

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**
(Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas IV SDN 136 Sukawarna Kota Bandung)

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar



Oleh
Talitha Iswanto Fatin
1707277

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

Talitha Iswanto Fatin, 2020

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

TALITHA ISWANTO FATIN

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



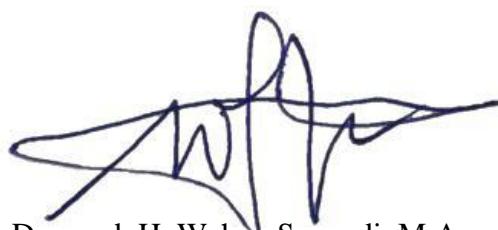
Prof. Dr. Hj. Enok Maryani, M.S.
NIP. 196001211985032001

Pembimbing II



Prof. Dr. H. Sapriya, M. Ed
NIP. 196308201988031001

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Dasar,



Dr. paed. H. Wahyu Sopandi, M.A.
NIP. 196605251990011001

Talitha Iswanto Fatin, 2020

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak akan selesai tanpa bantuan serta dorongan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Paed. H. Wahyu Sopandi, M.A. selaku Kaprodi Pendidikan Dasar yang telah banyak memberi perhatian, motivasi dan memfasilitasi penulis untuk segera menyelesaikan studi dengan tepat waktu;
2. Prof. Dr. Hj. Enok Maryani, M.S. selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan yang terbaik untuk kelancaran tesis ini. Terima kasih yang sangat besar untuk segala waktu, nasihat, dan masukannya yang sangat bermanfaat;
3. Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed. selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan ilmu terbaiknya untuk kelancaran tesis ini. Terima kasih yang sangat besar untuk segala waktu, nasihat, dan masukannya yang sangat bermanfaat;
4. Dosen-dosen di prodi pendidikan dasar SPs UPI Bandung yang selama ini memiliki peran yang sangat besar dalam memberikan ilmu, pengalaman, masukan, sudut pandang baru yang sangat bermanfaat bagi penulis, semoga Allah membalas segala kebaikannya dengan pahala yang berlipat-lipat. Aamiin;
5. Umi Een, terima kasih banyak atas segala bantuannya kepada penulis khususnya dan mahasiswa pada umumnya serta kesetiaan pada prodi Pendidikan Dasar.
6. Ahmad Sholeh, S. Pd., M. M. Pd. selaku Kepala SDN 136 Sukawarna yang telah memberikan bantuan dan juga nasihat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian di SDN 136 Sukawarna;
7. Ibunda tersayang Duriah Masli dan Ayahanda tersayang Wantoro, yang tidak pernah terputus sedetikpun do'anya demi keberhasilan anaknya;
8. Adik tersayang M. Kahfi Iswanto Putra, yang telah memberikan kasih sayang, cinta, motivasi, serta dukungan;

9. Motivator terbaik M. Fauzan Al Ghani yang selalu memberikan nasihat, dukungan lahir batin, serta do'a yang tidak pernah putus;
10. Sahabat Pascasarjana Kelas B dan Kelas IPS Pendidikan Dasar 2017 yang telah mewarnai selama proses perkuliahan di SPs UPI;
11. Guru-guru, staf Tata Usaha serta penjaga sekolah SDN 136 Sukawarna yang selalu memberikan do'a dan dukungan.
12. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebut satu persatu. Hanya rasa terimakasih yang tulus yang dapat peneliti ucapkan dan bersyukur kepada Allah SWT. Semoga segala perhatian, dukungan, bimbingan dan semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Bandung, Desember 2019

Penulis,

ABSTRAK
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Talitha Iswanto Fatin

1707277

Penlitian yang berjudul pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari pembelajaran IPS yang menerapkan permainan tradisional sebagai model pembelajaran terhadap keterampilan siswa sekolah dasar. Alasan peneliti mengambil permainan tradisional sebagai model pembelajaran adalah karena permainan tradisional memiliki aspek-aspek sosial yang dapat melatih keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi. Hasil menunjukkan bahwa permainan tradisional sebagai model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Dilihat dari hasil N Gain untuk kelas yang mendapatkan perlakuan termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Hal ini disebabkan karena keterampilan sosial siswa yang beragam.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Keterampilan Sosial, Pembelajaran IPS

