

PERMAINAN TRADISIONAL SUMPIT SEBAGAI TEKNIK DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Lip Istirahyu*, Nandang Rusmana, Yusi Riksa Yustiana

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*)e-mail korespondensi: iipistirahayu19@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 1 Desember 2024; direvisi: 3 Desember 2024; disetujui: 11 Desember 2024

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional sumpit sebagai teknik dalam bimbingan konseling kelompok terhadap pengembangan kemampuan kerja sama siswa SD di Singkawang. Permainan sumpit, yang melibatkan keterampilan fisik, konsentrasi, dan kerja sama antar peserta, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama di antara siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur efektivitas kemampuan kerja sama siswa sebelum dan setelah pelaksanaan teknik permainan sumpit dalam bimbingan kelompok dengan menggunakan analisis uji *N-Gain*. Sampel penelitian ini terdiri dari 20 siswa SD di Singkawang yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket yang mengukur kemampuan kerja sama siswa, yang dibagikan sebelum dan setelah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik permainan sumpit, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kerja sama siswa, dengan nilai *N-Gain* Komunikasi = 0.625, Pembagian Tugas = 0.571, Pemecahan Masalah Bersama = 0.684, Pengelolaan Konflik = 0.556, Rasa Percaya Diri = 0.585. Hal ini menunjukkan bahwa permainan sumpit efektif dalam mengembangkan kemampuan kerja sama siswa SD di Singkawang. Penelitian ini menyarankan penggunaan permainan tradisional sebagai metode alternatif dalam bimbingan konseling kelompok untuk memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama siswa.

Kata Kunci: permainan tradisional sumpit; bimbingan konseling kelompok; kemampuan kerja sama

TRADITIONAL CHOPSTICKS GAME AS A TECHNIQUE IN GROUP GUIDANCE TO DEVELOP COOPERATION SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Abstract. This study aims to examine the effect of the traditional game of sumpit as a technique in group counseling on the development of cooperation skills among elementary school students in Singkawang. The sumpit game, which involves physical skills, concentration, and cooperation among participants, is expected to enhance students' ability to work together. This research uses a quantitative method with an experimental design to measure the effectiveness of students' cooperation skills before and after the implementation of the sumpit game technique in group counseling, using *N-Gain* analysis. The sample consists of 20 elementary school students in Singkawang, selected through *purposive sampling*. The instrument used is a questionnaire that measures students' cooperation skills, which was administered before and after the intervention. The results show a significant improvement in students' cooperation skills after participating in group counseling with the sumpit game technique, with *N-Gain* values of Communication = 0.625, Task Division = 0.571, Collaborative Problem Solving = 0.684, Conflict Management = 0.556, and Self-Confidence = 0.585. This indicates that the sumpit game is effective in developing cooperation skills among elementary school students in Singkawang. The study suggests using traditional games as an alternative method in group counseling to strengthen students' social skills and cooperation.

Keywords: the traditional chopstick game; group counseling; cooperation skills

I. PENDAHULUAN

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam pendidikan anak, khususnya dalam pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif (Asrori & Subhan, 2022; Widodo, 2020). Salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai pedagogis tinggi adalah permainan sumpit. Permainan ini mengharuskan para pemain untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas tertentu, sehingga menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi antar anggota kelompok. Di Indonesia, permainan sumpit ini umumnya dimainkan dalam konteks sosial yang mengajarkan kolaborasi, ketelitian, dan kepercayaan diri. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan urbanisasi, permainan

tradisional seperti sumpit semakin dilupakan, padahal potensi edukatifnya sangat besar. Oleh karena itu, penting untuk mengangkat kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa, terutama di sekolah dasar (Sari & Sulistyawati, 2018).

Keterampilan kerja sama merupakan salah satu aspek yang krusial dalam pembelajaran di sekolah dasar (Pratama, 2020; Santoso & Widiastuti, 2021). Kemampuan untuk bekerja dalam tim tidak hanya mendukung keberhasilan akademis tetapi juga membentuk dasar bagi keterampilan sosial yang diperlukan di dunia nyata. Kerja sama yang baik dapat mempercepat penyelesaian masalah, meningkatkan pemahaman, dan mendorong terciptanya iklim sosial yang

sehat (Ardianto & Dwianto, 2022). Keterampilan ini juga terkait erat dengan perkembangan kecerdasan emosional anak, yang membantu mereka untuk lebih mudah beradaptasi dalam berbagai situasi sosial. Maka dari itu, meningkatkan kemampuan kerja sama siswa menjadi salah satu tujuan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Bimbingan konseling kelompok menjadi salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial, termasuk kerja sama antar siswa. Dalam bimbingan konseling, konselor berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa dalam menjalani kegiatan-kegiatan yang mendukung pengembangan diri. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam bimbingan konseling kelompok adalah melalui permainan tradisional, di mana siswa dapat belajar langsung melalui pengalaman bermain bersama teman-temannya (Johnson & Johnson, 2009). Permainan tradisional sumpit, yang membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok, menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan dalam bimbingan konseling untuk meningkatkan kerja sama siswa (Novita & Rahmawati, 2020).

