



Kerangka Desain Pembelajaran Game untuk Peningkatan Keterampilan Sosial di Pendidikan Jasmani

Mas'odi

STKIP PGRI Sumenep, Indonesia

E-mail correspondence to: masodi@stkipgrisumenep.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan kerangka pembelajaran permainan eksperiensial untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui permainan serius dalam pendidikan jasmani. Metodologi penelitian tindakan kelas digunakan untuk mengeksplorasi integrasi pengalaman belajar berbasis permainan, dengan fokus pada kegiatan kolaboratif yang mendorong komunikasi, kerja sama tim, dan empati. Skenario pembelajaran dirancang agar siswa berinteraksi dengan teman sebaya dalam memecahkan tantangan, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk interaksi sosial dan pengembangan keterampilan interpersonal. Penelitian ini menawarkan wawasan dan alat praktis bagi pendidik untuk menerapkan permainan serius secara efektif dalam kurikulum, mendukung perkembangan holistik anak-anak dengan menggabungkan aktivitas fisik dan peningkatan keterampilan sosial. Melalui siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dampak permainan ini terhadap kemampuan sosial siswa dievaluasi, menghasilkan rekomendasi berbasis bukti untuk praktik terbaik di lingkungan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada peningkatan pembelajaran interaktif dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi siswa.

Keywords: Pembelajaran eksperiensial, permainan serius, keterampilan sosial, pendidikan jasmani, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas, kerja sama tim, komunikasi, empati.

emosional mereka (Rahayu et al., 2022; Syah, 2020a; Syamsudin & Hadi, 2025a).

Dalam konteks pendidikan, salah satu masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya perhatian terhadap pengembangan keterampilan sosial dalam kurikulum pendidikan jasmani. Banyak kurikulum saat ini lebih fokus pada aspek fisik seperti kemampuan atletik dan kebugaran, sementara keterampilan sosial yang penting, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati, sering kali diabaikan (Andriani & Sari, 2024; Prasetya & Hidayat, 2024; Syamsudin & Hadi, 2025b). Menurut penelitian yang diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Jasmani (2021), kurangnya integrasi keterampilan sosial dalam pendidikan jasmani dapat mengakibatkan siswa kurang siap untuk berinteraksi secara efektif di lingkungan sosial. Selain itu, penelitian dari Jurnal Psikologi Pendidikan (2022) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik lebih mampu bekerja dalam tim dan mengatasi konflik dengan lebih efektif.

Masalah lainnya mencakup kurangnya pelatihan bagi pendidik dalam mengajarkan keterampilan sosial, yang menyebabkan mereka merasa tidak percaya diri dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Penelitian oleh Nurishlah et al., (2024) menunjukkan bahwa hanya 30% guru yang merasa terlatih untuk mengajarkan keterampilan sosial dalam konteks pendidikan jasmani. Selain itu, ada tantangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan sosial, di mana interaksi positif antara siswa perlu ditingkatkan. Kurangnya sumber daya dan alat bantu mengajar juga menjadi kendala, di mana 40% sekolah tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan salah satu komponen esensial dalam perkembangan anak di usia sekolah dasar (Hanafi et al., 2022; Nurhayani et al., 2024; Setiawati et al., 2024). Keterampilan ini meliputi kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, dan menunjukkan empati terhadap orang lain. Anak-anak yang menguasai keterampilan ini cenderung membangun hubungan yang lebih sehat dan harmonis dengan teman sebayanya. Namun, ada banyak siswa yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan sosial ini, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan sosial dan

kegiatan yang melibatkan keterampilan sosial (Ediora et al., 2024; Saputra et al., 2024a; Winata & Arisona, 2024). Dengan demikian, perlu ada upaya kolaboratif antara pendidik, kurikulum, dan kebijakan pendidikan untuk mengatasi masalah ini secara menyeluruh.

Implementasi pembelajaran berbasis permainan menghadirkan berbagai tantangan yang kompleks. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman mendalam di kalangan pendidik mengenai metode ini (Kartikasari & Muthmainah, 2023; Khadijah et al., 2024; Saputra et al., 2024b). Hal ini diperparah dengan terbatasnya sumber daya yang tersedia, baik dalam hal materi maupun pelatihan bagi guru. Menurut penelitian oleh Lubis et al., (2024), banyak pendidik merasa tidak percaya diri dalam merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan serius, yang dapat mengakibatkan rendahnya kualitas interaksi di dalam kelas. Selain itu, banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan, sehingga menghambat implementasi yang efektif (Kartikasari & Muthmainah, 2023; Khadijah et al., 2024; Virdawati et al., 2021).

Tantangan lain yang muncul adalah kesulitan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk interaksi positif di antara siswa. Penelitian oleh (Handayani et al., 2021a) menunjukkan bahwa siswa seringkali merasa canggung saat terlibat dalam permainan yang membutuhkan kolaborasi, terutama jika mereka tidak terbiasa dengan metode tersebut. Selain itu, perbedaan gaya belajar dan karakteristik siswa juga menjadi faktor yang menyulitkan guru dalam menerapkan pendekatan ini secara merata. Sumber lain menyatakan bahwa kurangnya dukungan dari orang tua dan masyarakat juga dapat menjadi penghalang, di mana mereka tidak memahami manfaat dari pembelajaran berbasis permainan (Fitriani et al., 2020a; Handayani et al., 2021b; Pratama & Purnomo, 2023a).

