

## Bermain dan kompetensi sosial anak: Studi meta-analisis

Iswinarti Universitas Muhammadiyah Malang<sup>1</sup>

**Abstrak** The purpose of this study was to examine the relation between play and social competence in children using meta-analytic of 20 study from 17 articles. The articles consisted of 10 experimental and 7 survey literature. Summary analysis did not support the hypothesis that play has a positive correlation on social competence in children. The result showed that the relation between play and social competence not always positive. Explaining about what kinds of play influencing social competence was used to discuss why the hypothesis did not accepted.

**Kata kunci** Meta-analisis, bermain, kompetensi sosial, anak, permainan

### Latar Belakang

Kompetensi sosial pada anak menjadi penting karena dapat memprediksikan kesuksesan dan kegagalan hidup di masa yang akan datang. Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang kompetensi sosialnya rendah akan mengarah pada perilaku bermasalah pada tahapan perkembangan berikutnya anak akan mengalami kesulitan dalam melakukan adaptasi sosial dan emosional, serta mengalami kesulitan dalam perkembangan akademik dan kognisi (Semrud-Clikeman, 2007). Kompetensi sosial juga dapat mencegah terjadinya perilaku agresif yang diprediksikan dapat mengarah pada delinkuensi, penyalahgunaan obat, depresi, dropout dari sekolah, dan menjadi orang tua yang terlalu dini (Frey, dkk., 2002) sedangkan kompetensi sosial yang baik akan menyumbang pada kesehatan fisik dan mental yang baik pula (Spizberg, 2003).

Kompetensi sosial merupakan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain yang mencakup beberapa ketrampilan sosial seperti kemampuan interpersonal, perilaku prososial, pengendalian diri, assertivitas, dan empati (Hair, dkk., 2001). Kompetensi sosial mengacu pada ketrampilan sosial, emosional, kognitif, dan perilaku

yang dibutuhkan anak untuk berhasil dalam melakukan penyesuaian sosial. Faktor-faktor yang tercakup dalam kompetensi sosial meliputi ketrampilan sosial, kesadaran sosial, dan kepercayaan diri (Welsh & Bierman, 2006).

### Nilai-nilai Bermain pada Anak

Bermain didefinisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak (Hurlock, 1993; Papalia, 2000). Bermain bagi anak adalah bekerja bagi orang dewasa. Dengan bermain anak akan belajar tentang dunia di sekelilingnya, mengeksplorasi lingkungannya, dan mengekspresikan emosinya (Debord & Amann, 2005). Menurut J. Brunner & B. Sutton-Smith (dalam Hughes, 1999) bermain menyediakan suasana yang menyenangkan dan relax sehingga anak dapat belajar memecahkan berbagai problem yang akan dapat ditransformasikan ke problem-problem yang lebih kompleks dalam dunia nyata.

Santrock (2000) mengemukakan jenis-jenis kegiatan yang termasuk dalam bermain meliputi: (1) Permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka, (2) Permainan pura-pura/symbolis, yaitu permainan yang terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu symbol, (3) Permainan sosial, permainan yang melibatkan

<sup>1</sup> Korespondensi ditujukan kepada Iswinarti, email: a????????????????

interaksi sosial dengan teman-teman sebaya, (4) Permainan konstruktif, yaitu permainan yang menegkombinasikan kegiatan sensorimotor/praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri, (5) *Games*, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang.

Pada anak-anak, bermain merupakan kontributor kunci terhadap setiap aspek perkembangan, meliputi ketrampilan sosial dan kemampuan untuk terlibat dalam suatu aktivitas (Skainer, Rodger & Bundy, 2006), Peran bermain dalam kompetensi sosial menurut Mondez & Fogel (2002) adalah sebagai konteks utama dalam memperoleh ketrampilan dan mengekspresikan kompetensi sosial. Anak juga akan belajar melakukan perilaku yang diperbolehkan secara sosial dalam kegiatan bermain (Bruder & Chen, 2007).

