



IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI PAUD KEMAS NUSA INDAH KECAMATAN BAROS

Rachmatullah Jundi¹

¹Universitas Bina Bangsa

*Email: amathambasahaya@gmail.com

ABSTRACT

This research aims not only to validate the researchers' assumptions, but rather the aim of the research, namely: to find out how to use creative educational game media in training the social skills of PAUD children in Kemas Nusa Indah, Baros District. so as to be able to make early childhood education active in directing students to be able to actualize learning within themselves and the environment in which they find themselves. The research model was carried out based on data preparation according to Miles and Huberman, the stages followed were data reduction, data display and conclusions. The data collection techniques are carried out using observation, interviews and documentation. in training the social skills of PAUD children in Kemas Nusa Indah, Baros District, due to the lack of professional staff, children still have to adapt to social game activities, they still need training in developing creative game media that can stimulate children's social skills, explore personal competence, social competence. and pedagogical competence as well as conducting outreach or training in order to develop a variety of game media that can stimulate the development of children's social skills.

Keywords: Creative Educational Games, Social Skills, Early Childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan bukan sekedar mengesahkan asumsi peneliti, namun, lebih pada tujuan dari penelitian, yaitu: mengetahui bagaimana pemanfaatan media permainan edukatif kreatif dalam melatih keterampilan sosial anak PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros. sehingga mampu membuat pendidikan anak usia dini bersikap aktif untuk mengarahkan agar peserta didik mampu mengaktualisasikan pemnbelajaran dalam dirinya dan lingkungan dimana ia berada. model penelitian dilakukan berdasarkan penyusunan data menurut miles dan huberman, tahapan yang dilalui yaitu reduksi data, display data dan kesimpulan. adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. dalam melatih keterampilan sosial anak PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros dikarenakan masih kurangnya tenaga profesional, anak-anak masih harus beradaptasi dengan kegiatan permainan sosial, masih harus pelatihan dalam mengembangkan media permainan yang kratif yang mampu menstimulasi keterampilan sosial anak, menggali konpetensi keperibadian, konpetensi sosial dan konpetensi pedagogik serta melakukan sosialisasi atau pelatihan dalam rangka mengembangkan ragam media permainan yang bisa menstimulasi perkembangan keterampilan sosial anak.

Kata Kunci: Permainan Edukatif Kreatif, Keterampilan Sosial, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak merupakan tempat anak menggali segala ilmu pengetahuannya, mulai dari kemampuan kognitif, fisik, bahasa, dan sosial, hingga akhirnya anak dapat lebih mandiri dan siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam belajar dan mengajar, guru dituntut untuk mampu berkomunikasi baik secara verbal maupun non-verbal. Hal ini bertujuan agar pendidik dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang

tetap menyenangkan dan tidak membuat anak bosan saat belajar di dalam maupun di luar ruangan. Namun seringkali permasalahan dan kesulitan guru adalah kurangnya kesempatan belajar atau kurangnya kreativitas dan pengalaman guru dalam merancang lingkungan belajar yang menarik, oleh karena itu tidak jarang dalam proses pembelajaran terlihat masih ada anak-anak yang tidak suka belajar bahkan lebih suka merantau, bolak-balik dan mengganggu teman yang lain. Lingkungan permainan edukatif yang kreatif merupakan salah satu alternatif untuk menciptakan proses dan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga sangat cocok untuk mendorong tumbuh kembang anak dalam bidang kognitif, fisik, bahasa, dan sosial..

Pemanfaatan lingkungan permainan edukatif yang kreatif ini memberikan pengalaman baru kepada anak terutama dalam melatih keterampilan sosialnya, sehingga anak terbiasa berkomunikasi dan berkomunikasi secara aktif dan efektif dengan temannya. Disadari atau tidak, kegiatan bermain edukatif dapat memberikan nilai positif bagi anak, yang tentunya akan mempengaruhi aspek perkembangannya terutama perkembangan sosialnya, karena dalam kegiatan bermain edukatif kreatif tersebut anak belajar berkomunikasi secara aktif dan verbal serta nonverbal, secara verbal, bersama-sama, berbagi dan tentunya sekaligus menyempurnakan kemampuan motoriknya, agar anak-anak saling bekerjasama secara aktif dalam proses mewujudkan lingkungan belajar dan bermain yang kreatif tersebut. Permainan pembelajaran kreatif ini menggunakan media sederhana yang dapat disulap menjadi alat bermain yang menarik bagi anak, sehingga orang tua dan pendidik tidak perlu merasa sulit dan tidak lengkap dalam menyediakan ruang bermain bagi anak dengan merancang media yang tersedia baik di rumah maupun online. sekolah Lingkungan menjadi mainan yang menarik bagi anak, agar tidak cepat bosan..