Sejumlah penelitian telah dilakukan terkait penggunaan permainan dalam pendidikan, namun umumnya fokus penelitian lebih terbatas pada aspek tertentu saja. Penelitian oleh (Fisdausyi & Riswanto, 2023a; Pratama & Purnomo, 2023b; Simbolon, 2024) meneliti bagaimana pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa. Namun, studi ini memiliki kelemahan karena tidak secara khusus membahas dampaknya pada keterampilan sosial yang juga penting dalam konteks pembelajaran. Selanjutnya, Yusuf & Lusiana (2022) mengkaji dampak permainan kolaboratif pada kemampuan kerja sama tim. Meskipun hasilnya menjanjikan, penelitian ini tidak mengaitkannya dengan pendidikan jasmani, yang bisa memberikan perspektif tambahan tentang bagaimana permainan dapat mempengaruhi kesehatan fisik serta sosial siswa. Menurut Imanti et al., (2023) mengeksplorasi pengaruh permainan serius terhadap keterampilan kognitif, tetapi

tidak menyentuh dimensi sosialnya, yang merupakan komponen penting dalam pengembangan holistik siswa.

Selain itu, ada juga penelitian oleh Rahmat & Nur (2024) yang menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan kreativitas siswa, namun tidak menjelaskan mekanisme bagaimana permainan tersebut berkontribusi pada proses belajar. Penelitian oleh (Kurniawan et al., 2022) menyoroti pentingnya permainan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi kurang memberikan gambaran mengenai aplikasi praktisnya di kelas. Terakhir, penelitian oleh Hasan & Hertinjung (2024) menunjukkan bahwa permainan dapat membantu dalam penguasaan materi pelajaran, tetapi tidak mempertimbangkan faktor-faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi hasil. Kelemahan-kelemahan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang mengintegrasikan berbagai dimensi dalam penggunaan permainan dalam pendidikan (Fisdausyi & Riswanto, 2023b; Fitriani et al., 2020b).

Penelitian ini menawarkan kerangka desain pembelajaran game eksperiensial yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan serius dalam konteks pendidikan jasmani (Febriana et al., 2024; Octaviano & Fathoni, 2022; Utomo, 2020). Pendekatan ini mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pengembangan keterampilan sosial, menghadirkan inovasi baru dalam literatur pendidikan.

Meskipun literatur yang ada membahas penggunaan permainan dalam pendidikan, terdapat kekurangan dalam penelitian yang mengintegrasikan keterampilan sosial ke dalam pendidikan jasmani melalui permainan serius (Damrah et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyoroti bagaimana permainan serius dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial di kalangan siswa sekolah dasar (Budiman & Suharto, 2021; Mikdar et al., 2021; Subrata, 2023).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada aspek kognitif atau fisik, penelitian ini memprioritaskan pengembangan keterampilan sosial melalui interaksi dalam permainan (Sahabuddin et al., 2022; Sofiarini et al., 2020; Sulubara & Amrizal, 2023). Dengan menggunakan metodologi Penelitian tindakan kelas, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi teori tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk menerapkan permainan serius dalam kurikulum mereka (Irawan et al., 2020).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih holistik dan efektif dalam pendidikan jasmani, sekaligus meningkatkan

keterampilan sosial siswa secara bersamaan. Studi ini akan didukung oleh sumber-sumber empiris terbaru (2020-2024) untuk memperkuat dan mendukung temuan yang diperoleh

Selain itu, ada juga penelitian oleh Arpianti et al., (2024) yang menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan kreativitas siswa, namun tidak menjelaskan mekanisme bagaimana permainan tersebut berkontribusi pada proses belajar. Penelitian oleh Wilson (2021) menyoroti pentingnya permainan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi kurang memberikan gambaran mengenai aplikasi praktisnya di kelas. Terakhir, penelitian oleh Sudrajat et al., (2024) menunjukkan bahwa permainan dapat membantu dalam penguasaan materi pelajaran, tetapi tidak mempertimbangkan faktor-faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi hasil. Kelemahan-kelemahan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang mengintegrasikan berbagai dimensi dalam penggunaan permainan dalam pendidikan. Penelitian ini menawarkan kerangka desain pembelajaran game eksperiensial yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan serius dalam konteks pendidikan jasmani. Pendekatan ini mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pengembangan keterampilan sosial, menghadirkan inovasi baru dalam literatur pendidikan (Erdilnita & Purwadi, 2022; Insanistyo et al., 2023; Mustafa & Masgumelar, 2022).

