

**PENGEMBANGAN KECERDASAN SOSIAL-EMOSIONAL MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR NEGERI
CICURUG 3 MAJALENGKA**

Agistia Indah Nurlistianawati¹, Wita Sri Wahyuni², Suherli Kusmana³

^{1,2,3}PGSD FPS Universitas Swadaya Gunung Jati

¹agistindah0508@gmail.com, ²witsri295@gmail.com, ³suherli333@gmail.com

ABSTRACT

Social-emotional intelligence (SEI) refers to individuals' ability to recognize, understand, and manage their own emotions and those of others, build healthy social relationships, and make responsible decisions. This study aims to describe the development of SEI through play activities among 2nd-grade students at SD Negeri Cicurug 3 Majalengka using a descriptive qualitative approach. Data were collected through semi-structured interviews, direct observation, and documentation. Observation involved all second-grade students during play activities, while in-depth interviews were conducted with four students selected through purposive sampling and one classroom teacher as the key informant. Data were analyzed using qualitative descriptive analysis techniques. The findings indicate that (1) students demonstrated positive development in social intelligence aspects; (2) emotional intelligence showed a generally positive developmental tendency; (3) the teacher acted as an empathic facilitator in supporting SEI development; and (4) the school culture consistently supported the development of SEI. These findings suggest that play activities can serve as an effective and natural medium for fostering social-emotional intelligence in lower elementary school students.

Keywords: *social-emotional intelligence, play activities, elementary school students, qualitative study*

ABSTRAK

Kecerdasan sosial-emosional (KSE) mengacu pada kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri dan orang lain, membangun hubungan sosial yang sehat, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan KSE melalui kegiatan bermain di kalangan siswa kelas 2 SD Negeri Cicurug 3 Majalengka dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi langsung, dan dokumentasi. Observasi melibatkan semua siswa kelas dua selama kegiatan bermain, sementara wawancara mendalam dilakukan dengan empat siswa yang dipilih melalui purposive sampling dan satu guru kelas sebagai informan kunci. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Temuan menunjukkan bahwa (1) siswa menunjukkan perkembangan positif dalam aspek kecerdasan sosial; (2) kecerdasan emosional menunjukkan kecenderungan perkembangan yang umumnya positif; (3) guru bertindak sebagai fasilitator empatik dalam mendukung pengembangan KSE; dan (4) budaya sekolah secara konsisten mendukung pengembangan KSE. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat berfungsi sebagai media yang efektif dan alami untuk menumbuhkan kecerdasan sosial-emosional pada siswa sekolah dasar rendah.

Kata Kunci: Kecerdasan sosial-emosional, aktivitas bermain, siswa sekolah dasar, studi kualitatif

A. Pendahuluan

Kecerdasan sosial-emosional (KSE) merujuk pada kemampuan dasar seseorang dalam mengidentifikasi, memahami, dan mengatur emosi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain, menciptakan interaksi sosial yang positif, serta membuat pilihan yang tepat (Brackett et al., 2019). Kecerdasan emosional memiliki peran yang lebih signifikan dalam mencapai kesuksesan hidup dibandingkan hanya berdasarkan kecerdasan intelektual (Falah, 2015). Dalam konteks pendidikan, program pengembangan KSE memiliki hubungan yang sangat penting dengan peningkatan prestasi akademik serta perilaku sosial yang positif (Taylor et al., 2017).

Bermain adalah kegiatan alami yang berfungsi sebagai sarana penting untuk pembelajaran pada anak-anak ditingkat sekolah dasar (Zosh et al., 2017). Persepsi sosiokultural menunjukkan bahwa melalui bermain, tercipta zona pengembangan proksimal yang membantu anak tumbuh melebihi

kemampuan yang dimiliki saat ini melalui interaksi sosial yang memiliki makna. Dengan bermain, anak-anak meningkatkan keterampilan dalam interaksi sosial, pengelolaan emosi, empati, kolaborasi, dan cara mengatasi konflik (Lillard, 2017).

Namun, temuan lapangan mengindikasikan bahwa aktivitas bermain pada tingkat kelas rendah masih belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai alat untuk mengembangkan KSE secara terencana (Pramudyani et al., 2017). Pengajar sering kali melihat permainan hanya sebagai bentuk rekreasi alias hiburan semata, bukan sebagai alat pendidikan yang memiliki nilai dalam membentuk karakter anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Kesenjangan ini mendorong penelitian untuk mengkaji secara mendalam proses pengembangan KSE melalui bermain di SDN Cicurug 3 Majalengka.

