

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKASI BERBASIS PEMBELAJARAN
SOSIAL EMOSIONAL (PSE) DALAM PENGUATAN EMPATI DAN
PENCEGAHAN PERILAKU *BULLYING* SISWA SD MUHAMMADIYAH
PEKUNCEN**

Anan Sudiningtiyas¹, Adnan Yusufi, M.Pd.I²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Peradaban

[1ananlegok1000@gmail.com](mailto:ananlegok1000@gmail.com) , [2adnanyusufi1@gmail.com](mailto:adnanyusufi1@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of educational games based on Social-Emotional Learning (SEL) to strengthen empathy and prevent bullying behavior among students at Muhammadiyah Elementary School Pekuncen. The research focuses on the execution process of SEL-based educational games, the forms of empathy that emerge, and behavioral indicators supporting bullying prevention efforts. A qualitative approach with a case study design was employed, involving third-grade students as research subjects. Data were collected through observation, interviews (with the principal, teachers, and students), and documentation, with validity verified through source and technique triangulation. Data analysis involved data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of SEL-based educational games provided opportunities for students to interact, collaborate, recognize emotions, and understand their peers' feelings. Forms of empathy observed included caring for peers, the ability to understand others' feelings, offering assistance, collaborating, and respecting peers. Research data also revealed that bullying behavior—in physical, verbal, and non-verbal forms—still occurred in certain situations. However, during the observed SEL-based educational game activities, no signs of bullying behavior were found; instead, students demonstrated cohesive interaction, mutual assistance, and mutual respect. The findings highlight positive social interactions during the game activities, linked to empathetic behavior, cooperation, and respect for peers.

Keywords: Educational Games, Social-Emotional Learning, Empathy, Bullying

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukasi berbasis Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) dalam penguatan empati dan pencegahan perilaku *bullying* siswa SD Muhammadiyah Pekuncen. Penelitian ini berfokus pada proses pelaksanaan permainan edukasi berbasis PSE, bentuk empati yang muncul, serta indikasi perilaku yang mendukung upaya pencegahan *bullying*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta dokumentasi, kemudian diuji keabsahannya dengan triangulasi sumber dan teknik.

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan edukasi berbasis PSE memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, mengenali emosi, dan memahami perasaan teman. Bentuk empati yang ditemukan antara lain kepedulian terhadap teman, kemampuan memahami perasaan orang lain, memberikan bantuan, bekerja sama, dan menghargai teman. Data penelitian juga menunjukkan bahwa perilaku *bullying* masih ditemukan dalam bentuk fisik, verbal, dan nonverbal pada situasi tertentu. Namun, selama pelaksanaan kegiatan permainan edukasi berbasis PSE yang diamati, tidak ditemukan tanda-tanda perilaku *bullying* dan siswa menunjukkan interaksi yang kompak, saling membantu, serta saling menghargai. Temuan menunjukkan adanya interaksi sosial positif selama kegiatan permainan, yang berkaitan dengan perilaku empati, kerja sama, dan penghargaan terhadap teman.

Kata Kunci: Permainan Edukasi, Pembelajaran Sosial Emosional, Empati, *Bullying*

A. Pendahuluan

Permainan atau game merupakan istilah yang sangat familiar bagi masyarakat, khususnya anak-anak, karena aktivitas bermain telah menjadi bagian dari rutinitas mereka sehari-hari, baik sebagai sarana mengisi waktu luang maupun sebagai bentuk relaksasi setelah kegiatan belajar. Secara umum, permainan adalah aktivitas yang melibatkan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu sehingga menghasilkan pihak menang dan kalah sesuai tujuan yang ditetapkan (Hidayat dkk., 2019: 59). menyatakan bahwa permainan identik dengan suasana menyenangkan sekaligus berfungsi sebagai media untuk mengurangi rasa jenuh, bosan, bahkan tekanan psikologis, sehingga permainan tidak hanya berperan sebagai hiburan tetapi juga memiliki

potensi sebagai sarana pengembangan aspek psikologis dan sosial anak.