Penelitian ini menggunakan berbagai alat sederhana yang khusus digunakan dalam pengembangan keterampilan sosial anak, antara lain media seperti kertas berwarna, karton, gunting, lem, penggaris, dan lain-lain, sehingga dalam penerapan permainan edukatif ini media tersebut digunakan. . berpartisipasi aktif dalam kolaborasi, partisipasi, berbagi dan komunikasi. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, peneliti melakukan penelitian yang diberi judul implementasi alat permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak usia dini PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros.

KAJIAN TEORITIK

Pengertian permainan edukatif

Permainan edukatif yang kreatif adalah segala usulan yang dapat diciptakan dan dijadikan suatu mainan menarik yang dapat merangsang tumbuh kembang anak, karena Adams (1975) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah segala jenis permainan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman mendidik atau belajar kepada siswa. pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang mendapat muatan pendidikan dan pendidikan. Menurut Hijriat (2017), mainan edukatif adalah alat yang dapat mendorong aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak sadari apakah itu teknologi modern atau teknologi sederhana atau bahkan tradisional. Oleh karena itu, permainan belajar kreatif merupakan segala metode yang dapat dijadikan sebagai lingkungan belajar yang menarik

bagi anak.

Jenis-jenis permainan edukatif adalah : 1. Permainan dalam ruangan gratis adalah permainan yang dapat dimainkan di dalam ruangan dan permainan yang dapat dimainkan secara bebas, yaitu siswa dapat memainkan permainan tersebut secara bebas tanpa bimbingan orang dewasa. Namun dengan bantuan atau bimbingan orang dewasa, anak-anak dapat memahami permainan ini dengan lebih mudah. Sedangkan untuk permainan fisik dalam ruangan seperti: bermain musik (bernyanyi dan memainkan alat musik), bertepuk tangan dan bermain pesan berantai. 2. Permainan fisik luar ruangan adalah permainan yang dimainkan di luar ruangan atau ruang kelas, biasanya permainan ini dimainkan di halaman sekolah, taman sandbox dan lapangan dekat anak-anak. permainan luar ruang seperti : permainan olah raga (petak umpet, naga dan lompat tali), permainan peran atau role play secara fisik, mengumpulkan benda-benda di alam, bermain pasir dan eksplorasi. 3. Merupakan permainan dominasi non fisik atau permainan pasif, permainan ini tidak membutuhkan banyak tenaga fisik dibandingkan dengan permainan lainnya. Beberapa permainan penguasaan non-fisik antara lain membaca, menulis, menggambar, mewarnai, mendengarkan radio, dan menonton film..

Penelitian ini menggunakan permainan pembelajaran non fisik sebagai permainan pembelajaran kreatif yang tidak memerlukan tenaga ekstra sehingga anak dapat menikmatinya baik di dalam maupun di luar ruangan..

Melatih Keterampilan Sosial Anak melalui Media Permainan Edukatif Kreatif

Mainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model lilin yang dicetak anak menjadi adonan kue ulang tahun, dan lilin-lilin kecil berwarna ditempelkan pada kue tersebut. Di sini Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang plastisin dan langkah-langkah Pertama, sebuah lingkungan bermain edukatif kreatif untuk anak-anak dengan plastisin. Tawarkan delapan lilin pemodelan berwarna. Setiap kelompok anak menerima tiga kotak lilin model berwarna. Setiap kelompok membuat adonan kue ulang tahun dari bahan plastisin. Sekelompok anak-anak yang berhasil membuat kue ulang tahun dan meletakkan lilin di atasnya. Setelah membuat seluruh kue ulang tahun dan menyalakan lilin, anak-anak menyanyikan lagu ulang tahun bersama-sama, dan media yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan poster Garuda Pancasila. Berikut langkah-langkah membuat game edukasi kreatif dengan poster Garuda Pancasila. Setiap kelompok anak mendapat poster Garuda Pancasila. Setiap anak dalam kelompok berbagi tugas menggambar simbol pada poster Garuda, misalnya; gambar bintang, banteng, pohon pisang, rantai dan terakhir gambar padi. Setelah kelompok anak menggambar lambang Garuda Pancasila, anak-anak menggunakan lem untuk mengatur ulang letak lambang tersebut. Lingkungan permainan yang berkembang \dalam penelitian dapat memberikan dan menumbuhkan minat dan keterampilan anak khususnya dalam melatih keterampilan sosialnya, karena dalam permainan tersebut anak diharapkan dapat bekerja sama, berpartisipasi, berkomunikasi, beradaptasi dan menyesuaikan diri dalam kelompok. berbagi teman lain dengan teman.