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan peran guru kelas rendah dalam memfasilitasi KSE melalui bermain; (2) mengidentifikasi jenis permainan dan dampaknya; (3)

menganalisis hambatan dan faktor pendukung; serta (4) mengungkap persepsi siswa terkait kegiatan bermain sebagai sarana perkembangan KSE.

B. Metode Penelitian

Bertujuan menggambarkan dan memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alamiah tanpa manipulasi variabel (Creswell, 2014). Data dikumpulkan melalui: (1) wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas 2 (9 butir) dan siswa kelas 2 (8 butir); (2) observasi langsung pada 5 Juni 2026 menggunakan lembar observasi 15 item; serta (3) studi dokumentasi terhadap profil sekolah, rapor, karya siswa, dan foto kegiatan.

Subjek penelitian dipilih secara purposive sampling. Observasi dilakukan terhadap seluruh siswa kelas 2 SDN Cicurug 3 Majalengka selama kegiatan bermain berlangsung untuk memperoleh gambaran umum perilaku KSE di kelas. Wawancara mendalam selanjutnya dilakukan kepada empat siswa kelas 2 yang dipilih secara purposive, yaitu dua siswa perempuan (selanjutnya disebut Siswa P1 dan Siswa P2) dan dua siswa laki-laki (selanjutnya disebut

Siswa L1 dan Siswa L2), serta satu guru kelas sebagai informan utama.

Seluruh instrumen penelitian telah divalidasi melalui *expert judgment* oleh Dr. Dede Endang M., M.Pd. pada 2 Juni 2026. Selain itu, keabsahan data hasil lapangan dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan metode, dengan membandingkan serta menyilangkan data hasil observasi, wawancara guru, wawancara siswa, dan dokumentasi sekolah untuk memastikan konsistensi temuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan triangulasi data dari wawancara, pengamatan langsung, dan studi dokumentasi yang dilaksanakan di SDN Cicurug 3 Majalengka, terungkap pola-pola yang menunjukkan perkembangan kecerdasan sosial-emosional siswa yang konsisten dan saling mendukung. Hasil penelitian disajikan secara tematis dengan fokus pada empat aspek utama: kecerdasan sosial, kecerdasan emosional, peran guru, dan dukungan lingkungan sekolah.

1. Pola Perkembangan Kecerdasan Sosial melalui Kegiatan Bermain

Pengamatan pada tanggal 5 Juni 2026 mengindikasikan bahwa

aktivitas bermain di SDN Cicurug 3 secara berkelanjutan memberi dorongan pada perkembangan kecerdasan sosial para siswa. Lima aspek kecerdasan sosial yang diamati, yaitu interaksi sosial, kerjasama dan kolaborasi, empati, penyelesaian konflik, serta komunikasi verbal dan nonverbal, semuanya tercatat dengan hasil yang positif.

Tabel 1 Hasil Observasi Kecerdasan Sosial Siswa SDN Cicurug 3 Majalengka

Aspek Kecerdasan Sosial	Deskripsi Temuan Lapangan
Interaksi Sosial	Siswa aktif berkomunikasi dan mengajak teman bergabung dalam permainan. Terbentuk komunitas bermain organik (kelompok sepak bola dan menggambar).
Kerjasama & Kolaborasi	Pada permainan sepak bola, siswa berbagi peran. L1 mengonfirmasi tidak kesal saat teman langsung menggolkan: "goalnya buat tim kita".
Empati	Dokumentasi visual menunjukkan dua siswa saling memperhatikan teman sambil membaca buku bersama.
Penyelesaian Konflik	P1 dan P2 secara spontan meleraikan teman yang bertengkar tanpa instruksi guru. L1 menerima keputusan offside meski kecewa.
Komunikasi Verbal & Nonverbal	Siswa aktif berkomunikasi verbal; bahasa tubuh terbuka, ramah, dan antusias selama kegiatan bermain maupun wawancara.

Temuan yang paling mencolok adalah timbulnya mediasi konflik di antara teman sebaya (peer mediation) yang terjadi secara natural. Saat terjadi perselisihan, mereka secara tidak terduga menyelesaikan dengan menggunakan ungkapan sebagai berikut:

"Dibilangin jangan berantem, nanti kepalanya kejedot."

