

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN SIKAP SOSIAL PADA SISWA SDN IBUN 2

Nurani Dewi Safitri¹, Anggi Setia Lengkana², Tedi Supriyadi³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
asetialengkana@upi.edu²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif dalam meningkatkan sikap sosial pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *pretest-posttest* serta teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria siswa kelas tinggi (atas). Perlakuan diberikan melalui berbagai permainan edukatif, seperti *jumping game*, *numerik*, *quiz*, *susun puzzle*, *cup pyramid*, *jembatan koordinasi*, *roll the ball*, dan *stacko uno*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang mengindikasikan peningkatan sikap sosial siswa setelah diberikan perlakuan. Simpulan, permainan edukatif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan sikap sosial siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Sikap Sosial, Keterampilan Permainan Edukatif

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of educational games on improving social attitudes of elementary school students. The method used was a quantitative approach with a pre-experimental pretest-posttest design, and the sampling technique employed was purposive sampling with criteria of upper-grade students. The treatment was carried out through various educational games, such as jumping game, numeric, quiz, puzzle arrangement, cup pyramid, coordination bridge, roll the ball, and stacko uno. The results showed that the pretest and posttest data were not normally distributed; therefore, further analysis was conducted using the non-parametric Wilcoxon Signed-Rank Test. The findings indicated a significant difference between pretest and posttest scores, which reflects an improvement in students' social attitudes after the treatment. In conclusion, educational games have a significant effect on improving the social attitudes of elementary school students.

Keywords: Educational Games, Social Attitudes, Educational Game Skills

PENDAHULUAN

Penerapan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim aktivitas kolaboratif menjadi masalah karena siswa tidak mendapatkan kesempatan cukup untuk berinteraksi, sehingga sikap sosial seperti kerja sama, empati, dan kemampuan berkomunikasi belum berkembang secara optimal (Ebrahim, 2012; Hora et al., 2022). Kondisi ini berdampak pada munculnya perilaku individualistis,

rendahnya kemampuan bekerja dalam kelompok, serta kurangnya kepekaan dalam menyelesaikan konflik yang penting bagi kehidupan sosial siswa di sekolah (Supriyadi et al., 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, muncul gagasan bahwa permainan edukatif dapat diintegrasikan sebagai strategi pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, karena aktivitas bermain mendorong siswa berkolaborasi, saling menghargai, berbagi peran, dan mengambil keputusan bersama dalam suasana belajar yang menyenangkan (Permata et al., 2024). Penggunaan permainan edukatif juga memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan nilai-nilai sosial secara alami melalui interaksi langsung dengan teman sebaya (Herman et al., 2020; Hromek, 2009).

Upaya ini memiliki urgensi tinggi mengingat sekolah tidak hanya bertanggung jawab membentuk kompetensi akademik, tetapi juga karakter sosial yang esensial bagi kesiapan siswa menghadapi tantangan sosial di masa depan; tanpa inovasi pembelajaran yang tepat, risiko munculnya generasi yang kurang memiliki keterampilan sosial akan semakin besar (Oksanen & Hämäläinen, 2013; Permata et al., 2024; Supriyadi et al., 2020).

Penelitian mengenai permainan edukatif menunjukkan beragam temuan penting terkait pengembangan sikap sosial siswa. Jiménez (2015) meneliti bagaimana permainan edukatif yang memfasilitasi percakapan dan kerja sama dapat meningkatkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunitas dan praktik bimbingan, dan menemukan bahwa pendekatan ini lebih efektif dibandingkan metode didaktik tradisional. Lengkana (2013) dan Arnab et al. (2013) meneliti pengembangan permainan serius yang didorong secara pedagogis dalam konteks Pendidikan Hubungan dan Seks (RSE) dan melaporkan bahwa permainan tersebut mampu memperkuat diskusi etis dan kolaborasi antarsiswa. Lengkana dan Tangkudung (2019) dan Herman et al. (2020) mengkaji permainan dalam pendidikan ilmu data dan menemukan bahwa permainan mampu mendorong wacana antargenerasi serta memperkuat nilai-nilai sosial dan etika (Supriyadi et al., 2019).

