

Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Dua

Kurnia Istifarillah¹, Endie Riyoko², Ali Fakhruddin^{3*}

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Email: kurniaistifarillah@gmail.com¹, endieriyoko@univpgri-palembang.co.id², alifakhruddin12@gmail.com^{3*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran pjok kelas IV SD Negeri 1 Sungai Dua. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan antara penerapan permainan tradisional dan interaksi sosial dalam pembelajaran PJOK. Terlihat bahwa rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen sebesar 62,43 sedangkan kelas kontrol sebesar 54,11 artinya kelas tersebut juga mempunyai peningkatan interaksi sosial. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata peningkatan penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PJOK tergolong efektif, dengan perbandingan nilai KKM di kelas eksperimen dan kontrol adalah 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional terhadap interaksi sosial dalam pembelajaran PJOK ini efektif untuk diterapkan.

Kata Kunci: *Efektivitas, Permainan Tradisional, Interaksi Sosial.*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the application of traditional games on students' social interaction skills in fourth grade classroom learning at SD Negeri 1 Sungai Dua. This research is a quantitative research with experimental research methods. The sample in this study were all fourth grade students, totaling 40 people. Data collection techniques were carried out using questionnaires and documentation. Based on the results of the study, there are differences between the application of traditional games and social interaction in PJOK learning. It can be seen that the average obtained by the experimental class students is 62.43 while the control class is 54.11, meaning that the class also has an increase in social interaction. Based on these results, it can be concluded that the average increase in the application of traditional games to students' social interaction skills in PJOK learning is quite effective, with the comparison of the KKM value in the experimental and control classes is 75. The average value of the experimental class is higher than the average value. control class, it can be concluded that the application of traditional games to social interaction in PJOK learning is effective to be applied.

Keywords: *Effectiveness, Traditional Games, Social Interaction.*

PENDAHULUAN

Efektivitas secara umum menunjukkan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Dimana kata efektivitas lebih mengacu pada tujuan yang telah di targetkan sebelumnya. Efektivitas ini sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektivitas menurut Hidayat yang menjelaskan bahwa "efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah tercapai. Semakin besar presentase

target yang dicapai, semakin tinggi efektivitas sesuatu". Jadi pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memiliki pengaruhnya dan dapat membawa hasil, khususnya bagi peserta didik. Pembelajaran yang efektif artinya pembelajaran yang tepat sasaran, yakni pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa, baik untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang. Efektif, menginginkan pembelajaran yang mampu memanfaatkan seluruh sumber daya untuk bisa berhasil dan berguna. Dalam praktiknya pembelajaran efektif adalah yang menjamin terpenuhinya tujuan pembelajaran yang ditandai dengan tercapainya kompetensi pembelajaran setelah proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif menyiratkan bahwa pembelajaran harus sedemikian rupa untuk mencapai semua hasil belajar yang telah dirumuskan (Suci, 2020, p. 61).

Permainan Tradisional merupakan salah satu contoh dari ribuan permainan yang ada di Indonesia. Namun permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis sedikit demi sedikit terutama di kota-kota, mungkin bagi anak-anak saat ini banyak yang belum mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional, permainan tradisional di setiap daerah biasanya tidak sama, tidak seperti permainan modern saat ini, seperti permainan teknologi yang rata-rata memiliki kemiripan seperti permainan di komputer dan handphone (Festiawan, dkk., 2020, p. 366).

Prastyani, R. D. N (2019) mengutarakan bahwa permainan tradisional menguatkan pendidikan karakter anak yang akan berpengaruh terhadap perilaku sosial anak pada lingkungan. Dengan begitu penerapan permainan tradisional sangat bisa diterapkan dalam berbagai lingkungan, baik melalui formal (lingkungan sekolah), informal (lingkungan keluarga), dan non formal (lingkungan masyarakat). Dalam penelitiannya menyampaikan banyak permainan tradisional, dilengkapi dengan cara memainkannya dan nilai yang terkandung. Akan tetapi, tidak diberi pembahasan keterampilan dan perilaku sosial apa yang muncul dari permainan tradisional tersebut.

Aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, serta mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional. Menurut Atmadibrata disinyalir sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecenderungan untuk memiliki keterampilan prestatif yang bersifat "*entertainment*" dalam wujud permainan rakyat yang dapat dijumpai di mana-mana. Bila permainan yang ada dikaji ternyata bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani (*gymnastic*), kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi artistik (unsur seni), kesegaran psikologis, dan sebagainya (Kurniati, 2016, p. 2).