Selain fungsi hiburan, permainan juga sering diciptakan untuk fungsi edukasi. Game edukasi berbasis simulasi dirancang untuk mempresentasikan permasalahan nyata sehingga pemain memperoleh pemahaman dan keterampilan yang relevan dalam menyelesaikan persoalan tersebut, berlandaskan prinsip *learning by doing* (Vitianingsih, 2017: 25). Dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan ini memiliki relevansi kuat dengan upaya penguatan aspek sosial emosional, karena melalui simulasi anak dapat dilatih memahami perasaan orang lain, mengembangkan empati, serta

mengambil keputusan yang tepat dalam situasi sosial yang kompleks.

Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) merupakan pendekatan yang berfokus pada pengembangan aspek emosional anak, di mana kompetensi sosial emosional diintegrasikan ke dalam tugas-tugas perkembangan yang bersifat positif melalui eksplorasi dan interaksi anak dengan orang tua, pendidik, teman sebaya, maupun lingkungan sekitarnya (Syamsul Hadi, 2013: 228). Melalui PSE, anak dilatih mengenali emosi, mengendalikan diri, berempati, dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga kompetensi tersebut tidak diajarkan secara terpisah melainkan digabungkan ke dalam kegiatan sehari-hari yang positif.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai bekal untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Husnaini dkk., 2024: 1027), sedangkan pendidikan karakter dipandang sebagai faktor utama kemajuan bangsa karena individu yang berkarakter baik akan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, berintegritas, kreatif, peduli terhadap orang lain, serta

mampu menjadi pemimpin (Aswat dkk., 2022: 9106). Sekolah dasar sebagai tahap awal perkembangan berperan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan hidup peserta didik sehingga diperlukan suasana belajar yang aman dan nyaman (Wisriani, 2025: 346), sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 yang menegaskan tujuan pendidikan dasar untuk menanamkan fondasi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan hidup mandiri.

Sekolah idealnya menjadi tempat yang aman dan menyenangkan bagi anak untuk belajar dan berkembang, namun kenyataannya tidak jarang muncul praktik kekerasan seperti *bullying* (Wisriani, 2025: 347). Sebagai lembaga formal, sekolah memiliki tanggung jawab membekali peserta didik dengan keterampilan sosial-emosional agar mampu beradaptasi menghadapi era disruptif yang penuh tantangan dan kompleksitas (Helaluddin & Alamsyah, 2019: 5). Guru, sebagai teladan dan penggerak dalam menumbuhkan motivasi belajar, memegang peran penting dalam pembentukan

kepribadian siswa (Muhammad, 2020: 91), sedangkan pendidikan dasar tetap menjadi fondasi utama bagi jenjang berikutnya yang, apabila tidak kuat, akan membuat anak lebih mudah terpengaruh hal-hal negatif (Yulia dkk, 2020: 40).

Empati merupakan salah satu aspek penting dalam interaksi sosial yang perlu ditanamkan sejak dini agar menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Nugraha dkk., 2017: 31). Di sisi lain, *bullying* dipahami sebagai tindakan kekerasan yang dilakukan seorang siswa terhadap teman sebayanya, yang biasanya muncul dari perasaan lebih unggul sehingga pelaku merasa berhak menyakiti, merendahkan, atau mengendalikan orang lain yang dianggap lemah (Silviyati dkk., 2022: 129). Salah satu strategi guru untuk mengurangi *bullying* adalah menumbuhkan rasa kepedulian peserta didik terhadap korban, karena tingginya kepedulian antarpeserta didik dapat mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang rukun, harmonis, dan damai (Khiyarusoleh & Ardani, 2019). Penyimpangan perilaku pada siswa sekolah dasar juga tidak terbatas pada kekerasan besar, tetapi

mencakup tindakan yang kerap dianggap wajar seperti mengejek, memukul, mencubit, menjambak, hingga menjegal teman (Yulia dkk, 2020: 40). Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang melibatkan 260 ribu sekolah, 6,5 juta peserta didik, dan 3,1 juta guru di seluruh Indonesia bahkan menunjukkan adanya 24,4% potensi perundungan di lingkungan sekolah (Retyan, 2022).

