

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RESOLUSI KONFLIK BERBASIS
CARTOON DIGITAL (PRK-CD) TERHADAP KEMAMPUAN RESOLUSI
KONFLIK SISWA KELAS IV SDN 025 CIKUTRA BANDUNG**

Daffa Wahid Prasetyo^{1*}, Yona Wahyuningsih², Agus Mulyana³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI Kampus di Cibiru
Universitas Pendidikan Indonesia
*corresponding author**: daffawahidp84@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Digital Cartoon-Based Conflict Resolution Learning Model (PRK-CD) on the conflict resolution skills of fourth-grade students at SDN 025 Cikutra Bandung. A quantitative approach was employed using a True Experiment method with a Pretest-Posttest Group Design. The research sample consisted of 25 fourth-grade students selected through Cluster Random Assignment. Data collection utilized a self-rating scale questionnaire measuring 9 dimensions of conflict resolution skills. The results of hypothesis testing using a Paired Sample T-Test proved that there is a highly significant effect of implementing the PRK-CD Model (Sig. value $0.000 < 0.05$). Based on the N-Gain analysis, students achieved a score of 0.68, classified in the medium-to-high category. These findings indicate that the PRK-CD Model is effective in improving students' conflict resolution skills in an urban school environment, particularly through conflict scenarios relevant to students' daily interactions in dense classrooms.

Keywords: *Conflict Resolution, Digital Cartoon, Elementary School Students, True Experiment, PRK-CD Model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis *Cartoon Digital* (PRK-CD) terhadap kemampuan resolusi konflik siswa kelas IV SDN 025 Cikutra Bandung. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *True Experiment* menggunakan desain *Pretest-Posttest Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV yang dipilih melalui teknik *Cluster Random Assignment*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket skala penilaian diri yang mengukur 9 dimensi kemampuan resolusi konflik. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan Model PRK-CD (nilai Sig. $0,000 < 0,05$). Berdasarkan analisis N-Gain, siswa SDN 025 Cikutra memperoleh skor sebesar 0,68 yang tergolong dalam kategori sedang menuju tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa Model PRK-CD efektif meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa di lingkungan sekolah perkotaan, khususnya melalui skenario konflik yang relevan dengan keseharian siswa di kelas yang padat interaksi.

Kata Kunci: *Resolusi Konflik, Cartoon Digital, Siswa Sekolah Dasar, True Experiment, Model PRK-CD*

A. Pendahuluan

Pendidikan pada abad ke-21 tidak lagi hanya sebagai medium transmisi pengetahuan akademik, melainkan telah bergeser menjadi proses inkubasi kompetensi holistik. Dalam paradigma pendidikan modern, pilar "belajar untuk hidup bersama" (*learning to live together*) sebagaimana dirumuskan UNESCO menempati posisi sentral. Dunia pendidikan dituntut untuk membekali generasi muda dengan kecerdasan sosial-emosional, di mana kemampuan resolusi konflik menjadi salah satu pilar utamanya.

Sekolah merupakan laboratorium bagi perkembangan karakter di mana anak-anak belajar menjalin relasi, bernegosiasi, berkolaborasi, dan mengelola perbedaan. Namun, dinamika interaksi di sekolah tidak pernah steril dari konflik. SDN 025 Cikutra Bandung sebagai sekolah negeri perkotaan memiliki kepadatan interaksi yang sangat tinggi dengan latar belakang sosial-ekonomi yang heterogen. Konflik interpersonal sering kali dipicu oleh "persaingan dominasi" dalam ruang kelas dan lapangan bermain. Faktor kepadatan populasi kelas dan

keterbatasan ruang publik sekolah kerap memicu gesekan fisik maupun verbal yang tidak dibarengi dengan keterampilan regulasi emosi yang memadai.

Fase perkembangan siswa kelas IV Sekolah Dasar (rentang usia 9 hingga 11 tahun) merupakan periode transisi yang sangat menentukan. Merujuk pada Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, anak pada usia ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis tentang peristiwa fisik, namun secara psikososial sedang mengalami pergeseran orientasi dari keluarga ke kelompok teman sebaya (*peer group*). Transisi ini sering kali diwarnai oleh benturan ego dan ketidakmampuan dalam mengelola emosi negatif. Jika dibiarkan tanpa intervensi, pola penyelesaian konflik yang agresif atau pasif-agresif akan mengkristal dan terbawa hingga dewasa, yang berisiko memicu fenomena perundungan (*bullying*) yang sistematis (Hidayah et al., 2019).