Perkembangan perilaku melalui pembelajaran bersama dengan permainan dapat membantu perkembangan pada aspek kognitif, afektif, psikomotor yang berkaitan dengan interaksi kerjasama sosial anak pada sesama temannya juga cinta lingkungan. Berdasarkan beberapa hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan anak selain memberikan hiburan sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerjasama tim, olahraga. Permainan tradisional anak dapat mengembangkan kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik, bahkan kemampuan sosial emosional. Selain itu

dinyatakan perilaku sosial sangat penting untuk dikembangkan dalam pendidikan anak, dimana perilaku sosial menjadi pendukung dalam perjalanan hidup anak (Sari, dkk., 2019, p. 419).

Dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak usia sekolah dapat dilakukan dengan cara bermain. Karena seperti yang diketahui, dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah empatinya, mereka juga bisa mengatasi penolakan dan dominasi, serta bisa mengelola emosi. Selain itu, bermain adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah. Bermain merupakan media yang baik untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, karena dengan bermain anak-anak belajar menyesuaikan diri. Permainan tradisional sangatlah populer sebelum adanya teknologi yang masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional (Susilawati, dkk., 2018, p. 130-131).

Melihat kenyataan tersebut dapat kita ketahui bahwa permainan tradisional merupakan salah satu hal yang tepat untuk diterapkan pada anak tingkat SD khususnya pada mata pelajaran PJOK. Seorang pendidik harus mampu membuat proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan inovatif sehingga dapat terciptanya interaksi sosial siswa melalui permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK. Melalui serangkaian interaksi sosial anak-anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan sosial, diantaranya menjalin pertemanan, persahabatan, mengembangkan pengetahuan, serta menyelesaikan konflik antara individu maupun kelompok.

Pentingnya dilaksanakan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa, maka mendorong peneliti untuk mengangkat judul "Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa dalam Pembelajaran PJOK Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Dua".

METODE

Variabel penelitian terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen, variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2021, p. 69). Variabel dependen (terikat), variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2021, p. 69). Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Sungai Dua yang beralamat di Jalan Taman Siswa No.50 Desa Sungai Dua, Kecamatan Sungai Keruh, Kabupaten Musi Banyuasin.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021, p. 126). Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVa dan IVb SD Negeri 1 Sungai Dua Tahun Ajaran 2022/2023.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2021, p. 127). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini mengenai penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa, sehingga sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV.

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2021, p. 111), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel

independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut (Sugiyono, 2021 p.120-122) bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *Quasi Experimental Design* yang sulit mendapatkan kelas kontrol yang digunakan untuk penelitian. Desain ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket (kuisisioner) dan dokumentasi. Teknik validasi instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi, untuk menguji validitas, dapat digunakan pendapat dari ahli (*experts judgment*). Uji validitas kontruksi, untuk mengetahui validitas suatu instrument dilakukan dengan menggunakan korelasi antara skor masing-masing variabel dengan skor total secara signifikan. Uji reliabilitas, suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 33).

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, menurut Kadir (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 67) uji normalitas bertujuan untuk mempelajari apakah distribusi sampel yang terpilih berasal dari sebuah distribusi populasi normal atau tidak. Uji homogenitas, untuk mengetahui homogenitas data untuk mengetahui homogen atau tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji hipotesis adalah metode untuk membuktikan keputusan hipotesis diterima atau ditolak dari kegiatan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sungai Dua, telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Sungai Dua yang terletak di salah satu desa yang berada di kecamatan Sungai Keruh, yang beralamat di Jalan Taman Siswa No.50 Desa Sungai Dua, Kecamatan Sungai Keruh, Kabupaten Musi Banyuasin.

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam setiap pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti memberikan perlakuan berupa pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial awal siswa, untuk pertemuan kedua sampai pertemuan keempat melakukan pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan tradisional untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan metode ceramah, dan pertemuan kelima sampai keenam digunakan untuk melakukan tes akhir atau pemberian *posttest* penyebaran angket pada masing-masing kelas. Untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial yang diperoleh melalui instrumen penelitian berupa angket, dimana pada hal tersebut ada 2 (dua), yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Setelah masing-masing kelas diberikan soal *pretest*, maka selanjutnya masing-masing kelas diberikan perlakuan yaitu kelas eksperimen menggunakan penerapan permainan tradisional sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan penerapan permainan tradisional, dan masing-masing kelas diberikan soal *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa. Hasil pengumpulan data kelas eksperimen interaksi sosial kelas IV A yang diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai *pretest* sebesar 1229 dan *posttest* sebesar 1311, dengan mean *pretest* sebesar 58,52 dan rata-rata setelah *posttest* sebesar 62,43. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap kemampuan interaksi sosial dalam pembelajaran PJOK mengalami peningkatan. Hasil interaksi sosial kelas IV B, pengumpulan data kelas kontrol yang diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai *pretest* sebesar 902 dan *posttest* sebesar 1028, dengan mean *pretest* sebesar 47,47 dan rata-rata setelah *posttest* sebesar 54,11. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap kemampuan interaksi sosial pada pembelajaran PJOK dalam kategori baik.