ABSTRACT
**THE INFLUENCE OF TRADITIONAL GAMES IN SOCIAL SCIENCE
LEARNING TO THE SOCIAL SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

By

Talitha Iswanto Fatin

1707277

The study titled the influence of traditional games to social science studies learning on social skills of elementary school students aims to find out how much influence the learning of social studies that applies traditional games as a learning model on the skills of elementary school students. The reason researchers take traditional games as a learning model is that traditional games have social aspects that can train the social skills of elementary school students. This research is a quasi-experimental study. The results show that the traditional game as a learning model influences the improvement of the social skills of elementary school students. Judging from the results of the N Gain for classes that get treatment included in the category quite effective. This is due to the diverse social skills of students.

Keywords: Traditional Games, Social Skills, Social Studies Learning

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
ABSTRAK PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR.....	7
ABSTRACT THE INFLUENCE OF TRADITIONAL GAMES IN SOCIAL SCIENCE LEARNING TO THE SOCIAL SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS	8
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Struktur Organisasi Tesis	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Keterampilan Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
B. Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
C. Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i> . Error! Bookmark not defined.	Error! Bookmark not defined.
D. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
E. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Partisipan	Error! Bookmark not defined.
C. Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
D. Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.

E. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
G. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Temuan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan dan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C. Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Dimensi Keterampilan Sosial dan Indikator Keterampilan Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Indikator Keterampilan Sosial dalam Permainan Kucing-Kucingan..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 3 Aspek Sosial dan Indikator Keterampilan Sosial Permainan Engklek	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 4 Aspek Sosial dan Indikator Keterampilan Sosial Permainan Galah Asin	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 5 Fungsi Permainan Tradisional	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Design Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan Sosial	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Kolerasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kategori Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kategori Daya Pembeda.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Hasil Uji Coba Instrumen Tes Keterampilan Sosial	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Pertemuan Ke-1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Pertemuan Ke-3	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Nilai pretest dan posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Skor N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Uji Normalitas Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Uji t Sampel Berkorelasi (Kelas Eksperimen)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Korelasi Sampel Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Hasil Uji t Keterampilan Sosial Kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Uji t Sampel Berkorelasi (Kelas Kontrol)	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 12 Korelasi Sampel Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Hasil Uji t Keterampilan Sosial Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Permainan Engklek **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 2. 2 Tempat Permainan Galasin **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Data Awal Tes Keterampilan Sosial pada Pretest Siswa Kelas
Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 2 Data Awal Tes Keterampilan Sosial pada Pretest Siswa Kelas Kontrol
..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 3 Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest Tes Keterampilan Sosial Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 4 Data Akhir Tes Keterampilan Sosial pada Posttest Siswa Kelas
Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 5 Data Akhir Tes Keterampilan Sosial pada Posttest Siswa Kelas Kontrol
..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, Dwi Nurhayati. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-ularan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1 (2), hlm. 137-146.
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatai Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bartholomeu, Daniel, dkk. (2015). School Performance in Writing, Reading and Mathematics Related to Sosial Skills. *International Journal of Psychology and Behavioral Sciences*, Vol. 5 (1), hlm. 1-5.
- Budiningsih, Asri C. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cartletge, G. Dan Milburn, J.F. (1995). *Teaching Sosial Skills to Children and Youth: Innovative Approaches (3erded)*. Massachusetts. Boston: Allyn and Bacon.
- Coleman, W. L. & Lindsay, R. L. (1992). Interpersonal disabilities. Social skill deficits in older children and adolescents: their description, assessment, and management. *The Pediatric Clinics of North America*, Vol. 39 (3), hlm. 551-56.
- Combs, ML & Slaby, DA. (1977). *Social Skills Training With Children* . New York: Plenum Press.
- Creswell, John. (2015). *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*.
- Danial, E. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Denault, Anne-Sophie, & Dery, Michele. (2014). Participation in Organized Activities and Conduct Problems in Elementary School: The Mediating Effect of Sosial Skills. *Journal of Emotional and Behaviorial Disorder*, hlm. 1-13.
- Effendi, R, dkk. (2009). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Enterprise, J. (2014). *SPSS untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fadli, Zen. (2015). *Membentuk Karakter Anak dengan Olahraga Tradisional*. *Jurnal Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED*, Vol. 14 (2), hlm. 49-56.

