

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA KELAS IV SDN INPRES OI TUI

St. Irma yuningsih¹ Muhamad ajwar² Hairunisa³
123PGSD STKIP Taman Siswa Bima

Alamat e-mail : Stirmayuningsih@gmail.com, muhamadajwar06@gmail.com
anis010286@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of educational games on the social-emotional development of fourth-grade students at SDN Inpres Oi Tui. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method. A total of 36 students participated as research subjects and were treated with educational game-based learning. Data were collected using a social-emotional questionnaire that covered four main indicators: empathy, cooperation, communication, and emotional regulation. The results showed that the average percentage of students' social-emotional development reached 84.15%, categorized as very good. The highest score was in cooperation (86.1%), followed by communication (84.7%), empathy (83.6%), and emotional regulation (82.2%). These findings demonstrate that educational games have a positive impact on enhancing students' social and emotional skills, and can serve as an effective learning strategy for character building in elementary education. Therefore, the integration of educational games is highly recommended as an innovative and enjoyable teaching approach to support the development of the Pancasila Student Profile.

Keywords: *educational games, social-emotional, elementary school students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode quasi experiment. Subjek penelitian ini berjumlah 36 siswa yang diberikan perlakuan melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket sosial emosional yang meliputi empat indikator utama: empati, kerja sama, komunikasi, dan pengendalian emosi. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata persentase perkembangan sosial emosional siswa mencapai 84,15%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Indikator kerja sama menunjukkan skor tertinggi sebesar 86,1%, disusul komunikasi 84,7%, empati 83,6%, dan pengendalian emosi 82,2%. Temuan ini membuktikan bahwa permainan edukatif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan sosial dan emosional siswa, serta dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam

membentuk karakter siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif sangat direkomendasikan sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mendukung penguatan profil pelajar Pancasila.

Kata Kunci: permainan edukatif, sosial emosional, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada urgensi pentingnya pendidikan sosial emosional di jenjang sekolah dasar. Masa sekolah dasar merupakan fase perkembangan kritis yang tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, empati, kerja sama, serta pengelolaan emosi. Seiring dengan meningkatnya kasus perundungan, konflik antarteman, dan kecenderungan anak untuk menyendiri dalam aktivitas belajar di ruang kelas, penting bagi pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mendukung tumbuhnya keterampilan sosial emosional siswa (Durlak et al., 2020; Jones & Kahn, 2018). Pendidikan sosial emosional dapat memperkuat hubungan antarindividu, meningkatkan prestasi akademik, serta menciptakan iklim sekolah yang sehat (Weissberg et al., 2021). Hal ini menjadi urgensi utama bagi pendidik untuk mencari pendekatan inovatif yang mampu mengembangkan

kecerdasan sosial dan emosional secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Mei 2025 di kelas IV SDN inpres OI Tui menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional siswa masih tergolong rendah. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung saat proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) serta interaksi siswa diluar kelas. Dari 36 siswa yang diamati, sebagian besar menunjukkan sikap kurang terbuka terhadap kerja sama, sulit mengendalikan emosi saat menghadapi tantangan atau konflik kecil dalam kegiatan berkelompok, dan kurang memiliki empati terhadap teman yang mengalami kesulitan. Contohnya saat siswa diminta membuat karya kolaboratif banyak siswa yang memilih bekerja sendiri, bahkan menolak membantu teman yang belum paham. Dalam satu kejadian, seorang siswa terlihat marah dan melempar alat gambar karena

kertasnya digores temannya, tanpa menyelesaikan konflik secara dialogis.

Permainan edukatif merupakan salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional siswa. Permainan memiliki karakteristik yang dapat menstimulasi kerja sama, komunikasi, empati, serta kemampuan menyelesaikan konflik. Menurut teori perkembangan anak, belajar melalui bermain adalah pendekatan alami yang paling efektif untuk usia sekolah dasar (Piaget, 2020; Vygotsky, 2019). Beberapa bentuk permainan edukatif seperti peran, simulasi kelompok, puzzle kolaboratif, dan permainan kreatif lainnya terbukti meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali perasaan, mengatur emosi, serta berinteraksi secara sehat dengan teman sebaya (Fitriana et al., 2023; Astuti, 2022).

