

Dari permainan ke kehidupan sosial: Mengkaji efek permainan tradisional di daerah rawan bencana

From games to social life: examining the effects of traditional games in disaster-prone areas

Oktaviarini Yahya Rahmadhanty^{*1}, Sayyid Agil Rifqi Munawar¹, Nevitaningrum²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

²Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author

Abstrak

Latar Belakang Masalah: Penelitian ini membahas tantangan yang dihadapi oleh anak-anak di daerah rawan bencana, termasuk dampak psikologis, sosial, dan fisik. Permainan tradisional diusulkan sebagai metode untuk mengurangi efek tersebut dan meningkatkan keterampilan sosial anak-anak. **Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar di daerah yang terkena bencana, khususnya di Gunung Kidul, Yogyakarta. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah eksperimen one-group pretest-posttest. Keterampilan sosial peserta dinilai sebelum dan setelah terlibat dalam permainan tradisional. Pengumpulan data menggunakan *Social Skill Rating Scale for Primary School Students-Teacher Form* (SSRS-T), dan analisis statistik dilakukan menggunakan uji-t. **Hasil:** Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial peserta didik setelah berpartisipasi dalam permainan tradisional, dengan nilai p sebesar 0,000, yang menunjukkan signifikansi statistik yang kuat. **Kesimpulan:** Studi ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak di daerah rawan bencana. Permainan ini tidak hanya memberikan nilai rekreasi tetapi juga berfungsi sebagai alat terapi pendidikan dan psikososial untuk membantu anak-anak mengatasi stres dan meningkatkan kesiapsiagaan bencana. **Kata Kunci:** Permainan Tradisional; Keterampilan Sosial; Daerah Rawan Bencana.

Abstract

Background: The study addresses the challenges faced by children in disaster-prone areas, including psychological, social, and physical impacts. Traditional games are proposed as a method to mitigate these effects and enhance social skills among children. **Research Objectives:** The research aims to analyse the influence of traditional games on the social skills of elementary school students in disaster-affected regions, specifically in Gunung Kidul, Yogyakarta. **Method:** This study is a one-group pretest-post-test experimental design. The participants' social skills were assessed before and after engaging in traditional games. Data collection utilized the *Social Skill Rating Scale for Primary School Students-Teacher Form* (SSRS-T), and statistical analysis was performed using a t-test. **Results:** The findings revealed a significant improvement in the social skills of the students after participating in traditional games, with a p-value of 0.000, indicating strong statistical significance. **Conclusion:** The study concludes that traditional games play a crucial role in enhancing children's social skills in disaster-prone areas. These games not only provide recreational value but also serve as educational and psychosocial therapeutic tools to help children cope with stress and improve disaster preparedness. **Keywords:** Traditional Games; Social Skills; Disaster-Prone Areas.

Dikirim: 31 Januari 2025; Direvisi: 20 Maret 2025; Diterima: 21 Maret 2025

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v4i3.33>

Corresponding author: Oktaviarini Yahya Rahmadhanty, Jl. HS. Ronggowaluyo, Telukjambe Timur, Karawang - 41363

Email: oktaviarini.yahya@fkip.unsika.ac.id

PENDAHULUAN

Konteks daerah rawan bencana menambah dimensi baru terhadap pentingnya keterampilan sosial. Anak-anak di wilayah ini sering kali menghadapi tekanan psikologis akibat paparan langsung terhadap bencana alam, seperti banjir, gempa bumi, atau longsor. Tekanan tersebut diperburuk oleh kondisi lingkungan yang tidak stabil, minimnya fasilitas pendidikan, dan keterbatasan aktivitas sosial (Mujiburrahman et al., 2020). Paparan bencana yang berulang dapat memperburuk defisit keterampilan sosial anak, terutama di komunitas dengan akses terbatas terhadap sumber daya (Sie et al., 2023). Lingkungan yang tidak mendukung, seperti sanitasi buruk dan rasa tidak aman, turut memengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka (Peni et al., 2020).