Bermain mempunyai nilai-nilai yang berfungsi untuk meningkatkan aspek-aspek dalam perkembangan anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan kepribadian anak (Hughes, 1999), bermain memberi kesempatan secara alamiah bagi anak untuk belajar mengembangkan berbagai ketrampilan sosial dan bahasa (NPFA, 2000). Pada anak-anak yang bermasalah, bermain berfungsi sebagai media untuk memberikan terapi (Landreth, 2002). Bermain Lego dapat menjadi medium yang efektif bagi peningkatan kompetensi sosial anak autis (LeGoff, 2004), sementara itu individual client-centered play therapy yang dilakukan selama tujuh sesi dapat meningkatkan mood, konsep diri, dan kompetensi sosial anak yang mengalami pelecehan seksual (Scott, dkk., 2003).

Bermain juga mempunyai fungsi assessment untuk mengetahui kompetensi sosial anak. McAloney & Stagnitti (2009) dan Uren & Stagnitti (2009) menggunakan permainan pura-pura untuk melakukan assessment terhadap interaksi sosial anak dalam bermain. Caleste (2006) telah melakukan studi kasus untuk mengetahui kompetensi sosial anak buta melalui media bermain.

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa bermain mempunyai fungsi dalam melakukan penilaian terhadap kompetensi sosial anak maupun fungsi sebagai intervensi

untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Dengan demikian maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara bermain dan kompetensi sosial.

## Metode

### *Pengumpulan data*

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari literatur berupa artikel jurnal di melalui komputer di beberapa website yaitu: proquest.com; searchebshost.com; infotrac.galegroup.com; sagepub.com, unsw.library.com. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian literature jurnal yaitu play, play therapy, game, dan social competence, social skill, social relation. Dengan kata kunci tersebut diperoleh artikel jurnal sebanyak 131 di lima website di atas. Sebagian besar koleksi jurnal artikel yang diperoleh merupakan artikel jurnal yang diterbitkan oleh APA (American Psychological Association). Setelah dilakukan seleksi sesuai kriteria inklusi maka diperoleh 17 jurnal yang terdiri dari 7 studi survei dan 10 studi eksperimen.

Adapun kriteria inklusi yang dijadikan syarat untuk dilakukan meta analisis pada studi ini adalah: Studi primer yang dilakukan dengan metode survei yang meneliti tentang hubungan antara bermain dengan kompetensi sosial atau studi eksperimen yang meneliti tentang pengaruh bermain terhadap kompetensi sosial.

Studi primer yang mempunyai informasi statistik dalam laporan penelitiannya berupa nilai rerata, standart deviasi, r, t, maupun F. Dalam studi meta analisis ini terdapat 20 data statistik dari 17 jurnal artikel yang terkumpul. Dalam 20 studi tersebut terdapat 9 nilai r, 10 nilai F, dan 1 nilai t. Nilai F dan t perlu dilakukan transformasi persamaan ke dalam nilai r.

### *Prosedur meta-analisis*

Langkah-langkah dalam melakukan analisis data dengan menggunakan teknik meta analisis ini mendasarkan pada prosedur meta analisis dalam Hunter & Schmidt (2004).

### *Analisis Data*

*Karakteristik sampel dan variabel penelitian.* Sampel dalam studi meta analisis ini adalah anak mulai usia bayi sampai dengan usia sekolah baik anak normal maupun anak yang

mengalami gangguan. Karakteristik variabel bebas meliputi berbagai bentuk bermain dan karakteristik variabel terikat mencakup kompetensi sosial dan variabel yang serumpun. Secara lengkap karakteristik sampel dan variabel penelitian tersaji dalam Tabel 1.

