

Efektivitas Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 10-12 Tahun Pada Siswa SD

Lusiana Oktaviani Putri Utami¹, Rini Sugiarti², Erwin Erlangga^{3*}

^{1,2,3} Fakultas Psikologi, Universitas Semarang

*Corresponding Author e-mail: lusianaoktaviaivia@gmail.com

Received: June 2025; Revised: June 2025; Published: June 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas permainan tradisional Gobak Sodor dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia 10-12 tahun. Latar belakang penelitian didasarkan pada pentingnya pengembangan kepercayaan diri pada anak usia sekolah dasar serta minimnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, melibatkan 18 siswa kelas 5 dan 6 SDN 1 Bade. Teknik pengumpulan data mencakup angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor kepercayaan diri sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai signifikansi (*p*) < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Gobak Sodor efektif meningkatkan kepercayaan diri anak. Temuan ini merekomendasikan guru dan orang tua untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai metode stimulasi sosial-emosional. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dalam melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan karakter anak.

Kata kunci: Gobak Sodor, Kepercayaan Diri, Permainan Tradisional, Anak Usia 10-12 Tahun, Anak Usia Sekolah Dasar

The Effectiveness Of The Traditional Game Gobak Sodor On The Self-Confidence Of Elementary School Students Aged 10-12 Years

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the traditional game Gobak Sodor in increasing the self-confidence of children aged 10-12 years. The background of the study is based on the importance of developing self-confidence in elementary school children and the minimal use of traditional games as an educational and fun learning medium. The study used an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design, involving 18 students in grades 5 and 6 of SDN 1 Bade. Data collection techniques included questionnaires, observation, and documentation. The results of the paired sample t-test showed a significant difference between self-confidence scores before and after treatment, with a significance value (*p*) < 0.05. This shows that the Gobak Sodor game is effective in increasing children's self-confidence. These findings recommend that teachers and parents utilize traditional games as a method of social-emotional stimulation. In addition, the results of the study are expected to be a reference in preserving traditional games as part of children's character education. **Keywords:** Gobak Sodor, Self-Confidence, Traditional Games, Children Aged 10-12 Years, Elementary School Children

How to Cite: Utami, L. O. P., Sugiarti, R., & Erlangga, E. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 10-12 Tahun Pada Siswa SD. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 285-300. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3080>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3080>

Copyright© 2025, Utami et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial emosional anak. Anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung aktif dalam bersosialisasi, ambil keputusan, dan lebih mudah menghadapi tantangan sehari-hari. Sebaliknya, anak yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah seringkali pemalu, ragu-ragu dalam ambil keputusan, dan cenderung menarik diri di lingkungan sosial. Kepercayaan diri yang baik dapat membantu anak dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan, perkembangan sosial emosional, dan interaksi sosial. Rasa percaya diri atau *self esteem* merupakan perasaan dimana anak mempunyai keyakinan tentang dirinya sendiri bahwa ia mempunyai konsep tentang diri sendiri.(Humaida et al., 2022)

Menurut teori perkembangan psikososial Erik Erikson (Danuwijaya et al., 2022), anak-anak antara usia 10 dan 12 tahun berada pada tahap perkembangan "*Industri Versus Inferioritas*", di mana mereka bekerja sama dengan orang lain, mengenali kemampuan mereka sendiri, dan belajar mengambil tanggung jawab dalam kelompok untuk memahami. Interaksi sosial yang sehat sangat penting pada tahap ini untuk membantu anak membangun rasa percaya diri dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, peran orang dewasa menjadi sangat penting untuk perkembangan anak kedepannya serta meminimalisir rasa rendah diri.

Anak pada usia 10-12 tahun, merupakan periode transisi menuju remaja, di mana anak mulai membangun identitas diri dan mencari pengakuan dari lingkungan sekitar. Pada usia ini, anak mulai lebih sadar terhadap kemampuan dan kekurangan diri mereka, sehingga membutuhkan dukungan yang tepat untuk membangun rasa percaya diri yang kuat. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak adalah melalui aktivitas yang melibatkan interaksi sosial, keberanian, serta keterampilan memecahkan masalah, seperti permainan tradisional. Lebih lanjut, dalam teori perkembangan sosialnya, Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya sebagai elemen kunci dalam proses belajar anak. Pentingnya pengaruh sosial pada perkembangan kognitif anak direfleksikan dalam Zona Perkembangan *Proximal* (Ardiati, 2021). Vygotsky berpendapat bahwa bermain berperan penting dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir melalui interaksi dengan teman sebaya. Melalui bermain, anak dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami peran sosial dalam kelompok. Di Indonesia, permainan tradisional telah menjadi bagian dari budaya dan diwariskan secara turun temurun. Permainan tradisional tidak hanya sekedar rekreasi, tetapi juga merupakan sarana pendidikan yang kaya akan nilai-nilai sosial dan moral. Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal hingga saat ini adalah Gobak Sodor. Gobak Sodor merupakan permainan berkelompok yang melibatkan kerja sama, strategi, dan komunikasi antar anggota tim. Permainan ini memerlukan koordinasi yang baik antar pemain untuk memenangkan permainan dan memerlukan pemahaman terhadap peraturan permainan yang berlaku. Xelo, salah satu murid SD N 1 Bade menyatakan bahwa "Gobak Sodor itu permainan yang melibatkan dua tim. Kita harus berusaha untuk melewati garis lawan tanpa tertangkap. Satu tim jadi penjaga dan yang lainnya berusaha untuk masuk. Kalau tertangkap, kita harus kembali ke awal."