Salah satu metode yang dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan mengatasi dampak psikologis akibat bencana adalah melalui permainan tradisional. Integrasi permainan tradisional ke dalam terapi kelompok dapat menciptakan lingkungan yang mendukung yang mempromosikan penyembuhan dan kohesi sosial di antara anak-anak yang terkena trauma (Parruca, 2023). Permainan tradisional telah menjadi bagian dari budaya yang diwariskan turun-temurun dan memiliki manfaat lebih dari sekadar hiburan (Anggita et al., 2020). Dalam konteks anak-anak di daerah rawan bencana, permainan ini dapat berfungsi sebagai sarana edukatif yang memperkuat keterampilan sosial, membantu mengelola stres, serta meningkatkan kesiapsiagaan menghadapi bencana. Permainan tradisional memainkan peran penting dalam mendorong perkembangan sosial-emosional di antara anak-anak.

Keterampilan sosial dan emosional merupakan aspek penting dalam perkembangan anak-anak, karena memungkinkan mereka untuk beradaptasi dalam berbagai situasi sosial, memahami perasaan orang lain, serta membangun hubungan yang sehat (Hadi et al., 2018; Ratnawati &

[Karsiwan, 2024](#)). Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah untuk berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang konstruktif.

Permainan tradisional memberikan peluang bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dalam lingkungan yang menyenangkan dan alami. Permainan seperti *Cublak-cublak Suweng* telah terbukti meningkatkan empati dan kerja sama di antara para peserta ([Hasni et al., 2024](#)). Selain itu, permainan estafet tepung menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemimpinan pada anak-anak, meningkatkan kecerdasan sosial-emosional mereka ([Mahmudatunnisa et al., 2024](#)). Melalui permainan ini anak-anak belajar bagaimana bekerja sama, menyelesaikan konflik, serta memahami aturan sosial dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan. Permainan seperti *Gobak Sodor* dan *Bakiak* juga terbukti mendorong kerja sama tim, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan mengajarkan resolusi konflik melalui pengalaman nyata dalam suasana yang menyenangkan ([Fakhrurozi et al., 2024](#)). Permainan tradisional memiliki fungsi unik dalam memperkuat identitas budaya dan regulasi emosional, yang penting bagi anak-anak untuk membangun rasa percaya diri dan keterhubungan sosial di tengah lingkungan yang penuh tantangan ([Ashar et al., 2024](#)).

Regulasi emosional dalam permainan tradisional memberikan keterampilan penting yang memungkinkan anak-anak untuk mengelola perasaan mereka dalam berbagai situasi ([Gustian, 2020](#)). Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan tradisional mengembangkan keterampilan regulasi emosional yang lebih baik, yang sangat penting untuk kesejahteraan mereka secara keseluruhan ([Hasni et al., 2024](#)). Melalui bermain bersama, anak-anak belajar mengontrol frustrasi, membangun kesabaran, dan mengembangkan rasa percaya diri, yang semuanya berkontribusi pada kesejahteraan mental mereka.

Permainan tradisional efektif dalam menanamkan nilai-nilai seperti kerja tim, tanggung jawab, dan patriotisme di antara anak-anak ([Sari & Kurniawan, 2024](#)). Sebuah studi menemukan bahwa 85% peserta

melaporkan peningkatan rasa hormat dan kerja sama setelah terlibat dalam permainan tradisional (Calixto et al., 2024). Mereka juga menumbuhkan koneksi ke akar budaya, mempromosikan penghormatan terhadap keragaman dan ikatan komunitas (Ashar et al., 2024). Menerapkan permainan tradisional dalam pengaturan pendidikan mendorong keterlibatan keluarga dan partisipasi masyarakat, penting untuk pelestarian budaya (Muhaimin et al., 2024). Inisiatif pengabdian masyarakat menggunakan permainan tradisional telah menunjukkan tanggapan positif dari anak-anak dan orang tua, menyoroti peran mereka dalam kohesi sosial (Sopakua et al., 2024).