Dari data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* di atas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data nilai minimum, maximum, rata-rata, dan standar deviasi sebagai berikut ini:

Tabel 4.4 Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol
Group

Interaksi Sosial	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pretest-eksperimen	58,52	6,846	49	73
posttest-eksperimen	62,43	7,215	48	74
pretest-kontrol	47,47	10,351	31	68
posttest-kontrol	54,11	5,616	42	63
Total	55,88	9,362	31	74

Hasil nilai *Pretest* kelas eksperimen yang menunjukkan hasil rata-rata sebesar 58,52 mengalami peningkatan pada hasil nilai *Posttest* nya sebesar 62,43 untuk kelas kontrol yang mengalami peningkatan interaksi sosial terlihat dari hasil rata-rata nilai *Pretest* sebesar 47,47 dan *Posttest* nilai rata-rata sebesar 54,11. Maka dapat disimpulkan kedua kelas tersebut memiliki peningkatan.

Dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang di analisis normal dan homogen. Untuk mengetahui apakah data interaksi sosial siswa baik *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol itu normal atau tidak maka dilakukan Uji Normalitas yaitu menggunakan Uji Liliefors. Nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal mengingat nilai sig \geq dari 0,05, karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan Uji Levene nilai signifikasinya adalah 0,170. Karena diperoleh nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, maka dari itu kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi homogen mengingat nilai sig \geq dari 0,05.

Uji yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan *Uji Independent T Test* yang dilakukan dengan membandingkan hasil *posttest* peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perbandingan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Perbandingan Posttest Eksperimen dan Posttest Kontrol
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Interaksi Sosial	posttest-eksperimen	21	62,43	7,215	1,574
	posttest-kontrol	19	54,11	5,616	1,288

Rata-rata peningkatan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PJOK tergolong efektif, dengan pembandingan nilai KKM di kelas eksperimen dan kontrol adalah 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PJOK efektif

Tabel 4.8 Uji Independent Sampel Tes Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Interaksi Sosial	1,961	,170	4,040	38	,000	8,323	2,060	4,153	12,494
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			4,091	37,214	,000	8,323	2,034	4,202	12,445

Berdasarkan tabel hipotesis di atas diperoleh nilai sig (2-tailed) dengan uji- t adalah 0,000, karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05, dan nilai t hitung sebesar 4,040 > dari nilai t tabel sebesar 2,024, berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional efektif terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PJOK Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Dua.

Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PJOK efektif untuk diterapkan. Maka dapat di simpulkan kedua nilai angket tersebut berdistribusi normal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terdapat perbedaan antara penerapan permainan tradisional dan interaksi sosial dalam pembelajaran PJOK. Terlihat bahwa rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen sebesar 62,43 sedangkan kelas kontrol sebesar 54,11 artinya kelas tersebut juga mempunyai peningkatan interaksi sosial. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata peningkatan penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PJOK tergolong efektif, dengan pembanding nilai KKM di kelas eksperimen dan kontrol adalah 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional terhadap interaksi sosial dalam pembelajaran PJOK ini efektif untuk diterapkan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, keefetifannya dapat dilihat dari perbedaan permainan tradisional antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 62,43 sedangkan kelas kontrol sebesar 54,11. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,040 > t_{tabel} = 2,024$ yang menandakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan H_a dinyatakan diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa efektivitas penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PJOK kelas IV SD Negeri 1 Sungai Dua Efektif untuk diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Festiawan, R., Ngadiman, & Anggraini, D. (2020). efektivitas model pembelajaran berbasis olahraga tradisional terhadap peningkatan kelincahan anak. *universitas jenderal soedirman* , 366.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: 2019.

- Prastyana, R. D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah dan Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Nusantara Borobudur Magelang. *Jurnal Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)* , 93-101.
- Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional Sumatera Barat. *Universitas Pahlawan* , 419.
- Suci, M. P. (2020). Efektivitas pembelajaran berbasis daring . *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* , 61.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susilawati, E., Meiesyah, N. S., & Soerawidjaja, R. A. (2018). Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswakesel 3 di sekolah dasar negeri kunciran 9 Tangerang. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro* , 130-131.