Hromek (2009) meneliti permainan berbasis pembelajaran sosial-emosional dan menunjukkan bahwa permainan dapat membantu siswa mengelola emosi, berbagi, bergiliran, serta meningkatkan perilaku prososial. Jin et al. (2017) melalui tinjauan empiris menemukan bahwa permainan serius meningkatkan empati, regulasi emosi, dan keyakinan moral pada remaja. Lengkana et al. (2017) dan Hashim et al. (2021) meneliti permainan “Buaya di Bawah Jembatan” dan menemukan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan interaksi teman sebaya, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah anak prasekolah (Supriyadi et al., 2019).

Costa Ferreira et al. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan serius dapat mendukung kebutuhan belajar anak *neurodiverse* melalui pengembangan moral dan pengurangan perilaku negatif (Supriyadi et al., 2019). Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukatif berperan penting dalam meningkatkan aspek sosial, emosional, dan moral peserta didik (Arnab et al., 2013; Costa Ferreira et al., 2024; Hashim et al., 2021; Lengkana et al., 2020).

Meskipun penelitian sebelumnya telah menegaskan efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan perilaku prososial (Jiménez, 2015; Arnab et al., 2013; Herman et al., 2020; Hromek, 2009; Jin et al.,

2017; Hashim et al., 2021; Costa Ferreira et al., 2024), sebagian besar studi masih terbatas pada konteks tertentu, seperti pendidikan hubungan, pembelajaran sosial-emosional, atau pengembangan moral remaja dan anak berkebutuhan khusus (Lengkana et al., 2020).

Novelty penelitian ini terletak pada penerapan permainan edukatif secara sistematis di sekolah dasar sebagai strategi pembelajaran sehari-hari yang berfokus pada peningkatan sikap sosial siswa, termasuk kerja sama, empati, dan komunikasi, sekaligus membangun pengalaman belajar yang partisipatif dan menyenangkan. Pendekatan ini berkontribusi pada pencapaian SDGs, khususnya *Quality Education* (SDG 4) melalui pembelajaran inklusif dan interaktif, serta *Peace, Justice, and Strong Institutions* (SDG 16) dengan memperkuat keterampilan sosial dan perilaku positif yang mendukung kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas pemahaman tentang permainan edukatif, tetapi juga menawarkan model implementasi yang relevan bagi sekolah dasar untuk mengembangkan karakter sosial siswa secara berkelanjutan.

KAJIAN TEORI

Permainan edukatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menggabungkan unsur kesenangan dengan tujuan instruksional, sehingga siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih bermakna dan tidak hanya bersifat teoritis (Hromek, 2009). Dalam implementasinya, permainan edukatif memiliki karakteristik utama berupa tujuan pembelajaran yang jelas, aturan yang mengatur interaksi peserta, tantangan yang menstimulasi keterlibatan kognitif, serta umpan balik langsung yang membantu siswa memahami dampak dari setiap keputusan yang diambil (Arnab et al., 2013). Bentuk permainan edukatif sangat beragam, mencakup permainan tradisional, permainan papan, simulasi, permainan digital, hingga role-playing game yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan keterampilan sosial siswa (Jiménez, 2015). Secara teoretis, permainan edukatif didukung oleh pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, serta game-based learning yang menjelaskan bahwa interaksi kompetitif dan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Oksanen & Hämäläinen, 2013; Jin et al., 2017). Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa (Hromek, 2009; Permata et al., 2024).

Mekanisme pedagogis permainan edukatif bekerja melalui penciptaan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berinteraksi, serta mengambil keputusan secara mandiri maupun dalam kelompok (Oksanen & Hämäläinen, 2013). Dalam proses tersebut, siswa didorong untuk melakukan negosiasi, berbagi ide, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial (Jiménez, 2015). Kondisi ini berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, komunikasi interpersonal, dan empati dalam kelompok (Ebrahim, 2012). Interaksi yang terjadi selama permainan juga memberikan ruang bagi siswa untuk memahami perspektif orang lain dan mengelola emosi dalam situasi sosial yang dinamis (Hromek, 2009).

