

EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Kharisma Suci Nur Anggrainy
15000120140330

Fakultas Psikologi
Universitas Diponegoro
kharismasuci@students.undip.ac.id

ABSTRAK

Penanaman nilai prososial sejak dini merupakan kunci penting dalam membentuk karakter generasi masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan kartu Pendidikan Pancasila sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perilaku prososial siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group*, melibatkan 92 siswa kelas 3 SD Negeri Petompon 01 dan 02 Semarang yang dibagi dalam kelompok uji coba ($n=56$), eksperimen ($n=17$), dan kontrol ($n=19$).

Media intervensi terdiri dari tiga jenis permainan kartu, yaitu: (1) *Flash card prososial* untuk mengelompokkan perilaku favorable dan unfavorable, (2) *Domino Edu Flash cards* berisi pertanyaan dan jawaban seputar perilaku prososial, serta (3) *Kartu situasi* yang digunakan dalam kegiatan *roleplay*. Ketiga media dirancang berdasarkan aspek perilaku prososial menurut Mussen (menolong, bekerja sama, berbagi perasaan, bertindak jujur, dan dermawan) serta indikator Profil Pelajar Pancasila.

Hasil analisis menunjukkan bahwa intervensi belum mampu memberikan pengaruh signifikan ($p > 0,05$) terhadap peningkatan perilaku prososial siswa. Beberapa faktor seperti padatnya jadwal intervensi dalam satu hari, kelelahan, serta keterbatasan konsentrasi anak usia sekolah dasar diduga memengaruhi hasil. Meskipun tidak signifikan secara statistik, penelitian ini memberikan catatan penting bahwa pembentukan perilaku prososial memerlukan proses yang konsisten, berkelanjutan, dan didukung oleh lingkungan sosial yang aktif di sekolah maupun di rumah.

Kata kunci: perilaku prososial; pendidikan pancasila; permainan kartu; flash card; siswa sekolah dasar

THE EFFECTIVENESS OF THE PANCASILA EDUCATIONAL CARD GAME AS A LEARNING MEDIA FOR IMPROVING THE PROSOCIAL BEHAVIOR OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Kharisma Suci Nur Anggrainy
15000120140330

Faculty of Psychology
Diponegoro University
kharismasuci@students.undip.ac.id

ABSTRACT

Instilling prosocial values from an early age is a crucial key in shaping the character of future generations. This study aims to examine the effectiveness of the Pancasila Education Card Game as a learning medium to enhance prosocial behavior among elementary school students. The method used was a quasi-experimental design with a nonequivalent control group, involving 92 third-grade students from SD Negeri Petompon 01 and 02 Semarang, divided into trial (n=56), experimental (n=17), and control groups (n=19).

The intervention media consisted of three types of card games: (1) Prosocial flash cards for classifying favorable and unfavorable behaviors, (2) Domino Edu Flash cards containing questions and answers related to prosocial behavior, and (3) Situation cards used in roleplay activities. All three media were developed based on prosocial behavior aspects proposed by Mussen (helping, cooperating, sharing feelings, acting honestly, and being generous) and the indicators of the Pancasila Student Profile.

The analysis results showed that the intervention did not produce a statistically significant effect ($p > 0,05$) on improving students' prosocial behavior. Several factors such as a tightly packed intervention schedule in one day, student fatigue, and the limited attention span of elementary-aged children are suspected to have influenced the outcome. Although statistically insignificant, this study highlights the importance of a consistent and continuous approach to developing prosocial behavior, supported by an active social environment both at school and at home.

Keywords: *prosocial behavior; Pancasila education; card game; flash cards; elementary students*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia, dikenal sebagai bangsa yang ramah dan menghargai nilai-nilai mulia, mencerminkan perilaku sosial yang positif. Namun, studi terkini menunjukkan bahwa ada penurunan dalam perilaku prososial di Indonesia sepanjang waktu (Shubhan & Aloysius, 2021). Perilaku prososial ini sangat vital dalam masyarakat karena adanya ketergantungan dan kebutuhan saling membantu di antara manusia. Sayangnya, jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, baik di tingkat global maupun di Indonesia, tren perilaku prososial menunjukkan penurunan pada tahun 2017. Dari penelitian dengan sampel 72.317 orang, hanya 43,43% yang menunjukkan perilaku sosial yang baik, sementara 56,57% lainnya kurang menunjukkan perilaku tersebut (Shubhan & Aloysius, 2021).