Secara umum, game edukasi dapat dipahami sebagai permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, serta melatih keterampilan pemecahan masalah, sekaligus berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik karena tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menyampaikan pengetahuan kepada penggunanya, mulai dari pengenalan warna, huruf, angka, matematika, hingga bahasa asing (Najuah dkk, 2022: 5). Melalui instruksi, status permainan, serta berbagai alat yang tersedia di dalamnya, pemain diarahkan untuk menggali informasi, mengembangkan strategi, dan memperkaya pengetahuan, sehingga game edukasi

berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang sejalan dengan prinsip belajar sambil bermain.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji topik yang berkaitan dengan penelitian ini, namun dengan fokus yang berbeda. (Yulia dkk, 2020) meneliti perilaku *school bullying* pada siswa sekolah dasar dan menemukan bahwa korban *bullying* umumnya memiliki karakteristik fisik atau psikis yang lebih lemah dibandingkan teman sebayanya, namun penelitian tersebut tidak menyoroti satu latar sekolah dasar tertentu maupun kaitannya dengan permainan edukasi. (Husnaini dkk., 2024) mengkaji PSE melalui tinjauan filsafat humanisme terhadap kebahagiaan dalam pembelajaran menggunakan metode literature review, tanpa mengimplementasikan permainan edukasi secara langsung di lapangan. Pulungan dkk., (2025) meneliti pengalaman siswa sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi game edukasi digital untuk meningkatkan empati, sedangkan penelitian ini mengimplementasikan permainan edukasi secara langsung tanpa media digital. peran guru dalam mencegah *bullying* melalui pendidikan

karakter, tanpa mengaitkannya secara khusus dengan permainan edukasi berbasis PSE. Berdasarkan pemetaan tersebut, penelitian terdahulu cenderung mengkaji permainan edukasi dan PSE secara terpisah, sedangkan penelitian ini memusatkan perhatian pada implementasi permainan edukasi berbasis PSE sebagai satu kesatuan konteks penguatan empati dan pencegahan *bullying* pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Pekuncen, sehingga menjadi celah (*gap*) yang diisi oleh penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada tiga hal, yaitu implementasi permainan edukasi berbasis PSE di kelas III SD Muhammadiyah Pekuncen, bentuk-bentuk empati siswa yang muncul melalui penerapan permainan tersebut, serta indikasi perilaku siswa yang berkaitan dengan *bullying* dalam konteks penerapannya. Berdasarkan fokus tersebut, rumusan masalah penelitian adalah: (1) bagaimana implementasi permainan edukasi berbasis PSE di kelas III SD Muhammadiyah Pekuncen; (2) bagaimana bentuk-bentuk empati siswa yang muncul melalui penerapan

permainan edukasi berbasis PSE; dan (3) bagaimana indikasi perilaku siswa yang berkaitan dengan *bullying* dalam konteks penerapan permainan edukasi berbasis PSE.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi permainan edukasi berbasis PSE, mengidentifikasi bentuk-bentuk empati siswa yang muncul, serta mendeskripsikan indikasi perilaku siswa yang berkaitan dengan *bullying* dalam konteks penerapan permainan tersebut. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang hubungan aspek psikologis (empati, kontrol diri, dan kesadaran sosial) dengan praktik pendidikan di sekolah dasar, sekaligus menjadi landasan bagi penelitian lanjutan mengenai pengembangan metode pembelajaran berbasis PSE. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah sebagai alternatif kegiatan penguatan karakter, bagi guru sebagai cara antisipasi mengurangi konflik antarsiswa, bagi siswa sebagai pengalaman berinteraksi dan menghargai teman sebaya, serta bagi