Implementasi Kurikulum 13 mengarahkan pembelajaran pada pendekatan berbasis karakter dan kompetensi, termasuk penguatan profil pelajar Pancasila yang mencakup dimensi gotong royong, bernalar kritis, dan mandiri. Permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran selaras dengan

semangat kurikulum ini, karena memberi ruang kepada siswa untuk aktif, reflektif, dan kooperatif. Dalam konteks tersebut, permainan tidak sekadar alat hiburan, tetapi juga sebagai medium pembentukan karakter sosial dan emosional anak (Kemendikbudristek, 2022; Nurhidayah & Ramdhani, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif merupakan media yang relevan dan kontekstual dalam penguatan kompetensi sosial emosional siswa SD.

Penelitian terdahulu telah mengidentifikasi peran signifikan permainan edukatif dalam mendukung perkembangan sosial emosional. Misalnya, studi oleh Rahayu & Suryana (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan empati dan pengendalian emosi pada siswa kelas 3 SD. Penelitian lain oleh Supriyadi et al. (2021) mengungkapkan bahwa permainan berbasis kerja kelompok dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan penyelesaian konflik. Namun, sebagian besar penelitian masih terbatas pada permainan berbasis aktivitas luar kelas. Penelitian ini mencoba menekankan

integrasi permainan edukatif ke dalam aktivitas pembelajaran terstruktur di kelas, sebagai bagian dari proses pedagogis yang sistematis.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan edukatif yang dirancang secara tematik dan kontekstual sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan sosial emosional. Penelitian ini juga berfokus pada bagaimana permainan dapat digunakan secara sistematis sebagai bagian dari model pembelajaran bukan hanya selingan. Selain itu, peneliti mengembangkan indikator pengukuran perkembangan sosial emosional yang komprehensif mencakup empati, kerja sama, komunikasi, serta pengendalian emosi. Hal ini menjadi terobosan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih holistik (Amalia, 2023; Mulyadi, 2022).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi sosial emosional siswa sejak dini, khususnya di tingkat sekolah dasar. Literasi sosial emosional merupakan kemampuan dasar dalam menghadapi tantangan abad 21, termasuk dalam membentuk generasi yang tangguh, berempati, dan mampu membangun hubungan

sosial yang sehat (CASEL, 2021; Hendriana et al., 2023). Dengan meningkatnya kebutuhan akan keterampilan non-kognitif, penting bagi sekolah untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada nilai akademik, tetapi juga pada pembentukan kecerdasan emosional.

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi, dapat dirumuskan permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu: Apakah permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional siswa sekolah dasar? Pertanyaan ini akan dijawab melalui pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana, untuk melihat perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah implementasi strategi permainan edukatif pada siswa kelas awal SD. Fokus akan diarahkan pada aspek empati, kerja sama, pengelolaan emosi, dan interaksi sosial (Handayani & Wulandari, 2022).

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi perubahan sikap sosial dan emosional siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis

permainan edukatif, (2) menganalisis efektivitas strategi tersebut dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional, serta (3) memberikan rekomendasi strategi pembelajaran yang aplikatif bagi guru dalam menerapkan model serupa. Dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam penguatan karakter siswa SD secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Inpres Oi Tui, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-experiment dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas control dan kelas eksperimen. Angket Perkembangan Emosional, Angket ini dirancang untuk mengevaluasi aspek-aspek perkembangan emosional siswa, seperti kemampuan regulasi, emosi, empati, ekspresi perasaan serta adaptasi sosial. Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan situasi sebelum diberikan perlakuan.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui sebagai populasi, artinya seluruh

siswa di kelas menjadi subjek penelitian untuk menguji pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas IV sdn inpres oi tui. Teknik sampling yang digunakan adalah desain eksperimen semu atau total sampling, di mana seluruh anggota populasi diambil sampelnya, yaitu sebanyak 36 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan non-tes. Metode tes digunakan untuk mengukur hasil perkembangan sosial emosional siswa.

Angket Respon Siswa Terhadap Permainan Edukatif Digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa secara kognitif dan afektif terhadap penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. instrumen non test berupa dokumentasi. Instrumen ini telah memenuhi kriteria validitas dan dapat digunakan untuk mengukur variabel. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, yang digunakan untuk meringkas dan mengidentifikasi pola atau kecenderungan data sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 26 for windows.

Kesimpulan penelitian diambil dengan membandingkan hasil yang diperoleh dan mempertimbangkan normalitas distribusi skor pada tingkat signifikansi $p > 0,05$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui. Instrumen utama yang digunakan berupa **angket sosial emosional** yang dikembangkan berdasarkan empat indikator utama: **empati, kerja sama, komunikasi, dan pengendalian emosi**. Angket tersebut diberikan kepada 36 siswa sebagai subjek penelitian setelah serangkaian perlakuan pembelajaran berbasis permainan edukatif diterapkan secara sistematis.