Transformasi nilai F ke dalam nilai t, d,

dan r. Terdapat 10 studi yang merupakan penelitian eksperimen yang menghasilkan 9 nilai F dan 1 nilai t, dan 9 data diperoleh dari penelitian survei yang menghasilkan nilai r. Untuk itu nilai F perlu ditransformasikan terlebih dahulu ke dalam nilai t, d, dan r. Nilai r xy yang diperoleh dari studi survei dan trans-

**Tabel 1.**  
Karakteristik sampel dan variabel penelitian

Peneliti	Sampel		Karakteristik Variabel	
	N	Karakteristik	Bebas	Terikat
McAloney & Stagnitt (2009)	53	Anak Prasekolah (4 th 3 bl – 5 th 9 bl)	Pretend Play	Kompetensi Sosial
Quirnbach, Lincoln, Feinberg-Gizzo, Ingersol & Andrews, (2009)	42	Anak terdiagnosis Autims Spectrum Disorder (7-14 th)	Social Story	Social skill in Game Play Skill
Uren & Stagnitti (2009)	41	Anak kelas awal SD (5-7 th)	Pretend Play	Kompetensi Sosial
Findlay & Kaplan (2008)	355	Anak kelas 4 & 5 SD (8.9 th - 11.8 th)	Olah Raga	Social skill
Robinson, Landreth, & Packman, (2007)	30 (15 + 15)	Anak kelas 5 SD yang mengalami kesulitan penyesuaian	Filial Play Therapy Training	Interaction skill with adult
Klitzing, K. V., Stadelmann & Perren, S (2007)	74	Anak normal, usia 5 th	Children's play narrative	Social competence
Klitzing, K. V., Stadelmann & Perren, S (2007)	80	Anak yang mengalami gangguan klinis usia 5 th	Children's play narrative	Social competence
Fogel, Hsu, Shapiro & Nelson-Goens (2006)	111	Bayi ( 6-12 bl)	Pertubed Social Play	Infant Smile
Legoff &, Sherman (2006)	117 (60 + 57)	Autistic Spectrum Disorder (mulai usia 3 th)	Lego Play Therapy	Social Skill
Colwell & Lindsey (2005)	27	Anak Prasekolah perempuan (48 – 73 bl)	Pretend Play	Penerimaan teman Sebaya
Colwell & Lindsey (2005)	33	Anak Prasekolah perempuan (48 – 73 bl)	Pretend Play	Penerimaan teman Sebaya
LeGoff (2004)	47	Autistic Spectrum Children (6 – 16 th)	Lego Play Therapy	Kompetensi Sosial
Gagnon, S. G. & Nagle, R. G. (2004)	85	Anak Prasekolah yang beresiko kesulitan akademik (50 – 66 bl)	Peer Interactive Play	Kompetensi Sosial
Spinrad, Eisenberg, Harris, Hanish, Fabes, Kupanoff, Ringwald, & Holmes, (2004)	138	Anak Prasekolah (34 – 76 bl)	Nonsocial Peer Play	Social Functioning
Scott, Burlingame, Starling, & Porter, & Lilly, (2003)	26	Sexually Abused Children (3 - 9 th)	Individual Client-Centered Play Therapy	Kompetensi Sosial
Denham, Mason, Caverly, Schmidt, Hackney, Caswell, & DeMulder (2001)	145	Anak Playgroup (3 [- 4 th)	Unstructured Play	Kompetensi Sosial
Coplan, Gavinski-Molina, Lagace-Seguín, & Wichmann (2001)	38	Anak TK laki-laki (usia rata-rata = 66,16 bl)	Nonsocial Play	Kompetensi Sosial
Coplan, Gavinski-Molina, Lagace-Seguín, & Wichmann (2001)	39	Anak TK perempuan (usia rata-rata = 66,16 bl)	Nonsocial Play	Kompetensi Sosial
Draper, White, O'Shaughnessy, & Flynt & Jones, (2001)	14	Anak TK dan klas I SD	Play-based consultation	School Adjustment
Farmer-Dougan, & Kaszuba (2001)	42	Anak Prasekolah (3 – 5 th)	Play-based Observation	Social Skill

