

EXPERIENTIAL LEARNING GAME TRAINING: MENANAMKAN KOMPETENSI SOSIO-EMOSI MELALUI PENGALAMAN BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL

Dewi Sri Mustikasari*, Pramaisella Tasya Arinda, Sekar Choirrunnissa
Suprianto, Allysa Dewantari Fauzi, Ziadatul Hikmiah

Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

*Koresponden Penulis: dewisrim@ub.ac.id

ABSTRAK

Dalam konteks bencana alam, anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana alam menjadi kelompok yang rentan mengalami dampak psikologis yang signifikan seperti terganggunya kondisi sosio-emosionalnya. Proses pengembangan kompetensi sosio-emosional anak di daerah rawan bencana alam menjadi sangat penting untuk memastikan keberlanjutan kesejahteraan psikologis mereka. Ketika terjadi bencana alam dan korban bencana harus mengungsi, relawan yang berada di pengungsian kerap kali hanya mengajak anak-anak untuk bermain tanpa disertai metode-metode yang dapat meningkatkan kompetensi sosio-emosional anak-anak korban bencana alam yang menjadikan mereka lebih resilien. Melalui metode experiential learning, anak-anak akan dilibatkan pada aktivitas yang disukainya yaitu bermain. Pengalaman langsung yang diperoleh melalui permainan tradisional bentengan dapat menjadi media bagi anak-anak di daerah rawan bencana alam dalam mengembangkan keterampilan interpersonal, rasa kebersamaan, kreativitas, kerjasama, sportivitas, serta ketahanan emosional. Program penanaman kompetensi sosio-emosional dengan metode experiential learning melalui permainan tradisional ditujukan kepada anak-anak di daerah rawan bencana. Sasaran pengabdian masyarakat merupakan siswa sekolah dasar yang menjadi binaan BPBD Kab. Malang.

Kata Kunci:

kompetensi sosio-emosi; experiential learning; permainan tradisional bentengan; preventif; bencana alam

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang rawan terjadi bencana alam. Hal tersebut dikarenakan Indonesia berada di wilayah *ring of fire* atau cincin api pasifik, yakni pertemuan tiga lempeng tektonik dunia. Kondisi tersebut membuat Indonesia sering dilanda oleh bencana alam yang datang silih berganti setiap tahunnya. Bencana alam yang terjadi dapat menciptakan berbagai dampak besar bagi masyarakat, salah satunya yaitu dampak psikologis. Dalam konteks bencana alam, anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana alam menjadi kelompok yang rentan mengalami dampak psikologis yang signifikan seperti terganggunya kondisi sosio-emosionalnya (Cabella & Rasminto, 2022). Anak-anak yang sudah terbiasa menjalani kehidupan normal seperti bersekolah, bermain, serta memiliki tempat tinggal yang nyaman, secara mengejutkan dihadapkan pada kondisi yang

mengharuskan mereka untuk tinggal di tenda pengungsian dengan keterbatasan fasilitas serta mengalami guncangan emosional akibat terpisah dari orang-orang yang mereka sayangi (Mulyasih & Diniarizki, 2019). Oleh karena itu, proses pengembangan kompetensi sosio-emosional anak di daerah rawan bencana alam menjadi sangat penting untuk memastikan keberlanjutan kesejahteraan psikologis mereka. Lebih lanjut, ketika terjadi bencana alam dan korban bencana harus mengungsi, relawan yang berada di pengungsian kerap kali hanya mengajak anak-anak untuk bermain tanpa disertai metode-metode yang dapat meningkatkan kompetensi sosio-emosional anak-anak korban bencana alam yang menjadikan mereka lebih resilien.

Kompetensi sosio-emosional merupakan kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan aspek sosial dan emosional kehidupan seseorang. Kunci dari tugas perkembangan individu adalah kompetensi sosio-emosional, karena dengan kompetensi tersebut anak-anak dapat berhasil dalam melakukan tugas sehari-hari seperti belajar membentuk hubungan, berinteraksi, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan tuntutan pertumbuhan dan perkembangan yang kompleks (Manurung dkk., 2022). Anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana alam rentan mengalami hambatan dalam tugas perkembangan sosial emosionalnya dikarenakan dampak psikologis yang timbul akibat bencana alam. Menanggapi hal tersebut, diperlukan adanya metode dalam meningkatkan kompetensi sosio-emosional terutama pada anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana alam. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi sosio-emosional anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana alam adalah dengan menggunakan metode *experiential learning*.