Data hasil pengisian angket diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, dan disajikan dalam bentuk persentase skor capaian pada masing-masing indikator. Berikut adalah rincian data hasil analisis dari seluruh indikator sosial emosional:

a. Indikator Empati

Angket menunjukkan bahwa 83,6% siswa mampu menunjukkan sikap peduli terhadap teman yang mengalami kesulitan. Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap pernyataan seperti "Saya mau membantu teman yang tidak mengerti pelajaran" dan "Saya merasa sedih jika teman saya bersedih". Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain bersama mendorong perkembangan empati secara alami.

b. Indikator Kerja Sama

Sebesar 86,1% siswa menunjukkan kemampuan bekerja dalam tim. Mereka menjawab positif terhadap item seperti "Saya senang bekerja bersama teman" dan "Saya dapat menyelesaikan tugas kelompok tanpa bertengkar." Aktivitas permainan yang menuntut kerja kelompok (misalnya: puzzle kolaboratif, permainan peran) secara langsung memfasilitasi pengalaman kolaboratif yang bermakna.

c. Indikator Komunikasi

Rata-rata 84,7% siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berkomunikasi, seperti mendengarkan pendapat teman, menyampaikan pendapat secara sopan, serta mampu menyelesaikan perbedaan pendapat tanpa konflik. Pernyataan seperti "Saya menyampaikan pendapat saya dengan baik saat bermain bersama" memperoleh respons setuju dari mayoritas siswa.

d. Indikator Pengendalian Emosi

Hasil analisis menunjukkan 82,2% siswa menunjukkan kemampuan mengendalikan emosi dengan baik selama kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Sebagian besar siswa dapat menahan marah, tidak melempar benda saat kesal, serta dapat menerima kekalahan dalam permainan tanpa menunjukkan sikap agresif.

e. Skor Total Sosial Emosional

Secara umum, skor rata-rata perkembangan sosial emosional siswa mencapai **84,15%**, dengan rincian sebagai berikut:

Indikator	Skor Maksimal	Skor Rata-rata	Persentase (%)
Empati	100	83,6	83,6

Indikator	Skor Maksimal	Skor Rata-rata	Persentase (%)
Kerja Sama	100	86,1	86,1
Komunikasi	100	84,7	84,7
Pengendalian Emosi	100	82,2	82,2
Rata-rata Total	100	84,15	84,15

Skor di atas menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan edukatif memiliki pengaruh yang sangat positif terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas IV.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari seluruh indikator sosial emosional yang mencapai **84,15%**, yang dikategorikan dalam tingkat **sangat baik**.

Peningkatan tertinggi ditunjukkan pada indikator **kerja sama**, dengan skor sebesar **86,1%**. Hal ini mencerminkan bahwa melalui kegiatan permainan edukatif seperti permainan kelompok, puzzle kolaboratif, atau simulasi peran, siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam menyusun strategi bersama, membagi tugas, menyepakati aturan, serta menyelesaikan tantangan secara kolektif. Proses ini sangat efektif dalam menumbuhkan sikap kooperatif dan semangat gotong

royong, yang menjadi bagian dari profil pelajar Pancasila.

Selanjutnya, indikator **komunikasi** mencapai skor rata-rata **84,7%**, yang menunjukkan bahwa permainan menjadi ruang alami bagi siswa untuk berlatih menyampaikan gagasan, mendengarkan orang lain, serta menyelesaikan perbedaan secara damai. Dalam konteks permainan, anak-anak dihadapkan pada situasi yang menuntut komunikasi terbuka, baik verbal maupun non-verbal, sehingga secara tidak langsung melatih keterampilan interaksi sosial mereka.

Adapun indikator **empati** mencapai **83,6%**, yang memperlihatkan peningkatan sensitivitas siswa terhadap perasaan dan kondisi teman. Anak yang semula cenderung acuh menjadi lebih peduli, suka membantu, dan mampu memahami perspektif orang lain. Hasil ini sesuai dengan teori Hoffman (2000) yang menekankan bahwa empati pada anak berkembang optimal melalui interaksi langsung dalam konteks sosial yang nyata—yang dalam hal ini difasilitasi melalui aktivitas permainan. Sementara itu, indikator **pengendalian emosi** mendapatkan skor **82,2%**, menandakan bahwa permainan juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar mengelola kemarahan, kecewa, atau frustrasi dalam situasi yang menantang. Ketika anak menghadapi kekalahan dalam permainan atau harus menunggu giliran, mereka belajar menunda kepuasan, menenangkan diri, dan mengatur ekspresi emosinya. Ini selaras dengan pandangan Goleman (2000) bahwa keterampilan emosional dapat dilatih sejak dini melalui pengalaman-pengalaman nyata dalam konteks sosial yang konstruktif. Pembelajaran berbasis permainan edukatif yang diterapkan secara