Pengertian keterampilan sosial

Keterampilan sosial, atau keterampilan interpersonal, adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif dalam berbagai situasi sosial. Keterampilan sosial mencakup pemahaman, respons, dan adaptasi terhadap norma-norma sosial yang berbeda, aturan perilaku, dan hubungan interpersonal. Menurut Simbolon (2018), keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan individu lain dalam lingkungan sosial dengan cara yang dianggap pantas dan bermanfaat secara sosial bagi mereka. Keterampilan sosial adalah keterampilan yang melibatkan perilaku yang dapat dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, sehingga menghasilkan perilaku yang tidak pantas sehingga menimbulkan teguran atau hukuman dari lingkungan. Menurut Anggrain (Maulana dan Tarjih Indina, 2018), keterampilan sosial mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi, mengungkapkan perasaan dan masalahnya, serta menemukan solusi yang sehat.

Keterampilan sosial adalah jaringan relasional yang didasarkan pada kemampuan membangun hubungan baik, termasuk komunikasi dan partisipasi dalam lingkungan komunitas. Dengan demikian, keterampilan sosial dapat dibentuk melalui pembelajaran, yang prosesnya dilakukan dengan berinteraksi langsung dengan teman, orang tua, dan lingkungan sekitar (Osland dalam Perdani, 2013). Namun menurut Mazurik dkk (dalam Suharmini dkk, 2017), keterampilan sosial merupakan bagian dari hubungan dengan lingkungan sosial ketika langsung disesuaikan dengan sikap dan perilaku sehari-hari (bentuk empati, kasih sayang, disiplin dalam aturan dan norma. berada di lingkungan eksternal untuk beradaptasi dengan lingkungannya dan mengembangkan potensinya melalui konteks lingkungan, komunikasi, partisipasi kelompok dan mengatasi masalah.

Walker dan Mc. Connell (Suharmini et al, 2017) menyatakan bahwa keterampilan sosial memiliki tiga indikator. Pertama, dukungan perilaku sosial dasar dalam komunikasi langsung dalam kontak langsung, komunikasi, rasa empati dan kasih sayang, kompromi dan kerjasama, menyikapi gangguan dan permasalahan dengan keinginan berperilaku agresif. Kedua, komunikasi eksternal dengan penerimaan lingkungan, misalnya berteman, adaptasi terhadap lingkungan baru, inisiatif dan sikap positif. Ketiga, perilaku melalui adaptasi terhadap aktivitas dan kemampuan mengatur waktu, kemampuan menaruh minat.

Keterampilan sosial membantu siswa menghindari kegiatan yang dapat merugikan diri sendiri atau orang lain. Keterampilan sosial penting bagi siswa karena memungkinkan mereka berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan jelas, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang membangun hubungan yang sehat. Keterampilan sosial juga membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja tim dan mempersiapkan mereka untuk sukses dalam kehidupan pribadi dan profesional di masa depan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang peneliti lakukan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada kualitas suatu produk atau jasa atau permasalahan yang paling penting. Bagi barang atau jasa yang berupa peristiwa sosial,

fenomena dan gejala, yang terpenting adalah makna yang mendasari peristiwa tersebut, yang dapat dijadikan pelajaran berharga dalam pengembangan konsep teoritis. Penelitian kualitatif dapat dirancang untuk memberikan kontribusi terhadap teori, kebijakan praktis, isu-isu sosial dan tindakan (Djunaidi dan Fauzan, 2012: 25). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif ketika peneliti mengkaji peran Lembaga PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros dalam pendidikan. Sementara itu, ada adalah suatu strategi yang digunakan, strategi studi kasus, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2012: 20), studi kasus, adalah suatu strategi di mana peneliti mengkaji secara cermat suatu program, peristiwa, kegiatan, proses atau sekelompok orang. Perkara terbatas waktu dan aktivitasnya, dan penyidik mengumpulkan data secara lengkap dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan..