Selain itu, permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi siswa untuk bereksperimen, melakukan kesalahan, dan memperbaiki strategi tanpa tekanan berlebihan, sehingga mendukung proses belajar yang lebih reflektif (Herman et al., 2020). Proses ini juga meningkatkan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran serta memperkuat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas (Hora et al., 2022). Dengan demikian, permainan edukatif memiliki kontribusi signifikan dalam menciptakan pembelajaran partisipatif yang menekankan pengalaman langsung, kerja sama, dan pengambilan keputusan berbasis konteks nyata (Permata et al., 2024; Jin et al., 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *desain pre-eksperimen dengan pendekatan one-group pretest-posttest*, yang memungkinkan peneliti menilai perubahan sikap sosial siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif. Desain ini dipilih karena bersifat praktis, efisien, dan sesuai untuk konteks pendidikan di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan waktu serta sumber daya. Pendekatan ini menekankan evaluasi efek intervensi secara langsung terhadap kelompok yang sama, sehingga dapat mengidentifikasi pengaruh permainan edukatif terhadap sikap sosial siswa, seperti kerja sama, empati, toleransi, dan komunikasi interpersonal. Rujukan desain ini diambil dari Creswell & Creswell (2018) yang menyatakan bahwa pretest-posttest cocok untuk eksperimen awal atau penelitian intervensi yang menilai dampak metode pembelajaran baru. Meskipun desain ini memiliki keterbatasan karena tidak menggunakan kelompok kontrol, penelitian ini tetap dapat memberikan informasi awal mengenai efektivitas permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran partisipatif di SD. Hasilnya diharapkan menjadi dasar untuk pengembangan penelitian eksperimental lebih lanjut di masa mendatang (Marheni et al., 2021).

PARTISIPAN DAN SAMPEL

Partisipan penelitian ini terdiri dari 57 siswa kelas tinggi di SDN Ibum 2, yang berasal dari wilayah Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Partisipan dipilih secara purposive, yaitu siswa yang aktif mengikuti pembelajaran reguler di kelas dan memiliki interaksi sosial yang cukup dalam kegiatan sekolah. Demografi partisipan mencakup rentang usia 10–12 tahun, dengan komposisi laki-laki dan perempuan seimbang, yang memungkinkan analisis sikap sosial secara representatif. Pemilihan kelas tinggi SDN Ibum 2 sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada usia ini berada pada tahap perkembangan sosial yang penting, di mana kemampuan kerja sama, empati, dan komunikasi mulai lebih kompleks. Sekolah juga menyediakan lingkungan yang mendukung penerapan permainan edukatif, seperti ruang kelas fleksibel dan dukungan guru. Dengan karakteristik tersebut, partisipan penelitian diharapkan memberikan data empiris yang valid terkait pengaruh permainan edukatif terhadap sikap sosial, serta memungkinkan generalisasi terbatas pada konteks sekolah dasar sejenis (Nicolaidou, 2025).

Pengumpulan data dilakukan selama delapan minggu, selaras dengan durasi intervensi permainan edukatif. Pretest dilakukan pada minggu pertama untuk memperoleh baseline sikap sosial siswa, sedangkan posttest dilakukan pada minggu terakhir untuk mengukur perubahan setelah intervensi. Data dikumpulkan

menggunakan kombinasi metode observasi langsung terhadap interaksi siswa dalam permainan dan instrumen skala penilaian sikap sosial yang telah divalidasi. Setiap sesi permainan direkam dan dicatat untuk memastikan setiap indikator sikap sosial, seperti kerja sama, empati, dan komunikasi, dapat dianalisis secara sistematis.