Eisenberg dan Mussen mendefinisikan perilaku prososial sebagai suatu perilaku yang tumbuh dari hati untuk membantu orang lain (Erindana dkk., 2018). Tindakan prososial meliputi berbagi barang atau pengalaman dengan orang lain, membantu mereka dalam kesulitan, yang tidak hanya membuat orang lain merasa nyaman tetapi juga menunjukkan rasa kasih secara fisik dan mental. Mendukung secara moral atau memberi peluang, serta menunjukkan simpati, juga membuat orang lain merasa aman dan tenang (Erindana dkk., 2018). Baron & Branscombe (2019) berpendapat serupa bahwa perilaku prososial merujuk pada tindakan

individu yang membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan apapun bagi dirinya.

Sejak masa kanak-kanak, mereka dapat belajar bagaimana mempersiapkan diri untuk berpartisipasi dalam kehidupan yang baik sebagai manusia seutuhnya. Dalam proses ini, pengembangan perilaku sosial mereka menjadi penting (Amalia dkk., 2021). Perilaku sosial merujuk pada interaksi anak dengan orang lain, termasuk teman, guru, dan saudara (Makagingge dkk., 2019). Berdasarkan Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014) indikator utama perkembangan sosial emosional meliputi: (1) refleksi diri; (2) bertanggung jawab terhadap semuanya; dan (3) berperilaku prososial. Peneliti dalam hal ini memfokuskan studi pada perilaku prososial, beranggapan bahwa aspek ini merupakan elemen kunci dalam perkembangan anak.

Pemberian pemahaman mengenai perilaku prososial pada anak akan lebih efektif ketika setelah memasuki usia tujuh tahun karena pada saat ini mereka sudah memasuki perkembangan kognitif tahap operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Slavin & Samosir, 2019) tahapan operasional konkret dimulai sejak anak usia 7-11 tahun. Pada usia ini, anak mulai mampu menyusun konsep, memahami korelasi, dan *problem solving* di situasi yang tidak asing bagi mereka. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Dr. Musthofa Abu Sa'd, pakar pendidikan anak dan *parenting* islam, anak usia tujuh tahun sudah memasuki masa baligh dan waktunya dapat mengajarkan nilai dan norma di masyarakat, seperti (1) shalat, (2) Ibadah, (3) menjaga kehormatan diri, (4) keutamaan ilmu, (5) adab, (6) akhlak mulia, (7)

sifat pemurah dan dermawan, (8) suka memberi, dan (9) suka memaafkan agar anak dapat menjadi insan yang indah dalam akhlak menjalin interaksi dengan orang lain di tengah masyarakat. lebih lanjut, Dr. Musthofa Abu Sa'd menambahkan jika nilai dan norma ini dipaksakan diajarkan kepada anak sebelum waktunya, biasanya anak akan melakukan hal yang sebaliknya. Lebih lanjut, beliau memberikan contoh mengajari anak untuk bersifat dermawan dapat diajarkan pada anak setelah usia tujuh tahun. Pada usia tersebut, anak sudah memiliki kematangan akal untuk memahami nilai dan norma sosial (Sa'ad dkk., 2016).

Generasi Alpha (Gen-A) (lahir pada 2011-2025) adalah generasi terbaru yang akan menjadi penerus di masa depan Indonesia (Ahmad Hidayat, 2021). Generasi Alpha merupakan generasi pertama yang lahir di globalisasi dan sangat dekat dengan teknologi digital (Yusuf, 2023). Berkowitz (dalam A. Hidayat, 2021), seorang peneliti etnografi tentang generasi alpha, mengungkapkan karakteristik yang menonjol pada gen-A diantaranya mereka adalah sosok individualis yang sangat tidak ingin berbagi dan mereka lebih sering meneriakkan ucapan seperti "milikku!" atau "semuanya milikku!". Schawbel (dalam A. Hidayat, 2021) juga mengatakan bahwa generasi alpha akan lebih dekat dengan pengembangan teknologi, namun akan lebih sedikit menghabiskan waktu dengan rekan-rekannya secara langsung. Dengan demikian, pada generasi ini, akan ada tantangan psikologis karena mereka akan merasa lebih sendirian, meskipun terhubung dengan rekannya di dunia maya. Namun, seiring berkembangnya waktu, mereka masih dapat diarahkan untuk berkembang lebih positif, salah satunya melalui institusi Pendidikan formal melalui pendidikan karakter.