**Tabel 2.**

Transformasi Nilai F ke dalam nilai t, d dan r

Peneliti	N	F	T	d	r <sub>xy</sub>
McAloney & Stagnitti (2009)	53	-	-	-	0.356
Quirnbach, Lincoln, Feinberg-Gizzo, Ingersol, & Andrews (2009)	42	4.31	2.08	0.64	0.305
Uren & Stagnitti (2009)	41	-	-	-	0.346
Findlay & Kaplan (2008)	355	5.82	2.41	0.26	0.127
Robinson, Landreth, & Packman, (2007)	30	23.90	4.89	1.79	0.666
Klitzing, Stadelmann, & Perren (2007)	74	-	-	-	0.110
Klitzing, Stadelmann, & Perren, (2007)	80	-	-	-	0.380
Fogel, Hsu, Shapiro, & Nelson-Goens, (2006)	111	2.89	1.70	0.32	0.159
Legoff & Sherman (2006)	117	17.92	4.23	0.78	0.364
Colwell & Lindsey, E. W. (2005)	27	-	-	-	0.350
Colwell, M. J. & Lindsey (2005)	33	-	-	-	0.320
LeGoff (2004)	47	9.15	3.02	0.88	0.404
Gagnon & Nagle (2004)	85	8.51	2.92	0.63	0.302
Spinrad, Eisenberg, Harris, Hanish, Fabes, Kupanoff, Ringwald, & Holmes (2004)	138	-	-	-	-0.280
Scott, Burlingame, Starling, & Porter & Lilly (2003)	26	3.41	1.85	0.72	0.341
Denham, Mason, Caverly, Schmidt, Hackney, Caswell, & DeMulder (2001)	145	55.49	7.45	1.24	0.526
Coplan, Gavinski-Molina, Lagace-Seguín & Wichmann (2001)	38	-	-	-	-0.320
Coplan, Gavinski-Molina, Lagace-Seguín & Wichmann, (2001)	39	-	-	-	0.100
Draper, White, O'Shaughnessy, & Flynt, & Jones, (2001)	14	-	2.53	1.35	0.560
Farmer-Dougan, & Kaszuba,	42	8.23	2.87	0.89	0.405

formasi nilai F.

Untuk melakukan koreksi kesalahan pengambilan sampel seperti dikemukakan oleh Hunter & Schmidt (2004) yaitu (a) rerata korelasi populasi diperoleh  $\bar{r} = 0,2196$  dibulatkan menjadi 0,22, (b) varians  $r_{xy}$  atau ( $\sigma^2_r = 0,0539$ ), (c) varians kesalahan pengambilan sampel  $\sigma^2_e = 0,003075$ , (d) varians korelasi populasi atau varians yang sesungguhnya sebesar 0,041968 (SD = 0,2043), (e) interval kepercayaan sebesar 1,0717. Dengan demikian diambil keputusan bahwa korelasi populasi pada semua studi adalah tidak selalu positif, dan (f) dampak kesalahan pengambilan sampel 22%.

#### Koreksi Kesalahan Pengukuran

Koreksi artifak selain kesalahan pengambilan sampel adalah koreksi kesalahan pengukuran. Hasil analisis menunjukkan: (a) rerata gabungan  $\bar{A}$  adalah sebesar 0,8716; (b) korelasi populasi setelah dikoreksi oleh kesalahan pengukuran sebesar 0,2519. Korelasi populasi sesungguhnya setelah dikoreksi oleh kesalahan pengukuran baik pada variable dependen maupun independen adalah sebesar 0,2519; (c) jumlah koefisien kuadrat variasi  $v = 0,001036$ ; (d) varians yang mengacu variasi artifak sebesar 0,00004996; (e) varians korelasi sesung-

guhnya sebesar 0,234896. Korelasi populasi yang sesungguhnya diestimasikan sebesar 0,2519 dan standar deviasi (SD) sebesar 0,235. dan (f) interval Kepercayaan sebesar 0,2519 dibandingkan dengan SD yang telah dikoreksi sebesar 0,235 sebesar 1,0719. Dengan demikian korelasi populasi pada semua studi adalah tidak selalu positif, dan (g) dampak variasi reliabilitas sebesar 11,9%.

#### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data pada meta analisis tentang hubungan antara bermain dan kompetensi sosial pada penelitian ini menunjukkan korelasi yang tidak selalu positif. Pada korelasi populasi karena kesalahan sampling maupun korelasi populasi yang disebabkan karena kesalahan pengukuran menghasilkan korelasi populasi yang tidak mencapai lebih dari 2 Standart Deviasi. Berdasarkan postulat dari Hunter & Schimdt (2004) korelasi populasi dikatakan signifikan dan selalu positif jika angka korelasi yang diperoleh lebih dari 2 SD dan di atas 0. Dengan demikian hipotesis penelitian bahwa ada hubungan positif antara bermain dan kompetensi sosial tidak diterima. Hasil tersebut juga menunjukkan ketidak konsistenan hasil penelitian tentang pengaruh bermain terhadap kompetensi sosial anak.

Salah satu kemungkinan yang menjadi penyebab tidak diterimanya hipotesis penelitian ini karena sangat bervariasinya jenis permainan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini. Jenis permainan yang dijadikan variabel bebas dalam penelitian ini mencakup semua jenis permainan, mulai dari stimulasi alat permainan, permainan pura-pura, bercerita, hingga olahraga. Hal ini juga membuktikan kelemahan metode meta analisis yang cenderung menggabungkan beberapa variabel yang hampir sama ke dalam satu variabel.

Bermain secara umum dikategorikan menjadi bermain sosial dan non sosial (Hughes, 1999; Hurlock, 1993 Papalia dkk., 2000; Santrock, 2000). Permainan seperti social pretend play menunjukkan adanya korelasi positif dengan kompetensi sosial (McAloney & Stagnitti, 2009; Uren & Stagnitti, 2009), sedangkan pada beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa solitary play atau bermain sendiri berkorelasi negatif dengan kompetensi sosial (Spinrad, dkk., 2004; Coplan, dkk., 2001).

Hasil penelitian Iswinarti (2008) juga merekomendasikan permainan tradisional untuk menjadi model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah dasar. Permainan tradisional tersebut merupakan permainan yang berbentuk games yaitu permainan yang mempunyai aturan dan dimainkan lebih dari satu anak. Dengan demikian permainan tradisional juga tergolong dalam permainan sosial.

Selain pada variabel bebas, variasi juga terjadi pada variabel terikat. Aspek-aspek dalam kompetensi sosial mencakup semua keadaan yang berhubungan dengan kemampuan dalam relasi sosial seperti social adjustment, social skills, peer acceptance, dan social functioning. Beberapa kemampuan sosial negatif seperti aggressive behavior, antisocial behavior, dan shyness juga bisa menjadi aspek dalam sisi negatif kompetensi sosial. Pada penelitian tentang agresivitas, Anderson & Dill (2000) menemukan video games tentang kekerasan berkorelasi negatif dengan perilaku agresif anak, sedangkan penelitian Diana & Iswinarti (2007) menemukan bahwa terapi bermain kelompok dapat mengurangi perilaku agresif anak.

Variasi subjek penelitian juga dapat dijadikan alasan tidak diterimanya hipotesis dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini berusia bayi hingga usia sekolah dasar dan terdiri dari anak yang normal dan mengalami gangguan. Klitzing, dkk. (2007) menemukan bahwa pada anak normal prosocial story nar-

rative tidak berkorelasi dengan perilaku sosial, namun pada anak yang mengalami gangguan mempunyai korelasi positif yang sangat signifikan.