pembaca sebagai rujukan kajian lebih lanjut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berfokus pada fenomena atau gejala yang berlangsung secara alami, bersifat naturalistik, dan dilaksanakan langsung di lapangan sehingga kerap disebut *naturalistic inquiry* atau *field study* (Abdussamad, 2021: 106). Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, yaitu penelitian mendalam terhadap suatu individu, kelompok, atau kegiatan tertentu dalam kurun waktu yang ditetapkan guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai suatu entitas (Abdussamad, 2021: 90). Kasus yang dikaji adalah implementasi permainan edukasi berbasis PSE dalam penguatan empati dan pencegahan perilaku *bullying* siswa kelas III SD Muhammadiyah Pekuncen.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Pekuncen, Kecamatan Pekuncen, Kabupaten Banyumas, pada bulan Mei–Juni 2026. Lokasi ini dipilih berdasarkan observasi awal dan informasi dari

pihak sekolah mengenai pelaksanaan PSE serta adanya permasalahan interaksi sosial siswa, termasuk perilaku mengejek dan tindakan fisik antarsiswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang terlibat langsung dalam kegiatan permainan edukasi berbasis PSE, dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan dan respons siswa selama kegiatan. Guru kelas III dilibatkan sebagai informan kunci karena memahami perkembangan perilaku sosial-emosional siswa, sedangkan kepala sekolah dilibatkan sebagai informan pendukung terkait kebijakan dan program sekolah.

Sumber data penelitian terbagi menjadi data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2025: 9). Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi langsung terhadap proses pelaksanaan permainan edukasi berbasis PSE, sedangkan data sekunder berupa dokumentasi foto, video, dan rekaman kegiatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi langsung terhadap situasi pembelajaran di kelas dan di luar kelas (Abdussamad, 2021: 147), wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah, guru kelas III,

dan siswa (Murdiyanto, 2020: 132), serta dokumentasi berupa foto kondisi sekolah, kegiatan siswa, dan proses wawancara (Fiantika dkk., 2020: 11).

Penentuan fokus penelitian dilakukan untuk memberi batasan pada ruang lingkup kajian sekaligus menetapkan kriteria data yang diperlukan, sehingga data yang dikumpulkan terbatas pada informasi yang relevan dengan fokus penelitian (Abdussamad, 2021: 138). Objek penelitian dalam penelitian ini difokuskan pada aktivitas permainan edukasi berbasis PSE, meliputi cara pelaksanaan permainan, bentuk interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan, respons emosional siswa, serta perubahan perilaku sosial siswa yang ditunjukkan dalam bentuk empati dan indikasi perilaku bullying. Dengan demikian, objek penelitian tidak berfokus pada individu semata, melainkan pada proses dan fenomena sosial-emosional yang muncul selama penerapan permainan edukasi di lingkungan sekolah.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi (Nasution, 2023: 171).

Teknik analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono, (2025: 246), yang berlangsung secara berkesinambungan baik selama maupun setelah pengumpulan data, melalui tiga aktivitas utama, yaitu reduksi data untuk merangkum dan memfokuskan data pada aspek yang relevan, penyajian data dalam bentuk uraian naratif, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan hingga mencapai titik kejenuhan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

SD Muhammadiyah Pekuncen berstatus sekolah swasta yang telah berdiri sejak 26 April 2002 dan beroperasi sejak tahun 2004 di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2022, terakreditasi "A", memiliki 11 guru, dan 154 siswa yang tersebar dari kelas 1 hingga kelas 6, dengan kelas III berjumlah 28 siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III, karakter siswa cukup beragam: sebagian telah menunjukkan kemampuan bekerja sama, membantu teman, dan menunjukkan kepedulian, namun masih ditemukan