Permainan Sumpit adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari masyarakat Suku Dayak di Kalimantan, yang telah dijelaskan dalam beberapa penelitian tentang permainan tradisional (Suryaningsih, 2016; Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan ini menggunakan alat berupa sumpit (alat tiup) dan biji-bijian kecil atau benda-benda kecil lainnya sebagai sasaran (Sari & Sulistyawati, 2018). Biasanya, sumpit yang digunakan terbuat dari bambu, meskipun pada zaman sekarang juga bisa dibuat dari bahan lain seperti plastik atau logam (Widyastuti & Mahardika, 2019).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama di kalangan anak-anak (Hendri & Kurniawan, 2019; Rahayu & Kurniawati, 2021). Sebagai contoh, penelitian oleh Sari dan Sulistyawati (2018) menemukan bahwa permainan yang melibatkan interaksi kelompok dapat memperbaiki keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah siswa. Penelitian lainnya oleh Ardianto & Dwianto (2022) juga menunjukkan bahwa permainan kelompok yang menuntut kerja sama, seperti permainan sumpit, dapat memperbaiki hubungan antar individu dan meningkatkan kemampuan sosial anak. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan sumpit memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan kerja sama siswa.

Permainan sumpit, dengan segala tantangannya, mendorong siswa untuk berfokus pada pencapaian tujuan kelompok dan menyelesaikan tugas dengan cara yang terorganisir. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka. Ketika anggota kelompok berhasil menyelesaikan tugas bersama, mereka merasa dihargai dan dihormati dalam kelompok, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka. Penelitian oleh Taufik & Yuliana (2022) menunjukkan bahwa permainan yang menuntut kerja sama dapat memperkuat rasa percaya diri siswa, karena mereka merasa mampu menyelesaikan tantangan bersama-sama.

Meskipun ada sejumlah manfaat yang jelas dari permainan tradisional seperti sumpit, penerapannya dalam konteks bimbingan konseling kelompok di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan sumpit terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa di sekolah dasar, khususnya di Singkawang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode bimbingan konseling yang lebih berbasis pada pendekatan sosial dan kolaboratif, serta memberikan bukti empiris mengenai manfaat permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Di Indonesia, penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan telah mendapat perhatian yang semakin besar, terutama dalam konteks pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak. Penelitian oleh Lestari & Arifin (2021) menyatakan bahwa permainan kelompok dapat menciptakan dinamika kelompok yang positif, yang membantu memperkuat hubungan antar individu dan meningkatkan keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kurniawan & Sari (2020) yang menemukan bahwa permainan yang melibatkan kerja sama tim dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Dalam konteks ini, permainan sumpit dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mencapai tujuan tersebut.

Selain itu, permainan sumpit juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang pembagian peran, komunikasi yang efektif, dan penyelesaian masalah dalam kelompok. Pembelajaran ini tidak hanya berlaku di dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain adalah keterampilan yang sangat penting dalam berbagai situasi, baik dalam lingkungan sosial, akademik, maupun profesional (Wahyudi & Suhartono, 2023). Oleh karena itu, memperkenalkan permainan sumpit dalam bimbingan konseling kelompok dapat memberikan dampak yang sangat positif bagi perkembangan sosial dan emosional siswa.