Perilaku ini mengindikasikan bahwa siswa sepenuhnya menginternalisasi nilai penyelesaian konflik dengan cara damai, bukan hanya sebagai reaksi terhadap peraturan yang ditetapkan oleh guru. Tindakan berbagi dan membantu teman yang belum memahami aturan permainan juga menandakan adanya pertumbuhan empati serta kemampuan kepemimpinan di antara mereka. Sebagaimana dinyatakan P1 dan P2 mengenai nilai yang mereka ambil dari pengalaman bermain:

"Kerja sama, saling bantu sama teman, terus kalau kalah ya sudah terima saja."

Pernyataan ini mencerminkan internalisasi nilai-nilai sosial-emosional yang telah diintegrasikan secara mendalam, melampaui sekedar pemahaman kognitif dan

meresap ke dalam aspek afektif dan tindakan.

2. Pola Perkembangan Kecerdasan Emosional melalui Kegiatan Bermain

Data dari hasil wawancara siswa mengungkap pemahaman emosional yang cukup berkembang untung kelompok usia mereka. P2 mampu menjelaskan perasaannya saat mengalami kekalahan dengan tegas sebagai berikut:

"Seru. Pernah kalah, rasanya sedih."

Ekspresi emosi yang proporsional ini, ditambah dengan respons bangkit yang konstruktif *"Main lagi"* menunjukkan kemajuan dalam kemampuan pengaturan diri yang diperoleh melalui pengalaman bermain yang berulang. L1 juga menunjukkan pengaturan emosi yang baik dengan tetap melanjutkan permainan meskipun merasa kecewa terhadap permainan yang dianggap tidak adil:

"Kecewa, tapi tetap main lagi."

Sementara itu, L2 menunjukkan penerimaan hasil permainan dengan ketenangan:

"Pasrah aja karena sudah ketangkep."

Orientasi tim yang kuat juga teramati pada L1. Saat ditanya apakah ia merasa kesal saat temannya langsung mencetak gol yang telah ia usahakan, ia menjawab:

"Tidak, senang aja karena goalnya buat tim kita."

Pernyataan ini menunjukkan tingkat kematangan emosional yang tinggi, yaitu kemampuan mengesampingkan ego demi kepentingan bersama, yang merupakan keterampilan sosial-emosional tingkat tinggi yang biasanya memerlukan proses pembelajaran yang cukup lama. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan sosial-emosional yang menegaskan bahwa bermain merupakan wahana utama pematangan emosi dan pembentukan identitas sosial anak usia sekolah dasar.

Tabel 2 Hasil Observasi Kecerdasan Emosional Siswa SDN Cicurug 3 Majalengka

Aspek Kecerdasan Emosional	Deskripsi Temuan Lapangan
Ekspresi Emosi	Siswa menunjukkan antusiasme saat bermain; P2 mengungkapkan perasaan sedih ketika kalah, namun proporsional.
Regulasi Diri	P1 dan P2 merespons kekalahan dengan "Main lagi"; L1 melanjutkan bermain meski kecewa;

	L2 pasrah menerima hasil.
Motivasi & Keterlibatan	Seluruh siswa menunjukkan antusiasme bermain tanpa paksaan; motivasi intrinsik tampak tinggi.
Kepercayaan Diri	L1 berinisiatif membawa bola; L2 mengusulkan variasi aturan; siswa perempuan memimpin ajakan bermain.
Toleransi & Penerimaan	Siswa bermain lintas jenis kelamin; teman baru langsung diajak bergabung; siswa bersedia mengajari teman yang belum mengerti.

3. Peran Guru sebagai Fasilitator Sosial-Emosional

Guru kelas II, menunjukkan wawasan menyeluruh mengenai peran bermain dalam perkembangan anak. Dalam sesi wawancara, ia menegaskan:

"Bermain di kelas rendah adalah cara utama mereka belajar dan memahami lingkungan sekitar."

Guru kelas tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, roll model/teladan, dan pelindung. Dalam menyelesaikan perselisihan antar siswa, ia menggunakan pendekatan yang bersifat empatik dan restoratif:

"Kalau ada anak yang menangis karena terjadi konflik tersebut kita berusaha menenangkannya dengan cara bisa memeluknya atau membelai kepalanya agar anak tersebut bisa tenang kembali. Lalu mengajari mereka cara meminta maaf dan memaafkan juga secara langsung."