pula perilaku seperti mengejek atau mengganggu teman.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, implementasi permainan edukasi berbasis PSE pada siswa kelas III dilaksanakan melalui aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, memberikan kesempatan untuk bekerja sama, membagi tugas, menyampaikan pendapat, memahami kondisi teman, dan menyelesaikan tantangan secara berkelompok. Salah satu permainan yang diamati secara langsung adalah permainan puzzle secara berkelompok, dengan pembagian peran seperti menyusun puzzle, menyiapkan bahan, memberikan ide, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Wali kelas III menjelaskan bahwa melalui permainan puzzle, dapat terlihat bagaimana anak membagi tugas, mendengarkan ide teman, bernegosiasi strategi, dan menyelesaikan tantangan melalui kolaborasi (hasil wawancara, 10 Juni 2026).

Guru menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan siswa, menggunakan media sederhana seperti puzzle

berbahan kertas tanpa ketergantungan pada perangkat elektronik, serta mengatur waktu pelaksanaan dengan bantuan timer. Permainan edukasi dipahami oleh guru sebagai alat bantu, bukan pengganti peran guru maupun orang tua, sehingga tetap memerlukan evaluasi setelah kegiatan berlangsung. Secara ringkas, aspek PSE yang tampak pada beberapa jenis permainan yang diamati disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Jenis Permainan dan Aspek PSE yang Tampak

Permainan	Aspek Pse yang tampak	Aktivitas siswa	Perilaku sosial yang diamati
Puzzle	Kesadaran sosial dan keterampilan berelasi	Menyusun puzzle, berbagi tugas, menyampaikan ide	Membantu, bekerja sama, berbagi peran
Membak ekspresi	Kesadaran diri dan kesadaran sosial emosional	Mengidentifikasi ekspresi atau perasaan	Mengenal perasaan orang lain
Roleplay	Empati dan perspektif	Memainkan peran dalam situasi tertentu	Memahami sudut pandang

orang lain

Dokumentasi penelitian memperlihatkan bahwa selama implementasi permainan edukasi, siswa dapat bekerja sama dengan temannya, membagi tugas, saling menyampaikan pendapat, memahami kondisi teman, serta menyelesaikan tantangan secara berkelompok. Kepala sekolah menegaskan bahwa PSE penting diterapkan mengingat tahap perkembangan anak yang dipengaruhi arus digital sehingga adab, unggah-ungguh, dan kesetiakawanan mulai berkurang, ditandai dengan munculnya kekerasan fisik, kekerasan ucapan, dan ketergantungan media sosial (hasil wawancara, 15 Juni 2026). Penerapan PSE diharapkan dapat meminimalkan, bahkan meniadakan, permasalahan tersebut.

Data penelitian menunjukkan lima aspek PSE yang tampak pada siswa. Pertama, kesadaran diri, yang tercermin dari kemampuan siswa mengenali dan melampiaskan emosinya; salah satu siswa menyatakan pernah melampiaskan emosi dengan berteriak. Kedua,

pengelolaan diri, yang terlihat dari pilihan siswa menyalurkan emosi melalui aktivitas positif seperti bermain bola atau mencuci muka, meski di sisi lain masih ditemukan kecenderungan berteriak atau merusak barang teman. Ketiga, motivasi, yang tampak dari sikap pantang menyerah siswa untuk “coba lagi” setelah mengalami kegagalan dalam permainan, menunjukkan tumbuhnya ketekunan dan daya juang. Keempat, empati, yang terlihat dari inisiatif siswa menenangkan teman dengan kata-kata positif atau menawarkan bantuan ketika temannya mengalami kesulitan. Kelima, keterampilan sosial, yang tercermin dari kemampuan siswa mengemukakan pendapat secara asertif dan mendorong keadilan dalam kerja kelompok, misalnya dengan menegur teman yang bersikap kurang adil.