Permainan Gobak Sodor menarik untuk diteliti karena memiliki manfaat yang berkaitan dengan kepercayaan diri pada anak. Permainan ini mendorong anak untuk

bekerja sama dalam kelompok, memecahkan masalah bersama, dan belajar berkomunikasi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan teori belajar sosial Albert Bandura, anak mengembangkan keterampilan sosial melalui observasi dan interaksi saat bermain. Pengalaman-pengalaman tak terduga menjadi titik pembelajaran semua ini. Bandura menjelaskan bagaimana kepribadian seseorang berkembang melalui proses pengamatan, di mana orang belajar melalui observasi atau pengamatan terhadap perilaku orang lain terutama orang yang dianggap mempunyai nilai lebih dari orang lainnya (LESILOLO, 2019). Permainan Gobak Sodor memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati perilaku teman sekelasnya, menguji strateginya, dan menginternalisasikan aturan dan nilai masyarakat. Namun kemajuan teknologi dan maraknya permainan digital dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah preferensi anak-anak terhadap aktivitas bermain game. Meskipun memiliki daya tarik yang besar, game digital sering kali tidak memiliki interaksi sosial langsung dan seringkali bersifat individual. Akibatnya, permainan tradisional seperti Gobak Sodor semakin terpinggirkan, dan kesempatan bagi anak-anak untuk memperoleh keterampilan sosial secara alami melalui permainan menjadi semakin terbatas. Kondisi ini dapat menyebabkan menurunnya kualitas interaksi sosial, salah satunya kepercayaan diri anak Ibu Sri mengatakan bahwa "Permainan Tradisional seperti Gobak Sodor dapat mengajarkan anak-anak tentang kerjasama, komunikasi, dan strategi. Ini juga membantu mereka belajar menyelesaikan konflik dan berinteraksi satu sama lain dengan cara yang positif."

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri anak. Penelitian Aldo Nur Fasha (2024) mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Fisik serta Motivasi dan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Lintasan Fisik di Sekolah Dasar. Lebih lanjut, penelitian Yayah Khisbiyah (2021) mengenai Mem. Namun penelitian yang secara khusus menyelidiki pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap kepercayaan diri anak usia 10-12 tahun masih sangat terbatas. Mengingat pentingnya kepercayaan diri anak sekolah dasar dan potensi permainan Gobak Sodor sebagai media pembelajaran sosial menjadikan penelitian ini relevan untuk diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan tradisional "Gobak Sodor" dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah dasar usia 10 sampai 12 tahun. Penelitian ini menyelidiki sejauh mana permainan ini dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan memahami peran sosial dalam suatu kelompok pada anak. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana permainan Gobak Sodor dapat diimplementasikan sebagai metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di lingkungan sekolah. Jika permainan tradisional gobak sodor ditinggalkan dan dilupakan, maka bangsa ini beresiko kehilangan salah satu warisan budaya yang tidak hanya menghibur, tapi membentuk karakter, meningkatkan kepercayaan diri, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan sportivitas. Selain itu, dapat mengikis nilai-nilai social yang selama ini diwariskan turun-temurun, yang pada akhirnya berdampak pada berkurangnya ikatan social dan kecakapan emosional anak-anak di masa depan.

Berangkat dari latar belakang dan hasil penelitian terdahulu yang telah di paparkan diawal maka penulis melakukan penelitian lanjutan untuk mengungkap apakah permainan tradisional gobak sodor efektif terhadap kepercayaan diri anak SD,

dalam judul penelitian yaitu "Efektivitas Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 10-12 Tahun Pada Siswa SD"

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yakni penelitian yang menggunakan metode untuk menguji teori tertentu dengan cara menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Tujuannya yaitu untuk menentukan apakah terdapat hubungan antara dua atau lebih variabel karena penelitian eksperimen ini melibatkan faktor yang memiliki potensi mempengaruhi objek penelitian. Penelitian kuantitatif ini dilakukan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. Penelitian eksperimen biasanya lebih banyak digunakan dalam bidang eksak. Ada dua jenis penelitian eksperimen, semu dan sungguhan. Metode eksperimen semu digunakan dalam evaluasi untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan yang dapat diperoleh data sebenarnya. Macam-macam metode penelitian kuantitatif seperti eksperimen ini biasanya digunakan dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan variabel yang relevan. Sementara metode eksperimen sungguhan digunakan dalam evaluasi untuk mengkaji kemungkinan saling hubungan sebab-akibat. Ini dilakukan dengan cara mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen serta membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan (Rustamana et al., 2024).

Populasi pada penelitian ini seluruh siswa siswi usia 10–12 tahun di SD N 1 Bade yang berjumlah 16 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan anak kelas 5 dan kelas 6 yang berjumlah 8 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling, yaitu memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu, dan dalam suatu kelompok tertentu. Teknik pengambilan sampel adalah dengan memilih siswa kelas 5 dan 6 sebagai anggota kelompok eksperimen yang menerapkan permainan tradisional gobak sodor.