Penerapan permainan sumpit dalam bimbingan konseling kelompok juga sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan yang menekankan pada pembelajaran aktif dan pengalaman langsung. Menurut teori konstruktivisme, siswa akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi pengetahuan serta keterampilan sosial jika mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka (Taufik & Yuliana, 2022). Dengan demikian, permainan sumpit sebagai teknik dalam bimbingan konseling kelompok dapat menjadi media yang sangat efektif dalam membangun keterampilan kerja sama siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode bimbingan konseling yang lebih kreatif dan inovatif, khususnya dalam hal peningkatan keterampilan kerja sama siswa. Diharapkan juga, hasil dari penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang penerapan permainan tradisional dalam pendidikan dan bimbingan konseling, serta memberikan wawasan bagi para pendidik, konselor, dan pengambil kebijakan di sektor

pendidikan untuk lebih memanfaatkan permainan tradisional dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, khususnya desain pretest-posttest control group. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh permainan tradisional sumpit sebagai teknik dalam bimbingan konseling kelompok terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa di sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi pada kemampuan kerja sama siswa setelah diberikan perlakuan (intervensi), serta membandingkan hasilnya antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi. Pendekatan eksperimen ini memberikan bukti yang lebih kuat tentang hubungan sebab-akibat antara teknik yang diterapkan dan peningkatan kemampuan yang diukur (Creswell, 2014; Ary, 2019).

N-Gain dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas peningkatan kemampuan kerja sama siswa setelah penerapan teknik permainan tradisional sumpit dalam bimbingan konseling kelompok. Analisis N-Gain digunakan untuk membandingkan perbedaan skor antara pretest (sebelum intervensi) dan posttest (setelah intervensi), yang memungkinkan peneliti untuk mengukur seberapa besar perubahan yang terjadi pada kemampuan kerja sama siswa.

N-Gain adalah ukuran yang menunjukkan seberapa besar peningkatan yang dicapai oleh peserta didik setelah suatu intervensi, dengan mempertimbangkan nilai awal (pretest) dan nilai akhir (posttest). Dengan membagi maksimum possible gain, yaitu selisih antara skor tertinggi yang bisa dicapai pada posttest dan skor terendah yang mungkin pada pretest dengan selisih nilai posttest dan pre-test.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan sumpit dalam bimbingan konseling kelompok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Peningkatan kemampuan kerja sama ini diukur melalui angket yang berfokus pada beberapa aspek penting seperti komunikasi, pembagian tugas, pemecahan masalah bersama, dan penyelesaian konflik dalam kelompok. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam setiap aspek kerja sama yang diukur.

Berikut adalah tabel yang menggambarkan pengaruh permainan sumpit terhadap kemampuan kerja sama siswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test.

TABEL 1. Efektivitas Permainan Tradisional Sumpit terhadap Kemampuan Kerja sama Siswa SD

Aspek Kerja sama	Pre-test	Post-test	N-Gain
Komunikasi	60	85	0.625
Pembagian Tugas	58	82	0.571
Pemecahan Masalah Bersama	62	88	0.684
Pengelolaan Konflik	55	80	0.556

Aspek Kerja sama	Pre-test	Post-test	N-Gain
Rasa Percaya Diri	59	83	0.585

N-Gain ini memberikan gambaran peningkatan yang terjadi setelah intervensi. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, aspek Pemecahan Masalah Bersama memiliki N-Gain tertinggi, yaitu 0.684, menunjukkan peningkatan yang paling signifikan, dan Aspek Pembagian Tugas memiliki N-Gain terendah, yaitu 0.571, meskipun tetap menunjukkan peningkatan yang baik. Secara keseluruhan, semua aspek mengalami peningkatan yang signifikan, yang menunjukkan efektivitas dari intervensi yang diberikan.

Pada aspek komunikasi, peningkatan yang signifikan dalam aspek komunikasi menunjukkan bahwa permainan sumpit membantu siswa untuk lebih terbuka dalam menyampaikan ide dan instruksi. Komunikasi yang baik sangat penting dalam kerja sama tim, karena setiap anggota kelompok harus saling mendukung dan memahami peran masing-masing dalam mencapai tujuan bersama. Vygotsky (1978) menekankan bahwa permainan sosial dapat mempercepat perkembangan komunikasi dan keterampilan sosial, karena anak-anak belajar melalui interaksi dengan teman sebaya mereka. Selain itu, penelitian oleh Bodrova & Leong (2015) menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan interaksi sosial dapat meningkatkan keterampilan komunikasi anak, yang sangat penting dalam mendukung kerja sama tim. Gabbard & Maccarrone (2021) juga menyoroti bagaimana permainan interaktif dan kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan komunikasi anak-anak melalui kegiatan berbasis kelompok. Penelitian oleh Smith dan Johnson (2022) menemukan bahwa permainan kelompok yang memerlukan komunikasi verbal dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan mereka, yang esensial dalam konteks kerja tim. Trawick-Smith (2014) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan besar dalam pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi anak, yang dapat digunakan secara efektif dalam pendidikan untuk memperkuat kerja sama antar siswa.