Metode *experiential learning* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui keterlibatan individu dalam suatu pengalaman aktual sehingga pemahaman mendalam terkait dengan suatu hal dapat lebih mudah dicapai (Chan, 2012). Melalui metode *experiential learning*, anak-anak akan dilibatkan pada aktivitas yang disukainya yaitu bermain. Dalam hal ini, permainan tradisional bentengan akan digunakan sebagai medianya karena cara bermainnya cukup mudah dan tidak membutuhkan alat yang sulit. Pengalaman langsung yang diperoleh melalui permainan tradisional bentengan dapat menjadi media bagi anak-anak di daerah rawan bencana alam dalam mengembangkan keterampilan interpersonal, rasa kebersamaan, kreativitas, kerjasama, sportivitas, serta ketahanan emosional.

Dalam konteks kebencanaan di wilayah Malang, maka pihak yang paling terlibat sekaligus mitra program ini yaitu Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD). Salah satu tugas BPBD menjalankan fungsi sosialisasi dan edukasi. Hal tersebut dilakukan BPBD dengan cara: 1) menyelenggarakan program sosialisasi dan edukasi mengenai langkah-langkah rehabilitasi dan rekonstruksi kepada masyarakat, dan 2) memastikan pemahaman yang baik mengenai risiko bencana dan langkah-langkah pencegahan. Salah satu sasaran program BPBD dalam menjalankan fungsi sosialisasi-edukasi yaitu ditujukan kepada anak-anak yang berada di daerah rawan bencana alam. Kendalanya yaitu BPBD membutuhkan

strategi yang efektif untuk program tersebut yang ditujukan kepada anak-anak. Sehingga pendekatan psikologis dibutuhkan dalam upaya menjalankan strategi program tersebut. Kendala selanjutnya, BPBD membutuhkan sebuah instrumen yang bisa diberikan sebagai bentuk preventif dan kuratif terhadap bencana alam. Instrumen tersebut membutuhkan strategi psikologis supaya bisa digunakan relawan nantinya.

Berkaitan dengan permasalahan mitra, maka program yang akan diimplementasikan yaitu *Experiential Learning Game Training*. Program tersebut bertujuan untuk menanamkan kompetensi sosio-emosi melalui pengalaman bermain permainan tradisional dalam hal ini yaitu bentengan. Kompetensi sosio-emosi merupakan aspek yang sangat penting dalam upaya untuk membantu anak-anak menjadi lebih resilien ketika bencana alam terjadi. Keunggulan kompetensi sosio-emosi yaitu membantu anak-anak belajar membentuk hubungan, berinteraksi, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan tuntutan pertumbuhan dan perkembangan yang kompleks. Hal tersebut nantinya menunjang peningkatan kompetensi sosio-emosi anak, membantu anak-anak tetap berdaya ketika bencana alam terjadi, dan dapat bangkit kembali (resilien) pasca bencana alam terjadi. Kunci dari tugas perkembangan individu adalah kompetensi sosio-emosional, karena dengan kompetensi tersebut anak-anak dapat berhasil dalam melakukan tugas sehari-hari. Anak-anak diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan aspek sosial dan emosional kehidupan seseorang.

Penanaman kompetensi sosio-emosi dengan sasaran anak-anak memerlukan strategi yang menyenangkan yaitu melalui metode permainan. Permainan tradisional dipilih karena di tengah pesatnya kemajuan teknologi dan permainan digital saat ini membuat anak-anak lebih terbatas dalam aktivitas fisik dan relasi sosial secara langsung. Maka dari itu permainan tradisional dapat mengajak anak-anak aktif mengolah fisik dan menjalin relasi sosial secara langsung. Penanaman kompetensi sosio-emosi melalui permainan tradisional bisa saja terjadi karena setiap permainan tradisional memiliki *value* tersendiri. Akan tetapi penanaman kompetensi sosio-emosi dengan lebih efektif dan lebih cepat dilakukan dengan bantuan adanya refleksi dan pembelajaran. Aktivitas tersebut disebut dengan *experiential learning*. Anak-anak akan merefleksikan pengalaman mereka selama bermain kemudian ada fasilitator yang membantu mereka menemukan pembelajaran dari permainan tersebut. Untuk selanjutnya pembelajaran tersebut digunakan dalam permainan tradisional kembali. Dengan metode *experiential learning* melalui permainan tradisional tersebut diharapkan kompetensi sosio-emosi yang ditanamkan kepada anak-anak akan tersampaikan dengan efektif.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini yaitu untuk menanamkan kompetensi sosio-emosi dengan metode *experiential learning* yang diberikan melalui permainan tradisional. Program ini memiliki beberapa keutamaan antara lain: pertama, program ini mengutamakan pengembangan kompetensi sosio-emosional anak melalui pengalaman langsung dalam permainan tradisional