Rancangan quasi eksperimen menggunakan karakteristik dan terdapat perlakuan yang dilakukan, ada kelompok yang dimanipulasi dan sampel yang tidak acak (non-random). Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode yaitu: angket, observasi, skala, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur perubahan sosial anak sebelum dan sesudah bermain gobak sodor, dapat berbentuk skala Likert atau checklist. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi anak sebelum, selama, dan setelah bermain gobak sodor, dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator kepercayaan diri seperti kerjasama, keberanian mengambil keputusan, dan kedisiplinan. Skala digunakan untuk mengukur tingkat perkembangan sosial-emosional anak. Dokumentasi digunakan dalam bentuk bukti foto ketika anak-anak bermain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan one sample t-test dengan hipotesis. Terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest yaitu pada kepercayaan diri anak sebelum dan setelah diberikan alat permainan tradisional. Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi dalam satu kelompok sampel yang dioleh menggunakan SPSS 20. Selain itu, digunakan juga Wilcoxon Signed Rank Test karena jumlah subjek <30 orang, untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kepercayaan diri anak pada kelompok eksperimen. Hipotesis dinyatakan diterima jika $p<0,05$ dan ditolak jika $p>0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Model

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional Gobak Sodor terhadap kepercayaan diri anak usia 10-12 tahun. Permainan Gobak Sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang mengandalkan kerja sama tim, ketangkasan, dan keberanian. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Bade dengan jumlah subjek sebanyak 18 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest Design, yang berarti pengukuran dilakukan dua kali yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi berupa permainan Gobak Sodor.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kepercayaan diri yang disusun berdasarkan aspek-aspek kepercayaan diri anak usia sekolah dasar. Terdapat 10 butir pernyataan dalam angket, yang terdiri dari 5 butir pernyataan untuk aspek kepercayaan diri dan 5 butir lainnya untuk mengukur aktivitas selama bermain Gobak Sodor. Masing-masing pernyataan menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Setelah pelaksanaan pretest, anak-anak mengikuti permainan Gobak Sodor secara rutin dalam beberapa sesi kegiatan. Setiap sesi berlangsung selama 30–45 menit dengan pengamatan langsung oleh peneliti. Selanjutnya, posttest dilakukan menggunakan angket yang sama untuk mengukur perubahan kepercayaan diri setelah perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

Pengujian Validitas dan Reliabilitas

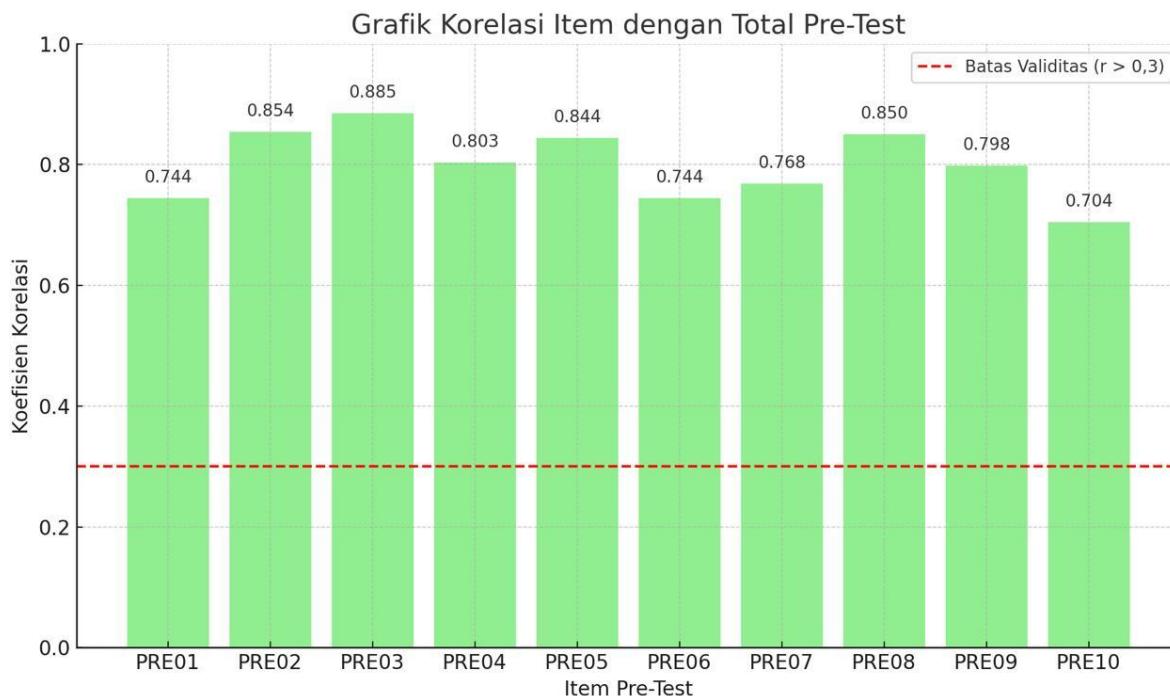
Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir dalam instrumen mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi antara setiap item dalam satu konstruk dengan total skor dari konstruk tersebut atau yang dikenal sebagai item-total correlation. Analisis ini bertujuan untuk mengukur kekuatan hubungan antara masing-masing butir pernyataan dengan keseluruhan skala, sehingga dapat diketahui apakah suatu item relevan dan representatif dalam mengukur aspek yang diteliti.