Kegiatan ini mendorong mereka untuk berbagi peran, mengekspresikan pendapat, dan mengambil keputusan bersama, yang menjadi landasan penting dalam membangun interaksi sosial yang sehat (Ekaputra et al., 2024). Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dilihat sebagai alat yang tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan sosial, tetapi juga membantu meningkatkan ketahanan psikologis melalui pendekatan yang holistik (Cadamuro et al., 2021). Berbeda dari penelitian lain yang berfokus pada aspek trauma dan rehabilitasi psikologis secara umum, penelitian ini menekankan bagaimana permainan tradisional juga dapat berperan dalam meningkatkan kesiapsiagaan anak-anak menghadapi bencana. Selain itu penelitian sebelumnya berfokus pada metode terapi konvensional (Widjanarko & Minnafiah, 2018), penelitian ini menyoroti bagaimana aktivitas berbasis budaya dapat menjadi solusi yang lebih alami dan kontekstual bagi anak-anak.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah desain pra-eksperimen dengan *one group pretest-posttest* (Maksum, 2018). Dalam desain ini, kelompok yang menjadi subjek penelitian (peserta didik sekolah dasar di daerah rawan bencana) diukur keterampilan sosialnya sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberikan perlakuan berupa permainan tradisional. Data dari kedua pengukuran tersebut kemudian dibandingkan

untuk melihat adanya perubahan yang signifikan pada keterampilan sosial peserta didik setelah perlakuan.

Partisipan

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas atas sekolah dasar (kelas 4, 5, dan 6) di daerah rawan bencana tanah longsor, khususnya di Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 66 peserta didik, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tinggal di daerah rawan bencana, memiliki kondisi kesehatan yang memadai untuk mengikuti aktivitas fisik, dan berusia antara 10–12 tahun (kategori usia sekolah dasar kelas atas). Anak-anak pada usia ini berada pada tahap perkembangan psikologis dan sosial yang penting, sehingga lebih mudah diukur perubahan yang terjadi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur aspek keterampilan sosial adalah *Social Skill Rating Scale for Primary School Students-Teacher Form* (SSRS-T) yang dikembangkan oleh Zeynep Karatas dan rekan-rekannya (Karatas et al., 2015). SSRS-T terdiri dari serangkaian pernyataan yang mencerminkan dimensi keterampilan sosial yaitu kemampuan komunikasi, kerja sama, resolusi konflik, inisiatif sosial, dan pengendalian diri. Instrumen ini memiliki validitas dan reliabilitas yang telah diuji dalam berbagai penelitian sebelumnya, sehingga memastikan bahwa alat ini mampu mengukur keterampilan sosial peserta didik secara akurat dan konsisten. SSRS-T juga dirancang khusus untuk usia anak sekolah dasar, menjadikannya relevan dengan konteks penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi partisipatif, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung bagaimana anak-anak berinteraksi dalam permainan tradisional serta dampaknya terhadap keterampilan sosial mereka. Wawancara mendalam melibatkan guru dan orang tua, dan tenaga pendidik untuk memperoleh perspektif lebih luas mengenai manfaat permainan tradisional dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak-anak yang kemudian dijadikan sebagai referensi pembahasan hasil penelitian. Sementara itu, kuesioner digunakan untuk mengukur perubahan

keterampilan sosial dan kesiapsiagaan anak-anak sebelum dan sesudah intervensi permainan tradisional.

Analisis Data

Hasil dari instrumen ini dianalisis dengan membandingkan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk melihat pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial peserta didik (Sugiono, 2013) yang meliputi: Uji Normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan apakah data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Data dinyatakan normal jika $p\text{-value} \geq 0,05$. Uji Homogenitas yang menggunakan Levene *Statistic* untuk memeriksa kesamaan varians data antar subjek. Jika $p\text{-value} > 0,05$, data dianggap homogen. Serta, uji hipotesis dengan menggunakan analisis *paired sample t-test* untuk membandingkan rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Uji ini digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan dalam keterampilan sosial peserta didik setelah intervensi.