bentengan dengan metode *experiential learning*. Melalui interaksi sosial dan kolaborasi dalam permainan, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan interpersonal, kreativitas, sportivitas, serta ketahanan emosional. Kedua, metode *experiential learning* dapat digunakan sebagai modul yang bisa menjadi acuan relawan saat mendampingi anak-anak di pengungsian pasca bencana alam.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program diberikan kepada siswa kelas 4 dan 5 SDN Jabung 01, Kabupaten Malang. Terdapat 44 siswa yang terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 24 siswa Perempuan dengan rentang usia 10-12 tahun. Pelaksanaan program bertempat di SDN Jabung 01, Kabupaten Malang. Dalam perancangan program *experiential learning games* dalam rangka menanamkan kompetensi sosio-emosi, terdapat 3 tahapan, yaitu:

Identifikasi Masalah

Di tahapan ini, tim pengabdian masyarakat akan melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu BPBD Kab. Malang dan anak-anak sekolah dasar binaannya yang menjadi sasaran program pemberdayaan masyarakat dan sosialisasi-edukasi. Sebelumnya, tim pengabdian masyarakat telah mendapatkan initial information yang berasal dari tim divisi rehabilitasi dan rekonstruksi.

Perancangan Program

Di tahapan ini, tim pengabdian masyarakat merancang program yang sesuai dengan permasalahan dihadapi BPBD Kab. Malang dan anak-anak sekolah dasar binaannya yang menjadi sasaran program pemberdayaan masyarakat dan sosialisasi-edukasi. Program dirancang dengan melibatkan fasilitator untuk memberikan refleksi dan pembelajaran kompetensi sosio-emosi kepada anak-anak. Maka dari itu dilakukan penyusunan modul *experiential learning game training* untuk fasilitator, instrumen yang digunakan, dan skala kompetensi sosio-emosi untuk melakukan pretes dan postes. Selain itu, fasilitator diberikan pelatihan mengenai kompetensi sosio-emosi dan diberikan kesempatan untuk mencoba permainan tradisional bentengan maupun memberikan refleksi.

Pelaksanaan Program

Program *experiential games learning* diberikan kepada siswa yang dibagi kedalam 2 kelompok besar yang masing-masing kelompok bermain permainan bentengan bersamaan. Setiap kelompok dibagi lagi menjadi tim penyerang dan tim lawan. Setiap tim didampingi 1 fasilitator dan 1 observer. Sedangkan siswa kelas 5 tidak diberikan program permainan melainkan diajak untuk diskusi mengenai berbagai hal yang perlu diperhatikan saat bencana dan melihat video pendek. Kelas tersebut tetap diberikan pretes-postes.

Program dilaksanakan dalam 1 hari yang dibagi dalam 4 sesi. Setiap sesi disusun dengan urutan kegiatan bermain bentengan, lalu refleksi permainan, dan pembelajaran kompetensi sosio-emosi. Pada sesi pertama yaitu pemberian pretes, penjelasan permainan, mencoba permainan, dan evaluasi. Pada sesi kedua yaitu

melakukan permainan, refleksi permainan, dan pemberian pembelajaran kompetensi sosio-emosi aspek *self-awareness* dan *self-management*. Pada sesi ketiga dilakukan dengan urutan melakukan permainan, refleksi permainan, dan pembelajaran aspek *social awareness* dan *relationship skill*. Pada sesi keempat siswa diajak untuk bermain yang terakhir, kemudian merefleksikan permainan yang sudah dilakukan dari awal sampai akhir, dan pemberian pembelajaran aspek *responsible decision making*, sekaligus pemberian postes.

Pretes dan postes dilakukan untuk melihat kompetensi sosio-emosi anak yang menggunakan skala adaptasi *Social Emotional Competence Questionnaire (SECQ)* dari Zhou dan Ee (2012) dengan *Cronbach's alpha* sebesar 0,909. Hasil pretes dan postes kelompok yang diberikan program akan dianalisis untuk melihat adanya peningkatan kompetensi sosio-emosi setelah diberikan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan terdapat data kuantitatif dan deskriptif. Data kuantitatif berkaitan dengan melihat peningkatan kompetensi sosio-emosi anak berdasarkan skor pretes dan postes. Data deskriptif berkaitan dengan observasi pelaksanaan program. Kedua data tersebut saling melengkapi untuk memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan program.