Bentuk-bentuk empati siswa yang ditemukan meliputi empat kategori utama. Pertama, kepedulian terhadap teman, yang terlihat ketika siswa menanyakan kondisi teman yang sedih atau menangis dan memberikan kesempatan untuk bercerita. Kedua, kemampuan memahami perasaan

orang lain, yang tercermin dari respons emosional siswa ketika melihat barang milik temannya dirusak oleh teman lain. Ketiga, memberikan bantuan nyata, misalnya inisiatif membantu membawakan buku temannya ke kantor sekolah. Keempat, sikap peduli yang muncul dalam permainan itu sendiri, seperti berbagi peran dalam menyusun puzzle serta merawat media pembelajaran yang digunakan bersama.

Terkait perilaku yang berkaitan dengan bullying, data penelitian menunjukkan bahwa bentuk fisik seperti mendorong, memukul, menjambak, dan merusak barang teman masih ditemukan, demikian pula bentuk verbal berupa ejekan terhadap nama orang tua atau panggilan yang tidak pantas, serta bentuk nonverbal berupa ekspresi wajah tidak menyenangkan, tatapan sinis, dan sikap mendiamkan teman akibat kesalahpahaman. Dalam menghadapi bullying, siswa cenderung melaporkan kejadian tersebut kepada guru. Namun demikian, selama pelaksanaan permainan edukasi berbasis PSE yang diamati secara langsung, tidak

ditemukan perilaku mengejek, merendahkan, maupun tanda-tanda bullying; siswa justru mengikuti instruksi dengan antusias, bekerja sama, saling membantu, berbagi peran, dan menunjukkan kekompakan serta rasa saling menghargai.

Faktor pendukung pelaksanaan permainan edukasi berbasis PSE meliputi peran aktif guru dalam memberikan arahan dan evaluasi, dukungan kebijakan sekolah terhadap program pencegahan bullying, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu dan media permainan, perbedaan kemampuan antarsiswa, adanya siswa yang dominan dalam kelompok, serta belum meratanya kemampuan regulasi emosi dan kepedulian pada seluruh siswa.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi permainan edukasi berbasis PSE dalam kasus kelas III SD Muhammadiyah Pekuncen tidak hanya berkaitan dengan aktivitas bermain, tetapi juga dengan proses interaksi sosial. Permainan puzzle dapat dipahami sebagai aktivitas yang menyediakan

situasi konkret bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan sosial, karena penyelesaian permainan menuntut pembagian tugas, pertukaran ide, dan koordinasi antarsiswa, sehingga kerja sama yang muncul bukan sekadar bagian dari aturan permainan, melainkan pengalaman sosial yang memungkinkan siswa belajar memperhatikan kontribusi dan kebutuhan teman. Guru dalam hal ini tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan interaksi siswa dan memberikan refleksi setelah kegiatan berlangsung.

Pembelajaran berbasis empati dan permainan edukasi dapat dipahami sebagai strategi konseptual yang membantu siswa mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosinya secara sehat. Dengan demikian, PSE tidak hanya berfungsi meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga sebagai pendekatan transformatif yang menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan moral, sehingga anak mampu mengubah energi emosional menjadi perilaku positif yang mendukung iklim kelas yang aman dan harmonis. Empati

dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan melalui pernyataan siswa bahwa mereka peduli terhadap teman, tetapi juga melalui perilaku nyata yang dapat diamati dalam interaksi sehari-hari, seperti membantu teman yang kesulitan, memberi kesempatan teman menyampaikan pendapat, serta berbagi tugas.

Terkait indikasi pencegahan bullying, data penelitian menunjukkan kondisi yang kompleks: di satu sisi *bullying* masih ditemukan dalam bentuk fisik, verbal, dan nonverbal pada interaksi siswa di luar konteks permainan; di sisi lain, selama pelaksanaan permainan edukasi berbasis PSE yang diamati, tidak ditemukan perilaku mengejek, merendahkan, maupun tanda-tanda bullying. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa dapat berbeda sesuai konteks kegiatan yang dilakukan. Permainan secara berkelompok memberikan struktur aktivitas yang mendorong siswa berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama, sehingga menjadi ruang untuk melatih kesadaran sosial, empati, dan keterampilan membangun hubungan, yang secara konseptual relevan dengan upaya

pencegahan bullying. Meskipun demikian, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan adanya hubungan sebab-akibat langsung antara permainan edukasi dan penurunan perilaku bullying.