- Fajriah, N.. (2017). *Pengaruh Permainan Tradisional Gundu terhadap Pemahaman Konsep Pengukuran Panjang*. *Jurnal E-DuMath*, Vol. 3 (1). DOI 10.26638/je.282.2064.
- Falcao, Alessandra, F. (2015). Intervention in Sosial Skills: The Behavior of Children from the Perspective og Parents and Teacher. *British Journal of Education, Society and Behavioral Science*, Vol. 11 (3), hlm. 1-18.
- Fraenkle, J.R & Wallen, N. E, (2011). How to design and evaluate research in education. New York : McGraw-Hill.
- Gall, Meredith D, Gall, Joyce P, & Borg, Walter R. (2003). *Educational Research an Introduction*. USA: Pearson Education, Inc.
- Gil Madrona, P., et al. (2014). Improving Sosial Skills through Physical Education in Elementary 4th Year. *American Journal of Sport Science and Medicine*, Vol. 2 (6A), hlm. 5-8.
- Gimpel, G. A & Merrell, K. W. (1998). *Sosial Skills of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, Treatment*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Gresham, Frank et al. (2011). Comparability of the Sosial Skills Rating System to the Sosial Skills Improvement System: Content and Psychometric Comparation Across Elementary and Secondary Age Levels. *American Psychological Association*, Vol. 26 (1), hlm. 27-44.
- Hake, PR. (1998). Interactive-Engagement Versus Tradisional Methods: A Six Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses. *American Journal of Physic*. Vol. 66 (1), hlm. 64-74. http://www.montana.edu/msse/Data_analysis/Hake_1998_Normalized_gain.pdf
- Hammer, J. (2008). Games in Learning Context. *Journal E-Learning*. Vol. 5 (2). www.wwwords.co.uk/ELEA.
- Hamzuri dan Siregar, T. R. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Hapidin dan Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 10 (2), hlm. 201-212.
- Hasyim, K. (2013). *Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor)* [Online]. Diakses dari <http://gurukelas6sd.blogspot.co.id/2013/08/permainan-tradisional-galah-asin-gobak.html> pada tanggal 21 Oktober 2017

- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, Vol. 5 (2), hlm. 2.
- Hidayati, Mujinem & Senen, Anwar. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul . (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Huizinga. (1950) *homo Ludens A Study of The Play-element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Ibrahim, Muslimin. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Imam Ghazali. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ismail, A. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti, dkk. (2016). The Influence of Traditional Game with Experiential Learning Method on Sosial Competence. *International Journal of Recent Scientific Research*, Vol. 7 (4).
- Jarolimek & Parker. (1993). *Sosial Studies in Elementary Education*. New York: McMillan Publishing.
- Kadir. (2015). *Statistika Terapan* . Depok: Rajawali Pers.
- Kasbolah, K. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Kasim, S. N. O. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Bugis Makassar sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi, Pendidikan, dan Konseling*. Vol. 3 (1), hlm. 45-52. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK/articile/view/3016>.
- Kibtiyah, M. (2006). Efektivitas Cooperative Games dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, Vol. 6 (1), hlm. 61-95.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Lie, Anita. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Lynch, S. A., & Simpson, C. G. (2010). Sosial Skill: Laying the Foundation for Success. *Dimensions of Early Chilhood*, Vol. 38 (2), hlm. 3-12.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Martell, Christopher. (2016). Aproaches to Teaching Race in Elementary Sosial: a Case Study of Preservice Teacher. *The Journal of Sosial Studies Research*, Vol. 23, hlm. 236-239).
- Masduki, L.R. dan Kurniasih, E. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Meningkatkan Multiple Intelegensi Siswa dan Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 2 (2). P-ISSN: 2502-7638; E-ISSN: 2502-8391.
- Maryani, E., dan Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*, Vol. 9 (1).
- Maryani, Enok & Syamsudin, Helius. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, hlm. 1-15.
- Maryani, Enok. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- McMillan, J. H. Dan Scumacher, S. (1997). *Research in Education*. Edisi terjemahan. New York: Addison Wesley Longman. Inc.
- Misbach, Ifa H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. UPI.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mussen, P. H. (1994). *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Arcan.
- Natanael, S. &. (2013). *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nugrahani. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Vol. 36.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524>

Nugrahastuti, E., Puspaningtyas, E., Puspitasari, M., & Maret, U. S. (2012). Nilai-Nilai Karakter pada Permainan, hlm. 265-273.

Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>.

Parji, Andriani; E. Reni. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Gulawetan : Jurnal Studi Sosial Vol. I (1) Juli 2016*, hlm. 14-23.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Perdani, Putri. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 7 (2)*.

Prahmana, R. C. I., dkk. (2013) Learning Multiplication Using Indonesian Traditional game in Third Grade. *Journal on Mathematics Education, Vol. 3 (2)*. <http://dx.doi.org/10.22342/jme.3.2.1931.115-132>

Prastisti dan Hertinjung. (2011). Pengaruh Permainan Tradisional pada Kecerdasan Emosi. *Jurnal dalam Prosiding Seminar Nasional Mengungkapkan Potensi Peserta Didik dan Sebagai Basis Pengembangan Pendidikan Karakter*.

Rashid, Tallat. (2010). Development of Sosial Skills among Children at Elementary Level. *Bulletin of Education and Research*, 32 (1), hlm. 69-78.

Riduan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rojihah, dkk. (2015). Perbedaan Political Awareness dilihat dari Peran Gender Pemilih Pemula. *Jurnal Psikologi Mediapsi, Vol. 1 (1)*, hlm. 59-66.

Sadiman, Arief. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Seniati, L., Yulianto, A. & Setiadi, B. N. (2008). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks.

Seriati, N. N. dan Hayati, N.. (2012). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini [Online]*. Diakses dari

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf>.

Shoimin, Aris. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Simanjuntak, Jasper dan Barutu, Tialin. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Asisi Medan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. Vol. 1 (1), hlm. 1-6.

Slavin, R. E. (2000). *Education Psychology: Theory and Practice. Sixth Edition*. Boston: Allyn and Bacon.

Suheman, E. & Kusumah, Y. S. (1990). *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung:

Sugiyarto. (2018). *Gara-gara Buku Hilang, Dua Anak SD Bertengkar Hingga Satu Tewas Tertusuk Gunting* [Online]. Diakses dari <https://www.tribunnews.com/amp/regional/2018/07/24/> pada 20 Desember 2018.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sumantri, Mohamad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Supriatna, Nana. (2009). *Konsep Dasar IPS* [Online]. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR_PEND_SEJARAH/1961101419860_11-NANA_SUPRIATNA/MATTRI-KONSEP-DASAR-IPS.pdf

Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Supriono, Yoyo. (2015). *Pembelajaran IPS dalam Kurikulum 2013* [Online]. Diakses dari <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/330-pembelajaran-ips-dalam-kurikulum-2013>

Syaodih, E. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini. *Bahan Pelatihan Pembelajaran Terpadu Yayasan Pendidikan Salman Al Farisi*. Bandung.

Tedjasaputra, M.S. (2003). *Bermain, Mainan dan Permainan. Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.

- To, Karno. (2003). *Mengenal Analisis Tes (Pengantar ke Program Komputer ANATES*. Bandung: Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UPI.
- Trilling, Bernie dan Fadel, Charles. (2009). *21st Century Skills Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Tumon, Matraisa B.A. (2014). Studi Deskriptif Perilaku *Bullying* pada Remaja. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. Vol. 3 (1), hlm. 1-17.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Upton, Penney. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakrata: Erlangga.
- Wasono, Hari T. dan Hantoro, J. (2018). *Siswa SD di Kediri Jadi Korban Bullying, Alami Infeksi Otak [Online]*. Diakses dari <https://www.nasional.tempo.co/amp/1055133/> pada 20 Desember 2018
- Widiastuti, Rina. (2018). *Hari Anak Nasional, KPAI Catat Kasus Bullying Paling Banyak [Online]*. Diakses dari <https://nasional.tempo.co/read/1109584/> pada 10 Februari 2019.
- Widiyanto, M. A. (2013). *Statistika Terapan Konsep & Aplikasi SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wiklund, M. dan Mozelius, P. (2013). Learning Games or Learning Stimulating Games: An Indirect Approach to Learning Stimulating Effects from Off-the-Shelf Games. *International Journal of Digital Information and Wireless Communications (IJDIWC) The Society og Digital Information and Wireless Communications*, Vol. 3 (3), ISSN: 2225-658X.