Hasil uji statistik paired sample t-test pada skor pretes dan postes kompetensi sosio-emosi menunjukkan nilai lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor pretes dan postes. Walaupun skor mean postes menunjukkan adanya peningkatan 0,084. Peningkatan tersebut tidak cukup signifikan untuk memberikan makna bahwa program yang diberikan berdampak pada peningkatan kompetensi sosio-emosi anak.

Tabel 1. Hasil uji perbandingan pretes dan postes pada kompetensi sosio-emosi

Kelompok Perlakuan	Mean	SD	p	Correlation
Pretes	3,887	0,763	0,492	0,485
Postes	3,971	0,805		

*p<0,05, **p<0,001

Berdasarkan hasil observasi selama belangsungnya program ada beberapa hal yang bisa menjelaskan faktor hasil yang kurang signifikan pada uji pretes dan postes. Ada tiga poin utama yang menjadi fokus observasi yaitu 1) keikutsertaan anak dalam permainan, 2) aspek kompetensi sosio-emosi yang teramati dalam perilaku, dan 3) perilaku anak saat refleksi dan pembelajaran. Terkait dengan keikutsertaan anak dalam permainan dilihat dari aspek pemahaman anak akan aturan dan menjalankan permainan sesuai aturan. Anak-anak cukup memahami aturan permainan yang diberikan fasilitator walaupun masih sering bingung pada awalnya (M=2,53). Peraturan yang sulit untuk dipahami anak-anak yaitu berkaitan dengan konsep imunitas yang dimiliki pemain. Setiap pemain yang memegang

bentengnya maka akan memperoleh imunitas sehingga pemain tersebut bisa memenjarakan lawan. Akan tetapi jika ada pemain lawan yang lebih baru imunitasnya maka lawan tersebutlah yang bisa memenjarakan. Untuk menerapkan hal tersebut dibutuhkan kejujuran untuk mengakui bahwa imunitas diri lebih rendah atau lebih tinggi dari lawan. Dari hasil observasi, anak-anak belum terlalu bisa jujur untuk mengidentifikasi dan mengakui imunitas dirinya ($M=1,82$). Hal tersebut yang menyebabkan beberapa konflik yang terjadi antar pemain selama permainan bahkan berlangsung sampai sesi refleksi dan pembelajaran. Ketika konflik terjadi harusnya setiap anak bisa berusaha meresolusi konflik, akan tetapi yang terjadi bahwa anak-anak belum bisa memisahkan konflik dalam permainan dengan di luar permainan. Hal tersebut menjadi salah satu faktor pengganggu dalam efektivitas pemberian pembelajaran kompetensi sosio-emosi dari permainan tersebut.

Aspek selanjutnya dalam fokus observasi keikutsertaan anak dalam permainan yaitu keaktifan ($M=2,55$) dan antusias anak dalam permainan ($M=2,55$). Anak-anak menunjukkan keaktifan dan antusiasnya dalam permainan tersebut. Sejak awal permainan tampak mereka gembira dan masing-masing anak dalam tim berusaha turut serta dalam menyumbangkan ide dalam strategi dan bersemangat untuk menang. Anak-anak mampu mengarahkan timnya dan mampu untuk memimpin tim dalam menembus benteng lawan. Ketika bermain, anak-anak juga terlihat berlarian untuk mencoba menyentuh lawan dan menjaga timnya agar tidak terkena serangan dari lawan.

Fokus observasi yang kedua yaitu kompetensi sosio-emosi yang teramati dalam perilaku. Ada beberapa aspek yang diamati dalam fokus tersebut yang menggambarkan penerapan kompetensi sosio-emosi selama permainan maupun sesi refleksi. Salah satu aspeknya yaitu anak-anak mampu menunjukkan ekspresi emosi tertentu berkaitan dengan kondisi yang sedang dialami ($M=1,92$) dan bersikap tenang ($M=2,16$). Ketika di awal permainan anak-anak masih mudah terpancing emosi saat ada yang mengecoh. Anak-anak mulai menunjukkan emosi marah karena tidak terima dengan perlakuan lawan, kalah saat permainan, bahkan karena tersenggol lawan. Setelah diberikan pembelajaran mengenai *self-awareness* dan *self-management* maka anak-anak berusaha untuk bisa lebih tenang dan tidak mudah terpancing emosi. Hal tersebut sejalan dengan aspek selanjutnya yaitu fokus dengan tujuan dan tugas yang harus dilakukan ($M=2,16$) yang merupakan salah satu pembelajaran *self-management*. Anak-anak mulai belajar untuk bisa mengelola emosinya dan fokus dengan tujuan yaitu berebut benteng lawan.