Temuan mengenai bentuk-bentuk perilaku *bullying* pada penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai perilaku *school bullying* pada siswa sekolah dasar yang juga menunjukkan kemunculan bentuk fisik, verbal, dan nonverbal (Yulia Angga Dewi, 2020), sehingga memperkuat gambaran bahwa upaya pencegahan *bullying* perlu memperhatikan berbagai bentuk interaksi sosial siswa. Sementara itu, temuan mengenai permainan edukasi memperkuat pandangan bahwa aktivitas permainan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah bersama-sama sebagaimana terlihat pada permainan puzzle yang dilaksanakan di kelas III.

Dibandingkan dengan penelitian Husnaini, dkk. (2024) yang mengkaji PSE melalui tinjauan filsafat humanisme secara *literature review*, penelitian ini memberikan bukti

empiris langsung dari lapangan bahwa kondisi emosi yang positif dan peran guru sebagai fasilitator, sebagaimana dikemukakan dalam tinjauan tersebut, benar-benar termanifestasi dalam praktik permainan edukasi berbasis PSE di kelas III. Demikian pula, temuan mengenai keterikatan emosional dan pengambilan perspektif melalui permainan sebagaimana diungkap oleh Pulungan, dkk. (2025) pada konteks game edukasi digital, juga ditemukan pada penelitian ini meskipun permainan yang digunakan bersifat non-digital dan sederhana, seperti puzzle berbahan kertas, sehingga menunjukkan bahwa penguatan empati melalui permainan tidak selalu bergantung pada teknologi. Sejalan dengan penelitian Septiani (2023) mengenai peran guru dalam mencegah *bullying* melalui pendidikan karakter, penelitian ini juga menegaskan bahwa guru berperan penting sebagai fasilitator, pengarah, sekaligus evaluator selama pelaksanaan permainan edukasi, sehingga suasana belajar yang kondusif dan hubungan antarsiswa yang rukun dapat terwujud.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memaknai hasil penelitian. Pertama, penelitian menggunakan desain studi kasus yang berfokus pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Pekuncen sehingga temuan menggambarkan konteks kasus yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan pada seluruh siswa sekolah dasar. Kedua, data mengenai perilaku empati dan *bullying* diperoleh dalam konteks kegiatan yang diamati sehingga perilaku siswa di luar kegiatan tersebut tidak seluruhnya dapat terekam. Ketiga, jenis permainan yang ditemukan cukup beragam, sedangkan pembahasan lebih difokuskan pada permainan yang memiliki bukti observasi dan dokumentasi yang memadai. Keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai temuan penelitian, tetapi menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan edukasi berbasis PSE pada siswa kelas III SD

Muhammadiyah Pekuncen dilaksanakan melalui kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, bekerja sama, berbagi tugas, menyampaikan ide, dan menyelesaikan tantangan secara berkelompok, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan interaksi serta memberikan evaluasi. Bentuk empati yang ditemukan meliputi kepedulian terhadap teman, mendengarkan teman yang mengalami masalah, memahami perasaan teman, memberikan bantuan dan dukungan, bekerja sama, berbagi peran, serta menghargai teman, yang terlihat baik dalam kegiatan permainan maupun interaksi sosial sehari-hari. Data penelitian menunjukkan bahwa perilaku yang berkaitan dengan *bullying* masih ditemukan dalam bentuk fisik, verbal, dan nonverbal pada interaksi siswa. Namun, selama pelaksanaan kegiatan permainan edukasi berbasis PSE yang diamati, tidak ditemukan perilaku mengejek, merendahkan, maupun tanda-tanda *bullying*; siswa justru menunjukkan interaksi yang kompak, saling membantu, dan saling menghargai. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan edukasi berbasis PSE menyediakan konteks interaksi