Dalam penelitian ini, jumlah item pada masing-masing variabel berjumlah 10, sehingga digunakan nilai kritis korelasi berdasarkan tabel r Product Moment Pearson untuk jumlah data tertentu. Dengan jumlah tersebut, nilai r minimum yang digunakan sebagai batas validitas item adalah sebesar 0,632. Artinya, suatu item dikatakan valid apabila memiliki nilai korelasi lebih besar dari 0,632, yang menunjukkan bahwa item tersebut memiliki hubungan yang signifikan dan kuat dengan skor total konstruknya.

Item yang memiliki korelasi di atas nilai tersebut dianggap mampu merepresentasikan keseluruhan konstruk secara konsisten. Sebaliknya, jika nilai korelasi item-total lebih rendah dari batas tersebut, maka item tersebut dianggap kurang mampu menjelaskan konstruk secara menyeluruh dan dapat dipertimbangkan untuk direvisi atau dieliminasi dari instrumen.

Uji validitas ini menjadi langkah awal yang penting sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data utama, agar diperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tabel 1. Matriks Korelasi Pre-Test



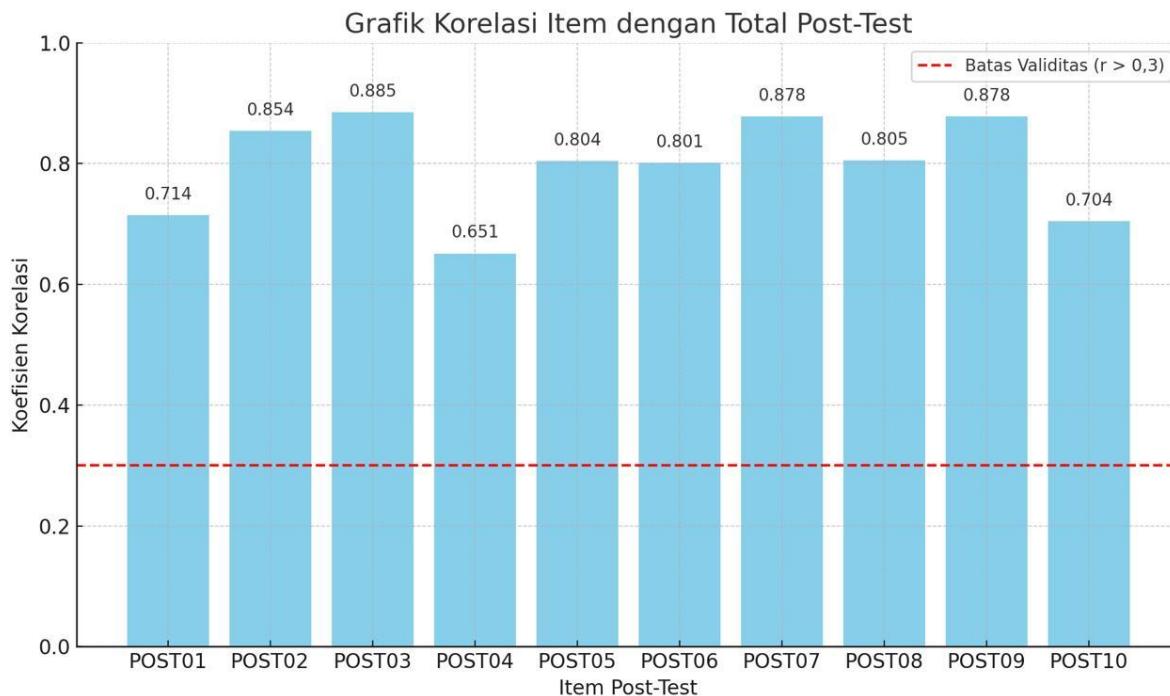
Berdasarkan hasil uji validitas yang ditampilkan dalam matriks korelasi, dapat diketahui bahwa seluruh item dalam konstruk pada saat dilakukan pre-test menunjukkan nilai korelasi positif yang cukup kuat dengan skor total konstruk. Secara umum, nilai korelasi yang diperoleh berada di atas angka 0,5, yang mengindikasikan bahwa masing-masing item memiliki hubungan yang erat dengan keseluruhan konstruk yang diukur.

Temuan ini mengisyaratkan bahwa setiap item dalam instrumen saling berkaitan dan mengarah pada aspek yang sama, sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk yang digunakan bersifat konsisten secara internal. Dengan demikian, tidak terdapat item yang menyimpang atau tidak sejalan dengan fokus konstruk yang ingin diukur. Keberadaan korelasi yang kuat antar item ini menjadi indikasi bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat validitas yang memadai untuk digunakan dalam proses pengumpulan data.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa pada tahap pre-test, instrumen telah mampu mengidentifikasi secara akurat dimensi-dimensi yang terdapat dalam variabel penelitian. Validitas yang kuat pada tahap awal ini penting sebagai landasan dalam memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan.

Dengan validitas item yang terkonfirmasi, maka instrumen penelitian dinilai layak untuk digunakan dalam tahap berikutnya, yaitu pelaksanaan intervensi dan pengumpulan data pada post-test guna mengukur efektivitas perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

Tabel 2. Matriks Korelasi Post-Test



Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan sejauh mana butir-butir pernyataan dalam angket mampu mengukur aspek yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu kepercayaan diri anak dalam konteks keterlibatan mereka dalam permainan tradisional Gobak Sodor. Validitas yang tinggi pada instrumen merupakan prasyarat penting agar data yang diperoleh benar-benar merepresentasikan konstruk yang diteliti.