PROSEDUR PENELITIAN

Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahap utama yang sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, mencakup perancangan permainan edukatif dan penyusunan instrumen observasi sikap sosial untuk pretest. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest, bertujuan untuk mengukur tingkat awal sikap sosial siswa sebelum penerapan permainan edukatif. Tahap ketiga adalah intervensi, di mana permainan edukatif diterapkan secara rutin selama delapan pertemuan, fokus pada aktivitas kolaboratif, komunikasi, dan pengambilan keputusan kelompok. Tahap keempat adalah posttest, yang bertujuan menilai perubahan sikap sosial siswa setelah intervensi.

INSTRUMEN

Fokus setiap tahap jelas: pretest untuk baseline, intervensi untuk penerapan strategi pembelajaran, dan posttest untuk evaluasi hasil (Domínguez et al., 2016). Hasil dari setiap tahap dianalisis untuk menentukan efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan kerja sama, empati, dan komunikasi siswa. Tabel prosedur penelitian disajikan untuk memperjelas hubungan antara langkah, fokus, dan tujuan yang ingin dicapai. Pendekatan bertahap ini memastikan proses penelitian berjalan terstruktur dan terukur (Sugiyono, 2019).

Tabel 1 menyajikan kriteria penilaian sikap sosial yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kriteria Sikap Sosial

Pernyataan Positif	Bobot	Pernyataan Negatif	Bobot
Sangat setuju	5	Sangat tidak setuju	5
Setuju	4	Tidak setuju	4
Ragu-ragu	3	Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2	Setuju	2
Sangat tidak setuju	1	Sangat setuju	1

(Magdalena et al., 2021)

Berdasarkan Tabel 1, penilaian sikap sosial dilakukan dengan memberikan bobot skor pada setiap pilihan jawaban. Pada pernyataan positif, skor tertinggi diberikan pada respons “sangat setuju” dengan bobot 5 dan skor terendah pada respons “sangat tidak setuju” dengan bobot 1. Sebaliknya, pada pernyataan negatif, pemberian skor dilakukan secara terbalik, yaitu respons “sangat tidak setuju” memperoleh bobot tertinggi (5), sedangkan respons “sangat setuju” memperoleh bobot terendah (1).

Penggunaan sistem pembobotan ini bertujuan untuk menjaga konsistensi arah penilaian, sehingga skor yang lebih tinggi secara keseluruhan mencerminkan tingkat sikap sosial yang lebih baik. Dengan demikian, instrumen ini mampu mengukur sikap sosial siswa secara lebih objektif dan proporsional.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data yang diperoleh hasil pretetst dan posttest mengenai sikap sosial yang telah diberikan kepada siswa, maka diperoleh deskriptif statistik nilai rata-rata keseluruhan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji Deskriptif Statistik

Statistik	Pretest	Posttest
N	57	57
Mean	39,91	46,70
Std. Deviation	4,659	3,207
Terendah	27	40
Tertinggi	51	54

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa seluruh sampel berjumlah 57 orang yang mengikuti pretetst dan posttest. Nilai terendah pada pretest adalah 27 sedangkan pada posttest adalah 40. Untuk nilai tertinggi,pretest memiliki nilai 51 sedangkan posttest adalah 54. Nilai rata-rata pretetst adalah 39,91 sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 46,70. Sementara itu, standar deviasi (Std. Deviation) pada pretetst sebesar 4,695 sedangkan pada posttest menurun menjadi 3,207.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,128	57	0,021	Tidak Normal
Posttest	0,130	57	0,018	Tidak Normal

Berdasarkan tabel diatas hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,021 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai posttest sebesar 0,018 juga lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian karena p-value < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data selanjutnya menggunakan uji statistik non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed-Rank Test untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 4. Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

	Sum of Rank	Sikap sosial – permainan edukatif
Negative Ranks	5.50	
Positif Ranks	1647.50	
Z		-6.350
Asymp.Sig.(2-tailed)		.000

Berdasarkan tabel diatas hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa nilai Negative Ranks sebesar 5,50, sedangkan nilai Positive Ranks sebesar 1647,50. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami peningkatan nilai skor sikap sosial setelah diberikan perlakuan permainan edukatif. Selain itu, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -6,530 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan sikap sosial siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap sosial siswa di SDN Ibum 2 masih tergolong rendah sebelum diberikan perlakuan. Hal ini ditunjukkan melalui kurangnya empati antar siswa, rendahnya kemampuan kerja sama, serta kurangnya pengendalian emosional dalam interaksi sosial. Permasalahan tersebut menjadi dasar dilakukannya intervensi melalui penerapan permainan edukatif secara berkelompok sebagai upaya untuk meningkatkan sikap sosial siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa penerapan permainan edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap sosial siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, di mana terjadi peningkatan sikap sosial siswa setelah mengikuti kegiatan permainan edukatif.