Pendekatan ini mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan emosional anak-anak kelas rendah yang masih memerlukan pemenuhan rasa aman (*sense of security*) sebagai syarat untuk berinteraksi secara sosial. Perubahan perilaku siswa yang terlihat oleh guru kelas selama masa tugasnya juga mengonfirmasi efektivitas pendekatan ini:

"Anak yang awalnya ego seperti ada perubahan ketika sudah belajar mulai belajar bisa berteman, bersosialisasi dengan teman yang lainnya, anak yang pemalu yang tadinya introvert jadi lebih terbuka. Banyak teman lah istilahnya. Terus bisa tampil percaya diri, berani tampil ke depan, berani berbicara. Kemandiriannya juga meningkat."

Guru kelas juga memanfaatkan lembar ceklis sederhana untuk mengawasi perkembangan sosial-emosional siswa secara informal, contohnya perilaku meminjam pensil dan menyalami teman yang kalah. Penggunaan asesmen informal ini menunjukkan upaya guru untuk mengintegrasikan pemantauan perkembangan ke dalam aktivitas sehari-hari tanpa membebani proses pembelajaran. Jenis permainan yang difasilitasi diantaranya tepuk-tepukan, ular naga, estafet angka, serta permainan "hiu dan lautan" yang didemonstrasikan oleh guru untuk membantu siswa memahami dengan lebih baik.

4. Dukungan Lingkungan Sekolah sebagai Ekosistem Sosial-Emosional

Studi dokumentasi menunjukkan bahwa SDN Cicurug 3 secara sistematis menciptakan langsung yang mendukung perkembangan sosial-emosional, meskipun ada kekurangan infrastruktur. Halaman sekolah yang cukup luas, dengan adanya lapangan voli, area bermain sepak bola, dan teras kelas, berfungsi sebagai tempat bermain utama yang dimanfaatkan dengan baik oleh siswa, terutama pada pagi hari sebelum dan sesudah pembelajaran formal. Observasi dari pukul 08.45 sampai 09.10 mencatat adanya aktivitas bermain bola voli, sepak bola, serta menggambar yang terjadi secara spontan dan mandiri.

Dari aspek budaya sekolah, papan "5 Budaya Malu" yang terpasang di dinding sekolah, memuat nilai-nilai seperti malu datang terlambat, malu melanggar aturan, malu tidak berprestasi, dan malu melakukan kesalahan, yang mencerminkan usaha institusi dalam membangun rasa tanggung jawab sosial dan regulasi diri siswa. Pajangan hasil karya kolaboratif siswa, yang meliputi origami katak kelompok 1–6, anyaman kipas, rantai kertas berwarna-warni, dan poster Benua Amerika dari hasil kerja kelompok, juga memperkuat nilai kolaborasi serta kreativitas. Peraturan kelas yang dibuat bersama siswa—sebagaimana terlihat pada papan kesepakatan kelas—menunjukkan pendekatan partisipatif yang menghargai pendapat

anak dalam pembentukan norma sosial kelas.

Komitmen keuangan menunjukkan keseriusan dari pihak sekolah dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, meskipun guru masih berharap adanya penyediaan fasilitas bermain yang lebih tepat dan memadai untuk kelas rendah. Hal ini sejalan dengan harapan guru kelas yang disampaikan dalam wawancara:

"Harapannya adanya lebih banyak alat media atau alat peraga aman dan menarik untuk kelas rendah, serta kurikulum memberi kelonggaran bagi guru untuk mengajar lewat bermain tanpa dituntut target materi yang terlalu berat."

Data rapor siswa kelas 2, semester 1 TA 2025/2026 memperlihatkan nilai sangat baik (80–90) di seluruh mata pelajaran, dengan catatan wali kelas yang mengapresiasi peningkatan belajar siswa. Keterlibatan aktif dalam kegiatan Pramuka juga menunjukkan bahwa pengembangan sosial-emosional tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga melalui kegiatan ekstrakurikuler yang terstruktur.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas bermain di SDN Cicurug 3 Majalengka terbukti efektif sebagai sarana pengembangan kecerdasan sosial-emosional bagi siswa kelas rendah. Semua aspek

