

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF (PUZZEL) TERHADAP  
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA KELAS IV  
SDN INPRES OI TUI**

St. Irma yuningsih<sup>1</sup> Muhamad ajar<sup>2</sup> Hairunisa<sup>3</sup>  
123PGSD STKIP Taman Siswa Bima

Alamat e-mail : [Stirmayuningsih@gmail.com](mailto:Stirmayuningsih@gmail.com), [muhamadajwar06@gmail.com](mailto:muhamadajwar06@gmail.com)  
[anis010286@gmail.com](mailto:anis010286@gmail.com),

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effect of educational games on the social-emotional development of fourth-grade students at SDN Inpres Oi Tui. The research employed a quasi-experimental method with a pretest–posttest non-equivalent control group design. The sample consisted of 36 students, divided into two groups: 18 students in the experimental class and 18 students in the control class. The instrument used was a validated and reliable social-emotional development test. Data analysis included normality testing, the Wilcoxon Signed Rank Test, and effect size calculation. The results revealed a significant improvement in the experimental group’s social-emotional scores, with the mean increasing from 51.11 (pretest) to 80.00 (posttest). Meanwhile, the control group’s mean increased from 31.66 to 58.33. The Wilcoxon test produced a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating that educational games had a significant effect on students’ social-emotional development. These findings confirm that educational games are effective in enhancing students’ empathy, cooperation, communication, and emotional regulation. The study highlights the importance of integrating educational games into classroom learning as a strategy to strengthen not only cognitive outcomes but also students’ social-emotional intelligence.*

**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. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest–posttest non-equivalent control group*. Sampel penelitian berjumlah 36 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 18 siswa pada kelas eksperimen dan 18 siswa pada kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes perkembangan sosial emosional yang telah divalidasi dan reliabel. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji Wilcoxon Signed Rank Test, serta perhitungan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor sosial emosional yang signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata pretest sebesar 51,11 dan meningkat menjadi 80,00 pada posttest. Sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 31,66 menjadi 58,33. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti

terdapat pengaruh signifikan permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa. Temuan ini menegaskan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan empati, kerjasama, komunikasi, dan pengendalian emosi siswa. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru untuk mengintegrasikan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan kecerdasan sosial emosional siswa.

**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 7 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**

Jenis penelitian ini adalah **kuasi eksperimen** (quasi experiment). Desain kuasi eksperimen dipilih karena penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel yang telah terbentuk sebelumnya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan (treatment) terhadap variabel terikat dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest–posttest non-equivalent control group design, di mana kedua kelompok

diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal, kemudian diberi perlakuan yang berbeda, dan pada akhir pembelajaran diberikan posttest untuk mengetahui hasil setelah perlakuan.

Rancangan desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = pretest
- O<sub>2</sub> = posttest
- X = perlakuan (pembelajaran dengan model yang ditentukan peneliti)

**Populasi dan Sampel Penelitian**  
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui tahun ajaran 2024/2025. Sampel Penelitian

Sampel penelitian berjumlah 36 siswa, terdiri dari 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampling kluster (cluster sampling), yaitu memilih dua kelas yang sudah ada di sekolah. Selanjutnya, kelas ditentukan secara acak untuk menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes perkembangan sosial emosional. Instrumen divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi dan kejelasan butir soal. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria  $\geq 0,70$  sebagai batas penerimaan (Taber, 2018).

Data dianalisis menggunakan uji t sampel berpasangan (Paired Sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene's Test (Ghozali, 2021). Apabila data tidak berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test. Efektivitas perlakuan dihitung menggunakan Effect Size Cohen's d untuk mengetahui besar pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa SDN Inpres Oi tui.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 18 siswa dan kelas kontrol

dengan jumlah 18 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran inovatif (misalnya *Problem Based Learning* berbantuan permainan edukatif), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sesuai metode guru. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas memperoleh pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah perlakuan, kedua kelas memperoleh posttest untuk melihat perkembangan hasil belajar/motivasi siswa.

**Tabel 1 deskripsi**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>
Pretest kontrol	18	20	50	31.66
Posttest kontrol	18	40	70	58.33
Prottest eksperimen	18	30	70	51.11
Posttest eksperimen	18	60	90	80.00

Nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol adalah 31,66, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 51,11. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, tetapi keduanya masih tergolong rendah

dalam aspek sosial emosional. Posttest Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol meningkat menjadi 58,33. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest meningkat lebih tinggi yaitu menjadi 80,00. Peningkatan (Gain Score Kelas kontrol:  $58,33 - 31,66 = 26,67$ . Kelas eksperimen:  $80,00 - 51,11 = 28,89$  Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi.

**Tabel 2 normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest kontrol	.202	18	.051	.864	18	.014
Posttest kontrol	.205	18	.043	.871	18	.018
Pretest eksperimen	.209	18	.036	.917	18	.116
Posttest eksperimen	.222	18	.019	.860	18	.012

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji kolmogorov - smirnov diperoleh nilai signifikansi data pretest kontrol sebesar .051 dan

pada pretest kontrol .043. sedangkan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* hasil kontrol .014. dan pada posttest kontrol .018. Berdasarkan tabel diatas Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dibandingkan dengan nilai probabilitasnya yaitu 0.05 dan berdasarkan hasil ini artinya data tidak berdistribusi normal.