Secara deskriptif, peningkatan sikap sosial siswa terlihat pada aspek empati, kerja sama, dan pengendalian emosi. Permainan edukatif yang dilakukan secara berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung, berbagi peran, serta menyelesaikan tugas bersama. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi dan bekerja sama, sehingga secara tidak langsung melatih keterampilan sosial mereka.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif dan sosial yang dikemukakan oleh Piaget (2020) dan Vygotsky (2019), yang menyatakan bahwa aktivitas bermain merupakan cara alami dan efektif dalam mendukung perkembangan anak usia sekolah dasar. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial seperti empati, kerja sama, serta pengendalian emosi dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional siswa. Permainan memiliki karakteristik yang mampu menstimulasi interaksi sosial, komunikasi, serta kemampuan menyelesaikan konflik. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa.

Penelitian lain yang relevan juga menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki berbagai manfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan siswa secara menyeluruh. Dalam proses permainan, siswa dituntut untuk berinteraksi dengan anggota kelompok, sehingga mereka belajar bekerja sama, berbagi peran, serta menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Hal ini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Secara keseluruhan, hasil analisis statistik, baik secara deskriptif maupun inferensial, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan edukatif terhadap peningkatan sikap sosial siswa. Kontribusi media permainan edukatif terhadap peningkatan tersebut menunjukkan

bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif tidak hanya efektif dalam meningkatkan sikap sosial siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan edukatif juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan lain seperti kemampuan berkomunikasi, berpikir, serta interaksi sosial yang lebih baik pada siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap peningkatan sikap sosial siswa di SDN Ibun 2, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap sikap sosial siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, di mana terjadi peningkatan sikap sosial siswa setelah diterapkan permainan edukatif. Dengan demikian, permainan edukatif terbukti efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan sikap sosial siswa.

Selain itu, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, serta mengembangkan empati dan kemampuan komunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berkontribusi pada aspek sosial, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan lain yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnab, S., Brown, K., Clarke, S., Dunwell, I., Lim, T., Suttie, N., Louchart, S., Hendrix, M., & De Freitas, S. (2013). The development approach of a pedagogically-driven serious game to support relationship and sex education (RSE) within a classroom setting. *Computers & Education*, *69*, 15–30. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.06.013>
- Costa Ferreira, P., Veiga Simão, A. M., Stilwell, D., Lopes, S. L., Trindade, F., Pereira, N., & Francisco, S. (2024). Moral disengagement in cyberbullying through serious games in neurodiverse children. In *Integrated Science* (Vol. 33, pp. 255–272). https://doi.org/10.1007/978-3-031-76414-1_12
- Domínguez, R. L., Vidal-Infer, A., De Dios, J. G., & Aleixandre-Benavent, R. (2016). Scientific communication: How to elaborate a research protocol on health sciences. *Acta Pediátrica Española*, *74*(1), 35–40.
- Ebrahim, A. (2012). The effect of cooperative learning strategies on elementary students' science achievement and social skills in Kuwait. *International Journal of Science and Mathematics Education*, *10*(2), 293–314. <https://doi.org/10.1007/s10763-011-9293-0>
- Hashim, K. S., Radzi, F. A. M., Yunus, F. W., Dahlan, N. A., Silah, S., & Wahab, R. A. (2021). Capturing peer interactions while playing *Buaya di Bawah Jambatan* (BDBJ) board game in learning adab and moral values. *Asian Journal of University Education*, *17*(4), 233–242. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i4.16190>
- Herman, B., Aragon, C., Evans, S., & Shanley, L. (2020). Advancing diversity in human-centered data science education through games. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, *57*(1).