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa, permasalahan atau informasi atau karakteristik sebagian atau seluruh bagian populasi yang mendukung atau mendukung penelitian. Dalam pengumpulan data, la peneliti menggunakan beberapa teknik, antara lain: Observasi Metode observasi (observasi) adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda, waktu, peristiwa, tujuan dan metode observasi. kesempatan yang sangat baik untuk mengamati tingkah laku subjek, misalnya tingkah laku pada lingkungan atau tempat, waktu dan kondisi tertentu (Junaidi dan Fauzan, 2012: 165). Wawancara Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, dimana peneliti membawakan wawancara, namun dapat melakukan pengembangan pada saat wawancara. Dokumentasi Mengambil informasi dari dokumentasi. Sementara itu, dokumen merupakan catatan masa lalu, bisa berupa tulisan, gambar, atau suatu karya monumental..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lembaga PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros, masih banyak anak yang mengalami interaksi dengan teman kelompoknya, dan berdasarkan wawancara dan observasi kepada kepala sekolah dan guru kelas, lembaga PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros menggunakan sistem pembelajaran. Pembelajaran Montessori masih jarang diterapkan dan digunakan di lembaga PAUD di Indonesia, karena pembelajaran Montessori berarti anak memilih mainan sesuai minat dan keinginannya, tanpa anak harus dibimbing terlebih dahulu. Sistem pendidikan Montessori sangat baik dalam mengembangkan seluruh aspek pada anak, namun secara sosial anak

berkembang sangat lambat karena anak lebih fokus pada permainan yang ingin dimainkan oleh setiap anak satu sama lain. teman-teman yang lain dan terlihat ketika peneliti dan guru kelas mencoba mengelompokkan anak-anak dalam satu permainan, anak-anak masih dianggap egois dan tidak mau bekerjasama dengan teman kelompoknya, anak-anak masih malu terlihat bermain, anak-anak. masih malu untuk bertanya kapan mereka diperbolehkan bermain, kesulitan muncul saat itu.

Mewujudkan pemanfaatan lingkungan permainan edukatif yang kreatif dalam pelatihan keterampilan sosial di PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros memberi isyarat kepada lembaga khususnya PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros untuk lebih menekankan sisi sosial dari permainan kreatif dan bermain berkelompok dari anak-anak. Seperti yang terlihat selama ini, PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros menawarkan permainan yang beragam dan bersifat langsung, artinya anak-anak hanya tinggal menikmati lingkungan permainan saja tanpa ada langkah awal bagi anak untuk mengetahui permainan apa yang mereka mainkan, sebagaimana tujuan dari sistem pembelajaran Montessori. untuk memfasilitasi berbagai jenis permainan anak yang ditawarkan oleh lembaga pendidikan prasekolah..

Aktivitas bermain anak di fasilitas PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak setiap hari, namun permainan kelompok sangat jarang terjadi, sehingga dengan penelitian yang kami berikan, lingkungan bermain edukatif yang kreatif ini dapat memberikan solusi bagi fasilitas PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baro. khususnya dalam melatih keterampilan sosial siswanya.

1. Peran Lembaga PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros dalam membina keterampilan sosial anak Karena dalam pembelajaran PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros digunakan sistem pembelajaran Montessori, maka siswa yang berwawasan sosial memerlukan proses yang panjang untuk melatih keterampilan sosialnya selain guru. saat ini sedang menyelesaikan studi sarjananya. Oleh karena itu, guru memerlukan waktu dan keterampilan untuk melatih dan mengembangkan lingkungan bermain edukatif yang dapat membangkitkan minat dan semangat anak terhadap kegiatan pelatihan keterampilan sosial anak.
2. Faktor Pendukung dan Penghambat PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros dalam Melatih Keterampilan Sosial Faktor pendukung PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros dalam melatih keterampilan sosial anak adalah banyaknya kesempatan media bermain yang ditawarkan oleh guru, ruangan dan halaman yang tertata apik. anak-anak

untuk bermain dan lingkungan fasilitas sangat mendukung, jauh dari kebisingan kota, sehingga anak-anak merasa lebih nyaman saat bermain. Faktor penghambat pelatihan keterampilan sosial di lembaga PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros adalah sebagai berikut:

- a. anak terbiasa memilih permainan yang ditawarkan tanpa kerjasama dengan teman lain.
- b. Kreativitas guru dalam mengembangkan lingkungan bermain yang menarik bagi anak masih kurang atau rendah.
- c. Kurangnya kegiatan permainan/permainan sosial pada anak di PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros.
- d. Sedikitnya interaksi antara anak dan guru pada saat proses belajar/bermain sehingga anak dapat bermain secara mandiri tanpa meminta bantuan orang tua atau guru.
- e. mereka. Status guru a. Masih belum mendukung kualitas guru yang memadai. Guru kelas dinilai masih belum peka dan proaktif terhadap anak berkebutuhan khusus. b. Keberadaan guru khusus dinilai masih belum peka dan proaktif terhadap permasalahan khususnya pada kecerdasan sosial. C. Peraturan yang jelas tentang peran, tugas, dan tanggung jawab masing-masing guru belum didukung. D. Pelaksanaan tugas tidak dibarengi dengan diskusi berkala mengenai ketersediaan model kerja sama seperti pedoman atau dukungan anggaran yang memadai.
- f. Sistem Pendukung : (1) Belum didukung sistem pendukung yang baik. Peran orang tua, sekolah luar biasa, pakar, perguruan tinggi – LPTK PLB dan pengurus dinilai masih minim. Sementara ruang sekolah masih terbatas. (2) Keterlibatan orang tua dalam kecerdasan sosial/kunci keberhasilan prestasi belum dikembangkan dengan baik. Oleh karena itu, orang tua seringkali kurang peduli dan realistis terhadap anaknya.
- g. Kompetensi guru yang masih belum memadai di sekolah inklusi adalah kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, lembaga pendidikan prasekolah di PAUD Kemas Nusa Indah Kecamatan Baros perlu perbaikan dalam menggunakan lingkungan permainan edukatif yang kreatif untuk melatih keterampilan sosial anak dan pelatihan dalam mengembangkan

lingkungan permainan edukatif kreatif yang dapat dimainkan bersama oleh anak (*Social Games*). sehingga lingkungan bermain edukatif yang kreatif ini dapat merangsang keterampilan sosial anak..

Saran

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah untuk mengetahui implementasi alat permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak usia dini yang menerapkan semua kondisi yang menjadi temuan dalam penelitian ini. Disarankan peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian eksploratif lebih dalam lagi apakah jika kecukupan permainan, kecukupan waktu, dan pertanyaan yang tepat telah dipersiapkan dengan baik, maka implementasi alat permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan sosial..

DAFTAR PUSTAKA

- “Building Sosial Skill Through Activities” <http://www.DannyPettry.Com>(Diakses 05 januari 2024)
- “Building Sosial Skill Through Activities”<http://www.DannyPettry.Com> (Diakses 05 januari 2024)
- Beheshtifar and Norozi “sosial skill a Factor to Employees’ Success”*International Jurnal Vol. 3* (<http://www.harmars.com>, diakses 21 februari 2024).
- Elizaberd, B. Hourlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta, PT. Glora Aksara Pratama, 2013)
- George S. Morisson, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, PT indeks, 2012).
- Hamzah, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. (PT. Bumi Aksara, Jakarta), 2010.
- Hijriati Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini (*Jurnal Volume III. Nomor 2. Juli – Desember 2017*)
- [http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/perkembangan-sosioemosional-peserta didik-usia-dini](http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/perkembangan-sosioemosional-peserta-didik-usia-dini), (Diakses 04 januari 2024)
- Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak usia Dini*, (Jakarta ,Kencana Prenadamedia Group, 2013).
- Maulana, Y., & Tarjiah Indina, S. O. (2018). Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 124–132.
- Perdani, P. A. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7 Edisi 2.
- Pusari Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di TK Tunas Rimba Ii Kota Semarang (*Jurnal Volume 6 Nomor 1 Juli 2016*)
- Simbolon, E. T. (2018). Pentingnya Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 40–52. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Siska, Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan

Sosial, (<http://jurnal.upi.edu/8705>, diakses 06 januari 2024)

Tin Suharmini, Purwandari, Aini Mahabbati, dan Heri Purwanto. (2018). Pengembangan Pengukuran Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Inklusif Berbasis Divercty Awarness. *Junal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 2017