Aspek kompetensi sosio-emosi selanjutnya yang teramati yaitu mengenai bekerja sama secara kooperatif ($M=2,1$) dan berempati kepada teman kelompok ($M=2,04$). Kedua aspek tersebut cukup nampak pada perilaku anak-anak. Selama permainan berlangsung, anak-anak menunjukkan empati kepada teman satu kelompok dengan membantu membebaskan sandera dan membantu teman kelompoknya untuk menyerang. Selain itu, anak-anak juga tampak memberikan arahan kepada teman kelompoknya saat anak berada dalam penjara lawan. Selama

permainan berlangsung, anak-anak terlihat dapat bekerja sama dengan baik dengan teman kelompoknya. Anak-anak seringkali terlihat membantu temannya untuk menyerang.

Aspek kompetensi sosio-emosi lainnya yang masih kurang nampak dalam perilaku anak-anak selama program berlangsung yaitu berkontribusi dalam menyusun dan mengusahakan strategi dengan teman satu kelompok ($M=1,82$) dan berusaha mengambil keputusan pada suatu masalah ($M=1,7$). Proses pengambilan keputusan dan pengaturan strategi hanya bertumpu pada beberapa anak saja. Hampir Sebagian besar anggota tim lain kurang berkontribusi pada pengaturan strategi maupun pengambilan keputusan dalam suatu permasalahan. Faktor pengganggu yang teramati saat itu yaitu ketika materi pembelajaran *relationship skill* dan *responsible decision making* kondisi anak-anak yang mulai tidak kondusif karena diganggu kelas lain dan ada konflik antar tim. Hal tersebut menyebabkan materi pembelajaran tersebut kurang bisa tersampaikan secara maksimal. Faktor lain yaitu waktu pemberian materi yang terlalu singkat dan sesi pembelajaran yang dimasukkan 2 materi selanjutnya sehingga anak kurang maksimal dalam merefleksikan pengalaman dan mengambil pembelajaran.

Program permainan yang diberikan kepada anak memungkinkan mereka untuk memperoleh pengalaman secara langsung dan mengambil pembelajaran dari pengalaman tersebut. Akan tetapi anak-anak perlu mendapatkan pendampingan supaya lebih bisa maksimal dalam memahami pembelajaran tersebut. Maka dari itu kehadiran fasilitator dalam sesi refleksi dan pembelajaran menjadi sangat krusial. Fasilitator berperan dalam mengarahkan anak dan membantu mereka menggali pembelajaran yang diperoleh anak melalui pengalamannya dengan bersikap peduli akan apa dan bagaimana suatu kejadian terjadi (Zigmont, dkk, 2011).

Pada fokus observasi proses refleksi dan pembelajaran ada beberapa yang diamati yaitu mendengarkan dengan sungguh-sungguh ($M=2,14$), memahami materi dari fasilitator ($M=2,3$), mempunyai pendapat yang berkualitas ($M=2,2$), aktif dalam sesi ($M=2,28$), antusiasme dalam berpartisipasi ($M=2,36$), memahami perasaan dan kekuatan diri ($M=2,3$), dan menghormati orang lain ($M=1,82$). Salah satu tantangan dalam proses refleksi dan pembelajaran yaitu anak-anak yang masih menyepelekan fasilitator. Beberapa kali anak-anak mengabaikan fasilitator saat kegiatan refleksi dan cenderung bermain dengan teman dari beda kelas atau mengobrol sendiri. Hal tersebut juga menjadi faktor pengganggu dalam pembelajaran kompetensi sosio-emosi sehingga anak-anak kurang bisa menginternalisasi pengalamannya sesuai dengan aspek pembelajaran kompetensi sosio-emosi.