Meskipun literatur yang ada membahas penggunaan permainan dalam pendidikan, terdapat kekurangan dalam penelitian yang mengintegrasikan keterampilan sosial ke dalam pendidikan jasmani melalui permainan serius (Purwanto & Baan, 2022; Riyanto, 2020; W. et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyoroti bagaimana permainan serius dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan

keterampilan sosial di kalangan siswa sekolah dasar (Krisnaningsih et al., 2024; Setiawati et al., 2024; Syah, 2020b).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada aspek kognitif atau fisik, penelitian ini memprioritaskan pengembangan keterampilan sosial melalui interaksi dalam permainan. Dengan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi teori tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk menerapkan permainan serius dalam kurikulum mereka (Fitriani et al., 2020a; Handayani et al., 2021a; Saputra et al., 2024a).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih holistik dan efektif dalam pendidikan jasmani, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial siswa secara bersamaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan kerangka desain pembelajaran game eksperiensial dalam konteks pendidikan jasmani (Novitasari et al., 2024). Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan serius. Berikut adalah sub-sub metode penelitian yang akan digunakan.

2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang sistematis dalam proses penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Alur dari desain penelitian adalah sebagai berikut, pada gambar 1 :



Figure 1. Flowchart Implementasi Keterampilan Menulis Berbantu "Twitter"

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, langkah-langkah terstruktur pada Gambar 1 sangat penting untuk diikuti. Proses ini dimulai dengan perencanaan yang matang, di mana rencana aksi dibuat untuk mengembangkan strategi dan materi pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah perencanaan, langkah berikutnya adalah pelaksanaan, di mana strategi yang telah dirancang diterapkan langsung di dalam kelas. Selama proses ini, observasi dilakukan untuk mengamati interaksi dan keterampilan sosial siswa, yang sangat penting untuk memahami dinamika kelas. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk merefleksikan hasil pembelajaran, sehingga perbaikan dapat dilakukan untuk siklus pembelajaran

berikutnya. Dengan mengikuti

langkah-langkah ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas V di sebuah sekolah dasar yang terletak di Sumenep. Populasi penelitian ini dipilih karena mereka merupakan kelompok yang ideal untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui pembelajaran berbasis permainan. Berikut adalah detail mengenai subjek penelitian yang dicantumkan pada tabel 1 :

Table 1. Subjek Penelitian

Keterangan	Detail
Jumlah Siswa	30
Tingkat Kelas	Kelas V
Lokasi Sekolah	Sumenep
Jenis Kelamin	Campuran (Laki-laki dan Perempuan)
Usia Rata-rata	10-11 tahun

2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner, observasi, dan catatan lapangan.

Berikut adalah rincian instrumen yang akan digunakan:

Table 2. Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Jumlah Butir	Subjek Penelitian	Lokasi
1	Kuesioner Keterampilan Sosial	20	30 siswa	[Nama Sekolah]
2	Observasi Interaksi Siswa	10	30 siswa	[Nama Sekolah]
3	Catatan Lapangan	-	Peneliti	[Nama Sekolah]

Kuesioner dan observasi dirancang untuk mengukur keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Kuesioner terdiri dari pertanyaan yang mencakup aspek komunikasi, kerja sama tim, dan empati.

2.4 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

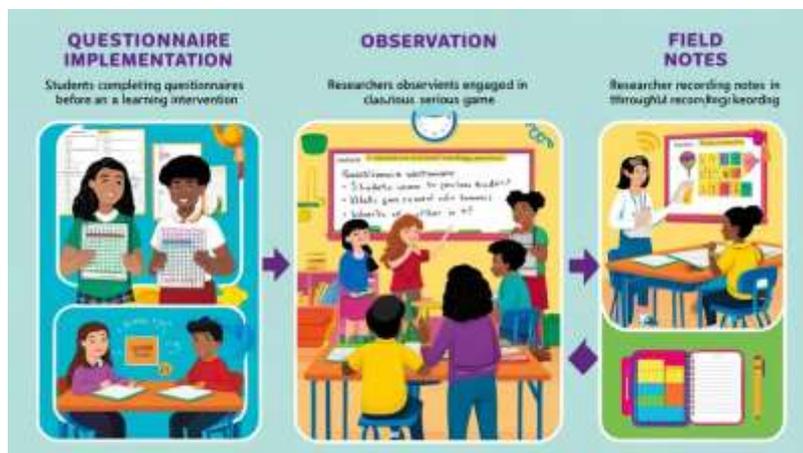


Figure 2. Proses Pengumpulan Data

Gambar 2 bertujuan untuk memberikan gambaran tentang metode penelitian yang digunakan dalam studi ini. Dalam penerapan kuesioner, siswa akan diminta untuk mengisi kuesioner sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran, yang bertujuan untuk mengukur perubahan yang terjadi. Selanjutnya, observasi akan dilakukan oleh peneliti terhadap interaksi siswa selama sesi permainan serius, guna menilai keterampilan sosial yang muncul. Selain itu, catatan lapangan akan diambil untuk mencatat temuan penting dan refleksi dari setiap siklus yang dilakukan, memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai proses belajar siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat dihasilkan data yang

komprehensif untuk mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.

2.5 Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuesioner dan observasi akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif: 1) Analisis Kuantitatif: Mengukur perubahan dalam keterampilan sosial siswa dengan menggunakan statistik deskriptif; 2) Analisis Kualitatif: Menggali pengalaman siswa selama proses pembelajaran melalui interpretasi data observasi dan catatan lapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan proses pada Gambar 3.

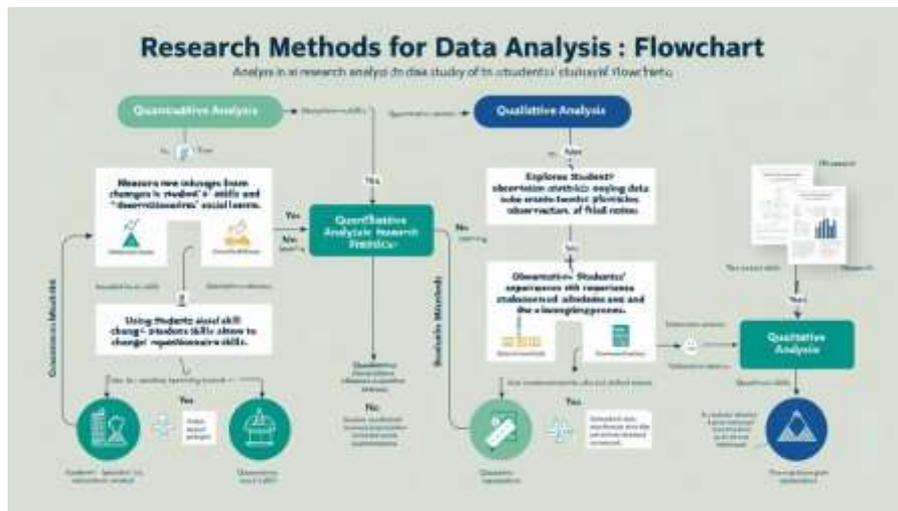


Figure 3. Analisis Data

Gambar 3 menyajikan proses bagaimana analisis yang dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Melalui analisis kuantitatif, kami mengukur perubahan yang terjadi pada keterampilan sosial siswa dengan menggunakan statistik deskriptif, sementara analisis kualitatif memberikan wawasan mendalam mengenai pengalaman siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, gambar ini tidak hanya menggambarkan angka-angka, tetapi juga memberikan konteks yang lebih luas tentang

observasi, dan refleksi. Data diolah untuk menunjukkan dampak implementasi kerangka desain pembelajaran game eksperiensial pada keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

bagaimana pembelajaran mempengaruhi perkembangan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner,

3.1 Peningkatan Keterampilan Sosial Berdasarkan Kuesioner

Hasil kuantitatif dari kuesioner yang diisi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan serius menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan sosial. Pada tabel berikut akan menunjukkan perbandingan skor rata-rata keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah intervensi pada tiga indikator utama, yakni komunikasi, kerja sama tim, dan empati. Data ini memberikan gambaran tentang efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan serius. Berikut adalah tabel 3 :

Table 3. Perbandingan Skor Rata-Rata

Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
-----------	----------	-----------	-------------

	(Rata-rata Skor)	(Rata-rata Skor)	(%)
Komunikasi	60	80	33,33%
Kerja Sama Tim	58	76	31,03%
Empati	55	79	43,64%

Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh indikator keterampilan sosial mengalami peningkatan signifikan. Aspek empati mengalami peningkatan tertinggi sebesar 43,64%, diikuti oleh komunikasi (33,33%) dan kerja sama tim (31,03%).

3.2 Hasil Observasi Interaksi Siswa Selama Permainan

Observasi dilakukan dalam setiap siklus pembelajaran untuk

mengamati interaksi siswa selama kegiatan permainan serius. Observasi difokuskan pada bagaimana siswa berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan empati terhadap satu sama lain. Diagram berikut menggambarkan alur interaksi sosial siswa selama pembelajaran berbasis permainan:

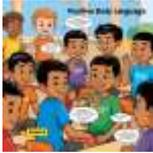


Figure 4. Alur Interaksi Sosial Siswa

Gambar diagram diatas memberikan gambaran tentang alur interaksi

sosial siswa selama pembelajaran berbasis permainan. Berikut Tabel Hasil Observasi Interaksi Siswa :

Table 4. Hasil Obsevasi Interaksi Siswa

Komponen Utama	Sub-Komponen	Hasil Observasi	Contoh Pengamatan
Komunikasi	Aktivitas Diskusi	Pada awal siklus, komunikasi antar siswa cenderung pasif. Namun, setelah implementasi permainan serius, siswa mulai terlibat aktif dalam diskusi kelompok.	Siswa A memberikan ide tentang strategi permainan, sementara siswa B dan C memberikan tanggapan dan saran. 
	Penyampaian Ide	Siswa mulai menyampaikan ide secara terbuka dan mendengarkan pendapat teman dengan lebih baik.	Siswa D menyampaikan strategi untuk menyelesaikan tantangan, dan siswa lain mendukung atau memberikan masukan. 
	Bahasa Tubuh	Siswa menunjukkan bahasa tubuh yang lebih terbuka, seperti kontak mata dan gestur tangan saat berbicara.	Siswa E mengangguk dan tersenyum saat mendengarkan ide dari siswa lain. 
Kerja Sama Tim	Pembagian Peran	Aktivitas kolaboratif dalam permainan mendukung	Siswa F menjadi pemimpin tim, sementara siswa G dan H bertanggung jawab pada tugas spesifik dalam permainan.

Empati		kemampuan siswa untuk berbagi peran dan tanggung jawab.		Siswa I membantu siswa J yang kesulitan memahami aturan permainan.
	Kolaborasi dalam Tugas	Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan permainan dengan saling membantu dan berbagi informasi.		Siswa K dan L berbeda pendapat tentang strategi, tetapi akhirnya sepakat setelah berdiskusi.
	Penyelesaian Konflik	Siswa mampu menyelesaikan konflik kecil dalam tim dengan diskusi dan kompromi.		Siswa M mendukung siswa N yang merasa kesulitan dengan tugasnya, dengan mengatakan, "Kamu pasti bisa!"
	Pemahaman Perspektif Teman	Narasi dalam permainan mendorong siswa untuk memahami sudut pandang teman mereka.		Siswa O memberikan semangat kepada siswa P yang merasa gugup saat bermain.
	Respons Emosional	Siswa menunjukkan respons emosional yang lebih positif terhadap teman yang mengalami kesulitan.		Siswa Q membantu siswa R yang kesulitan memahami aturan permainan tanpa diminta.
	Sikap Peduli	Siswa menunjukkan sikap peduli terhadap teman yang membutuhkan bantuan.		

Dari tabel 4 diatas, terdapat interaksi 3 siswa, yaitu :

1. Komunikasi:

Observasi menunjukkan bahwa siswa yang awalnya pasif mulai terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Mereka tidak hanya menyampaikan ide tetapi juga mendengarkan pendapat teman dengan lebih baik. Bahasa tubuh yang lebih terbuka, seperti kontak mata dan gestur tangan, juga terlihat lebih sering.

2. Kerja Sama Tim:

Aktivitas permainan serius mendorong siswa untuk berbagi peran dan tanggung jawab dalam kelompok. Kolaborasi

terlihat dalam cara siswa saling membantu menyelesaikan tugas. Bahkan, konflik kecil yang muncul dapat diselesaikan melalui diskusi dan kompromi.

3. Empati:

Narasi permainan yang dirancang untuk mendorong pemahaman emosional berhasil meningkatkan empati siswa. Mereka lebih peka terhadap perasaan teman dan menunjukkan sikap peduli, seperti memberikan semangat atau membantu teman yang kesulitan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi permainan serius dalam pembelajaran pendidikan jasmani berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Komunikasi, kerja sama tim, dan empati siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa tidak hanya belajar untuk berinteraksi secara efektif tetapi juga mengembangkan sikap peduli terhadap teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan serius dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial siswa.

Melalui hasil observasi yang telah dilakukan, terlihat adanya perubahan signifikan dalam aspek komunikasi, kerja sama tim, dan empati di antara siswa. Pada awal siklus, komunikasi antar siswa terkesan pasif. Namun, setelah implementasi permainan, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok meningkat, dan mereka mulai menyampaikan ide-ide dengan lebih terbuka. Aktivitas kolaboratif yang dilakukan dalam permainan juga mendukung kemampuan siswa untuk berbagi peran dan tanggung jawab, menciptakan suasana kerja sama yang lebih kuat. Selain itu, narasi dalam permainan berperan penting dalam meningkatkan rasa empati siswa, membantu mereka untuk lebih memahami sudut pandang teman-teman mereka. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis, tetapi juga memperkuat interaksi sosial di antara siswa.

3.3 Refleksi dan Umpan Balik

Refleksi yang dilakukan siswa setelah sesi permainan memberikan wawasan tentang pengalaman mereka. Siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih nyaman bekerja dalam tim dan lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Guru juga memberikan umpan balik yang menunjukkan peningkatan kemampuan sosial siswa dibandingkan sebelum intervensi.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada bagian ini, hasil penelitian didiskusikan secara mendalam untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan merefleksikan temuan berdasarkan teori dan literatur empiris.

4.1 Eksplorasi Efektivitas Permainan Serius dalam Peningkatan Keterampilan Sosial

Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan permainan serius yang dirancang berdasarkan kerangka eksperiensial memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan sosial siswa. Dalam konteks ini, teori pembelajaran sosial yang diajukan oleh Albert Bandura pada tahun 1977 menjadi relevan, di mana ia menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa dapat berlatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi mereka, serta belajar bekerja sama dan berempati satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan

menyenangkan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, temuan yang diperoleh juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadan et al., (2024), yang menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat menciptakan lingkungan sosial yang kondusif bagi pengembangan keterampilan interpersonal. Dalam situasi di mana siswa terlibat dalam permainan serius, mereka tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga membangun relasi yang lebih baik dengan teman-teman mereka. Lingkungan ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi, sehingga mereka dapat saling mendukung dan belajar dari satu sama lain. Dengan demikian, penggunaan permainan serius sebagai metode pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di berbagai tingkat pendidikan.

4.2 Elaborasi Temuan Berdasarkan Indikator Keterampilan Sosial

Peningkatan yang signifikan pada indikator empati sebesar 43,64% menunjukkan bahwa penggunaan narasi dalam permainan berhasil menciptakan pemahaman emosional di antara siswa. Melalui cerita yang menyentuh dan karakter yang relatable, siswa dapat merasakan pengalaman dan perasaan orang lain, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka untuk berempati. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hoffman (2021), yang menekankan bahwa permainan yang mengintegrasikan elemen naratif dapat secara efektif merangsang perkembangan empati di kalangan pemain. Dengan demikian, aspek naratif dalam permainan bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang penting untuk membangun keterampilan sosial yang esensial.

Selain itu, indikator komunikasi dan kerja sama tim juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang mendukung hasil penelitian oleh Wiresti & Nugraheni (2021). Penelitian tersebut menyoroti pentingnya permainan berbasis tim dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Ketika siswa terlibat dalam permainan yang menuntut kerjasama, mereka belajar untuk saling mendengarkan, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama. Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan interpersonal mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam kelompok di dunia nyata. Dengan demikian, permainan dengan elemen naratif dan kerja sama tim dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa.

4.3 Kritisi Pendekatan Pembelajaran Tradisional

Pendekatan tradisional dalam pendidikan jasmani seringkali terfokus pada pengembangan aspek fisik siswa, seperti kekuatan dan ketahanan, tanpa mempertimbangkan pentingnya keterampilan sosial. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa mengintegrasikan keterampilan sosial melalui permainan serius dapat menawarkan pendekatan yang lebih holistik dalam pendidikan jasmani. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi dalam konteks sosial. Dalam lingkungan di mana siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan belajar satu sama lain, mereka tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik, tetapi juga keterampilan sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, untuk menerapkan pendekatan ini, para pendidik perlu melakukan adaptasi, terutama dalam hal desain permainan dan pengelolaan waktu. Mengintegrasikan permainan yang mendukung pembelajaran sosial memerlukan pemahaman yang mendalam tentang tujuan pembelajaran serta kemampuan untuk mengatur waktu secara efisien. Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan kegiatan ini menjadi salah satu tantangan yang signifikan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merencanakan dengan cermat dan mengatasi hambatan-hambatan yang ada, sehingga tujuan integrasi keterampilan sosial dalam pendidikan jasmani dapat tercapai dengan efektif.

4.4 Refleksi dan Dampak Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan dampak signifikan dalam pendidikan jasmani dengan mengintegrasikan permainan serius. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mendapatkan keterampilan fisik yang penting, tetapi juga keterampilan sosial yang esensial untuk kehidupan mereka. Temuan ini mendorong pengembangan kurikulum yang lebih inklusif, yang mengedepankan pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan menggabungkan aspek fisik dan sosial, kurikulum dapat membantu siswa dalam membangun hubungan interpersonal yang kuat, yang sangat diperlukan dalam konteks sosial yang lebih luas.

Refleksi dari penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan serius dapat dijadikan alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik siswa. Temuan ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Naibaho & Sitompul (2023), yang menekankan bahwa penggunaan metode inovatif, seperti permainan serius, dapat memberikan dampak positif pada keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Dengan demikian, penting bagi pendidik dan pengambil kebijakan untuk

mempertimbangkan integrasi metode ini dalam strategi pendidikan mereka, guna menjawab tantangan pendidikan masa kini dan masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan mengimplementasikan kerangka desain pembelajaran game eksperiensial yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui permainan serius dalam pendidikan jasmani. Berdasarkan hasil penelitian, beberapa kesimpulan utama dapat diambil:

1. Efektivitas Kerangka Pembelajaran Game Eksperiensial

Kerangka pembelajaran yang dirancang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam aspek komunikasi, kerja sama tim, dan empati. Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan signifikan pada ketiga indikator tersebut, dengan empati mengalami peningkatan tertinggi sebesar 43,64%, diikuti oleh komunikasi (33,33%) dan kerja sama tim (31,03%). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan serius mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial yang positif.

2. Peningkatan Interaksi Sosial Siswa

Observasi selama implementasi permainan menunjukkan bahwa siswa yang awalnya pasif dalam berkomunikasi mulai terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berbagi ide, dan mendengarkan pendapat teman. Aktivitas kolaboratif dalam permainan juga mendorong siswa untuk berbagi peran dan tanggung jawab, serta menyelesaikan konflik kecil secara mandiri. Narasi dalam permainan berhasil meningkatkan empati siswa terhadap teman sebaya, yang tercermin dalam sikap peduli dan respons emosional yang lebih positif.

3. Relevansi dengan Teori Pembelajaran Sosial dan Eksperiensial

Temuan penelitian ini mendukung teori pembelajaran sosial (Bandura, 1977) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, serta teori pembelajaran eksperiensial (Kolb, 1984) yang menyoroti peran pengalaman langsung dalam pengembangan keterampilan. Permainan serius yang dirancang dengan elemen naratif, tantangan kolaboratif, dan sistem umpan balik memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi siswa.

4. Kontribusi terhadap Pendidikan Jasmani

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pendidikan jasmani dengan mengintegrasikan pendekatan inovatif yang tidak hanya berfokus pada keterampilan fisik

tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial. Dengan menggabungkan aktivitas fisik dengan interaksi sosial, kerangka pembelajaran ini mendukung perkembangan holistik siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan modern.

