap, mulai dari sekadar mematuhi aturan karena arahan guru, menghayati makna nilai sosial melalui pengulangan, hingga akhirnya berperilaku sesuai nilai sosial secara spontan tanpa instruksi guru. Ketiga temuan tersebut selanjutnya diuraikan dan dikaitkan dengan teori pada sub-bab berikut.

A. Kondisi Keterampilan Sosial Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SDN Burengan 5 Kota Kediri telah menunjukkan enam aspek keterampilan sosial, yaitu kerja sama, interaksi sosial, pengendalian diri, kepatuhan terhadap aturan, empati, dan

menghargai orang lain melalui program pembiasaan permainan tradisional. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi sarana bagi siswa untuk belajar berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya melalui aktivitas bermain bersama. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gresham dan Elliott (2008, dalam Nursapitri & Sahrul, 2024) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial mencakup kemampuan bekerja sama, asertif, tanggung jawab, empati, serta pengendalian diri.

Karakteristik permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok mendorong siswa untuk saling bekerja sama, mematuhi aturan, dan menghargai teman dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih percaya diri dalam berinteraksi sehingga keterampilan sosial berkembang melalui pengalaman yang diperoleh selama mengikuti kegiatan tersebut.

Temuan penelitian ini memperkuat pendapat Saputra (2024) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan penting bagi siswa sekolah dasar dalam membangun hubungan positif dengan lingkungan sekitarnya. Di tengah menurunnya interaksi langsung akibat penggunaan gawai sebagaimana dijelaskan Ramadhani et al. (2025), pembiasaan permainan tradisional terbukti mampu menjadi alternatif yang mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa.

B. Program Pembiasaan Permainan Tradisional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pembiasaan permainan tradisional diselenggarakan sebagai respons sekolah terhadap meningkatnya kebiasaan siswa bermain gawai dibandingkan permainan tradisional. Program tersebut dilaksanakan secara terencana dan berkelanjutan melalui kegiatan rutin setiap minggu sehingga pembiasaan tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi juga menjadi sarana pengembangan keterampilan sosial siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gantini dan Fauziati (2021) yang menjelaskan bahwa program pembiasaan perlu dirancang secara sistematis agar mampu membentuk karakter peserta didik.

Pelaksanaan program dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengenalan aturan permainan, praktik permainan, hingga pengelompokan siswa secara lintas kelas. Pelaksanaan yang konsisten memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami aturan permainan sekaligus memperluas interaksi sosial dengan teman yang berbeda. Hal ini sesuai dengan pendapat Tanjung et al. (2024) yang menyatakan bahwa pelaksanaan merupakan proses mewujudkan seluruh perencanaan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pengelompokan siswa secara lintas kelas juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi tanpa membedakan latar belakang, termasuk dengan siswa berkebutuhan khusus. Temuan tersebut relevan dengan pendapat Wahyuningtyas dan Setyawati (2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional bersifat terbuka sehingga mampu

mendorong interaksi sosial antar pemain. Dengan demikian, pelaksanaan program menjadi dasar bagi berkembangnya keterampilan sosial sekaligus mendukung proses internalisasi nilai sosial pada siswa.

Proses Internalisasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa internalisasi keterampilan sosial siswa berlangsung secara bertahap melalui pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional. Proses tersebut dimulai dari tahap mengetahui dan mengikuti aturan, kemudian berkembang menjadi menghayati makna nilai sosial, hingga akhirnya mengamalkan nilai secara spontan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hendarman et al. (2018) yang menyatakan bahwa pembiasaan merupakan strategi internalisasi nilai melalui kegiatan yang dilakukan secara berulang sehingga membentuk perilaku yang menjadi bagian dari kepribadian siswa.

