

**IMPLEMENTASI PROGRAM PEMBIASAAN PERMAINAN  
TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN  
SOSIAL SISWA DI SDN BURENGAN 5 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

**EMELYA ECHA HAPSARI**

NPM: 2214010061

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

**EMELYA ECHA HAPSARI**

NPM: 2214010061

Judul:

**IMPLEMENTASI PROGRAM PEMBIASAAN PERMAINAN  
TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN  
SOSIAL SISWA DI SDN BURENGAN 5 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi  
Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Pembimbing I



Guruh Sukma Hanggara M.Pd.  
NIDN/0705068605

Pembimbing II



Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.  
NIDN. 0728038306

Skripsi oleh:

**EMELYA ECHA HAPSARI**

NPM: 2214010061

Judul:

**IMPLEMENTASI PROGRAM PEMBIASAAN PERMAINAN  
TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN  
SOSIAL SISWA DI SDN BURENGAN 5 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi  
Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2026

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo M.Pd**  
NIDN. 0024086901

## MOTTO

“ Dan bahwasanya seseorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.”

(Q.S An-Najm: 39)

“Hormati dirimu sendiri, hargai dirimu sendiri, dan lihat kebaikan yang ada dalam dirimu, Kamu menjadi seperti sekarang ini karena dirimu sendiri.”

(Leonardo Edwin)

*“The act of wanting to pursue something maybe even more precious than actually becoming that, that thing so I feel like just being in the process itself is a prize and so you shouldn't think of it as a hard way and even if you do get stressed out you should think of it as happy stress just enjoy while pursuing it cause it's that precious”*

(Mark Lee)

Kupersembahkan karya ini untuk :

*My beloved family, my mother, father and younger brother,  
For the entire extended family of the Bani Tukiran and Bani Isman Sudjoko  
and of course for myself, who have survived this far and never stopped fighting  
and praying to complete this thesis.*

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Emelya Echa Hapsari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl lahir : Kediri/ 23 April 2004

NPM : 2214010061

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 BK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juni 2026

Yang Menyatakan



**EMELYA ECHA HAPSARI**

NPM: 2214010061

## **PRAKATA**

Puji Syukur atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Impelentasi Program Pembiasaan Permainan Tradisional sebagai Upaya Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa di SDN Burengan 5 Kota Kediri”

Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, baik berupa inspirasi dan motivasi dari berbagai pihak. Terima kasih peneliti sampaikan kepada yang terhormat:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk terus mengembangkan potensi akademik.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang telah memberikan dukungan kebijakan dan menciptakan iklim akademik yang kondusif bagi pengembangan karya ilmiah mahasiswa.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling serta selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dan memotivasi penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama penyusunan skripsi.
5. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Terima kasih atas ilmu, inspirasi, dan pengalaman yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Bapak Kepala SDN Burengan 5 Kota Kediri, yang telah berkenan memberikan izin dan bantuan selama proses pengumpulan data.
7. Ibu guru Sekolah Dasar Negeri Burengan 5 Kota Kediri, atas waktu dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tersayang, Bapak Joni Joyo Supeno dan Ibu Dian Nurindah yang telah membesarkan saya hingga saat ini. Terimakasih atas dukungan, cinta, pengorbanan dan doa yang tak pernah berhenti, yang senantiasa menemani setiap perjalanan hidup penulis.

9. Devita Melisa Rahmawati, Dinda Dwi Febrianti, Galuh Putri Fahrani selaku teman baik dan seperjuangan semasa perkuliahan. Terimakasih telah membuat perkuliahan terasa penuh kebahagiaan. Seluruh dukungan, motivasi, dan dorongan yang telah diberikan akan selalu penulis kenang.
10. Teman-teman sebimbingan yang telah memberikan dukungan moril, berbagi pengalaman, dan saling membantu dalam proses penyusunan proposal.
11. Rekan-rekan mahasiswa/i Bimbingan dan Konseling angkatan 2022. Terimakasih atas kenangan dan pengalamannya.
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan proposal ini.
13. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terimakasih kepada diri saya sendiri Emelya Echa Hapsari yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi serta mewujudkan segala keinginan dan cita cita.

Disadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada skripsi ini. Karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Kediri, 16 Juni 2026



**EMELYA ECHA HAPSARI**

NPM: 2214010061

## RINGKASAN

**Emelya Echa Hapsari** Implementasi Program Pembiasaan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa di SDN Burengan 5 Kota Kediri, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Implementasi, Program Pembiasaan, Permainan Tradisional, Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar sebagai bekal dalam berinteraksi, bekerja sama, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Perkembangan teknologi digital menyebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan berbasis gadget sehingga intensitas interaksi langsung dengan teman sebaya serta bermain permainan tradisional semakin berkurang. Padahal, permainan tradisional mengandung berbagai nilai sosial seperti kerja sama, komunikasi, empati, disiplin, dan kepatuhan terhadap aturan. SDN Burengan 5 Kota Kediri merupakan salah satu sekolah yang mengembangkan program pembiasaan permainan tradisional sebagai upaya mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pembiasaan permainan tradisional serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama pelaksanaan program.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, dua guru, dan dua siswa SDN Burengan 5 Kota Kediri yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan program dilakukan secara kolektif melalui rapat antara kepala sekolah dan guru yang menghasilkan program pembiasaan "Rabu Berbudaya". Pelaksanaan program dilaksanakan secara rutin setiap hari Rabu pagi melalui berbagai permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok dengan pendampingan guru. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung dan rapat bersama guru untuk membahas perkembangan pelaksanaan program. Pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional turut mendukung berkembangnya keterampilan sosial siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan bekerja sama, berinteraksi, menaati aturan, mengendalikan diri, berempati, serta menghargai orang lain dalam kegiatan di sekolah. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan alat permainan, alokasi waktu yang relatif singkat, dan pengondisian siswa selama kegiatan, yang diatasi melalui penyediaan permainan alternatif, pemanfaatan alat yang tersedia, serta pendampingan aktif oleh guru.

## DAFTAR ISI

|                                      |      |
|--------------------------------------|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                 | i    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>            | ii   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b>             | iii  |
| <b>LEMBAR MOTTO</b>                  | iv   |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b>   | v    |
| <b>PRAKATA</b>                       | vi   |
| <b>RINGKASAN</b>                     | viii |
| <b>DAFTAR ISI</b>                    | ix   |
| <b>DAFTAR TABEL</b>                  | xi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                 | xii  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b>               | xiii |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>           | 1    |
| A. Latar Belakang.....               | 1    |
| B. Fokus Penelitian .....            | 4    |
| C. Rumusan Masalah .....             | 4    |
| D. Tujuan Penelitian.....            | 5    |
| E. Manfaat Penelitian.....           | 5    |
| <b>BAB II : KAJIAN TEORI</b>         | 7    |
| A. Penelitian Tedahulu .....         | 7    |
| B. Definisi Operasional Konsep ..... | 13   |
| 1. Implementasi.....                 | 13   |
| 2. Program Pembiasaan.....           | 14   |
| 3. Permainan Tradisional .....       | 17   |
| 4. Keterampilan Sosial.....          | 20   |
| C. Alur Berpikir .....               | 24   |