Teknik analisis yang digunakan untuk mengukur validitas adalah korelasi Pearson Product Moment, dengan membandingkan skor masing-masing butir pernyataan terhadap total skor angket. Dari hasil perhitungan, diperoleh bahwa seluruh butir memiliki nilai korelasi yang lebih tinggi dari 0,632, yang merupakan nilai r tabel untuk jumlah responden sebanyak 18 orang pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, semua item dalam angket dapat dinyatakan valid, karena memiliki kekuatan hubungan yang signifikan dan positif terhadap total skor konstruk.

Validitas item yang tinggi menunjukkan bahwa setiap pernyataan dalam angket berkontribusi secara langsung terhadap pengukuran konstruk kepercayaan diri. Hal ini mencerminkan bahwa responden mampu memahami isi pernyataan dengan baik, serta menunjukkan respons yang konsisten terhadap aspek yang diukur. Selain itu, keberhasilan setiap item dalam mencapai nilai validitas juga menunjukkan bahwa angket tersebut telah dirancang dengan memperhatikan kesesuaian konteks usia dan karakteristik anak.

Oleh karena itu, angket yang telah melalui uji validitas ini dinilai layak dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini. Instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai tingkat kepercayaan diri anak usia 10-12 tahun sebagai hasil dari keterlibatan mereka dalam permainan tradisional Gobak Sodor.

Reliabilitas diukur menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, yang menilai konsistensi internal antara item-item dalam suatu konstruk (Tavakol & Dennick, 2011). Interpretasi nilai Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

1. $\alpha \geq 0.9$: Sangat baik
2. $0.8 \leq \alpha < 0.9$: Baik
3. $0.7 \leq \alpha < 0.8$: Dapat diterima
4. $\alpha < 0.7$: Tidak reliabel

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.878	10

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Konstruk	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Interpretasi
Kepercayaan Diri & Aktivitas Gobak Sodor	10	0.878	Reliabilitas baik

Reliabilitas instrumen merupakan indikator konsistensi internal dari suatu alat ukur, yang menunjukkan sejauh mana instrumen menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya apabila digunakan dalam kondisi yang serupa. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap konstruk Kepercayaan Diri & Aktivitas Gobak Sodor yang terdiri dari 10 butir pernyataan.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,878. Nilai ini berada di atas ambang batas umum sebesar 0,70, yang secara statistik menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik. Dengan kata lain, seluruh item dalam konstruk tersebut memiliki konsistensi internal yang tinggi dalam mengukur aspek yang sama, yakni kepercayaan diri siswa dalam konteks permainan tradisional Gobak Sodor.

Nilai reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam angket saling mendukung dan membentuk satu kesatuan yang utuh dalam menjelaskan konstruk yang diteliti. Hal ini menjadi landasan yang kuat bahwa instrumen dapat digunakan secara berulang dengan hasil yang relatif konsisten, sehingga data yang dihasilkan akan lebih kredibel dan akurat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi syarat sebagai instrumen yang reliabel, dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data untuk mengukur kepercayaan diri anak usia 10–12 tahun dalam kegiatan permainan tradisional.

Reliabilitas Post-Test

Berikut adalah hasil perhitungan Cronbach's Alpha untuk data post-test:

Case Processing Summary

Cases		N	%
	Valid	18	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	18	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	10

Sehingga disimpulkan :

Konstruk	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Interpretasi
Kepercayaan Diri & Aktivitas Gobak Sodor	10	0.878	Reliabilitas baik

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap seluruh konstruk baik pada tahap pre-test maupun post-test menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh berada di atas angka 0,70. Nilai tersebut menandakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang memadai, atau dengan kata lain, memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur konstruk yang ditetapkan, yaitu kepercayaan diri anak dalam kaitannya dengan partisipasi dalam permainan Gobak Sodor.

Menarik untuk dicermati bahwa terdapat peningkatan nilai reliabilitas pada pengukuran post-test dibandingkan dengan pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa setelah siswa mengikuti intervensi berupa permainan Gobak Sodor, pola respons mereka terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket menjadi lebih seragam dan stabil. Peningkatan ini dapat diartikan bahwa pemahaman dan pengalaman siswa terhadap konteks yang diukur menjadi lebih jelas dan konkret setelah keterlibatan langsung dalam aktivitas permainan.

Dengan meningkatnya konsistensi respons, maka dapat disimpulkan bahwa intervensi yang diberikan tidak hanya berdampak pada peningkatan kepercayaan diri secara substantif, tetapi juga meningkatkan kejelasan interpretasi siswa terhadap item-item dalam instrumen pengukuran. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa perubahan yang terjadi pada hasil pengukuran pasca intervensi merupakan refleksi dari perubahan psikologis yang nyata dan bukan semata-mata hasil dari faktor kebetulan atau bias pengukuran.

Secara keseluruhan, reliabilitas yang baik pada kedua tahap pengukuran menjadi indikator bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bekerja secara konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur perubahan pada variabel yang diteliti.

Setelah validitas diuji, reliabilitas instrumen diukur menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal dari butir-butir angket. Hasil penghitungan menunjukkan nilai alpha sebesar 0,878 baik pada hasil pretest maupun posttest. Nilai ini berada di atas batas minimal 0,7 yang menunjukkan bahwa angket memiliki reliabilitas yang tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur tingkat kepercayaan diri anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan Gobak Sodor.