Temuan lain dalam penelitian meta analisis ini adalah nilai varians kesalahan pengambilan sampel yang menunjukkan persentase sebesar 22%. dan kesalahan dalam pengukuran. Persentase ini menunjukkan kemungkinan bias kesalahan karena kekeliruan dalam pengambilan sampel adalah tidak terlalu besar.

Analisis data juga menghasilkan perhitungan dampak variasi reliabilitas yang disebabkan karena kesalahan pengukuran sebesar 11,9%. Hal ini menunjukkan bahwa persentasi variasi yang disebabkan oleh kesalahan pengukuran adalah kecil.

### Keterbatasan Penelitian

Studi meta-analisis ini mempunyai keterbatasan dalam penentuan karakteristik variabel. Variasi karakteristik variabel bebas yaitu variabel bermain yang sangat bervariasi sehingga hasilnya juga menjadi kurang spesifik. Terbatasnya studi survei yang diperoleh dalam pencarian data menyebabkan jumlah subjek penelitian (N) juga menjadi terbatas. Keterbatasan data bukan disebabkan karena terlalu sedikitnya hasil penelitian tentang pengaruh bermain terhadap kompetensi sosial tetapi karena kebanyakan hasil penelitian tentang hubungan kedua variabel tersebut merupakan penelitian *single case* yang tidak menyediakan data kuantitatif yang diperlukan dalam penelitian meta analisis.

### Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian meta analisis ini adalah bahwa hubungan antara bermain dan kompetensi sosial tidak selalu positif. Pada penelitian meta analisis tentang topik yang sama disarankan untuk lebih menspesifikkan jenis permainan yang dijadikan variabel bebas dan aspek kompetensi sosial sebagai variabel terikat.

### Daftar Pustaka

- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social behavior*, 78(4), 772-790.