<https://doi.org/10.1002/pra2.314>

- Hora, M. T., Chhabra, P., & Smolarek, B. B. (2022). Exploring the factors that influence how (and why) community college instructors teach communication and teamwork skills in computer technology courses. *Community College Journal of Research and Practice*, 46(6), 396–415. <https://doi.org/10.1080/10668926.2020.1859417>
- Hromek, R. (2009). Promoting social and emotional learning with games: “It’s fun and we learn things.” *Simulation & Gaming*, 40(5), 626–644. <https://doi.org/10.1177/1046878109333793>
- Indrawan, P. A., & Mando, B. M. (2024). Pengaruh permainan edukatif terhadap interaksi sosial siswa taman kanak-kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(4).
- Jiménez, O. (2015). Leveraging the social aspect of educational games. *Theory Into Practice*, 54(2), 101–108. <https://doi.org/10.1080/00405841.2015.1010845>
- Jin, Y., Ma, M., Hua, D., & Coward, S. (2017). Games for mental and moral development of youth: A review of empirical studies. *Lecture Notes in Computer Science*, 10622, 245–258. https://doi.org/10.1007/978-3-319-70111-0_23
- Lengkana, A. S. (2013). *Pengaruh kids athletics terhadap self-esteem dan kebugaran jasmani*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lengkana, A. S., Rahman, A. A., Alif, M. N., Mulya, G., & Priana, A. (2020). Static and dynamic balance learning in primary school students. *Sports and Athletics Journal*, 8(6), 469–476. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080620>
- Lengkana, A. S., & Tangkudung, J. (2019). The effect of core stability exercise (CSE) on balance in primary school students. *Journal of Physical Education*, 160–167.
- Magdalena, I., Valentina, F. R., Devita, N., Astuty, H. W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan instrumen sikap sosial siswa kelas V SDN Bencongan VI Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 107–120.
- Marheni, E., Purnomo, E., Jermaina, N., Afrizal, S., Sitompul, S. R., Suardika, I. K., & Ardita, F. T. (2021). Discipline levels of junior students during physical education lessons at schools. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4), 635–641. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090405>
- Marques, A. M., Tanaka, L. H., & Fóz, A. Q. B. (2019). Evaluation of intervention programs for teacher’s social and emotional learning: An integrative review. *Revista Portuguesa de Educação*, 32(1), 35–51. <https://doi.org/10.21814/rpe.15133>
- Nicolaidou, I. (2025). Fact finders: A history game to support young children’s understanding of multiple perspectives in war conflicts. *International Journal of Computer Games Technology*, 2025(1). <https://doi.org/10.1155/ijcg/1274205>
- Oksanen, K., & Hämäläinen, R. (2013). Perceived sociability and social presence in a collaborative serious game. *International Journal of Game-Based Learning*, 3(1), 34–50. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2013010103>
- Palacios Martínez, I. M. (2020). Methods of data collection in English empirical linguistics research: Results of a recent survey. *Language Sciences*, 78.

<https://doi.org/10.1016/j.langsci.2019.101263>

- Permata, N. A., Lubis, M., Perdana, I., Kurniawan, A., & Sembiring, A. (2024). Enhancing educational games: Addressing design challenges and improving effectiveness. *Proceedings of the International Conference on Cyber and IT Service Management*. <https://doi.org/10.1109/CITSM64103.2024.10775684>
- Supriyadi, T., Hakam, K. A., Nurdin, E. S., & Kosasih, A. (2023). Character education for elementary school students: A process of internalizing religious values. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(3), 701–718. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i3.63399>
- Yee, K. T., Hazmi, H. B., Nwe, T. M., Thwin, M. M., Yee, M. M., Khaing, M. M., Lwin, S., & Yi, M. S. (2022). Acceptance of problem-based learning by preclinical students and its impact on learning. *Research Journal of Pharmacy and Technology*, 15(4), 1621–1630. <https://doi.org/10.52711/0974-360X.2022.00271>