Uji Normalitas

Uji normalitas menentukan apakah data berdistribusi normal, yang menjadi asumsi kritis bagi banyak uji statistik parametrik (seperti t-test, ANOVA, regresi linear). Dikarenakan kecilnya sample dalam pengukuran penelitian ini, maka digunakan Uji Lilliefors sebagai bentuk modifikasi dari uji Kolmogorov-Smirnov (KS), yang dirancang untuk menguji apakah data berasal dari populasi berdistribusi normal, bahkan ketika mean dan variansnya tidak diketahui.

Uji normalitas dilakukan sebelum uji hipotesis untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal, yang merupakan salah satu syarat penggunaan uji parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Lilliefors. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Distribusi normal dari data memperkuat validitas hasil analisis statistik selanjutnya. Hal ini berarti data dapat dianalisis menggunakan uji parametrik seperti paired sample t-test yang dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan dapat dipercaya.

Paired Sample t-test

Paired Sample t-Test penting karena dirancang khusus untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan/terkait, dengan asumsi data berdistribusi normal.

Paired sample t-test digunakan ketika :

1. Satu kelompok diukur sebelum dan sesudah intervensi (pre-test/post-test)
2. Dua pengukuran dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi berbeda
3. Data berasal dari pasangan yang cocok (matched pairs)

Keunggulan Dibanding Independent t-test :

1. Mengontrol variabilitas individu: Mengurangi noise karena perbedaan antar-subjek.
2. Lebih sensitif: Memiliki power lebih tinggi untuk mendeteksi perbedaan kecil.

Syarat Penggunaan Paired t-test :

1. Skala Data: Interval/Rasio.
2. Distribusi: Selisih pasangan (difference score) harus normal (uji dengan Lilliefors/Shapiro-Wilk).
3. Hubungan Data: Setiap pasangan harus berasal dari subjek atau kondisi yang sama.

Pengujian Hipotesis

$$\text{Dengan } Z = \frac{\underline{X}_i - \underline{X}}{S}$$

Didapatkan

$$\begin{aligned}\underline{X} &= 39,722 \\ S &= 4,873\end{aligned}$$

Jika nilai L.Hitung > L.Tabel Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika nilai L.Hitung < L.Tabel Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan kriteria hipotesis di atas, maka diketahui nilai L.Hitung > L.Tabel, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Pembahasan

Perbedaan Signifikan

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor kepercayaan diri siswa pada saat pre-test dan post-test, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai $p < 0.001$. Nilai ini berada jauh di bawah batas signifikansi 0,05, yang menandakan bahwa intervensi berupa permainan tradisional Gobak Sodor memberikan dampak yang nyata dan bukan disebabkan oleh faktor kebetulan semata. Selain uji signifikansi, dilakukan pula penghitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d untuk mengukur sejauh mana kekuatan pengaruh intervensi yang diberikan. Diperoleh nilai Cohen's d = 2.84, yang berasal dari selisih rata-rata skor pre-test dan post-test dibagi dengan standar deviasi gabungan (1.22 / 0.43). Nilai ini berada jauh di atas ambang batas interpretasi umum untuk effect size, yaitu:

- a. 0.2 = efek kecil
- b. 0.5 = efek sedang
- c. 0.8 = efek besar

Dengan demikian, nilai 2.84 termasuk dalam kategori efek sangat besar, yang mengindikasikan bahwa permainan Gobak Sodor memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 10-12 tahun. Temuan ini menguatkan bahwa intervensi yang dilakukan tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga signifikan secara praktis. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan tradisional yang memerlukan kerja sama, keberanian, dan inisiatif secara langsung memberikan kontribusi terhadap penguatan aspek kepercayaan diri mereka. Oleh karena itu, permainan tradisional seperti Gobak Sodor dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam mendukung perkembangan psikososial anak di lingkungan sekolah dasar.

Konsistensi Pasangan

Hasil analisis menunjukkan nilai korelasi sebesar 0.824, yang mengindikasikan adanya hubungan linier yang kuat antara pasangan data yang dianalisis. Korelasi ini menunjukkan bahwa perubahan pada satu variabel diikuti oleh perubahan searah pada variabel lainnya dengan derajat keterkaitan yang tinggi. Dalam konteks penelitian ini, nilai korelasi tersebut mengandung makna bahwa terdapat keselarasan atau konsistensi yang kuat antara dua set data, seperti antara skor pre-test dan post-test, atau antara aspek-aspek dalam konstruk kepercayaan diri. Nilai korelasi yang

mendekati +1 menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai pada satu variabel, maka semakin tinggi pula nilai pada variabel lainnya.

Korelasi sebesar 0.824 juga memperkuat keyakinan bahwa hubungan yang terbentuk bukanlah hasil kebetulan semata, melainkan cerminan dari keterkaitan yang sistematis dan bermakna. Dengan demikian, korelasi ini memberikan dukungan statistik yang kuat terhadap kesimpulan bahwa variabel-variabel yang diamati bergerak secara sejalan dan saling memengaruhi dalam arah yang positif.

Interval Kepercayaan

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat selisih rata-rata (mean difference) sebesar 1.22 antara dua kondisi yang dibandingkan, yakni pre-test dan post-test. Selisih ini menunjukkan adanya peningkatan skor yang substansial setelah dilakukan intervensi berupa permainan tradisional Gobak Sodor. Selanjutnya, berdasarkan analisis statistik, diperoleh interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata tersebut, yaitu berada dalam rentang 1.01 hingga 1.43. Artinya, dapat dikatakan dengan tingkat keyakinan 95% bahwa selisih rata-rata skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah intervensi berada di antara nilai tersebut.