|                                              |           |
|----------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>           | <b>26</b> |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....      | 26        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....         | 26        |
| C. Data dan Sumber Data .....                | 27        |
| D. Prosedur Pengumpulan Data.....            | 30        |
| E. Teknik Analisis Data .....                | 37        |
| F. Pengecekan Keabsahan Data .....           | 41        |
| <b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN</b>         | <b>43</b> |
| A. Deskripsi Data.....                       | 43        |
| B. Temuan Hasil Penelitian.....              | 49        |
| C. Pembahasan Temuan Hasil Penelitian .....  | 72        |
| <b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b> | <b>78</b> |
| A. Simpulan.....                             | 78        |
| B. Implikasi .....                           | 79        |
| C. Saran.....                                | 80        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                        | <b>83</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>                     | <b>87</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                      | Halaman |
|------------------------------------------------------------|---------|
| 3.1 : Waktu Penelitian .....                               | 27      |
| 3.2 : Kisi-kisi Pedoman Observasi Guru.....                | 31      |
| 3.3 : Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa .....              | 32      |
| 3.4 : Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kepala Sekolah .....     | 33      |
| 3.5 : Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru .....               | 34      |
| 3.6 : Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa .....              | 35      |
| 3.7 : Kisi-Kisi Pedoman Dokumentasi.....                   | 36      |
| 3.8 : Buku Koding.....                                     | 38      |
| 3.9 : Kode Informan .....                                  | 39      |
| 4.1 : Kondensasi Data Wawancara Perencanaan.....           | 49      |
| 4.2 : Kondensasi Data Observasi Perencanaan .....          | 51      |
| 4.3 : Kondensasi Data Dokumentasi Perencanaan.....         | 52      |
| 4.4 : Kondensasi Data Wawancara Pelaksanaan .....          | 52      |
| 4.5 : Kondensasi Data Observasi Pelaksanaan.....           | 54      |
| 4.6 : Kondensasi Data Dokumentasi Pelaksanaan .....        | 55      |
| 4.7 : Kondensasi Data Wawancara Evaluasi .....             | 56      |
| 4.8 : Kondensasi Data Observasi Evaluasi.....              | 58      |
| 4.9 : Kondensasi Data Dokumentasi Evaluasi .....           | 59      |
| 4.10 : Kondensasi Data Wawancara Kendala.....              | 60      |
| 4.11 : Kondensasi Data Observasi Kendala .....             | 61      |
| 4.12 : Pengecekan Keabsahan Data .....                     | 66      |
| 4.13 : Temuan Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah ..... | 69      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                    | Halaman |
|---------------------------|---------|
| 2.1 : Alur Berpikir ..... | 25      |
| 4.1 : Display Data.....   | 62      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                           | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------|---------|
| 1 : Pedoman Observasi Guru.....                                    | 88      |
| 2 : Pedoman Observasi Siswa .....                                  | 90      |
| 3 : Pedoman Wawancara Kepala Sekolah .....                         | 92      |
| 4 : Pedoman Wawancara Guru .....                                   | 94      |
| 5 : Pedoman Wawancara Siswa.....                                   | 96      |
| 6 : Pedoman Dokumentasi .....                                      | 98      |
| 7 : Hasil Observasi .....                                          | 99      |
| 8 : Verbatim Wawancara Penelitian dengan Kepala Sekolah.....       | 101     |
| 9 : Verbatim Wawancara Penelitian dengan Guru.....                 | 103     |
| 10 : Verbatim Wawancara Penelitian dengan Siswa .....              | 106     |
| 11 : Dokumentasi Hasil Penelitian .....                            | 108     |
| 12 : Surat Izin Penelitian dari Kampus .....                       | 110     |
| 13 : Surat Balasan Penelitian.....                                 | 111     |
| 14 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah..... | 112     |
| 15 : Berita Acara.....                                             | 113     |
| 16 : Surat Keterangan Bebas Similarity .....                       | 115     |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial anak sebagai fondasi kehidupan bermasyarakat. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam upaya menjalin interaksi dengan individu lain, berkolaborasi, menyampaikan komunikasi secara efektif dan membangun relasi yang positif dalam berbagai situasi sosial (A. A. Putri et al., 2025). Menurut teori perkembangan sosial Vygotsky, anak-anak belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman bersama dengan lingkungannya, sehingga pengembangan keterampilan sosial pada usia sekolah dasar menjadi sangat krusial (Habsy et al., 2023). Sehingga, pendidikan perlu adanya kegiatan di sekolah dasar yang mendorong interaksi sosial untuk memaksimalkan perkembangan keterampilan sosial anak.

Di era digital saat ini, dominasi penggunaan gadget membuat anak-anak lebih sering bermain secara individual dibandingkan bermain bersama teman-temannya. Permainan tradisional yang dulunya menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak Indonesia kini mulai terlupakan dan tergantikan oleh permainan digital, padahal permainan tradisional secara alami mengintegrasikan pembelajaran sosial melalui interaksi langsung antar pemain, membangun empati melalui pemahaman perasaan dan posisi teman bermain, mengembangkan kemampuan komunikasi efektif melalui diskusi aturan dan negosiasi, serta menanamkan nilai-nilai budaya luhur seperti gotong royong, kejujuran, dan sikap saling menghargai perbedaan (Hayati et al., 2021). Berbeda dengan permainan digital yang individualis, permainan tradisional sarat akan kolaborasi dan kerja sama tim yang proses dan dinamikanya menarik untuk dipahami dalam konteks pengembangan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan observasi awal, SDN Burengan 5 Kota Kediri merupakan salah satu sekolah di antara beberapa sekolah di Kota Kediri yang diketahui oleh penulis memiliki program pembiasaan permainan tradisional. Keberadaan program menjadi alasan utama pemilihan lokasi penelitian, karena dinilai sesuai

mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa serta membuka peluang mengeksplorasi mendalam proses implementasinya. Pengamatan awal juga dilakukan dengan cara tidak langsung melalui dokumentasi kegiatan sekolah yang dibagikan melalui media sosial. Dari hasil pengamatan, terlihat siswa menunjukkan keterampilan sosial seperti keterlibatan aktif dalam permainan, kerja sama, komunikasi, serta kebersamaan antar siswa. Temuan awal ini memberikan gambaran bahwa keterampilan sosial siswa berkembang dengan baik dan memiliki keterkaitan dengan pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional di sekolah. Meskipun demikian, temuan masih bersifat awal dan memerlukan pembuktian lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam guna memahami secara utuh bagaimana proses implementasi program tersebut serta kontribusinya terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa

Urgensi penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa keterampilan sosial siswa sekolah dasar menurun akibat kebiasaan bermain game online yang bersifat individu dan minim interaksi sosial. Data APJII (2025) mencatat penetrasi internet anak usia SD meningkat dari 62,43% (2022) menjadi 79,73% (2025). Anak-anak banyak menghabiskan waktu sendiri dengan perangkat digital daripada bermain bersama teman, sehingga keterampilan sosial mereka semakin melemah. Di sisi lain, permainan tradisional yang dulu menjadi sarana dalam membentuk keterampilan sosial kini mulai tergantikan. Oleh karena itu, penting untuk meneliti bagaimana program pembiasaan permainan tradisional diterapkan di sekolah, sebagai upaya pengembangan keterampilan sosial siswa secara alami sekaligus mengembalikan budaya permainan tradisional.

Menurut Gantini dan Fauziati, (2021) program pembiasaan adalah upaya praktis dalam pembinaan dan pembentukan karakter siswa yang dilakukan melalui pembiasaan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri dirancang sebagai kegiatan rutin. Program ini tidak hanya fokus pada aspek bermain semata, tetapi juga dirancang untuk membiasakan siswa menginternalisasi nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional. Meskipun belum terdapat guru BK khusus seperti di jenjang menengah, fungsi bimbingan di SD

dilaksanakan secara kolaboratif oleh guru dan kepala sekolah melalui program pembiasaan dan budaya sekolah. Oleh karena itu, program pembiasaan permainan tradisional dapat berfungsi sebagai sarana pengembangan sosial-emosional siswa, serta mencerminkan layanan bimbingan perkembangan yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik usia siswa SD. Implementasi program pembiasaan ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang berkelanjutan untuk memastikan tujuan pengembangan keterampilan sosial siswa dapat tercapai. Diharapkan nilai-nilai positif dari permainan tradisional dapat menjadi bagian integral dari karakter siswa dan tidak hanya muncul saat bermain, tetapi juga terinternalisasi dalam perilaku sosial mereka di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan signifikan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak (Purnamasari et al., 2023) menemukan bahwa permainan tradisional jenis bakiak secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini, dengan hasil yang menunjukkan pengaruh positif permainan tersebut terhadap aspek-aspek keterampilan sosial. Penelitian serupa dilakukan oleh (Rahmat & Nur, 2024) yang mengkaji pengaruh permainan tradisional Sondah berbasis metode sokratik terhadap keterampilan sosial siswa SD, Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan permainan Sondah terhadap indikator keterampilan sosial seperti kerja sama, empati, pengendalian diri, dan penegasan diri. Meskipun penelitian terdahulu banyak menitikberatkan pada hasil akhir berupa peningkatan keterampilan sosial, masih terdapat kekurangan dalam hal eksplorasi proses implementasi dan kendala pelaksanaan program permainan tradisional tersebut. Sebagian besar penelitian belum mengkaji secara mendalam bagaimana program tersebut dijalankan secara sistematis dan berkelanjutan di lingkungan sekolah, serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaannya. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara komprehensif proses implementasi permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri, termasuk kendala dalam konteks program pembiasaan di sekolah.