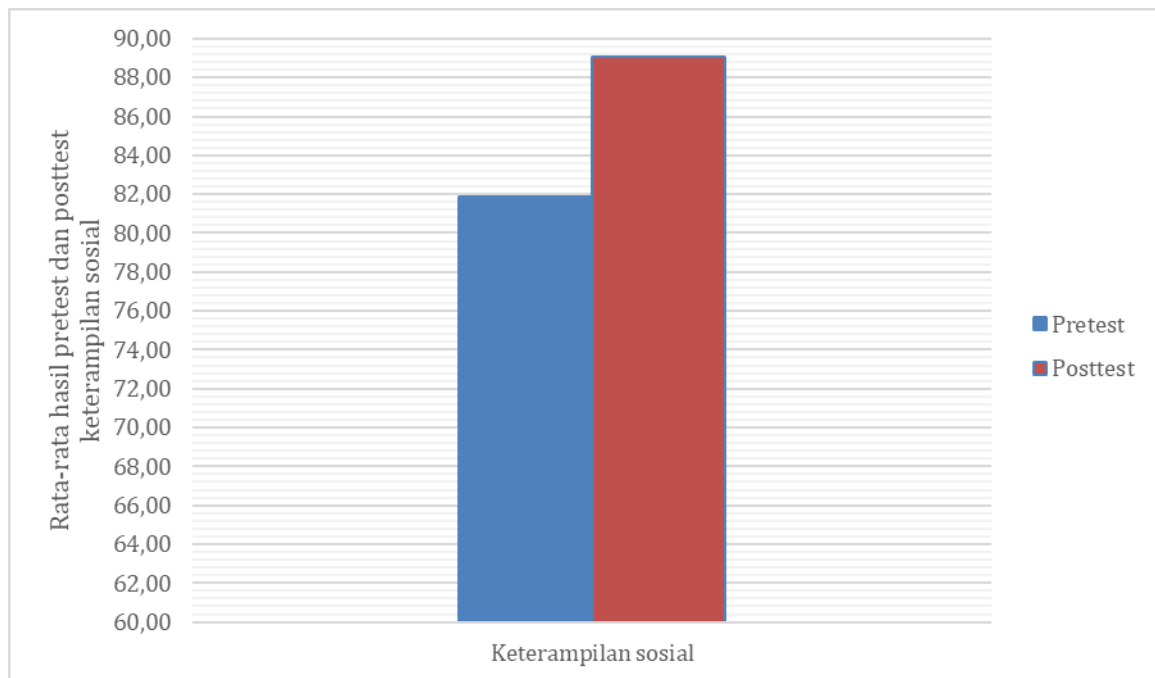
HASIL

Hasil analisis dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata Nilai hasil keterampilan sosial peserta didik

	<i>Pretest Social Skills</i>	<i>Posttest Social Skills</i>
<i>N</i> Valid	66	66
Missing	0	0
Mean	81.89	89.05
Median	81.00	91.00
Mode	73	96
Std. Deviation	6.606	6.856
Minimum	71	67
Maximum	94	96
Sum	5405	5877

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil keterampilan sosial peserta didik. Berikut adalah diagram nilai rata-rata hasil keterampilan sosial peserta didik pada gambar 1.



Gambar 1. Nilai rata-rata hasil keterampilan sosial peserta didik

Uji normalitas dinalisis menggunakan bantuan SPSS. Data dikatakan normal apabila $p\text{-value} \geq 0,05$, begitupun sebaliknya dikatakan tidak terdistribusi normal jika $p\text{-value} \leq 0,05$. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil keterampilan sosial peserta didik disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas hasil keterampilan sosial peserta didik

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest Social Skills</i>	0.100	66	0.171	0.948	66	0.080
<i>Posttest Social Skills</i>	0.161	66	0.196	0.859	66	0.088