Pendekatan pedagogis tradisional yang mengandalkan ceramah satu arah mengenai "budi pekerti" terbukti tidak lagi memadai.

Terdapat kebutuhan mendesak akan inovasi intervensi yang mampu menjangkau dunia subjektif anak. Generasi siswa saat ini adalah *digital natives* yang secara kognitif lebih responsif terhadap media visual dan naratif. Dalam konteks inilah, Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis *Cartoon Digital* (PRK-CD) menawarkan sebuah terobosan metodologis.

Inovasi PRK-CD yang merujuk pada pengembangan oleh Wahyuningsih (2025) memanfaatkan kekuatan media animasi untuk menciptakan "distansi estetis" (*aesthetic distance*). Media kartun digital tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga, tetapi sebagai simulasi realitas yang aman bagi anak. Melalui karakter-karakter animasi yang mengalami skenario konflik serupa dengan kehidupan nyata, siswa dapat melakukan analisis secara objektif tanpa merasa terancam secara emosional. Sintaks PRK-CD yang terdiri dari tahapan Stimulasi, Amati, Rasakan, Lakukan, dan Refleksi dirancang secara sistematis untuk melatih keterampilan empati dan pemecahan masalah secara kolaboratif.

Wahyuningsih dan Maftuh (2026) telah membuktikan bahwa penerapan model PRK-CD secara signifikan mampu meningkatkan sikap prososial siswa, terutama pada aspek empati, kerja sama, dan kepedulian terhadap teman sebaya ($t=4,87$; $p<0,001$). Pembelajaran yang memanfaatkan media kartun digital dengan narasi konflik sosial sederhana ini terbukti mampu menstimulasi refleksi moral serta mendorong interaksi positif antar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis *Cartoon Digital* (PRK-CD) terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa kelas IV di SDN 025 Cikutra Bandung? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dan signifikansi penerapan Model PRK-CD terhadap kemampuan resolusi konflik siswa kelas IV di SDN 025 Cikutra Bandung.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Kemampuan Resolusi Konflik

Konflik merupakan suatu situasi di mana dua pihak atau lebih memiliki tujuan, nilai, atau kepentingan yang tidak sejalan dan saling bertentangan (Dewi & Maftuh, 2020). Resolusi konflik didefinisikan sebagai sebuah proses untuk mencapai solusi yang dapat diterima bersama (*win-win solution*), yang tidak hanya menyelesaikan masalah tetapi juga menjaga atau bahkan memperbaiki hubungan antar individu (Wahyuningsih, 2025). Kemampuan ini merupakan kompetensi sosial krusial yang memungkinkan siswa menavigasi perbedaan secara efektif tanpa harus menggunakan agresi atau kekerasan.

Berdasarkan kerangka teoretis yang dikembangkan oleh Wahyuningsih (2025), kemampuan resolusi konflik dapat diuraikan menjadi sembilan dimensi fundamental, yaitu: (1) Kemampuan Orientasi, yakni sikap dasar bahwa konflik adalah hal normal dan dapat menjadi peluang bertumbuh; (2) Kemampuan Persepsi, yaitu keterampilan melihat situasi dari berbagai sudut pandang melalui empati; (3) Kemampuan Emosi, yaitu kemampuan mengenali dan mengelola emosi diri; (4) Kemampuan

Komunikasi yang efektif, mencakup keterampilan verbal dan non-verbal; (5) Kemampuan Berpikir Kreatif untuk menghasilkan alternatif solusi; (6) Kemampuan Berpikir Kritis untuk menganalisis akar masalah; (7) Kemampuan Negosiasi untuk mencapai kesepakatan bersama; (8) Kemampuan Mediasi sebagai pihak ketiga yang netral; dan (9) Kemampuan Pengambilan Keputusan secara sistematis (Wahyuningsih, 2025).

2. Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis Cartoon Digital (PRK-CD)

Model PRK-CD adalah sebuah desain pembelajaran inovatif yang dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa sekolah dasar (Wahyuningsih, 2025). Model ini didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika relevan dengan dunia siswa dan disajikan dalam format yang menarik. Penggunaan *Cartoon Digital* sebagai media utama memiliki beberapa landasan teoretis: (a) kartun mampu menyajikan konsep-konsep sosial abstrak dalam bentuk narasi visual yang konkret; (b) sifatnya yang menarik secara visual dapat

meningkatkan motivasi dan keterlibatan (*engagement*) siswa; dan (c) model ini mengintegrasikan teknologi dalam pedagogi, sejalan dengan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK).