Apabila penelitian ini berhasil dilakukan, keuntungan yang akan didapatkan adalah memperoleh lingkungan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa, peningkatan keterampilan sosial siswa, serta terbentuknya generasi yang memiliki identitas budaya yang kuat dengan keterampilan sosial yang unggul. Program ini juga menjadi referensi sekolah lain untuk mengimplementasikan program permainan tradisional serta mengetahui kendala yang muncul agar dapat diatasi dengan efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana proses implementasi program ini berlangsung, serta kendala yang muncul dalam pelaksanaannya. Pemahaman tersebut akan menjadi dasar penting bagi pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dengan penguatan keterampilan sosial siswa.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada eksplorasi proses implementasi program pembiasaan permainan tradisional sebagai media pengembangan keterampilan sosial siswa di SDN Burengan 5 Kota Kediri. Kajian mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis oleh SDN Burengan 5 Kota Kediri. Selain itu, penelitian ini juga menelaah kendala yang muncul selama pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan perencanaan program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri?
2. Bagaimana pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri?
3. Bagaimana proses evaluasi program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri?
4. Apa saja kendala yang terjadi selama pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan tahapan perencanaan program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri.
3. Mendeskripsikan proses evaluasi program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri.
4. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan program pembiasaan permainan tradisional di SDN Burengan 5 Kota Kediri.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini memberikan sumbangan untuk pengembangan teori pembelajaran sosial Vygotsky melalui temuan nyata tentang bagaimana program pembiasaan permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Hasil studi ini akan memperkuat konsep pembelajaran dengan memadukan aspek pengetahuan, sosial, emosional, dan budaya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai implementasi program pembiasaan di sekolah dasar. Temuan mengenai berbagai kendala dalam pelaksanaan program ini nantinya dapat menjadi landasan teoritis untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Siswa:

- 1) Mengoptimalkan keterampilan sosial yang sudah baik menjadi lebih unggul
- 2) Memperkuat identitas budaya dan karakter bangsa sejak dini
- 3) Menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna
- 4) Mengembangkan kemampuan sosial-emosional secara maksimal

b. Bagi Guru dan Sekolah:

- 1) Menyediakan model pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan
- 2) Memberikan alternatif strategi bimbingan dan konseling di sekolah dasar
- 3) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan
- 4) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran sosial-emosional

c. Bagi Institusi Pendidikan:

- 1) Menjadi referensi dan panduan implementasi program serupa di sekolah lain
- 2) Memberikan model integrasi kurikulum akademik dengan pengembangan karakter
- 3) Menciptakan inovasi pembelajaran yang mengoptimalkan potensi siswa
- 4) Mendukung program pelestarian budaya bangsa di lingkungan Pendidikan

d. Bagi Masyarakat dan Bangsa:

- 1) Mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa
- 2) Menghasilkan generasi yang memiliki keterampilan sosial unggul dan identitas budaya kuat
- 3) Memberikan solusi alternatif untuk mengatasi dampak negatif era digital terhadap perkembangan sosial anak
- 4) Memperkuat fondasi karakter bangsa melalui pendidikan berbasis budaya lokal

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.)). <https://eprints.poltekkesadisutjipto.ac.id/id/eprint/2784/1/Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif.pdf>
- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.
- Arjun, K. (2019). *Mengenal Permainan Tradisional Negeriku*. Hi-Kids.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Dian Widiastuti, N. M., & Sandra Devindriati Kusuma, P. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740>
- Edukasi, T. K. dan. (2020). *Kekayaan Bangsa: Permainan Tradisioanl*. KYTA.
- Febrianti, L. E., & Muhsinin, U. (2025). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ( P5 ) pada Pembentukan Nilai Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 4(1), 90–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v4i1.5568>
- Gantini, H., & Fauziati, E. (2021). Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembiasaan Harian dalam Perspektif Behaviorisme. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 145–152. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1195>
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *Tsaqofah*, 4(2), 576–586. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325>
- Hayati, S. N., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). *Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan*. 5(2), 298–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Hendarman, Saryono, D., Supriyono, Kamdi, W., Sunary, Latipun, Winarsunu, T., Chamisijatin, L., Koesoema, D., Indriyanto, B., Hidayati, S., Kurniawan, Sufyadi, S., Setyorini, N. P., Utomo, E., Hadinata, O., Wismayanti, E., Anggraini, L., Setiyorini, H. P. D., ... Haura, T. (2018). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. <https://repository.kemendikdasmen.go.id/10075/>
- Jumiarti, A. (2023). *Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar* [Universitas Islam 45 Bekasi]. <https://repository.unismabekasi.ac.id/3753/1/Pendahuluan.pdf>