Pada tahap awal, siswa masih mematuhi aturan permainan karena adanya arahan guru. Seiring dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara berulang, siswa mulai memahami makna kerja sama, kepedulian, dan sikap menghargai orang lain yang terkandung dalam setiap permainan. Proses tersebut menunjukkan bahwa nilai sosial tidak hanya dipahami, tetapi juga mulai diyakini oleh siswa. Tahap akhir ditunjukkan melalui munculnya perilaku sosial secara spontan tanpa adanya instruksi guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai sosial telah terinternalisasi dan menjadi bagian dari kebiasaan siswa dalam berinteraksi. Temuan ini memperkuat pendapat Novitasari et al. (2026) yang menyatakan bahwa nilai yang telah terinternalisasi akan tercermin dalam perilaku individu dan diterapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Keterampilan sosial siswa SDN Burengan 5 Kota Kediri di era *digital* meliputi kemampuan bekerja sama, berinteraksi dengan teman sebaya, mengendalikan diri, menaati aturan, berempati, serta menghargai orang lain. Keterampilan ini terbentuk dan terjaga melalui program pembiasaan permainan tradisional yang dilaksanakan secara rutin, terstruktur, dan melibatkan pengelompokan siswa lintas kelas tanpa membedakan latar belakang, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Proses internalisasi keterampilan sosial berlangsung secara bertahap, mulai dari tahap kognitif, tahap penghayatan makna, hingga tahap pengamalan spontan. Dengan demikian, program pembiasaan permainan tradisional berperan sebagai sarana yang efektif dalam menginternalisasikan keterampilan sosial siswa

sekolah dasar di tengah tantangan disrupsi interaksi sosial akibat perkembangan teknologi *digital*.

Saran

Saran bagi Sekolah

Program pembiasaan permainan tradisional perlu dipertahankan dan dikembangkan dengan menambah variasi permainan agar semakin relevan dengan kebutuhan siswa.

Saran bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan penguatan melalui kegiatan refleksi setelah permainan berlangsung sehingga siswa semakin memahami makna nilai sosial yang diperoleh selama kegiatan.

Saran Bagi Orang Tua

Disarankan turut mendukung penguatan keterampilan sosial anak di rumah dengan membatasi penggunaan gawai.

DAFTAR RUJUKAN

- Gantini, H., & Fauziati, E. (2021). Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembiasaan Harian dalam Perspektif Behaviorisme. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 145–152. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1195>
- Hendarman, Saryono, D., Supriyono, Kamdi, W., Sunary, Latipun, Winarsunu, T., Chamisijatin, L., Koesoema, D., Indriyanto, B., Hidayati, S., Kurniawan, Sufyadi, S., Setyorini, N. P., Utomo, E., Hadinata, O., Wismayanti, E., Anggraini, L., Setiyorini, H. P. D., Haura, T. (2018). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. <https://repository.kemendikdasmen.go.id/10075/>
- Istiqomah, S. N., Nurapriyanti, F. D., Ammara, Q., & Kusmana, S. (2026). Dampak Arus Digitalisasi Terhadap Perubahan Pola Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 11(1), 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40959>
- Novitasari, P. F., Krisphianti, Y. D., & Atrup. (2026). *Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa SMA*. 43(1), 76–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/helper.vol43.no1.a11218>

- Nursapitri, M., & Sahrul, M. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Berhadapan Dengan Hukum (ABH) Pada Program Vokasional Di Sentra Handayani. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 24–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i2.915>
- Nuryanti, Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosia*, 4(3), 379–393. <https://doi.org/https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1640>
- Ramadhani, H. T., Salsabila, A. D., Marwah, T., & Wahyuningsih, Y. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 05(02), 896–907. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.3396>
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 158–164. <https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175>
- Setyawati, S. P., & Wahyuningtyas, S. A. (2022). Permainan Tradisional: Strategi Alternatif Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Yang Inovatif. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara*, 1(1), 222–227. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/ztnekb26>
- Tanjung, A., Yetti, S., Frinaldi, A., & Syamsir. (2024). Implementasi Kebijakan Pendidikan terhadap Kebijakan Publik. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 545–551. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4773>
- Wahyuningtyas, S. A., & Setyawati, S. R. I. P. (2022). Pembentukan Pendidikan Karakter Siswa SMP Melalui Permainan “Obak Sodor.” *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara*, 1(1), 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/afrcd708>