Karakter menjadi isu penting selama beberapa tahun terakhir. Banyak kasus di lingkungan masyarakat yang sudah biasa dilakukan oleh generasi muda, seperti perundungan, hilangnya sopan-santun, bolos sekolah, dan penyimpangan lainnya. Perundungan akhir-akhir ini kasusnya meningkat (Ahmad Hidayat, 2021). Kasus ini pun korbannya bukan hanya teman seusianya, melainkan guru pun kini juga menjadi sasaran perundungan siswanya sendiri. Kemerosotan moral ini sudah mulai menular kepada usia anak-anak yang menjadi ancaman serius bangsa ini. Maka dari itu, Pendidikan karakter begitu penting diajarkan kepada generasi alpha sebagaimana pada generasi ini mereka terlahir istimewa yang zamannya sudah diukung oleh perkembangan TIK, namun tidak sejalan dengan peran orang tua dalam pengawasannya yang masih rendah. Dewasa ini, Orang tua telah menjadikan gadget sebagai “pengasuh” anak mereka yang nantinya akan berdampak jika tidak dibarengi dengan pengawasan yang ketat. Sehingga orang tua perlu membimbingnya agar mereka dapat bijak dalam berinternet (Yusuf, 2023).

Penggunaan gawai pada usia dini terutama untuk memainkan *game* online tanpa ada pendampingan dari orangtua akan memunculkan dampak negatif bagi mereka. Menurut laporan *databooks*, sebanyak 66,13% anak berusia 5 tahun ke atas menggunakan internet, dengan kegiatan utama yang dilakukan adalah untuk hiburan (Annur, 2021). Santi dkk (2021) melaporkan hasil observasi mengenai tingkat kecanduan *game* di Desa Jepang, yang menunjukkan bahwa 4 dari 6 siswa telah sangat kecanduan *game* online. Dampak dari kecanduan ini antara lain mengurangi keterhubungan anak dengan lingkungan sekitar, komunikasi yang minim dengan keluarga atau kerabat, serta kurangnya minat terhadap teman-teman.

Selain itu, kecanduan *game* juga berdampak pada kesehatan, seperti mata yang perih, emosi yang mudah terganggu, serta penolakan terhadap nasehat orang tua. Hal serupa juga disampaikan oleh Syifa dkk (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan gawai mempengaruhi perkembangan psikologis anak, terutama pada aspek emosi dan moral. Dalam hal perkembangan akhlak, anak yang kecanduan gawai cenderung menjadi malas, meninggalkan kewajiban ibadah, dan mengurangi waktu untuk belajar akibat seringnya bermain *game*. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa kecanduan *game* online berdampak negatif pada prestasi akademik siswa (Kurnada & Iskandar, 2021). Selain itu, (Paremeswara & Lestari, 2021) menemukan bahwa *game* online dapat merugikan perkembangan sosial dan emosional anak, seperti meningkatnya emosi, agresi, serta berkurangnya interaksi dengan orang di sekitar mereka.

Dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai sebagai hiburan adalah berpengaruh kepada perkembangan psikologis anak dan perkembangan akhlak dan moral, terutama perilaku prososial kepada orang disekitar karena terlalu fokus pada *game* di gawainya. Akibat paparan dampak negatif yang telah disebutkan, banyak di antara mereka kurang mengerti aturan-aturan sosial yang berlaku di tengah masyarakat, misalnya melawan guru dan orang tua, bersikap apatis terhadap lingkungan sekitar, egois, tidak saling menghargai, dan sikap-sikap lain yang kurang baik menjadi sikap yang mereka anggap normal. Pengembangan nilai-nilai sosial dalam komunitas memainkan peran penting dalam membentuk perilaku yang diharapkan dapat diadopsi oleh anak-anak. Perilaku yang diinginkan di sini adalah perilaku positif yang konstruktif dan mendukung,

yang dikenal sebagai perilaku prososial (Rizqita, 2022). Masalah perilaku sosial merupakan masalah penting baik di lingkungan sekolah maupun rumah. Perilaku prososial penting karena memungkinkan orang untuk hidup bersama dengan baik (Ardhiani, 2023).