- Juniarti, N. P. S. (2021). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Pada Siswa* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. [http://repository.radenintan.ac.id/16072/1/Skripsi 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/16072/1/Skripsi%201-2.pdf)
- Kurniati, E. (2019). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenada Media Group.
- M.A. Muazar Habibi , Nurhasanah, Ika Rachmayani, N. A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Ular Naga di KB Qolbu Lebai Sandar Tahun 2021. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(3), 509–512. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/800>
- Meliza, Siraj, & Zahriyanti. (2024). Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar di Kabupaten Bireuen. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 5(2), 127–168. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.17397>
- Muvidhatulhusna.K. (2023). *Efektivitas Permainan Tradisional Jengga Terhadap Keterampilan Sosial Anak di TK Aisyiyah Pinrang Selatan*. Uin Alauddin Makassar.
- Ningsih, S., & Virdyna, N. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Senapan Bambu Untuk Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(2), 57–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.2.57-70>
- Novitasari, P. F., Krisphianti, Y. D., & Atrup. (2026). *Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa SMA*. 43(1), 76–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/helper.vol43.no1.a11218>
- Prananda, M. (2023). *Terapi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Peserta Didik SD Alam Lampung* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/31713/>
- Purnamasari, W., Wulandari, R. S., & Lestari, E. (2023). Melalui Permainan Tradisional Bakiak Beregu. *Jurnal Mentari*, 3(1), 48–57.
- Putri, A. A., S, N. K., Pratiwi, H., Wani, R. A. A., & Dewi, R. S. (2025). Efektivitas Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(3), 212–229. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1818>
- Putri, V. D. R. (2021). Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional “Slinduran” Pada Kelas III SDN 270 Gresik. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahman, A., Sari, N. M. W., Fitriani, Sugiarto, M., Sattar, Abidin, Z., Irwanto, Nugroho, A. P., Indriana, Ladjin, N., Haryanto, E., Amane, A. P. O., Ahmadin, & Alaslan, A. (2022). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Widina Bhakti Persada

- Bandung. [https://eprints.unm.ac.id/32065/1/Buku Metode Penelitian Ilmu Sosial.pdf](https://eprints.unm.ac.id/32065/1/Buku_Metode_Penelitian_Ilmu_Sosial.pdf)
- Rahmat, M. A., & Nur, L. (2024). Permainan Tradisional Sondah untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 397–412. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74406>
- Ramadhani, J., Sugiatno, Sahib, A., & Wanto, D. (2020). *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar* (1 ed., hal. 47–48). LP2 IAIN Curup. file:///C:/Users/Easy/Downloads/6121-14535-1-PB.pdf
- Revilla Malik, L., Saugi, W., & Montika, R. (2022). Implementasi Permainan Tradisional dalam Menstimulus Kemampuan Sosial. *Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 71–78. <http://www.academia.edu/6245754/Permainan-Tradisional-Sebagai-Wahana-Pendidikan-Karakter-yang->
- Riadi, F., & Lestari, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 122–129. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i2.5392>
- Rohartati, S., Widiastuti, H., Subekti, E., & Gumilar, A. C. (2022). *Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Anak Sekolah Dasar* (S. Fatimah (ed.); 1 ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Setiawati, H. (2024). *Implementasi kegiatan pembiasaan peserta didik di mts raden rahmat selorejo mojawarno* [Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Urwatul Wutsqo-Jombang]. <https://id.scribd.com/document/940254290/2020-112-01-4345-COVER-bahane>
- Setyawati, S. P., & Wahyuningtyas, S. A. (2022). Permainan Tradisional: Strategi Alternatif Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Yang Inovatif. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara*, 1(1), 222–227. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/ztnekb26>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode_Penelitian_Kualitatif_Di_Bidang_Pendidikan.pdf)
- Sulung, U., & Muspawati, M. (2021). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(3), 110–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>
- Sunarsi, D., Pugu, M. R., & Paramarta, V. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Literasi Nusantara.

- Tanjung, A., Yetti, S., Frinaldi, A., & Syamsir. (2024). Implementasi Kebijakan Pendidikan terhadap Kebijakan Publik. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 545–551. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4773>
- Teknologi.id. (2025, 7 Agustus). APJII rilis data terbaru 2025: Pengguna internet di Indonesia capai 229 juta jiwa. Retrieved from <https://teknologi.id/tekno/apjii-rilis-data-terbaru-2025-pengguna-internet-di-indonesia-capai-229-juta-jiwa>
- Wahyuningtyas, S. A., & Setyawati, S. R. I. P. (2022). Pembentukan Pendidikan Karakter Siswa SMP Melalui Permainan “Obak Sodor.” *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara*, 1(1), 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/afrcd708>
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (4 ed.). Kencana.
- Zhafira, Z., Hanggara, G. S., & Setyaputri, N. Y. (2025). Mengatasi Kecanduan Game Online Lewat Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal Jawa. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 8, 1556–1563. [file:///C:/Users/user/Downloads/1556-1563+Mengatasi+Kecanduan+-+Zahra+zhafira \(3\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/1556-1563+Mengatasi+Kecanduan+-+Zahra+zhafira%20(3).pdf)