Sedangkan Hasil uji normalitas pada data pretest *eksperimen* menggunakan uji *Shapiro-wilk* diperoleh nilai signifikansi .116, dan menggunakan uji kolmogrov-smirnov hasil signifikasi sebesar .036. adapapun pada posttest *eksperimen* menggunakan uji *Shapiro-wilk* diperoleh nilai signifikansi .012, dan menggunakan uji kolmogrov-smirnov hasil signifikasi sebesar .019. Berdasarkan tabel diatas Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dibandingkan dengan nilai probabilitasnya yaitu 0.05 dan berdasarkan hasil ini artinya pada data posttest *eksperimen* data berdistribusi tidak normal. Sehingga pada cases ini kita tidak bisa melanjutkan pada uji t karena Jika data kelas *kontrol* normal sedangkan data kelas *eksperimen* tidak normal, kita tidak bisa

langsung melanjutkan uji t karena uji t memiliki asumsi bahwa data pada kedua kelompok harus berdistribusi normal.

Hasil ini menunjukkan bahwa data kelas *kontrol* dan *kelas eksperimen* tidak berdistribusi normal, sehingga tidak dapat dilanjutkan analisis menggunakan uji hipotesis (uji t) karena syarat uji adalah asumsi normalitas harus terpenuhi sedangkan pada penelitian ini, uji normalitas tidak terpenuhi. Sehingga dilakukan pengujian non parametrik yaitu analisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

**Tabel 3 Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Pretest	Posttest
Z	-3.778 <sup>b</sup>	-3.760 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on negative ranks.		

Berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon* pada tabel 4.13 di atas, maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dibandingkan nilai probabilitas yaitu 0.05, sehingga keputusan hipotesisnya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang artinya terdapat pengaruh permainan edukatif

terhadap perkembangan sosial emosional siswa SDN Inpres Oitui.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa. Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 31,66 dan meningkat menjadi 58,33 pada posttest. Sedangkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan permainan edukatif mengalami peningkatan rata-rata dari 51,11 pada pretest menjadi 80,00 pada posttest. Perbedaan gain score antara kedua kelompok (26,67 pada kontrol dan 28,89 pada eksperimen) memperlihatkan bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi.

Uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian besar data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji *Wilcoxon* memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional siswa SDN Inpres Oi Tui.

Temuan ini memperkuat teori Piaget (2020) dan Vygotsky (2019) yang menekankan bahwa bermain merupakan cara alami dan efektif dalam mendukung perkembangan anak usia sekolah dasar. Bermain tidak hanya memberikan pengalaman menyenangkan, tetapi juga melatih anak dalam mengembangkan empati, kerjasama, pengendalian emosi, serta kemampuan berinteraksi sosial. Dalam konteks penelitian ini, permainan edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga siswa terdorong untuk bekerja sama, memahami perasaan teman, serta menyelesaikan konflik dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan studi Rahayu & Suryana (2020) yang menunjukkan bahwa permainan peran mampu meningkatkan empati dan pengendalian emosi pada siswa sekolah dasar. Demikian pula penelitian Supriyadi et al. (2021) mengungkapkan bahwa permainan kelompok dapat mengembangkan

keterampilan komunikasi dan penyelesaian konflik. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan kembali bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial emosional siswa.

Selain itu, penerapan permainan edukatif dalam penelitian ini relevan dengan semangat Kurikulum 2013 dan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan penguatan karakter, gotong royong, dan kemandirian (Kemendikbudristek, 2022). Permainan edukatif bukan sekadar selingan, melainkan strategi pedagogis yang terintegrasi dalam pembelajaran. Dengan permainan, siswa lebih aktif, terlibat, dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada terciptanya iklim kelas yang positif dan kondusif bagi perkembangan sosial emosional.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar bahwa permainan edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif. Guru dapat mengadaptasi berbagai bentuk permainan seperti

simulasi kelompok, puzzle kolaboratif, permainan peran, atau aktivitas kreatif lainnya sesuai dengan materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek sosial emosional yang sangat penting bagi perkembangan anak di era abad 21.

### **E. Kesimpulan**

Permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest ke posttest yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dengan gain score sebesar 28,89 pada eksperimen dan 26,67 pada kontrol. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan aspek sosial emosional siswa, terutama dalam hal empati, kerja sama, komunikasi, dan pengendalian emosi. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan bukan hanya

berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu menumbuhkan karakter sosial emosional siswa sekolah dasar secara sistematis.

### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

Bagi Guru disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang menuntut kerjasama dan interaksi sosial. Guru perlu memilih jenis permainan yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, agar tujuan akademik dan sosial emosional dapat tercapai secara bersamaan. Bagi Sekolah Pihak sekolah dapat menjadikan permainan edukatif sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013 dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Sekolah juga dapat memfasilitasi pelatihan guru dalam merancang permainan edukatif yang kreatif dan kontekstual. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel 36 siswa. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan

cakupan sampel yang lebih luas, tingkat kelas yang berbeda, atau variasi jenis permainan edukatif, sehingga hasilnya dapat lebih general dan komprehensi

## **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. *processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 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*