Hasil uji normalitas diatas dapat diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dengan $p\text{-value} > 0,05$ pada uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kaidah homogenitas pada data penelitian jika hasil pada *based on mean p-value* $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen, jika $p\text{-value} < 0,05$, maka data dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas keterampilan sosial peserta didik disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas hasil keterampilan sosial peserta didik

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Social Skills	<i>Based on Mean</i>	3.404	1	130	0.067
	<i>Based on Median</i>	3.384	1	130	0.068
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	3.384	1	128.721	0.068
	<i>Based on trimmed mean</i>	3.495	1	130	0.064

Tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan sosial peserta didik *r* diperoleh hasil pada *based on mean p-value* > 0,05, sehingga data bersifat homogen. Oleh karena semua data bersifat homogen sehingga data dapat dilanjutkan untuk dianalisis dengan statistik parametrik. Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan *paired sample test* disajikan pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji t keterampilan sosial peserta didik

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
				Lower	Upper			
<i>Posttest Social Skills - Pretest Social Skills</i>	7.152	8.221	1.012	5.131	9.172	7.068	65	0.000

Berdasarkan tabel 4 di atas, diperoleh *p-value* 0,000 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan tradisional terhadap keterampilan sosial pada peserta didik sekolah dasar di daerah rawan bencana. Berdasarkan nilai selisih perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* variabel keterampilan sosial dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh yang lebih tinggi pada variabel keterampilan sosial dengan persentase peningkatan rata-rata 9%.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar di daerah rawan bencana. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi berbasis permainan tradisional tidak hanya efektif, tetapi juga memiliki potensi besar dalam mengembangkan

keterampilan sosial anak-anak, seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian konflik. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang efektif dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana (Anaitulloh et al., 2021). Contohnya, permainan seperti teka-teki silang dan sumpit ucing telah digunakan untuk mengajarkan literasi komunikasi bencana kepada anak-anak. Melalui permainan ini, peserta didik dapat memahami terminologi terkait bencana sambil mempromosikan kerja tim (Triantoro et al., 2023). Permainan tradisional juga mensimulasikan skenario kehidupan nyata, memungkinkan anak-anak untuk berlatih tanggap darurat dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Misalnya, permainan yang melibatkan simulasi evakuasi atau koordinasi tim dapat membantu anak-anak memahami langkah-langkah yang harus diambil saat terjadi bencana. Hal ini tidak hanya meningkatkan kesiapan mereka secara individu, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam menghadapi situasi darurat (Fajarwati et al., 2023).

Permainan tradisional terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, terutama dalam aspek kerja sama, tanggung jawab, dan perawatan. Contohnya, permainan olahraga tradisional seperti *Gobak Sodor* dan *Boy-boyan* menuntut anak-anak untuk bekerja sama dalam tim, mengembangkan strategi, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif (Syamsuddin et al., 2024). Selain itu, permainan *Mallogo* juga menunjukkan peningkatan yang terukur dalam perkembangan sosial anak-anak kecil. Permainan ini mendorong interaksi antarpersonal, membantu anak-anak belajar berbagi, menghargai perbedaan, dan membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya (Tasnim et al., 2022). Melalui permainan tradisional, anak-anak tidak hanya belajar tentang aturan dan norma sosial, tetapi juga mengembangkan empati dan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif. Keterampilan sosial yang diperoleh melalui permainan tradisional ini sangat penting bagi anak-anak di daerah rawan bencana, di mana kerja sama dan komunikasi yang baik sering kali menjadi kunci dalam menghadapi situasi darurat. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya mendukung perkembangan sosial-emosional anak,

tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di lingkungan yang penuh tekanan.