Sintaks Model PRK-CD terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu: (1) Stimulasi Konflik, guru menyajikan skenario konflik melalui media *Cartoon Digital*; (2) Amati Konflik, siswa mengidentifikasi masalah, tokoh yang terlibat, dan pemicu konflik; (3) Rasakan Konflik, siswa berempati dengan para tokoh dan memahami perasaan masing-masing pihak; (4) Lakukan, siswa terlibat aktif dalam pemecahan masalah melalui diskusi kelompok dan bermain peran (*role-playing*); serta (5) Refleksi Resolusi Konflik, siswa bersama guru mengevaluasi berbagai solusi yang diusulkan dan menarik kesimpulan (Wahyuningsih, 2025).

3. Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas IV

Siswa kelas IV yang berada pada rentang usia 9 hingga 10 tahun telah memasuki tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Jean Piaget, di mana kemampuan berpikir logis mulai menggantikan

pemikiran intuitif (Santrock, 2018). Pada fase ini, mereka mulai mampu melakukan *perspective-taking* atau pengambilan sudut pandang, yang menjadi fondasi intelektual untuk memahami bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi sosial. Secara sosial-emosional, fokus siswa mulai bergeser dari lingkungan keluarga menuju lingkungan teman sebaya. Meskipun demikian, mereka sering kali masih menghadapi hambatan dalam mengontrol emosi negatif yang bersifat impulsif. Tanpa pemahaman mengenai teknik resolusi konflik yang tepat, siswa cenderung menyelesaikan masalah melalui cara yang kurang konstruktif, seperti perilaku agresif atau penarikan diri secara sosial (Fisher, 2000).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan Model PRK-CD terhadap kemampuan resolusi konflik siswa melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam desain ini,

satu kelompok subjek diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal kemampuan resolusi konflik, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Model PRK-CD, dan selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah perlakuan. Dengan demikian, efektivitas model pembelajaran dapat diidentifikasi melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah intervensi (Fraenkel et al., 2012).

Penelitian dilaksanakan di SDN 025 Cikutra Bandung. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik cluster sampling, dengan satu kelas ditetapkan sebagai kelompok penelitian. Instrumen yang digunakan adalah Skala Kemampuan Resolusi Konflik yang mengacu pada sembilan dimensi resolusi konflik menurut Wahyuningsih (2025). Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert modifikasi tiga poin, yaitu skor 3 (Selalu), skor 2 (Kadang-kadang), dan skor 1 (Tidak Pernah). Instrumen penelitian telah melalui proses validasi isi (*expert judgment*) serta pengujian reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan nilai lebih

dari 0,60 sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Perlakuan diberikan melalui pembelajaran menggunakan tiga seri buku *cartoon digital*, yaitu (1) *Aduh Penggarisku Patah!* yang berfokus pada pengembangan tanggung jawab dan penyelesaian konflik akibat kerusakan barang, (2) *Jangan Lalai Piket Ya!* yang melatih kemampuan negosiasi dan kerja sama kelompok, serta (3) *Dimana Sepatuku?* yang melatih kemampuan mediasi dan pengelolaan emosi akibat kesalahpahaman. Pada setiap sesi pembelajaran diterapkan sintaks Model PRK-CD yang terdiri atas tahap Stimulasi, Amati, Rasakan, Lakukan, dan Refleksi secara sistematis dan berkelanjutan.

Analisis data dilakukan melalui empat tahapan. Pertama, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik dan sebaran data penelitian. Kedua, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Ketiga, analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa setelah perlakuan. Skor N-Gain dikategorikan menjadi tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq$

$g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) (Hake, 1999). Keempat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest setelah penerapan Model PRK-CD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum kemampuan resolusi konflik siswa SDN 025 Cikutra sebelum dan sesudah penerapan Model PRK-CD. Hasil analisis disajikan pada tabel berikut

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kemampuan Resolusi Konflik SDN 025 Cikutra

Variabel	N	Min	Max	Mean
Pretest	25	1,22	1,78	1,52
Posttest	25	1,67	2,44	2,10

Sumber: Data penelitian (diolah, 2026)

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor kemampuan resolusi konflik siswa SDN 025 Cikutra sebelum penerapan Model PRK-CD sebesar 1,52. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata skor meningkat menjadi 2,10. Peningkatan ini membuktikan bahwa kemampuan resolusi konflik siswa mengalami perkembangan yang positif setelah diterapkan pembelajaran berbasis *cartoon digital*.

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-Rata Ketiga Instrumen Cartoon Digital

Instrumen	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
Buku Penggaris	25	1,60	2,23
Buku Piktet	25	1,43	2,01
Buku Sepatu	25	1,52	2,07

Sumber: Data penelitian (diolah, 2026)

Berdasarkan Tabel 2, seluruh instrumen Model PRK-CD berhasil memberikan peningkatan kemampuan resolusi konflik yang positif. Pada siswa SDN 025 Cikutra, peningkatan tertinggi terjadi pada instrumen Buku Penggaris dengan peningkatan sebesar 0,63 poin. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan aturan, ketertiban di dalam kelas, dan tanggung jawab meminjam barang paling signifikan dampaknya pada siswa di lingkungan sekolah urban yang cenderung memiliki kepadatan kelas dan intensitas interaksi yang tinggi.

2. Uji Prasyarat Analisis

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Variabel	Sig.
Pretest SDN 025 Cikutra	0,098
Posttest SDN 025 Cikutra	0,176

Sumber: Data penelitian (diolah, 2026)

Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,354 ($> 0,05$), sehingga data bersifat homogen dan asumsi parametrik terpenuhi.

3. Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test SDN 025 Cikutra

Pasangan Data	Rata-rata Selisih	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest – Pretest	28,120	15,725	24	0,000

Sumber: Data penelitian (diolah, 2026)

4. Analisis N-Gain

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain SDN 025 Cikutra

Sekolah	N-Gain	Kategori
SDN 025 Cikutra	0,68	Sedang (Mendekati Tinggi)

Sumber: Data penelitian (diolah, 2026)

Perolehan skor N-Gain sebesar 0,68 masuk ke dalam kategori "Sedang", namun angka tersebut nyaris menyentuh batas kategori tinggi (0,70). Pencapaian ini membuktikan bahwa Model PRK-CD sangat efektif dan berhasil diterapkan di sekolah negeri perkotaan. Peningkatan ini utamanya didorong oleh efektivitas cerita digital dalam membantu siswa meredam impulsivitas dan emosi sesaat, yang merupakan pemicu konflik paling utama di tengah ruang kelas yang padat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 025 Cikutra Bandung, diperoleh temuan bahwa penerapan Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis *Cartoon Digital* (PRK-CD) memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan resolusi konflik siswa. Peningkatan ini sangat sejalan dengan karakteristik kognitif siswa kelas IV. Merujuk pada teori perkembangan kognitif Piaget (1952) dan Santrock (2018), anak pada usia ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka

masih sangat membutuhkan pijakan pada objek atau visualisasi yang nyata. Penggunaan media *cartoon digital* dalam model ini berhasil menjembatani konsep sosial yang abstrak seperti empati, kompromi, dan tanggung jawab menjadi bentuk narasi visual yang konkret dan mudah dicerna oleh anak-anak (Wahyuningsih, 2025).

Pada tahap awal (*pretest*), sebagian besar siswa SDN 025 Cikutra masih menunjukkan kemampuan resolusi konflik yang belum optimal. Siswa cenderung menggunakan strategi yang kurang adaptif, seperti bersikap impulsif, agresif, atau menghindari (*avoidance*) ketika menghadapi gesekan dengan teman sebaya. Kondisi ini relevan dengan pandangan Fisher (2000) yang menegaskan bahwa tanpa adanya intervensi dan pemahaman mengenai teknik resolusi konflik yang tepat, siswa cenderung merespons pertikaian dengan cara-cara yang kurang konstruktif.

Penerapan sintaks Model PRK-CD (Stimulasi, Amati, Rasakan, Lakukan, dan Refleksi) menginisiasi pengalaman belajar yang sangat aktif. Pada tahap "Rasakan" dan "Lakukan", siswa secara langsung difasilitasi untuk melakukan *perspective-taking*,

yaitu keluar dari pemikiran egosentris untuk mencoba memahami sudut pandang serta perasaan orang lain (Desmita, 2017). Proses bermain peran (*role-playing*) dalam menyelesaikan simulasi masalah sosial terbukti melatih regulasi emosi dan komunikasi asertif. Temuan ini menguatkan hasil penelitian terdahulu dari Istianti et al. (2022) dan Wahyuningsih & Maftuh (2026).

Secara spesifik pada konteks SDN 025 Cikutra, instrumen Buku Penggaris memberikan dampak perbaikan perilaku yang paling menonjol. Di sekolah negeri perkotaan, kepadatan interaksi fisik di ruang kelas sering kali memicu gesekan secara langsung akibat pelanggaran ruang personal atau ketidaksengajaan merusak barang pinjaman (Mulyani, 2020). Oleh karena itu, simulasi pertanggungjawaban dalam narasi Buku Penggaris menjadi intervensi yang paling tepat sasaran bagi siswa urban. Tingginya relevansi skenario konflik dengan kehidupan nyata siswa menjadi kunci keberhasilan model ini dalam mengubah perilaku.

Jika ditinjau dari perspektif konstruktivisme, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa

membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif (Vygotsky, 1978). *Cartoon digital* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati fenomena, menganalisis masalah, serta menyusun solusi berdasarkan pemahaman yang mereka miliki. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri maupun kolaboratif (Bodine & Crawford, 1998).

Keberhasilan implementasi Model PRK-CD di SDN 025 Cikutra memberikan sumbangsih empiris terhadap kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam ranah pendidikan karakter. Penelitian ini membuktikan bahwa teknologi digital tidak hanya relevan untuk memvisualisasikan mata pelajaran eksakta, tetapi juga sangat efektif dikemas sebagai ruang simulasi yang aman untuk melatih kecerdasan sosial-emosional siswa jenjang sekolah dasar. Meskipun kepadatan murid di sekolah urban menuntut energi ekstra dari guru untuk mempertahankan fokus siswa, Model PRK-CD tetap membuktikan

efektivitasnya sebagai solusi pedagogis abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis *Cartoon Digital* (PRK-CD) terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik siswa kelas IV SDN 025 Cikutra Bandung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Paired Sample T-Test* (nilai Sig. 0,000 < 0,05) dan capaian skor N-Gain sebesar 0,68 yang berada pada kategori sedang mendekati tinggi.

Model PRK-CD terbukti efektif meningkatkan sembilan dimensi kemampuan resolusi konflik melalui pendekatan berbasis *cartoon digital*. Di lingkungan sekolah perkotaan yang padat interaksi, model ini paling optimal bekerja melalui skenario konflik yang relevan dengan keseharian siswa, khususnya instrumen Buku Penggaris yang sukses melatih regulasi emosi, menekan impulsivitas, dan menumbuhkan sikap tanggung jawab. Temuan ini menegaskan bahwa Model PRK-CD merupakan instrumen pedagogis abad ke-21 yang adaptif,

efektif, dan berpotensi diintegrasikan sebagai bagian dari Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anabilla, A. R. P., Rahmah, N., Fitriyani, N., Aisyah, S., & Mu'alimin, M. (2024). Implementasi Resolusi Konflik dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 109-119.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, S. M., & Maftuh, B. (2020). The Value of "Silih Asah, Silih Asih, Silih Asuh" in Conflict Resolution Education at Elementary Schools. *Proceedings of the 2nd International Conference on Progressive Education (ICOPE 2019)*, 258–261.
- Dewi, S. M., Maftuh, B., Sapriya, S., & Wulan, E. (2021). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2691-2694.
- Fisher, S. (2000). *Working with Conflict: Skills and Strategies for Action*. Zed Books.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). McGraw-Hill.

- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association.
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.
- Hidayah, Y., Suyitno, S., & Sari, L. R. (2019). Analisis Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 4(1), 607-616.
- Hurlock, E. B. (2012). *Perkembangan Anak* (Jilid 1). Jakarta: Erlangga.
- Isbandiyah, Supriyanto, & Lestari, T. D. (2023). Analisis Model Pembelajaran Resolusi Konflik dalam Mengatasi Bullying pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(3), 229-241.
- Istianti, T., Hanudin, M. M., Wahyuningsih, Y., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Penggunaan Model Resolusi Konflik untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1655-1667.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60-70.
- Mulyani, D. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi, S., & Sumijati, S. (2021). Pelatihan Empati dan Perilaku Prosocial pada Anak Usia Sekolah Dasar. *PSIKODIMENSIA*, 20(1), 61-69.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuningsih, Y. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Resolusi Konflik Melalui Cartoon Digital (PRK-CD) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik Siswa Sekolah Dasar. Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wahyuningsih, Y., & Maftuh, B. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis Cartoon Digital terhadap Sikap Prosocial Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Wahyuningsih, Y., & Oktavia, A. (2022). Model Resolusi Konflik Berbantuan Wayang Sukuraga untuk Meningkatkan Empati Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal*

~~Gakrawala Pendas, 8(4), 1646-1654.~~

Yusuf, A. M. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenadamedia Group.

Bodine, R. J., & Crawford, D. K. (1998). *The handbook of conflict resolution education: A guide to building quality programs in schools*. Jossey-Bass.