kecerdasan sosial meliputi interaksi, kolaborasi/kerjasama, empati, penyelesaian konflik, dan komunikasi, serta elemen kecerdasan emosional seperti ekspresi emosi, pengaturan diri, motivasi, rasa percaya diri, dan toleransi, memperlihatkan hasil yang positif berdasarkan triangulasi data observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Guru kelas rendah memiliki pemahaman yang menyeluruh mengenai peran bermain sebagai alat untuk pembelajaran, membentuk serta mengembangkan karakter, dan mereka menerapkannya dengan pendekatan yang empatik dan responsif terhadap kebutuhan emosional siswa. Siswa menunjukkan nilai-nilai sosial-emosional yang telah terintegrasi secara natural, termasuk kerja sama tim, penerimaan kekalahan dengan sportif, mediasi konflik antar teman sebaya, toleransi antar gender, dan semangat tim yang kuat, tanpa adanya paksaan jelas dari pihak guru. Budaya sekolah yang tercermin dari pajangan karya kolaboratif, papan nilai karakter, dan kesepakatan kelas yang bersifat partisipatif juga mendukung secara sistematis ekosistem sosial-emosional.

Namun, terdapat beberapa tantangan struktural yang memerlukan perhatian mendalam. Keterbatasan fasilitas bermain yang cocok untuk siswa kelas rendah, rentang perhatian siswa yang singkat, dan adanya tekanan kurikulum yang belum sepenuhnya mendukung bermain menjadi penghalang dalam memaksimalkan pembelajaran berbasis bermain. Oleh karena itu, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut. Pertama, sekolah perlu memberikan prioritas dalam pembelian alat permainan edukatif yang aman dan sesuai dengan usia siswa pada anggaran Dana BOS yang akan datang. Kedua, guru perlu mendapatkan dukungan melalui pelatihan yang sistematis dalam penilaian sosial-emosional berbasis bermain yang lebih sistematis, termasuk pengembangan alat observasi yang mendalam. Ketiga, advokasi untuk kebijakan kurikulum yang memberikan lebih banyak ruang bagi pembelajaran berbasis bermain di kelas rendah perlu terus didorong, selaras dengan prinsip praktik yang sesuai untuk perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*). Keempat, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel

yang lebih luas, durasi observasi yang lebih lama, serta desain longitudinal sangat diperlukan untuk memperkuat generalisasi temuan dan memahami perkembangan sosial-emosional siswa secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Brackett, M. A., Bailey, C. S., Hoffmann, J. D., & Simmons, D. N. (2019). RULER: A Theory-Driven, Systemic Approach to Social, Emotional, and Academic Learning. *Educational Psychologist*, 54(3), 144–161. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1614447>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. [https://books.google.co.id/books?id=335ZDwAAQBAJ&lpg=PT16&ots=YEAPKNyrrM&dq=Creswell%2C J. W. \(2014\). Research design%3A Qualitative%2C quantitative%2C and mixed methods approaches \(4th ed.\). SAGE Publications.&lr&pg=PT21#v=onepage&q=Creswell, J. W. \(2014\). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches \(4th ed.\). SAGE Publications.&f=false](https://books.google.co.id/books?id=335ZDwAAQBAJ&lpg=PT16&ots=YEAPKNyrrM&dq=Creswell%2C%20J.%20W.%20(2014).%20Research%20design%3A%20Qualitative%20quantitative%20and%20mixed%20methods%20approaches%20(4th%20ed.)%20SAGE%20Publications.&lr&pg=PT21#v=onepage&q=Creswell,%20J.%20W.%20(2014).%20Research%20design:%20Qualitative,%20quantitative,%20and%20mixed%20methods%20approaches%20(4th%20ed.)%20SAGE%20Publications.&f=false)
- Falah, Y. N. (2015). *Hubungan Kecerdasan Intelektual (IQ) dengan Kecerdasan Emosional (IE)*. 26(September), 97–98.
- Lillard, A. S. (2017). Why Do the Children (Pretend) Play? *Trends in Cognitive Sciences*, 21(11), 826–834.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 1–4.
- Pramudyani, A. V. R., Kurniawan, M. R., Rasyid, H., & Sujarwo, S. (2017). Kurikulum holistik integratif berbasis permainan tradisional pada PAUD di Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 1–11.
- Taylor, R. D., Oberle, E., Durlak, J. A., & Weissberg, R. P. (2017). Promoting Positive Youth Development Through School-Based Social and Emotional Learning Interventions. *Child Development*, 88(4), 1156–1171.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Lynne, S. S., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation.