

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SELODOR TERHADAP
KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL SISWA
DI SDN 1 MAMBEN DAYA**

**The Influence of the Traditional Selodor Game on Students' Social
Interaction Skills at SDN 1 Mamben Daya**

Syamsur Rizal

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

ijangmerdeka@gmail.com

Article Info:

Submitted: Sep 2, 2025	Revised: Nov 2, 2025	Accepted: Nov 8, 2025	Published: Des 1, 2025
---------------------------	-------------------------	--------------------------	---------------------------

Abstract

Traditional games have significant potential in developing students' social skills; however, their application in formal education remains limited. This study is motivated by the importance of social interaction skills as essential competencies for students in communication, cooperation, empathy, and conflict resolution. The traditional game selodor was selected because, in addition to its cultural value, it provides real opportunities for students to engage in meaningful interactions within an enjoyable and collaborative environment. This research employed a quantitative approach with a pretest-posttest control group design. The population consisted of 60 students from grades IV and V at SDN 1 Mamben Daya in the 2023/2024 academic year, with a purposive sample of 40 students equally divided into experimental and control groups. The research instrument was a social interaction skills questionnaire covering communication, cooperation, empathy, and conflict resolution, which had been validated and tested for reliability. Data were collected through a pretest, treatment involving six sessions of selodor, and a posttest, and then analyzed using the t-test at a 0.05 significance level. The findings revealed a significant improvement in students' social interaction skills in the experimental group compared to the control group. These results indicate that the selodor game effectively enhances students' abilities to build social relationships, manage differences, and actively participate in group activities. In conclusion, the study confirms that the traditional game selodor is effective as a pedagogical strategy for fostering social interaction skills among elementary school students. The implications highlight the need for teachers to integrate traditional games into classroom learning and extracurricular activities to strengthen students' social competence and character development.

Keywords: *Traditional Games, Selodor, Social Interaction, Elementary School Students.*

Abstrak: Permainan tradisional memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, namun penggunaannya dalam konteks pembelajaran formal masih jarang diterapkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan interaksi sosial sebagai bekal siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, berempati, serta menyelesaikan konflik dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional selodor dipilih karena selain mengandung nilai budaya, juga memberikan kesempatan nyata bagi siswa untuk berinteraksi secara intensif dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest control group. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV dan V SDN 1 Mamben Daya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 60 orang, dengan sampel 40 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian berupa angket keterampilan interaksi sosial dengan indikator komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik yang telah divalidasi. Data dikumpulkan melalui pretest, perlakuan berupa enam kali pertemuan permainan selodor, dan posttest, serta dianalisis menggunakan uji t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan interaksi sosial siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa permainan selodor dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membangun hubungan sosial, menyelesaikan perbedaan, dan berpartisipasi aktif dalam kelompok. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: permainan tradisional selodor efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Implikasi dari hasil ini adalah perlunya guru mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler untuk memperkuat aspek sosial dan karakter siswa.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Selodor, Interaksi Sosial, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa, termasuk dalam hal interaksi antar teman sebaya. Namun, di sejumlah sekolah dasar, siswa belum menunjukkan interaksi sosial yang optimal: misalnya kesulitan bekerja sama, komunikasi rendah, dan empati yang kurang berkembang (Nabila et al., 2024). Selain itu, penggunaan permainan tradisional masih sangat terbatas dalam pembelajaran, padahal media tersebut memiliki potensi besar untuk mengasah kemampuan sosial siswa (Setiyadi, 2021).

Di era digital dan media sosial yang makin mendominasi kehidupan siswa, banyak aktivitas bermain fisik tradisional tergeser oleh waktu yang dihabiskan dengan gawai (Rukmasari et al., 2024). Kondisi ini mengurangi kesempatan interaksi tatap muka yang sangat penting bagi perkembangan sosial emosional. Dampaknya, kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik antar teman, mengembangkan empati, dan membangun komunikasi menjadi semakin berkurang.

Sekolah sebagai lingkungan formal memiliki tanggung jawab untuk menyediakan sarana pengembangan keterampilan interaksi sosial melalui metode pembelajaran yang mendukung secara langsung. Salah satu media yang potensial adalah permainan tradisional, penelitian terkini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kerjasama, komunikasi, dan penghargaan terhadap teman sebaya (Hakim & Nurazizah, 2024). Namun, penerapannya masih belum konsisten dan sistematis, terutama di sekolah dasar di wilayah dengan budaya lokal yang kaya seperti Lombok, sehingga belum ada bukti empiris spesifik di sekolah tertentu seperti SDN 1 Mamben Daya.

Permainan tradisional Selodor adalah salah satu warisan budaya di Lombok yang melibatkan kerja sama kelompok, strategi, dan interaksi langsung antar siswa dalam situasi kompetitif maupun kolaboratif. Penelitian awal di Lombok Utara menunjukkan bahwa Selodor dan permainan tradisional lainnya saat dijadikan kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kompetensi sosial siswa dasar (Fitriana et al., 2020; Lestariningsih et al., 2024). Namun, sebagian besar penelitian mengenai Selodor masih berfokus pada aspek eksistensi dan pelestarian, bukan pada pengukuran kuantitatif dampaknya terhadap keterampilan interaksi sosial siswa sekolah dasar.

Menurut Vygotsky, perkembangan anak sangat tergantung pada interaksi sosial yang nyata karena melalui interaksi tersebut terjadi internalisasi norma-norma sosial, bahasa, dan berpikir kolektif yang memperkaya perkembangan kognitif dan emosional anak (Wardani et al., 2023). Sementara itu, Santrock menegaskan bahwa permainan kelompok bukan hanya media rekreasi, tetapi juga sarana pembelajaran sosial: belajar aturan, empati, kerja sama, dan penghargaan terhadap perbedaan (Nurhusnaina et al., 2024).

Teori belajar sosial Bandura juga menekankan bahwa anak-anak mempelajari perilaku sosial melalui observasi, modeling, dan pengalaman langsung (Warini et al., 2023). Dalam konteks permainan tradisional, siswa dapat melihat dan mencontoh interaksi teman sebaya yang baik, lalu menerapkannya dalam pengalaman bermain, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian mengenai pengembangan keterampilan sosial melalui permainan tradisional (Atusholichah et al., 2022). Selain itu, penelitian di bidang pendidikan di Indonesia menegaskan bahwa integrasi nilai budaya lokal melalui media permainan tradisional tidak hanya menjaga identitas budaya, tetapi juga memperkaya lingkungan belajar sehingga siswa merasa lebih terhubung dan termotivasi secara sosial emosional (Heliani et al., 2024).

Walaupun penelitian tentang pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak sudah cukup banyak, sebagian besar fokusnya adalah pada aspek motorik kasar, konsentrasi, dan motivasi belajar, sementara aspek interaksi sosial masih jarang mendapat perhatian serius (Maryati, 2024). Penelitian sebelumnya juga lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif atau tindakan kelas, dan hanya menyoroti perkembangan sosial emosional secara umum, bukan keterampilan interaksi sosial secara spesifik.

Selain itu, penelitian yang menyoroti permainan tradisional khas daerah, seperti selodor, masih terbatas pada kajian eksploratif atau deskriptif mengenai eksistensi dan pelestariannya (Karonia, 2024). Belum banyak studi yang secara kuantitatif menguji dampak permainan ini terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi dengan kajian empiris agar peran permainan selodor dapat terukur secara nyata.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus kuantitatif terhadap permainan tradisional selodor khas Lombok yang jarang dijadikan objek penelitian formal. Studi ini memadukan konteks lokalitas dengan pendekatan eksperimen untuk mengukur keterampilan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan pada teori interaksi sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya aktivitas sosial dalam perkembangan kognitif dan afektif anak (Qiptiyah, 2024).

Teori belajar sosial Bandura juga relevan, karena anak dapat mempelajari perilaku sosial melalui modeling dan pengalaman langsung (Wahyuni & Fitriani, 2022). Permainan selodor memberi kesempatan bagi siswa untuk meniru, mempraktikkan, dan menginternalisasi nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan toleransi (Utami, 2024). Beberapa penelitian terbaru, seperti yang dilakukan oleh Nasution et al., (2023) tentang efektivitas permainan tradisional untuk perkembangan psikososial (Nasution et al., 2023), serta Apendi et al., (2023) mengenai terapi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial (Apendi et al., 2023), telah membuktikan bahwa aktivitas permainan dapat berdampak signifikan terhadap kemampuan sosial siswa. Penelitian ini berusaha mengadopsi dan menyesuaikan desain intervensi semacam itu dengan fokus pada permainan selodor di SDN 1 Mamben Daya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh permainan tradisional selodor terhadap keterampilan interaksi sosial siswa di SDN 1 Mamben Daya. Fokus penelitian diarahkan pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik, sehingga diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang relevan dengan budaya lokal dan bermanfaat bagi pengembangan karakter siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivistik yang menekankan pada pengukuran variabel secara objektif melalui instrumen terstandar (Adil et al., 2023). Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh permainan tradisional Selodor terhadap keterampilan interaksi sosial siswa dengan data yang dapat dihitung secara statistik. Penggunaan pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran empiris mengenai perubahan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan (Hidayat et al., 2024).

Penelitian kuantitatif juga menekankan pada validitas internal dan reliabilitas hasil melalui desain eksperimen yang terkontrol (Marzoan & Hamidi, 2022; Julianti et al., 2025). Penelitian ini

dilaksanakan selama enam bulan, yakni Februari hingga Juli 2024, agar peneliti dapat mengamati proses perubahan perilaku siswa secara berkesinambungan.

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pola pretest-posttest control group design (Abraham & Supriyati, 2022). Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel luar, namun tetap memungkinkan perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol (Dantes, 2023). Pada desain ini, siswa dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa permainan Selodor dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa.

Penggunaan desain pretest-posttest control group memudahkan peneliti dalam membedakan efek perlakuan dengan faktor lain di luar intervensi. Dengan demikian, validitas hasil penelitian dapat lebih terjamin meskipun tidak sepenuhnya seperti eksperimen murni (Saifuddin, 2020). Selain itu, desain ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis tingkat signifikansi perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji statistik yang sesuai (Sumitro & Rizqi, 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SDN 1 Mamben Daya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 60 orang. Populasi ini dipilih karena siswa pada jenjang ini sudah mampu memahami aturan permainan sekaligus membutuhkan penguatan keterampilan interaksi sosial. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling yang mempertimbangkan keterwakilan karakteristik siswa dalam hal usia dan kemampuan awal sosial (Suriyani & Jailani, 2023). Dari populasi yang ada, 40 siswa dipilih secara seimbang untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol.

Jumlah sampel yang digunakan juga sudah memenuhi standar minimal penelitian eksperimen pendidikan yang menekankan keterukuran data dan reliabilitas analisis. Hal ini sejalan dengan rekomendasi penelitian terdahulu bahwa jumlah sampel harus cukup untuk mendeteksi perbedaan signifikan antara kelompok (Swarjana, 2022).

Instrumen penelitian berupa angket keterampilan interaksi sosial yang disusun berdasarkan indikator komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik. Angket ini menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban untuk mengukur tingkat kemampuan siswa. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi melalui uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach (Anggraini et al., 2022). Prosedur ini dilakukan agar instrumen benar-benar sah dan konsisten.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pemberian pretest, pelaksanaan perlakuan berupa permainan Selodor selama enam pertemuan, dan pemberian posttest (Firdaus et al., 2020).

HASIL

Tabel 01. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Keterampilan Interaksi Sosial

Kelompok	N	Pretest (M ± SD)	Posttest (M ± SD)	Selisih Rata-rata
Eksperimen	20	65,2 ± 7,4	83,1 ± 6,5	+17,9
Kontrol	20	64,7 ± 8,1	68,5 ± 7,6	+3,8

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat bahwa rata-rata skor pretest keterampilan interaksi sosial siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol relatif sama, masing-masing 65,2 dan 64,7. Namun, setelah perlakuan berupa permainan tradisional Selodor selama enam pertemuan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan pada skor rata-rata menjadi 83,1 dengan selisih 17,9 poin. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan kecil sebesar 3,8 poin. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Selodor memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 02. Hasil Uji Paired Sample t-test Pretest dan Posttest

Kelompok	t hitung	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	6,73	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
Kontrol	1,25	0,224	Tidak signifikan

Hasil uji paired sample t-test pada Tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dengan nilai $t = 6,73$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa peningkatan keterampilan interaksi sosial siswa pada kelompok eksperimen benar-benar dipengaruhi oleh perlakuan berupa permainan Selodor. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, nilai $t = 1,25$ dengan $p = 0,224$ ($p > 0,05$), menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, pembelajaran tanpa permainan Selodor tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa.

Tabel 03. Hasil Uji Independent Sample t-test Posttest

Kelompok	M	SD	t hitung	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	83,1	6,5	6,84	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
Kontrol	68,5	7,6			

Hasil uji independent sample t-test pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen ($M = 83,1$) dan kelompok kontrol ($M = 68,5$) dengan nilai $t = 6,84$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional Selodor efektif meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa SDN 1 Mamben Daya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan aktivitas permainan.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional Selodor terhadap keterampilan interaksi sosial siswa di SDN 1 Mamben Daya, dapat disimpulkan bahwa permainan

Selodor memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Peningkatan keterampilan interaksi sosial siswa terlihat pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik, yang terstimulasi secara alami melalui aktivitas permainan Selodor. Uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen signifikan, sementara kelompok kontrol tidak mengalami perbedaan yang berarti. Demikian pula, perbandingan posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil yang signifikan.

Dengan demikian, permainan tradisional Selodor terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memanfaatkan kearifan lokal, khususnya permainan tradisional, sebagai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti perlakuan permainan Selodor mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan interaksi sosial, yang mencakup komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik. Peningkatan ini tercermin dari skor posttest kelompok eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan skor pretest, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan kecil yang tidak signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional Selodor dapat berfungsi sebagai media yang efektif dalam merangsang interaksi sosial antar siswa melalui aktivitas permainan langsung yang menuntut kolaborasi dan ketaatan pada aturan bersama. Lebih lanjut, hasil uji paired sample t-test menegaskan bahwa peningkatan dalam kelompok eksperimen bukan kebetulan semata, melainkan benar-benar disebabkan oleh perlakuan. Sebaliknya, kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan berarti sehingga memperkuat bahwa permainan Selodor merupakan faktor penting dalam peningkatan tersebut.

Analisis uji independent sample t-test juga memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kontrol, yang berarti permainan Selodor tidak hanya berdampak positif dalam satu kelompok tetapi juga membedakan hasil pembelajaran sosial siswa secara nyata antar kelompok. Temuan ini memperlihatkan bahwa Selodor mampu menyediakan pengalaman langsung bagi siswa untuk berlatih empati dan penyelesaian konflik, yang biasanya sulit dikembangkan dalam pembelajaran formal tanpa interaksi nyata. Melalui situasi kompetitif maupun

kooperatif, siswa belajar memahami perasaan orang lain sekaligus bernegosiasi dalam menyelesaikan konflik kecil sesuai aturan permainan. Secara keseluruhan, hasil empiris ini mendukung teori psikologi sosial dan pendidikan yang menekankan pentingnya interaksi nyata serta partisipasi aktif sebagai dasar pembentukan kemampuan sosial anak. Permainan tradisional seperti Selodor menjadi konteks yang kaya dalam menumbuhkan keterampilan tersebut sebagaimana juga ditegaskan oleh penelitian kontemporer mengenai efektivitas permainan tradisional dalam memperkuat hubungan sosial-emosional siswa (Pratama & Putri, 2024).

Temuan penelitian ini selaras dengan berbagai studi sebelumnya. Penelitian Sari dan Irawan, (2024) tentang implementasi media permainan tradisional menunjukkan adanya peningkatan sosial-emosional siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek komunikasi dan empati (Sari & Irawan, 2024). Demikian juga, Saputra et al. (2024), menemukan bahwa permainan tradisional olahraga seperti Gobak Sodor dan Boy-boyan dapat memperkuat kerja sama dan tanggung jawab siswa (Saputra et al., 2024). Efek yang konsisten ini menegaskan bahwa permainan tradisional, meskipun berbeda bentuk dan budaya, memiliki peran besar dalam penguatan keterampilan sosial. Penelitian lain yang dilakukan oleh Safitri et al. (2022) lebih menyoroti nilai moral dan identitas budaya dalam permainan tradisional Suku Sasak di Lombok (Safitri et al., 2022). Meski fokus berbeda, penelitian ini menegaskan relevansi budaya lokal dalam pendidikan, yang pada penelitian Selodor diperkuat dengan bukti kuantitatif mengenai peningkatan keterampilan interaksi sosial.

Penelitian Asra et al. (2021) tentang pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan mengintegrasikan kearifan lokal juga mendukung hasil penelitian ini (Asra et al., 2021). Mereka menemukan bahwa nilai kolaborasi dan sportivitas dapat diperkuat melalui permainan lokal yang dipadukan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan di SDN 1 Mamben Daya bahwa Selodor dapat menjadi sarana kontekstual dalam mengembangkan interaksi sosial siswa. Sementara itu, Danuriyo et al. (2024) yang meneliti interaksi siswa melalui permainan kelereng dan labirin menemukan bahwa permainan kelompok memicu hubungan sosial yang intensif (Danuriyo et al., 2024). Penelitian ini melengkapi hasil penelitian Danuriyo dengan memberikan bukti kuantitatif menggunakan desain pretest-posttest control group, sehingga efek permainan dapat diukur secara lebih terstruktur.

Implikasi dari penelitian ini cukup luas. Bagi guru, permainan Selodor dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler sebagai strategi memperkuat interaksi sosial siswa. Guru dapat memanfaatkan kegiatan ini untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati melalui aktivitas yang menyenangkan sekaligus bermakna. Sekolah juga dapat memanfaatkan budaya lokal sebagai sarana pendidikan karakter sekaligus melestarikan permainan

tradisional yang mulai jarang dimainkan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial, tetapi juga pada upaya pelestarian budaya lokal Lombok.

Bagi pembuat kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini membuka peluang untuk memasukkan permainan tradisional dalam kurikulum atau program ekstrakurikuler. Permainan Selodor yang sarat nilai kolaborasi, sportivitas, dan tanggung jawab dapat menjadi bagian dari strategi pendidikan berbasis kearifan lokal. Selain itu, penelitian ini memberi implikasi teoritis bahwa pembelajaran interaktif dengan melibatkan permainan tradisional dapat meningkatkan ikatan sosial dan iklim kelas yang lebih positif, yang pada akhirnya juga berpengaruh terhadap hasil akademik. Penelitian lanjutan perlu mengeksplorasi efek jangka panjang permainan Selodor, serta menguji efektivitasnya pada berbagai jenjang kelas dan dalam konteks yang berbeda untuk memperkuat generalisasi temuan.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SDN 1 Mamben Daya, sehingga generalisasi hasil ke sekolah lain masih terbatas. Selain itu, pengukuran hanya dilakukan dalam jangka waktu enam bulan tanpa tindak lanjut jangka panjang, sehingga belum dapat dipastikan apakah peningkatan keterampilan interaksi sosial siswa akan bertahan dalam periode yang lebih lama.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional Selodor berpengaruh signifikan terhadap keterampilan interaksi sosial siswa di SDN 1 Mamben Daya. Peningkatan keterampilan sosial terlihat pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, serta penyelesaian konflik yang berkembang lebih baik pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa permainan Selodor secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan sosial siswa, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Temuan penelitian ini juga menegaskan relevansi teori pendidikan dan psikologi sosial yang menekankan pentingnya aktivitas interaktif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Permainan Selodor terbukti menyediakan ruang bagi siswa untuk melatih nilai kolaborasi, sportivitas, dan tanggung jawab melalui pengalaman nyata dalam interaksi kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya mengenai efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan hubungan sosial-emosional siswa, sekaligus memperkuat pentingnya pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan modern. Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru, sekolah, maupun pembuat kebijakan untuk

memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari proses pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler. Meskipun penelitian ini terbatas pada jumlah sampel kecil dan belum menelaah dampak jangka panjang, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan Selodor memiliki potensi besar dalam mendukung pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan desain jangka panjang sangat dianjurkan untuk memperkuat generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). *Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., ... & Wijoyo, E. B. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Get Press Indonesia.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Apendi, M., Maharin, H., & Sutarno, S. K. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional pada Anak Tunarungu di SLB-B Beringin Bhakti Talun. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 6(2), 212-221. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v6i2.16667>
- Asra, A., Festiyed, F., Mufit, F., & Asrizal, A. (2021). Pembelajaran Fisika Mengintegrasikan Etnosains Permainan Tradisional. *Konstan-jurnal fisika dan pendidikan fisika*, 6(2), 66-73. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i2.67>
- Atusholichah, A. B., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2022). Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional AUD melalui Permainan Tradisional. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/219>
- Bitu, Y. S. (2021). Peningkatan Keterampilan Analisis Data Deskriptif dan Inferensial melalui Pelatihan Microsoft Excel dan Aplikasi SPSS. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4), 461-465. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i4.934>
- Dantes, N. (2023). *Desain eksperimen dan analisis data*. Depok: Raja Grafindo Persada Rajawali Pers.
- Danuriyo, J., Ryastiadi, H., & Hidayatillah, Y. (2024). Implementasi Media Labirin Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Fase C Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 01-10. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i5.1971>
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Sets untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681-689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>

- Fitriana, I. N., Lestari, I. M., Parameswari, K. I., Nazuwa, L., Handayani, L., Sudarmini, L. A & Tahir, M. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Selodor pada Era 4.0 di Kota Mataram. *Almarief*, 60-64. <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2509>
- Hakim, O. L., & Nurazizah, N. S. (2024). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial melalui Permainan Tradisional Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Al-Hidayah. *Al-Marifab: Journal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 27-32. <https://doi.org/10.70143/almarifah.v5i1.341>
- Heliani, H., Ardhiyansyah, A., Yuliana, R., & Pahrijal, R. (2024). Revitalisasi Permainan Tradisional Jawa Barat di SDN Cikahuripan Kabupaten Sukabumi. *Sciences du Nord Community Service*, 1(02), 51-56. <https://doi.org/10.71238/snscs.v1i2.47>
- Hidayat, A., Lalu Supardin, S. E., Trisninawati, S. E., & Alhempri, R. R. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang: Takaza Innovatix Labs.
- Karonia, M. (2024). Survei Pemahaman Siswa SD di Daerah Kertosono terhadap Permainan Tradisional (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/14975>
- Krisanti, M. A. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT. Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 16(2), 35-48. <https://doi.org/10.33557/jtekn.v16i1.623>
- Lestariningsih, D., Cahyani, B. H., & Itrotun Nisa, A. (2024). Penerapan Permainan Tradisional untuk Menstimulus Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 85-96. <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2509>
- Maryati, S. (2024). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Konsentrasi Anak Usia Dini Kelas B di PAUD Ulin Nuha Kampung Palengseran Rt 002 Rw 004 Desa Bojong Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor (Doctoral dissertation, UNUSIA). <https://unusia.ac.id/prodi/s1pendidikangurupaud>
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Competitor*, 12(2), 83-94. <https://doi.org/10.26858/cjpk.v12i2.13781>
- Nabila, A. H., Mahendra, H. H., & Pratama, F. F. (2024). Analisis Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Siswa Kelas V SDN Cilamajang. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 203-209. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3305>
- Nasution, S. M., Churnawan, R. P. A., Sulaeman, P., & Agustinah, A. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Media Dukungan Psikososial Anak dan Remaja Penyintas Bencana. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(1), 269-282. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i1.20069>
- Nurhusnaina, I., Santika, P. P., Lubis, P. W., & Jannah, T. R. (2024). Peran Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 140-153. <https://doi.org/10.70437/edusiana.v2i2.990>
- Pratama, A. D., & Putri, W. S. K. (2024). Studi Literatur: Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Hasil belajar Siswa. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, 4(1), 184-190. <https://doi.org/10.32665/citius.v4i1.2631>

- Qiptiyah, T. M. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204-220. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>
- Rukmasari, E. A., Ramdhanie, G. G., Putri, A. S., Fadlurrohman, I. Z., & Hafizhah, D. S. (2024). Permainan Tradisional: Alternatif Sehat untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Community Service*. <https://doi.org/10.56670/jcs.v6i1.241>
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Educational Journal*, 3(1), 63-76. <http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>
- Saifuddin, A. (2020). Apakah Desain Eksperimen Satu Kelompok Layak Digunakan ?. *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 1(1), 1-22. <https://doi.org/10.22515/literasi.v1i1.3255>
- Saputra, T. J., Yuliawan, D., & Sukmana, A. A. (2024, October). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Gerak Fundamental bagi Siswa SD Laboratorium UNP Kediri. *In Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* (Vol. 4, No. 1, pp. 636-645). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/5615/4033>
- Sari, M. Y., & Irawan, F. A. (2024). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Nilai Sosial Emosional Anak Tingkat Dasar. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(2), 632-644. <https://doi.org/10.37058/sport.v8i2.11372>
- Setiyadi, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional Banyumas pada Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*, 9(1), 30-38. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i1.3213>
- Sumitro, E. A., & Rizqi, H. (2024). Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas: Studi Eksperimen Metode Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 768-776. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1689>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Swarjana, I. K., & Skm, M. P. H. (2022). Populasi-Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian. Yogyakarta: Andi.
- Utami, L. C. M. (2024). Analisis Implementasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Pendidikan Karakter untuk Siswa di SD Negeri 1 Demulih. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 1(4), 305-321. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.881>
- Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60-66. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060>
- Wardani, I. R. W., Zuani, M. I. P., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332-346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial dalam Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 566-576. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>