yang memuat kerja sama, empati, dan penghargaan terhadap teman, yang secara konseptual relevan dengan upaya pencegahan *bullying*, meskipun penelitian ini tidak dapat menyimpulkan adanya hubungan sebab-akibat langsung antara penerapan permainan edukasi dan penurunan perilaku *bullying*.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru lebih konsisten mengintegrasikan permainan edukasi berbasis PSE ke dalam kegiatan pembelajaran serta menyediakan ruang refleksi setelah permainan agar nilai empati benar-benar tertanam, disertai pemantauan berkelanjutan terhadap perilaku siswa pascapermainan. Sekolah perlu menjadikan program permainan berbasis PSE sebagai bagian dari kurikulum penguatan karakter yang berkelanjutan, didukung kerja sama dengan pihak eksternal seperti psikolog anak atau komunitas pendidikan, serta penyediaan sarana dan waktu khusus untuk kegiatan sosial-emosional. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas fokus penelitian pada lebih banyak kelas atau sekolah, melakukan penelitian longitudinal

guna melihat dampak jangka panjang permainan berbasis PSE, serta mengkaji variasi jenis permainan edukasi lain, seperti permainan digital atau permainan luar ruang, untuk melihat efektivitasnya dalam konteks yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. syakir Media Press.
- Aswat H, Onde M, & Adya B. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnalbasicedu*, 6(5), 9105–9117. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3389>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *PT. Global Eksekutif Teknologi* (Number March). PT. Global Eksekutif Teknologi. <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Helaluddin, & Alamsyah. (2019). Kajian Konseptual Tentang Social-Emotional. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–16.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59–68. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Husnaini, M., Sarmiati, E., & Harimurti, S. M. (2024). Pembelajaran Sosial Emosional: Tinjauan Filsafat Humanisme terhadap Kebahagiaan dalam Pembelajaran. *Journal of Education Research*, 5(2), 1026–1036. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.887>
- Khiyarusoleh, U., & Ardani, A. (2019). Strategi Guru Meningkatkan Kepedulian Peserta Didik terhadap Korban Bullying. *Jurnal Selaras : Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 2(2), 57–65. <http://dx.doi.org/10.33541/jsvol2i2ss1pp1>
- Muhammad, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pai Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Di Man 2 Tanjung Timur Nipah Panjang. *Jurnal Pendidikan Guru*, 7(2), 90.
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Yogyakarta Press*. Yogyakarta Press. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx
- Najuah, Sidiq Ricu, S. R. S. (2022). *GAME EDUKASI Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, D. abdul fattah. (2023). *metode penelitian kualitatif*. CV. Harfa Creative.
- Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha,

- R. K. (2017). Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 30–39. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>
- Pulungan, N., Sumartiningsih, S., & Yuwono abcd, A. (2025). An Exploration of Elementary School Students' Experiences in Using Educational Game Apps to Increase Empathy. *Print) Journal of English Language and Education*, 10(4), 2025. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jele.v10i4.1017>
- Retyan, S. (2022). Survei Kemendikbud: Ada 24,4% Potensi Bullying Terjadi di Sekolah. KumparanNEWS. <https://m.kumparan.com/amp/kumparannews/survei-kemendikbud-ada-24-4-potensi-bullying-terjadi-di-sekolah-1xrtJpvCyAs>
- Silviyati, M., Ussolikhah, N., & Putri, V. gapD. (2022). Dampak Negativ Verbal Bullying Bagi Siswa. *Coution : Journal of Counseling and Education*, 3(2), 128–134.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Syamsul Hadi, S. H. (2013). Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Teknodik*, 227–240. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.104>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wisriani. (2025). Peran guru dalam Mengatasi Perilaku Bullying di SD Negeri 126 Rejang Lebong. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 346–360.
- Yulia Angga Dewi Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, P. (2020). Edukasl: Jurnal Pendidikan Dasar Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39–48. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>