Aspek pembagian tugas dalam permainan sumpit, siswa harus saling berbagi tugas untuk mencapai tujuan, seperti bersama-sama menunggu giliran memindai objek sasaran untuk mengumpulkan poin terbanyak menggunakan sumpit. Peningkatan skor dalam aspek ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pentingnya pembagian peran yang efektif dalam tim. Studi oleh Sari & Sulistyawati (2018) mengungkapkan bahwa permainan kelompok yang melibatkan pembagian peran dapat mengajarkan nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab. Penelitian lain juga mendukung temuan ini, seperti penelitian oleh Gabbard & Maccarrone (2021) yang menunjukkan bahwa permainan yang mengutamakan pembagian tugas dalam kelompok dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan tanggung jawab. Smith & Johnson (2022) juga menemukan bahwa pembagian peran yang jelas dalam permainan kelompok dapat memperkuat dinamika sosial dan meningkatkan rasa tanggung jawab antar anggota. Selain itu, Trawick-Smith (2014) mengemukakan bahwa kegiatan berbasis permainan yang melibatkan tugas bersama dapat mengembangkan

pemahaman tentang peran dalam tim, yang mendukung perkembangan keterampilan sosial anak-anak.

Aspek pemecahan masalah bersama, permainan sumpit memerlukan siswa untuk bekerja sama dalam menghadapi tantangan dan menemukan cara terbaik untuk menyelesaikan tugas. Peningkatan dalam pemecahan masalah bersama menunjukkan bahwa siswa lebih mampu berpikir kreatif dan kolaboratif dalam menyelesaikan masalah yang muncul selama permainan. Penelitian oleh Kurniawan & Sari (2020) menunjukkan bahwa kolaborasi dalam permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi tantangan secara bersama-sama. Selain itu, studi oleh Smith & Johnson (2022) juga menemukan bahwa permainan kelompok yang mengutamakan pemecahan masalah bersama dapat memperkuat keterampilan kognitif siswa dan mendorong pendekatan kreatif dalam menyelesaikan tugas. Bodrova & Leong (2015) mengungkapkan bahwa kolaborasi dalam permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih inovatif, yang sangat bermanfaat bagi perkembangan sosial dan akademis anak. Penelitian Gabbard & Maccarrone (2021) menambahkan bahwa interaksi dalam permainan kelompok dapat merangsang keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik dengan cara yang menyenangkan dan kolaboratif.

Aspek pengelolaan konflik, dalam situasi kompetitif atau saat anggota kelompok memiliki perbedaan pendapat, permainan sumpit mengajarkan siswa untuk mengelola konflik secara konstruktif. Peningkatan dalam aspek ini menunjukkan bahwa siswa mulai dapat menyelesaikan ketegangan dengan cara yang lebih positif. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Ardianto & Dwianto (2022) yang menyatakan bahwa permainan yang melibatkan kerja sama kelompok dapat memperkuat kemampuan anak-anak dalam mengelola konflik secara lebih baik. Selain itu, penelitian oleh Gabbard & Maccarrone (2021) menunjukkan bahwa permainan yang mendorong interaksi kelompok dapat membantu anak-anak belajar mengatasi ketegangan dengan cara yang lebih positif dan produktif. Bodrova & Leong (2015); Haris (2020); Ismail (2019) juga menemukan bahwa keterampilan mengelola konflik dalam konteks permainan sosial dapat berkontribusi pada perkembangan keterampilan sosial yang lebih baik di masa depan. Penelitian oleh Smith & Johnson (2022) memperlihatkan bahwa permainan yang melibatkan kerja sama tim berperan penting dalam mengajarkan anak-anak cara berdiskusi dan mencari solusi bersama ketika terjadi konflik.

Rasa percaya diri: ketika siswa berhasil bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dalam permainan sumpit, mereka merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk bekerja sama dengan orang lain. Peningkatan dalam rasa percaya diri mencerminkan keberhasilan mereka dalam berinteraksi dan berkolaborasi dalam tim. Taufik & Yuliana (2022) mencatat bahwa keterampilan sosial seperti kerja sama dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang merupakan elemen penting dalam perkembangan sosial mereka. Penelitian oleh Zimmerman & Schunk (2017) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa keterampilan sosial dan kerja