Memahami dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan dalam pancasila sering menjadi dasar bagi seseorang untuk menunjukkan perilaku prososial. Jika anak-anak menerima pendidikan karakter moral di lingkungannya yang kuat, hal itu cenderung mempengaruhi perilaku prososial mereka dan meningkatkan emosi positif mereka (Wulandari & Satiningsih, 2018). Salah satu sumber pendidikan karakter moral adalah pelajaran yang diberikan di sekolah, seperti Pendidikan Pancasila. Materi pelajaran ini dirancang berdasarkan fenomena, masalah, dan realitas sosial yang ada dalam masyarakat. Pendidikan Pancasila bukan hanya tentang menghafal nilai-nilai pancasila, tetapi lebih penting lagi adalah implementasi dalam kehidupan siswa yang ikut andil dari pembentukan karakter mereka (Tondang & Harianja, 2023).

Penguatan pendidikan karakter sangat penting diterapkan melalui Profil Pelajar Pancasila kepada anak yang sekarang telah hidup pada zaman digitalisasi dan bahkan jika diamati telah menunjukkan degradasi moral peserta didik (Sulastri dkk., 2022). Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung peserta didik supaya dapat berperilaku dengan karakter yang baik, mengembangkan sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang mereka butuhkan dalam proses peningkatan kualitas diri (Hadiyanto, 2015; M.Ali, 2018). Guru juga sebagai tenaga pendidik di sekolah memiliki kewajiban untuk mengajarkan

pendidikan karakter secara langsung kepada muridnya. Para pendidik harus benar-benar memahami bahwa pendidikan karakter adalah kunci untuk mencapai keberhasilan pendidikan di masa depan (Karmedi dkk., 2021).

Guru yang professional akan menyesuaikan karakteristik muridnya dalam menyampaikan materi pembelajaran secara bermakna sehingga apa yang diajarkan mampu masuk dalam *long term memory* siswa. Saat ini, menyampaikan materi pembelajaran dengan cara ceramah dan diskusi tidak lagi menjadi hal yang utama dalam mengajar, hal itu hanya sebagai pelengkap saja (Ahmad Hidayat, 2021). Banyak peneliti yang menyimpulkan pembelajaran dengan metode ceramah tidak efektif. Studi yang dilakukan oleh Khauro dkk (2020) menemukan bahwa efektivitas metode ceramah dalam proses pembelajaran menjadi kurang maksimal bila guru tidak memanfaatkan alat bantu penjelasan atau media pembelajaran. Sementara itu, Alaagib dkk (2019) mengambil kesimpulan bahwa metode ceramah adalah pendekatan yang paling sering digunakan namun termasuk yang paling kurang efisien. Hasanah (2019) berpendapat bahwa penggunaan metode penyajian dan penjelasan kurang baik karena siswa mudah bosan dan cara tersebut tidak menimbulkan minat siswa untuk belajar. Tularam & Machisella (2018) menunjukkan bahwa metode ceramah tidak dapat memberikan keterampilan yang berharga bagi siswa dan seringkali menyebabkan siswa tidak mengingat pengetahuan dan mempelajari konten setelah mengikuti ujian.

Aqib & Murtadlo (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran yang efektif saat ini seharusnya berlandaskan pada teori humanistik, bersifat fleksibel dan adaptif, relevan, serta memiliki langkah-langkah yang sederhana dalam

pelaksanaannya. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan dan hasil yang optimal. Pada generasi Alpha, saat ini mereka masuk pada kategori jenjang sekolah dasar yang karakteristik umumnya adalah sangat senang bermain. Maka dari itu, guru dapat menjadikan pembelajaran seperti sebuah permainan. Siswa pada jenjang SD juga senang melakukan sesuatu yang dapat dilihat secara langsung. Untuk itu, guru memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Mengadopsi metode pembelajaran yang menggabungkan bermain dan belajar bisa menjadi alternatif untuk menggantikan metode ceramah tradisional, membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik generasi Alpha saat ini. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada minat anak memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain. Piaget dan Vygotsky, dua peneliti terkemuka di bidang PAUD, telah menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan aspek krusial dalam mencapai keberhasilan anak di sekolah. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat mengekspresikan pendapat, mengatur aturan, memperoleh pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kognitif mereka (Charner dkk., 2005)