Interval kepercayaan yang tidak mencakup angka nol menunjukkan bahwa perbedaan yang diamati bersifat signifikan secara statistik. Dengan kata lain, peningkatan skor tersebut sangat kecil kemungkinan terjadi karena faktor kebetulan. Rentang yang relatif sempit juga mengindikasikan bahwa estimasi perbedaan rata-rata tersebut cukup presisi, yang memperkuat keandalan temuan penelitian ini. Secara keseluruhan, nilai selisih rata-rata yang positif dan signifikan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan memiliki dampak yang nyata dan terukur terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam konteks partisipasi mereka dalam permainan tradisional.

Visualisasi Perbedaan :

Dataset Post – Test: (Mean = 2.89)

Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Gobak Sodor terhadap tingkat kepercayaan diri anak usia 10-12 tahun, dilakukan analisis menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Uji ini digunakan karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran yang dilakukan terhadap subjek yang sama, yakni sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan diberikan. Penggunaan uji-t berpasangan memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung perubahan yang terjadi akibat intervensi, dalam hal ini berupa kegiatan bermain Gobak Sodor.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa rata-rata skor kepercayaan diri pada saat pre-test adalah 2,89, sedangkan rata-rata skor pada saat post-test meningkat menjadi 4,11. Hal ini menunjukkan adanya selisih rata-rata sebesar 1,22 poin, yang mengindikasikan bahwa setelah anak mengikuti kegiatan permainan Gobak Sodor, terjadi peningkatan yang signifikan dalam rasa percaya diri mereka.

Lebih lanjut, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh adalah kurang dari 0,001 ($p < 0,001$). Nilai ini jauh berada di bawah ambang signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0,05. Dengan demikian, secara statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor kepercayaan diri anak sebelum dan sesudah perlakuan. Artinya, perubahan yang

terjadi bukanlah hasil dari faktor kebetulan, melainkan benar-benar merupakan dampak dari intervensi yang diberikan.

Tidak hanya signifikan secara statistik, dampak dari permainan Gobak Sodor juga terbukti signifikan secara praktis, yang ditunjukkan oleh nilai effect size (Cohen's d) sebesar 2,84. Dalam interpretasi statistik, nilai ini dikategorikan sebagai efek yang sangat besar, karena telah melampaui batas minimal untuk efek besar, yaitu 0,80. Nilai tersebut menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bukan hanya bermakna, tetapi juga memiliki kekuatan pengaruh yang sangat kuat. Dengan kata lain, permainan Gobak Sodor bukan sekadar memberikan efek kecil atau sementara, melainkan benar-benar memberikan dorongan yang signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri anak.

Permainan Gobak Sodor, yang merupakan bentuk permainan tradisional yang mengandalkan kerja sama tim, kecepatan berpikir, kelincahan, keberanian, dan inisiatif, terbukti mampu merangsang anak untuk lebih berani tampil, mengambil peran, serta berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya. Aktivitas fisik dan sosial yang terdapat dalam permainan ini memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri, menyusun strategi, berkomunikasi, dan mengambil keputusan secara langsung. Aspek-aspek tersebut sangat relevan dalam pengembangan kepercayaan diri, terutama pada usia pertengahan anak-anak, yakni usia 10–12 tahun, yang merupakan masa penting dalam pembentukan konsep diri dan interaksi sosial.

Dengan melihat data kuantitatif yang diperoleh serta pola perubahannya, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional seperti Gobak Sodor memiliki peran yang penting dalam mendukung perkembangan psikososial anak. Kepercayaan diri sebagai salah satu aspek non-kognitif dapat ditumbuhkan melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna, tanpa harus melalui proses yang kaku atau formal. Hal ini sekaligus mempertegas bahwa metode pembelajaran dan pengembangan karakter melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial sangat efektif bila disesuaikan dengan dunia anak.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan implikasi yang kuat terhadap praktik pendidikan di sekolah dasar. Guru dan pendidik diharapkan dapat mengintegrasikan bentuk-bentuk permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar-mengajar atau kegiatan ekstrakurikuler sebagai salah satu strategi untuk membangun kepercayaan diri peserta didik. Selain mudah diterapkan, permainan semacam ini juga sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal serta mampu menghidupkan kembali warisan budaya bangsa yang sarat makna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik terhadap data pre-test dan post-test yang diperoleh dari 18 responden, penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 10–12 tahun. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara skor kepercayaan diri sebelum perlakuan (rata-rata = 2,89) dan sesudah perlakuan (rata-rata = 4,11), dengan nilai $p < 0,001$. Selisih rata-rata skor sebesar 1,22 poin, dengan interval kepercayaan 95% berkisar antara 1,01 hingga 1,43, memperkuat bukti bahwa permainan Gobak Sodor memberikan dampak positif terhadap aspek psikososial anak, khususnya rasa percaya diri. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1)

diterima, yang menyatakan bahwa permainan Gobak Sodor efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak.