Gambar 1. Proses refleksi dan pembelajaran kompetensi sosio-emosi yang dipandu fasilitator dan observer

Pendampingan yang dilakukan oleh fasilitator merupakan perwujudan dari proses *experiential learning* yang dialami anak yang merupakan implementasi konsep dukungan sosial (Fox, dkk, 2010). Fasilitator berusaha untuk menggali pengalaman anak kemudian mengaitkan dengan aspek pembelajaran kompetensi sosio-emosi yang terkandung dalam proses bermain. Anak-anak tentunya bisa mengambil pembelajaran sendiri akan tetapi dengan dukungan dari fasilitator, anak-anak lebih terarah aspek pembelajaran apa saja yang terkandung dalam proses permainan tersebut. Sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna. Ada berbagai faktor pengganggu dalam proses pembelajaran melalui *experiential learning game training* ini seperti yang sudah diuraikan dalam beberapa catatan observasi. Sebagai catatan bahwa *experiential learning* bukanlah proses yang singkat dan membutuhkan fokus untuk bisa benar-benar bisa menerapkan metode ini. Pengabdian masyarakat yang telah diberikan melalui program *experiential learning game training* bisa memberikan suatu pengalaman yang berbeda pada anak dalam proses belajar meskipun hasilnya belum adanya peningkatan yang signifikan pada kompetensi sosi-emosi.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat *experiential learning game training* menjadi sebuah metode yang cukup menyenangkan dalam memberikan pembelajaran pada anak-anak. Peningkatan yang tidak signifikan pada skor kompetensi sosio-emosi melalui program ini bisa dianalisis dari berbagai faktor yang teramati. Faktor pengganggu dalam program ini yaitu waktu pelaksanaan yang sangat singkat, adanya gangguan dari eksternal kelompok, dan sikap anak yang kurang memperhatikan fasilitator.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya yang telah memberikan dana hibah dalam pengabdian masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Cabella, T.P. and Rasminto (2022). Efektivitas Metode Permainan Tradisional Pada Trauma Healing Korban Pasca Bencana Gempa Bumi Di Cianjur. *International Seminar on Islamic Education & Peace*, 2, pp. 194-202.
- Chan, C.K.Y., 2012. Exploring an experiential learning project through Kolb's Learning Theory using a qualitative research method. *European Journal of Engineering Education*, 37(4), pp.405-415.
- Collaborative for Academic Social and Emotional Learning. (2013). *Effective social and emotional learning programs: Preschool and elementary school edition*. Retrieved May 14, 2020, from <https://www.casel.org>
- Fox, L., Carta, J., Strain, P. S., Dunlap, G., & Hemmeter, M. L. (2010). Response to intervention and the pyramid model. *Infants & Young Children*, 23(1), 3-13.
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: UMM Press.
- Iswinarti, Ekowarni, E., Adiyanti, M., & Hidayat, R. (2016). The influence of traditional game with experiential learning method on social competence. *International Journal of Recent Scientific Research*, 7(4), 10147-10155.
- Iswinarti, Ekowarni, E., Adiyanti, M., & Hidayat, R. (2018). *Pedoman permainan tradisional gembatan dengan metode experiential leaning untuk meningkatkan kompetensi sosial*. Malang: Psychology Forum.
- Iswinarti, Fasichah, S. S., & Sulismadi. (2008). *Permainan anak tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah*. In Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2010). Learning to play, playing to learn: A case study of a ludic learning space. *Journal of Organizational Change Management*, 23(1), 26-50. <https://doi.org/10.1108/09534811011017199>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kress, J. S., & Elias, M. J. (2006). *School-based social and emotional learning programs*. In K. A. Renninger & I. E. Sigel (Eds.), *Handbook of child psychology* (Sixth edit, pp. 592-616). Canada: John Wiley & Sons.
- Manurung, R.T., Cahyono, M.Y.M., Sitompul, M.R. and Priscila, R. (2022). Pengaruh Kompetensi Sosioemosional Pada Anak Dalam Pembuatan Tugas Mandiri. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), P.1525.
- Mulyasih, R. and Putri, L.D. (2019). Trauma Healing Dengan Menggunakan Metode Play Therapy Pada Anak-Anak Terkena Dampak Tsunami Di Kecamatan Sumur Propinsi Banten. *Bantenese - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Zhou, M., & Ee, J. (2012). Development and validation of the social emotional competence questionnaire (SECQ). *Emotional Education*, 4(2), 28-42.
- Zigmont, J. J., Liana, J., Kappus, L. J., & Sudikoff, S. N. (2011). Theoretical foundations of learning through simulation. *Semin Perinatol*, 35, 47-51.