sama yang efektif dapat berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri di kalangan anak-anak. Selain itu, Bodrova & Leong (2015) menyatakan bahwa keberhasilan dalam berkolaborasi dalam kelompok dapat meningkatkan rasa percaya diri anak-anak dalam kemampuan mereka berinteraksi sosial. Penelitian Rosenberg & McCullough (2019) menemukan bahwa peningkatan kepercayaan diri yang terjadi melalui interaksi sosial yang positif berperan penting dalam perkembangan keterampilan sosial anak.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan sumpit yang diterapkan dalam bimbingan konseling kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa SD di Singkawang. Setiap aspek kerja sama yang diukur mengalami peningkatan yang signifikan setelah intervensi, yang menunjukkan bahwa permainan sumpit efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, pembagian tugas, pemecahan masalah bersama, pengelolaan konflik, dan rasa percaya diri. Berdasarkan temuan ini, permainan sumpit dapat dijadikan metode yang efektif dalam bimbingan konseling untuk memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Mengingat hasil yang positif, permainan tradisional ini bisa menjadi pilihan alternatif dalam mengembangkan kemampuan sosial di sekolah dasar.

REFERENSI

- Ardianto, R., & Dwianto, M. (2022). Communication and collaboration in traditional group games. *Journal of Educational Development*, 28(4), 177-190.
- Ary, D. (2019). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.
- Asrori, A., & Subhan, M. (2022). Hubungan kecerdasan emosional dengan keterampilan sosial anak. *Jurnal Psikologi Anak dan Remaja*, 14(1), 49-60.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). The importance of play in early childhood development and education. *Early Childhood Education Journal*, 43(6), 415-420.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Gabbard, C. P., & Maccarrone, A. (2021). *Interactive play and social communication in childhood education. Journal of Early Childhood Education Research*, 5(2), 223-240.
- Haris, M. (2020). Dampak permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak. *Jurnal Psikologi Anak dan Pendidikan*, 8(1), 12-22.
- Hendri, B., & Kurniawan, A. (2019). Focus and discipline through traditional games. *Pedagogical Journal*, 23(1), 45-56.
- Ismail, H. (2019). Peran permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(3), 45-56.
- Johnson, D. W., & Johnson, F. P. (2009). *Joining together: Group theory and group skills* (10th ed.). Pearson Prentice Hall.

- Kurniawan, F., & Sari, L. (2020). Social skills and academic success: The impact of cooperative games. *Educational Research Quarterly*, 42(2), 135-148.
- Lestari, P., & Arifin, I. (2021). Positive group dynamics through traditional play. *Social Skills Journal*, 19(1), 77-89.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Novita, A., & Rahmawati, S. (2020). Enhancing cooperation skills through group games in elementary school students. *Educational Psychology Review*, 34(3), 227-238.
- Pratama, R. (2020). Kecerdasan emosional dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(3), 22-33.
- Rahayu, S., & Kurniawati, D. (2021). Pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(2), 34-42.
- Rosenberg, M., & McCullough, L. (2019). Self-Esteem and social interaction: The development of self-confidence in adolescents. *Journal of Social Psychology*, 158(1), 74-82.
- Santoso, S., & Widiastuti, D. (2021). Peran keterampilan sosial dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 55-65.
- Sari, D., & Sulistyawati, M. (2018). The role of traditional games in social skills development: A case study of Dayak games. *Journal of Child Development*, 15(2), 102-113.
- Smith, P. K., & Johnson, M. (2022). Collaborative games and their impact on verbal communication skills in children. *Journal of Educational Psychology*, 113(3), 560-574.
- Suryaningsih, N. D. (2016). Permainan tradisional suku Dayak di Kalimantan Barat: Kajian terhadap permainan sumpit. *Jurnal Kebudayaan*, 12(1), 45-60.
- Taufik, R., & Yuliana, D. (2022). Confidence and group work in children. *Journal of Child Development*, 22(3), 90-103.
- Trawick-Smith, J. (2014). *Early Childhood Development: A Multicultural Perspective*. Pearson Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Interaction between play and communication in the development of social skills*. In *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (pp. 93-104). Harvard University Press
- Wahyudi, T., & Suhartono, R. (2023). The role of facilitators in enhancing social skills through traditional games. *Journal of Counseling Education*, 31(1), 99-110.
- Widodo, D. (2020). Membangun keterampilan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(4), 75-85.
- Widyastuti, A., & Mahardika, G. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap pengembangan motorik halus anak-anak suku Dayak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 23(4), 135-147..
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2017). *Self-Regulated Learning and Academic Achievement: Theoretical Perspectives*. Routledge.