- Bruder, M., & Chen, L. (2007). *Measuring social competence in toddlers: Play tools for learning*. Early Childhood Services, 1, 49-70.
- \*Coplan, R.J., Gavinski-Molina, M-H., Lagace-Sequin, D. G., & Wichmann, C. (2001). *When girls versus boys play alone: Nonsocial play and adjustment in kindergarten*. Developmental Psychology, 37(4), 464-474.
- \*Cowell, M. J. & Lindsey, E.W. (2005). *Preschool children pretend and physical play and sex of play partner: Connections to peer competence*. Sex Role, 52(7/8), 497-509.
- DeBord, K. & Amann, N. (2005). *Benefits of play in children: Age Specific Interventions*. <http://www.ces.ncsu.edu/depts./fcs/human/disas4.html>
- \*Denham, S., Mason, T., Caverly, S., Schmidt, M., Hackney, R., Caswell, C., & DeMulder, E. (2001). Preschoolers at play: Co-socialisers of emotional and social competence. *International Journal of Behavioral Development*, 25(4), 290-301.
- \*Draper, K., White, J., O'Shaughnessy, T.E., & Flynt, M., & Jones, N. (2001). Kinder training: Play-based consultation to improve the school adjustment of discouraged kindergarten and first grade students. *International Journal of Play Therapy*, 10(1), 1-30.
- \*Farmer-Dougan, V., & Kaszuba, T. (1999). *Reliability and validity of play-based observation: Relation between PLAY behavior observation system and standardized measures of cognitive and social skill*. Educational Psychology, 19(4), 429-440.
- \*Findlay, L. C. & Coplan, R. J. (2008). Come out and play: Shyness in childhood and the benefit of organized sports participation. *Canadian Journal of Behavioral Science*, 40(3), 153-161.
- \*Fogel, A., Hsu, H.C.; Shapiro, A.F., & Nelson-Goens, G.C. (2006). *Effects of normal and perturbed social play on the duration and amplitude of different types of infant smile*. Developmental Psychology, 42(3), 459-473.
- Frey, K.S., Hirschstein, M.K., Guzzo, B.A. (2002). Second Step: Preventing aggression by promoting social competence. *Journal of emotional and behavior disorder*, 8(2), 234-246.
- \*Gagnon, S. G. & Nagle, R. G. (2004). *Relationships between peer interactive play and social competence in at-risk preschool children*. Psychology in the School, 41(2), 173-189.
- Hair, E. C., Jager, J., & Garrett, S. (2001). *Background for community-level work on social competency in adolescence: Reviewing the literature on contributing factors*.
- Hughes, F.P. (1999). *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hunter, J. E. & Schmidt, F. L. (2004). *Methods of meta-analysis: Correcting error and bias in research findings*. California: Sage Publication, Inc.
- Hurllock, E.B. (1993). *Perkembangan anak jilid I*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Iswinarti. (2008). *Permainan tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah dasar. Laporan penelitian*. Tidak diterbitkan. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- \*Klitzing, K. V., Stadelmann, S., & Perren, S. (2007). *Story stem narratives of clinical and normal kindergarten children: Are content and performance associated with children's social competence? Attachment & Human development*, 9(3), 271-286.
- \*Legoff, D. (2004). Use of LEGO® as a therapeutic medium for improving social competence. *Journal of Autism and Developmental Disorder*, 34(5), 557-571).
- Landreth, G. L. (2002). *Play therapy: The art of relationships*. New York: Tylor & Francis Books, Inc.
- McAloney, K., & Stagnitti, K. (2009). Pretend play and social play: The concurrent validity of the child-initiated pretend play. *International Journal of Play Therapy*, 18(2), 99-113.
- Mendez, J. & Fogel, L. (2002). Parental reports of preschool children's social behavior: relation among peer play, language competence, and problem behavior. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 20, 370-385.
- National Playing Field Association, (2000). *Best play: What play provision should do for children*. London: Departemen for Culture, Media, and Sport.
- Papalia, D.E; Old, S.W; Feldman, R.D. (2000). *Human development*. Boston: Mc.Graw Hill.
- \*Quirnbach, L.M., Lincoln, A.J., Feinberg-Gizzo, M.J., Ingersol, B. R., & Andrews, S. M. (2009). Social stories: Mechanism of effectiveness in increasing game play skills in children diagnosed with autism spectrum disorder using a pretest posttest repeated measures randomized control group design. *Journal of Autism Developmental Disorder*, 39, 299-321.
- \*Robinson, J., Landreth, G., & Packman, J. (2007). Fifth-grades students as emotional helpers with kindergartners: Using play therapy procedures and skills. *International Journal of Play Therapy*, 18(1), 20-35.
- Santrock, J.W. (2000). *Lifespan development*. Boston: McGraw-Hill College.
- Semrud-Clikeman, M. (2007). *Social competence in children*. Michigan: Springer Science+ Business Media, LIC.
- \*Scott, T.A., Burlingame, G., Starling, M., & Porter, C. (2003). Effect of individual client-centered play therapy on sexually abused children's mood

- social competence. *International Journal of Play Therapy*, 12(1), 7-30.
- \*Spinrad, T. L., Eisenberg, N., Harris, E., Hanish, L., Fabes, R. A., Kupanoff, K., Ringwald, S., & Holmes, J. (2004). *The relation of children's everyday nonsocial peer play behavior to their emotionality, regulation, and social functioning*. *Developmental Psychology*, 40(1), 67-80.
- Spitzberg, B. H. (2003). Methods of interpersonal skill assesment. In J. O.Greene and B. R. Burleson (Eds). *Handbook of Communicationand Social Interaction Skills*. Mahwah, N.J; Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- \*Uren, N. & Stagnitti, K. (2009). Pretend play, social competence and involvement in children aged 5-7 years: The concurrent validity of the child-initiated pretend play assessment. *Australian Occupational Therapy Journal*, 56, 33-40.
- Welsh, J. A. & Bierman, K. L. (2006). *Social competence: Encyclopedia of childhood and adolescence*. Health Publication. April 06.