Temuan ini diperkuat oleh nilai effect size (Cohen's d) sebesar 2,84, yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Nilai tersebut menunjukkan bahwa dampak intervensi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh praktis yang kuat terhadap peserta didik. Keandalan instrumen pengumpulan data juga telah dibuktikan melalui hasil uji reliabilitas dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,878, yang mengindikasikan konsistensi internal yang sangat baik. Selain itu, hasil uji validitas item menunjukkan korelasi item-total di atas 0,6, menandakan bahwa setiap butir pernyataan dalam angket mampu mengukur aspek kepercayaan diri secara tepat. Validitas penggunaan uji parametrik pun telah dikonfirmasi melalui pengujian distribusi normalitas yang menunjukkan nilai $p > 0,05$. Dengan demikian, seluruh prosedur analisis dan instrumen dalam penelitian ini dapat dipastikan akurat, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan Gobak Sodor merupakan intervensi yang efektif dan dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan dasar sebagai sarana pengembangan kepercayaan diri anak secara menyenangkan, edukatif, dan berbasis budaya lokal..

DAFTAR PUSTAKA

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Alfiaz, H., Wati, S. P., & Nurita, S. D. (2024). Membangun Kepribadian Unggul : Penguatan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas IX melalui Teknik Shaping di SMP Negeri 2 Patianrowo. 2007, 230–239.
- AMIN, S. (2023). Inovasi Pendidikan Islam Perspektif Orang Tua Dalam Penerapan Manajemen Mutu Terpadu Di Sdit Cendikia. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 453–462. <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i4.1881>
- Anggraini, T., Wulandari, A., Bella, H. S., & Anggraini, T. W. (2023). Dampak lingkungan sosial terhadap perkembangan psikologi anak. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 216–225.
- Ardiansyah, Sarinah, Susilawati, & Juanda. (2022). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 25–31. <http://ejournalallppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/912/885>
- Ardiati, L. (2021). Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. *Institut Agam Islam Negeri (Iain) Bengkulu*, 1–117.
- Aura Yolanda, Masnur Sihotang, Joner Alfin Zebua, Mita Hutasoit, & Yeni Lupitasari Sinaga. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 301–308. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.941>
- Azizun Nisak, A. N. R. (2023). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Gobak Sodor. *Jurnal Bocil: Journal of Childhood Education, Development and Parenting*, 1(2), 85–90. <https://doi.org/10.28926/bocil.v1i2.948>

- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Danuwijaya, C., Sulaiman, RUs'ansyah, Maki, A., & Husna, N. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Implementasi Psikososial Erikson Di Sekolah. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 5(1), 41–55. www.al-afkar.com
- Djaali, & Muljono, P. (2008). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Grasindo.
- Fajriyanti, A. P., Fatgehipon, A. H., & Istiqomah, N. (2024). Kepercayaan Diri Peserta Didik Fatherless dalam Bersosialisasi di SMP Negeri 28 Jakarta. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(1), 295–304. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i1.2668>
- Fauziah, Z., Paula, N., & Agustin, M. (2024). BERMAIN YANG BERMAKNA : APAKAH KONSEP MERDEKA BERMAIN PADA FASE PONDASI SUDAH MERDEKA ? 09(02), 198–211. <https://doi.org/10.24903/jw.v9i2.1793>
- Humaida, R., Munastiwi, E., Irbah, A. N., & Fauziah, N. (2022). Strategi mengembangkan rasa percaya diri pada anak usia dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(2), 1–15.
- Jurnal+Fildza+Sindoro.pdf*. (n.d.).
- Kasmadi, & Sunariah, N. S. (2016). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Keperawatan, A. M., & Yulianti, F. (2022). TENTANG COVID-19 di RW 16 KELURAHAN SUKAGALIH PROGRAM DIPLOMA III KEPERAWATAN.
- KHAIR, H. (2021). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Masyarakat Di Era Modern. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 12(2), 24–36. <https://doi.org/10.62815/darululum.v12i2.67>
- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlas, A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 836–843. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1349>
- LESILOLO, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Mangolo, E. W., M, I. A. M., Marsuki, Syaiful, A., & CS, A. (2024). Pelatihan Permainan Tradisional Bagi Guru Penjas Kota Jayapura. *Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(1), 75–86.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mikraj, A. L., Hadid, Y. Al, & Syaukani, A. A. (2024). Kontribusi Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kondisi Fisik Siswa Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun. 5(2), 382–396.
- Muthmainnah, -, Astuti, B., & Fatimaningrum, A. S. (2016). Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12363>

- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 1-13. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rizka Nur Faidah¹, Rizma Okavanti², Putri May Maulidia³, Eva Putri Mulyani⁴, H. L. K. (2024). Indonesian Research Journal on Education. *Indonesian Research Journal on Education Web*: 4, 550-558.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1-10.
- Saputra, W. N. E., & Prasetyawan, H. (2017). Teknik cognitive defusion: penerapan intervensi konseling untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 93. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v7i2.1835>
- Sari, A. M. S., Fakhriyah, F., & Pratiwi, I. A. (2021). Pengaruh Pola Asuh Demokratis Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2513-2520. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1222>
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111-1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Tri Wisudaningsih, E. (2024). Histori psikologi perkembangan dan teori perkembangan anak. *BAHTSUNA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 68-76. <https://doi.org/10.55210/bahtsuna.v6i1.455>
- Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., & Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450-462. <http://repository.unibabwi.ac.id/id/eprint/842/> http://repository.uniba-bwi.ac.id/id/eprint/842/1/Ethnosport_Permainan_Tradisional_Gobak_Sodor.pdf
- Yuwono, I., & Mirnawati, M. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2015-2020. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1108>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>