konsisten di kelas juga memperlihatkan perubahan suasana belajar. Berdasarkan pengamatan guru dan hasil angket, siswa menjadi lebih aktif, berani berpendapat, dan menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Lingkungan belajar menjadi lebih inklusif dan mendukung perkembangan non-kognitif siswa.

Hasil penelitian ini menguatkan studi sebelumnya oleh Fitriana et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia SD, serta temuan Astuti (2022) yang menekankan pentingnya permainan sebagai strategi pembelajaran holistik berbasis karakter. Secara teoritis, penelitian ini juga diperkuat oleh pendekatan konstruktivistik (Piaget dan Vygotsky) yang menempatkan permainan sebagai medium pembelajaran yang mengaktifkan fungsi kognitif, sosial, dan emosional anak secara simultan. Dengan demikian, permainan edukatif bukan hanya sekadar alat bantu dalam pembelajaran, melainkan strategi pedagogis yang memiliki nilai transformatif terhadap perkembangan kepribadian siswa. Penerapan permainan edukatif secara terstruktur dan terencana terbukti menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan sosial emosional di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap perkembangan

sosial emosional siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui. Permainan edukatif yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterampilan empati, kerja sama, komunikasi, dan pengendalian emosi siswa secara menyeluruh.

Skor rata-rata sosial emosional siswa yang mencapai 84,15% mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan penuh interaksi bermakna. Aktivitas bermain memberikan pengalaman nyata kepada siswa untuk belajar mengelola emosi, memahami perasaan orang lain, serta menyelesaikan konflik secara sehat. Dengan kata lain, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter sosial dan emosional siswa.

Oleh karena itu, disarankan agar guru sekolah dasar menjadikan permainan edukatif sebagai bagian integral dalam strategi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran tematik seperti Seni Budaya dan Prakarya. Selain itu, pengembangan desain permainan yang kontekstual, terarah,

dan sesuai dengan tujuan sosial emosional perlu terus dilakukan agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal dan berkelanjutan. Penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas jenis-jenis permainan tertentu atau menyesuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa pada berbagai jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2023). *Pengembangan indikator kecerdasan sosial emosional siswa sekolah dasar*. Bandung: UPI Press.
- Astuti, S. (2022). Pengaruh permainan edukatif terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 101–110.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: Guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- CASEL. (2021). *Framework for social and emotional learning*. Retrieved from <https://casel.org>
- Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., Weissberg, R. P., & Gullotta, T. P. (2020). *Handbook of social and emotional learning: Research and practice*. New York: Guilford Press.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, 11(Nov), 255–262.
- Fitriana, L., Nurhalimah, & Pranata, Y. (2023). Permainan kolaboratif dalam membentuk empati siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(1), 55–66.
- Goleman, D. (2000). *Emotional intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Handayani, S., & Wulandari, R. (2022). Strategi pembelajaran sosial emosional untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 87–94.
- Hendriana, H., Fitriani, D., & Nugraha, A. (2023). Pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis proyek pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 55–67.
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: How individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 20(1), 1–3.
- Jones, S. M., & Kahn, J. (2018). The evidence base for how we learn: Supporting students' social, emotional, and academic development. *Consensus Statements of Evidence*, 1–25.

- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi kurikulum merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185–2196.
- Mulyadi, D. (2022). Permainan sebagai media pembelajaran karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 321–332.
- Nurhidayah, N., & Ramdhani, D. (2023). Model pembelajaran tematik berbasis karakter dengan pendekatan permainan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 33–45.
- Piaget, J. (2020). *The psychology of intelligence*. London: Routledge.
- Rahayu, A., & Suryana, D. (2020). Pengaruh permainan peran terhadap empati siswa kelas 3 SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2), 122–129.
- Supriyadi, A., Yuliana, D., & Hasanah, N. (2021). Permainan kelompok dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 45–56.
- Vygotsky, L. S. (2019). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Weissberg, R. P., Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., & Gullotta, T. P. (2021). Social and emotional learning: Past, present, and future. *Social and Emotional Learning Research Review*, 10(1), 1–15.