Permainan tradisional juga berperan penting dalam melestarikan budaya lokal sekaligus mempromosikan interaksi sosial dan pembelajaran antargenerasi. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan, masyarakat dapat mempertahankan nilai-nilai budaya yang hampir terlupakan sambil meningkatkan kohesi sosial (Ratnawati & Karsiwan, 2024). Selain itu, permainan tradisional juga mendorong keterlibatan masyarakat, terutama keluarga dan komunitas, dalam proses pendidikan anak-anak (Pahleviannur, 2019). Misalnya, inisiatif yang melibatkan orang tua dan guru dalam mengajarkan permainan tradisional dapat menciptakan lingkungan yang lebih suportif bagi perkembangan anak. Hal ini tidak hanya memperkuat ikatan sosial, tetapi juga meningkatkan kesadaran kolektif tentang pentingnya kesiapsiagaan bencana. Namun, penting untuk dicatat bahwa meskipun permainan tradisional memiliki banyak manfaat, ketergantungan semata-mata pada permainan ini dapat mengabaikan kebutuhan akan pendidikan formal dan pelatihan manajemen bencana. Oleh karena itu, pendekatan yang seimbang antara permainan tradisional dan pendidikan formal diperlukan untuk menciptakan ketahanan masyarakat yang efektif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak di daerah rawan bencana. Melalui interaksi dalam permainan, anak-anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik, yang mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Selain sebagai sarana rekreasi, permainan tradisional juga berfungsi sebagai alat edukatif dan terapi psikososial yang membantu anak-anak menghadapi stres dan meningkatkan kesiapsiagaan bencana. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan, terutama di daerah rawan bencana. Permainan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterampilan sosial dan

kesiapsiagaan anak-anak. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan penggunaan desain eksperimen yang lebih kuat dan mempertimbangkan faktor lingkungan sosial guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak-anak.

KONTRIBUSI PENULIS

Oktaviarini Yahya Rahmadhanty: Conceptualization, Methodology, Writing - Original Draft. **Sayyid Agil Rifqi Munawa:** Writing - Review & Editing, Software. **Nevitaningrum:** Writing - Review & Editing, Formal analysis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anaitulloh, S., Sutijono, S., & Farid, D. A. M. (2021). Play therapy dengan permainan tradisional “bentengan” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.26539/teraputik.51607>
- Anggita, G. M., Ali, M. A., Sugiarto, S., & Mukarromah, S. B. (2020). Erratum: Analisis Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar Terhadap Permainan Tradisional. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 5(2). <https://doi.org/10.33222/juara.v5i2.913>
- Ashar, Sitti Mania, Misykat malik Ibrahim, St. Syamsudduha, Sadaruddin, & Anita Candra Dewi. (2024). The Impact of Traditional Games on Social-Emotional Development: A Comprehensive Review of Existing Research. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(2), 39–51. <https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.2.5>
- Cadamuro, A., Birtel, M. D., Di Bernardo, G. A., Crapolicchio, E., Vezzali, L., & Drury, J. (2021). Resilience in children in the aftermath of disasters: A systematic review and a new perspective on individual, interpersonal, group, and intergroup level factors. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 31(3), 259–275. <https://doi.org/10.1002/casp.2500>
- Calixto, S. E. M., Paucar, O. M., Maridueña, A. M. B., & Alvarado, E. V. (2024). Traditional games as a pedagogical strategy for the strengthening of cultural values in the community. *Retos*, 57(2021), 859–865. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.107996>
- Ekaputra, M. Z., Amalina, H. N., Augustine, V., & Budiwinarto, A. (2024). Pembentukan komunitas permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia sekolah. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 251–260. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v6i2.9637>
- Fajarwati, A., Setiawati, E., & YUSDIANA, Y. (2023). Mitigasi Bencana Alam Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal*