5. Rekomendasi untuk Implementasi Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar kerangka pembelajaran ini diadaptasi dan diterapkan secara lebih luas di berbagai konteks pendidikan. Pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan permainan serius ke dalam kurikulum juga diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas metode ini. Selain itu, penelitian jangka panjang diperlukan untuk mengevaluasi dampak kerangka pembelajaran ini terhadap perkembangan sosial siswa secara berkelanjutan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan serius dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan yang inovatif dan berbasis pengalaman, kerangka pembelajaran ini tidak hanya memberikan manfaat dalam konteks pendidikan jasmani tetapi juga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan interpersonal siswa. Hal ini menegaskan pentingnya integrasi metode pembelajaran yang holistik dan interaktif dalam sistem pendidikan.

REFERENSI

- Andriani, T., & Sari, D. D. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar pada Muatan IPAS (Ilmu Pengetuan Alam Dan Sosial) di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 381–396. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74405>
- Arpianti, N. J., Nugraha, R. H., Surya, M. C., Arifin, F. R., Tambunan, K. R. J., & Rizkyanfi, M. W. (2024). ANALISIS KETERAMPILAN BAHASA INDONESIA MELALUI AKTIVITAS PENDIDIKAN JASMANI. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 25(1), 20–26. <https://doi.org/10.36728/jis.v25i1.4298>
- Budiman, S., & Suharto, A. W. B. (2021). FILSAFAT ILMU PENDIDIKAN ISLAM DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN JASMANI. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2195>
- Damrah, D., Pitnawati, P., Rozi, F., Erianti, E., & Astuti, Y. (2020). KINERJA GURU PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DILIHAT DARI KOMPETENSI PEDAGOGI, KEPRIBADIAN, SOSIAL DAN PROFESIONAL. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 71. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29553>
- Ediora, S., Rizal, M. S., Ananda, R., Aprinawati, I., & Surya, Y. F. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4330>
- Erdilanita, U., & Purwadi, D. A. (2022). EFEKTIVITAS GAYA MENGAJAR SELF-CHECK DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(2), 116–125. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2059>
- Febriana, I., Rahmahani, A., Zai, E. B., Fadly, M. A., & Ramahsita, S. (2024). Komunikasi Efektif dalam Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi melalui Penggunaan Bahasa. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 181–187. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1274>
- Fisdausyi, M. F., & Riswanto, A. (2023a). PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MAHASISWA. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 144–151. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.302>
- Fisdausyi, M. F., & Riswanto, A. (2023b). PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MAHASISWA. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 144–151. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.302>
- Fitriani, H. S. H., Hudhana, W. D., & Sanyoto, D. E. (2020a). EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 91. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2403>
- Fitriani, H. S. H., Hudhana, W. D., & Sanyoto, D. E. (2020b). EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 91. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2403>
- Hanafi, N., Mahawan, S., & Azizah, N. (2022). SOSIALISASI RAGAM KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INGGRIS BAGI MAHASISWA S1 BAHASA INGGRIS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2(1), 98–100. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v2i1.1325>
- Handayani, F., Hendriana, H., & Yuliani, W. (2021a). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 250. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7248>
- Handayani, F., Hendriana, H., & Yuliani, W. (2021b). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 250. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7248>
- Hasan, F. R., & Hertinjung, W. S. (2024). Penyesuaian Diri Santri Ditinjau dari Keterampilan Sosial dan Usia. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 14(1), 199. <https://doi.org/10.24127/gdn.v14i1.8537>
- Imanti, V., Puspitasari, M., & Fatah, M. H. Al. (2023). Keterampilan Sosial Adab Berteman Santri Baru (Perspektif Psikologi Islam). *Tawazun: Jurnal*

- Pendidikan Islam*, 16(2), 349–362. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.14156>
- Insanisty, B., Nopiyanto, Y. E., Ibrahim, I., & Kardi, I. S. (2023). Analisis Keterampilan Mengajar Calon Guru Pendidikan Jasmani pada Perkuliahan Microteaching. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 2270–2278. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5243>
- Irawan, E., Shandi, S. A., & Salahudin, S. (2020). Manajemen Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar di Kota Bima. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1221>
- Kartikasari, D., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Pelatihan Keterampilan Koping Orang Tua terhadap Kecerdasan Emosi & Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5506–5522. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5100>
- Khadijah, K., Khairi, R., Putri, H. A., Lubis, H. S., Anggraini, M. S., Husna, F., & Sabila, R. N. (2024). Strategi Pembelajaran Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 210–219. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i3.717>
- Krisnaningsih, Y. K., Agustina, R., & Zahro, S. F. (2024). Peran Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pengembangan Keterampilan Sosial-Emosional Anak di Era Digital. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i1.7>
- Kurniawan, H., Fatimah, S., & Supriatna, E. (2022). STUDI DESKRIPTIF KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SMP NEGERI 5 LEMBANG. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i2.7478>
- Lubis, H. Z., Roaina, L., Lubis, N. A., & Amarisa, Y. (2024). Analisis Peran Tari Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 246–254. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i2.6340>
- Mikdar, M., Ulfa, Z. D., & Abeng, A. T. (2021). Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) FKIP Universitas Palangka Raya di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Litbang Edusaintech*, 2(2), 93–99. <https://doi.org/10.51402/jle.v2i2.40>
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>
- Naibaho, J., & Sitompul, H. (2023). IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS ICT PADA POST PANDEMIC. *Bhinneka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 10(1), 23–32. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i1.20218>
- Novitasari, D. R., Safitri, N. D., & Masodi, M. (2024). The Role of Global Ecosystem in AI Animation-Based Learning Practices in Islamic Educational Environments. *JPCIS: Journal of Pergunu and Contemporary Islamic Studies*, 1.
- Nurhayani, N., Putri, K. M. F., Kartika, A., & Barella, Y. (2024). Peran Modal Kemauan, Keterampilan, & Pengetahuan dalam Kewirausahaan. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 160–168. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2874>
- Nurishlah, L., Samadi, M. R., Nurlaila, A., Hasanah, I., & Sabri. (2024). Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 18–27. <https://doi.org/10.69768/jt.v2i1.37>
- Octaviano, P. S. W., & Fathoni, M. (2022). Efektivitas Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Berbasis Media Sosial. *Jurnal Porkes*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5111>
- Prasetya, R., & Hidayat, A. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Sosial, Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Menggunakan Model “BAGUS” Pada Siswa Kelas IV SDN MAWAR 8 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(3), 460–473. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i3.1919>
- Pratama, Y. R., & Purnomo, H. (2023a). PENGARUH LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 481–487. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16029>
- Pratama, Y. R., & Purnomo, H. (2023b). PENGARUH LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 481–487. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16029>
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669–5678. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>
- Rahayu, D. P., Wiyarsi, A., & Utami, A. (2022). Eksplorasi Keterampilan Argumentasi Ilmiah Mahasiswa melalui Media Sosial: Topik Kasus Bioteknologi. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 12(3), 859–867. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.703>
- Rahmat, M. A., & Nur, L. (2024). Permainan Tradisional Sondah untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 397–412. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74406>
- Ramadan, F. O., Rusdan, S., & Gusmaneli, G. (2024). Transformasi Desain Pembelajaran Kolaboratif dalam Mendukung Pembelajaran Aktif. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 147–164. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1140>
- Riyanto, A. (2020). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran “Skill-Drill-Game” Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.947>

- Sahabuddin, Hakim, H., Husniati, & Fadillah, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Pendekatan Bermain Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Siswi. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 6–23. <https://doi.org/10.55081/juridip.v3i1.688>
- Saputra, M. I., Faiz, M. I. Al, & Gusmaneli, G. (2024a). Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471>
- Saputra, M. I., Faiz, M. I. Al, & Gusmaneli, G. (2024b). Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471>
- Setiawati, R., Frimananda, G. R., Hasanah, U., Dian, A. D. S., Fitriyati, N., & Mulyana, A. (2024). Membangun Keterampilan Sosial: Peran Olahraga Jasmani dalam Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2728–2740. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1138>
- Simbolon, M. E. (2024). PROFIL KETERAMPILAN SOSIAL ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH INKLUSIF. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 52–66. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2292>
- Sofiarini, A. M., Kusmaedi, N., & Ma'mun, A. (2020). Integrasi Perilaku Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24548>
- Subrata, I. P. N. N. (2023). Dukungan Orangtua dan Lingkungan Sosial Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 7–15. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.56214>
- Sudrajat, M. A., Carsiwan, C., Mulyana, A., & Alfatieh, Sultanahmed Jabbar. (2024). Desain Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Berpusat kepada Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3168–3177. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7050>
- Sulubara, S. M., & Amrizal, A. (2023). Perspektif Hukum Islam Dalam Pendidikan Jasmani. *JURNAL HUKUM, POLITIK DAN ILMU SOSIAL*, 2(3), 131–139. <https://doi.org/10.55606/jhpis.v2i3.1889>
- Syah, R. H. (2020a). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Syah, R. H. (2020b). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Syamsudin, F., & Hadi, M. S. (2025a). Pengaruh Pendidikan Karakter, Keterampilan Sosial, dan Lingkungan Keluarga terhadap Perilaku Prosocial Siswa Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1327–1332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6869>
- Syamsudin, F., & Hadi, M. S. (2025b). Pengaruh Pendidikan Karakter, Keterampilan Sosial, dan Lingkungan Keluarga terhadap Perilaku Prosocial Siswa Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1327–1332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6869>
- Utomo, A. W. (2020). *Utilitas Media Sosial Smartphone dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31219/osf.io/sghy2>
- Virdawati, P., Hendriana, H., & Rosita, T. (2021). PROFIL KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI SMAN 2 PURWAKARTA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(6), 494. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i6.8294>
- W., A. R., Haetami, M., & Hidasari, F. P. (2021). PENGARUH ALAT BANTU TERHADAP KETERAMPILAN RENANG GAYA DADA MAHASISWA PENDIDIKAN JASMANI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(1). <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i1.44306>
- Winata, M. G. Y., & Arisona, R. D. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS ETNOSAINS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(1), 78–87. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v3i1.6896>
- Wiresti, R. D., & Nugraheni, A. S. (2021). DESAIN PEMBELAJARAN HIGHER ORDER THINKING SKILL PADA MASA STUDY FROM HOME PADA ANAK USIA DINI. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 8(1), 12–20. <https://doi.org/10.36706/jtk.v8i1.13405>
- Yusuf, R., & Lusiana, L. (2022). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Gelora : Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 9(2), 68. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v9i2.6588>