- Edukasi AUD), 9(1), 9. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.7334>
- Fakhrurozi, Z. A., Suherman, W. S., Sumarjo, Azzasih, P., Sunaryo, & Humam, M. F. (2024). Experimental Study: The Impact of Traditional Team Games on Gross Motor Locomotor Skills and Social Skills of Elementary School Children. *Fizjoterapia Polska*, 24(3), 82–88. <https://doi.org/10.56984/8zg020a1mg>
- Gustian, U. (2020). Permainan tradisional: suatu pendekatan dalam mengembangkan physical literacy siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 199–215. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14252
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hasni, N., Ni'matuzahroh, N., & Karmiyati, D. (2024). Cublak-cublak Suweng Game: Can it Improve the Socio-emotional Development of Alpha Generation Children? *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(2), 173. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i2.14413>
- Karatas, Z., Sag, R., & Arslan, D. (2015). Development of Social Skill Rating Scale for Primary School Students-Teacher Form (SSRS-T) and Analysis of its Psychometric Properties. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 1447–1453. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.093>
- Mahmudatunnisa, I., Kurniawati, H., Liharsari, A., & Herawati, E. (2024). Permainan Tradisional Estafet Tepung untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5017–5025. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1670>
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: CV Jejak*, 298.
- Muhaimin, A., Lubis, J., & Fachrezzy, F. (2024). The Impact of Traditional Games on Physical Fitness and Well-being of Literature Review. *South Eastern European Journal of Public Health*, 536–544. <https://doi.org/10.70135/seejph.vi.1751>
- Mujiburrahman, M., Nuraeni, N., & Hariawan, R. (2020). Pentingnya Pendidikan Kebencanaan Di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1082>
- Pahleviannur, M. R. (2019). Edukasi Sadar Bencana Melalui Sosialisasi Kebencanaan Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Siswa Terhadap Mitigasi Bencana. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 49–55. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8203>
- Parruca, E. (2023). Positive Group Therapy Through Traditional Games with a Positum MGS Approach for Building Resilience Against Trauma in Times of Pandemics, War and Earthquakes: Theoretical Considerations

- and Practical Applications of “The Witches” Game. *The Global Psychotherapist*, 3(2), 45–56. <https://doi.org/10.52982/lkj198>
- Peni, T., Ratnaningsih, T., & Indatul Laili, S. (2020). Factors Associated with Development among Children in Flood-Prone Areas in Indonesia Artikel info. *IJNHS) International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 3(6), 632–639. <http://ijnhs.net/index.php/ijnhs/home><http://doi.org.10.35654/ijnhs.v3i6.349>
- Ratnawati, D., & Karsiwan, K. (2024). Eksistensi Permainan Tradisional Tamtam Buku dalam Membentuk Keterampilan Sosial. *Aceh Anthropological Journal*, 8(1), 80. <https://doi.org/10.29103/aaj.v8i1.15874>
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 83–92. <https://doi.org/10.61404/jimad.v2i1.182>
- Sie, S. Y., DeIngeniis, D., Aziz, L. Z., Maroko, A. R., & Nomura, Y. (2023). 5.15 The Role In-Utero Superstorm Sandy Exposure Plays on the Association between Minority Proportion and Future Child Social Skills: A Geographic Information Systems (GIS) Approach. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 62(10), S263. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2023.09.339>
- Sopakua, S., Sahertian, N. L., Mamangsa, A. W., & Revallo, N. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Sambil Belajar untuk Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Abdimas Universal*, 6(2), 263–272. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v6i2.440>
- Sugiono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *ALFABETA*, CV. ALFABETA, CV.
- Syamsuddin, I. F., Hidayat, Y., & Carsiwan, C. (2024). Effectiveness of Traditional Sports Games in Social Skills Development. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 9(1), 75–81. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v9i1.68226>
- Tasnim, A., Damayanti, E., & Afif, A. (2022). Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(1), 23–32. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-03>
- Triantoro, D. A., Nafisah, R., Husna, F., Syam, F., Syahrani, R. A., Fitri, A., Asgha, A. Y., Nova, M. A., & Ridha, I. (2023). Enhancing disaster communication literacy based on traditional games among West Aceh students. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(2), 330–343. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i2.8642>
- Widjanarko, M., & Minnafiah, U. (2018). Pengaruh Pendidikan Bencana Pada Perilaku Kesiapsiagaan Siswa. *Jurnal Ecopsy*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i1.4878>