Flash cards adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media ini memberikan pendekatan pembelajaran visual dan interaktif kepada siswa sehingga pembelajaran yang menyenangkan ketika di kelas (Nurfadilah dkk., 2023). Menurut Shafa dkk (2022) menjelaskan keunggulan *flash cards* dimana kartu ini mudah dibawa kemana saja, kapan saja, sangat nyaman digunakan, mudah diingat oleh pelajar, menyenangkan sekaligus memotivasi siswa. *Flash cards* juga

dapat melatih berbagai aspek, termasuk kemandirian anak (Rahman dkk., 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tambunan & Matulesy (2015) menunjukkan adanya peningkatan kepatuhan dan komunikasi verbal mata sebelum dan sesudah terapi *flash cards* sehingga anak dapat menerima dan mengikuti instruksi, bahkan instruksi yang menekankan kontak mata. Studi lainnya yang dilakukan oleh Burhan (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *flash cards* sebagai media pembelajaran dapat memperbaiki kemampuan interaksi sosial anak. Namun, *flash cards* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain: (i) *flash cards* merupakan media grafis dua dimensi yang hanya mengandalkan indera penglihatan; (ii) kertas yang digunakan pada *flash cards* biasanya tidak tahan lama; dan (3) *flash cards* tidak cocok untuk penggunaan secara langsung dalam skala besar (Winangun, 2020). Selain itu, kelemahan pada media *flash cards* konvensional adalah kartu dengan metode yang monoton dan lebih *central* kepada guru sehingga murid merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran dengan *flash cards* (Utami dkk., 2021).

Beberapa kekurangan dalam penggunaan media *flash cards* secara konvensional tersebut membuat peneliti ingin mengembangkan sebuah metode yang memiliki manfaat yang mirip tetapi dengan meminimalisasi kekurangan dari metode tersebut, yaitu dengan memanfaatkan metode bermain kartu yang lebih menyenangkan dengan guru hanya sebagai fasilitator, bukan sebagai *center* penjas. Kartu ini dapat dimainkan dengan menghubungkan antar kartu sesuai jawaban yang benar. Kartu ini disusun berdasarkan tahap perkembangan anak-anak sekolah dasar yang saat ini berada pada tahap operasional konkret. Jean Piaget

menjelaskan bahwa pada tahap ini, anak berusia 6-12 tahun sudah mampu menggunakan pemikiran logis untuk mengolah informasi tentang objek fisik yang nyata. Pada periode ini, kecenderungan anak terhadap *animisme* dan *artifisialisme* berkurang, *egosentrisme* mereka menurun, dan kemampuan mereka dalam menangani tugas-tugas konservasi meningkat. Namun, tanpa keberadaan objek fisik, anak-anak di tahap operasional konkret sering kali masih kesulitan menyelesaikan tugas-tugas logis (Murnianti, 2020). Berangkat dari permasalahan yang diidentifikasi di latar belakang, peneliti menjadi tertarik untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan *flash cards* dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak-anak di jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Petompon 01 dan 02 Kota Semarang, yang berada dalam wilayah binaan dinas pendidikan yang sama serta memiliki karakteristik sosial ekonomi siswa yang relatif homogen. Berdasarkan hasil komunikasi dengan pendidik di kedua sekolah tersebut, meskipun tidak ditemukan kasus pelanggaran sosial yang signifikan, terdapat kecenderungan siswa untuk menunjukkan perilaku individualistik, minimnya inisiatif dalam memberikan bantuan kepada teman sebaya, serta rendahnya keinginan untuk berbagi secara sukarela. Temuan ini mencerminkan perlunya intervensi berbasis pembelajaran kontekstual yang menyenangkan guna menumbuhkan perilaku prososial secara optimal.

Berangkat dari kondisi tersebut, pendekatan kuasi-eksperimen digunakan dalam penelitian ini dengan melibatkan dua sekolah yang memiliki kedekatan secara geografis. Metode ini dipilih karena pertimbangan praktis di lapangan yang

tidak memungkinkan penerapan randomisasi penuh terhadap subjek. Subjek penelitian dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu kelompok uji coba, eksperimen, dan kontrol, yang masing-masing memperoleh perlakuan pada waktu dan tempat yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan potensi kontaminasi informasi antar kelompok selama proses intervensi berlangsung.

Secara umum, media *flash cards* dikenal sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran kognitif. Namun, dalam konteks penelitian ini, media tersebut didesain ulang dengan pendekatan berbasis nilai-nilai prososial yang terintegrasi dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila. *Flash cards* dikembangkan bukan hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai alat stimulasi yang menyertakan elemen permainan edukatif, diskusi terbimbing, dan *roleplay* yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dan reflektif. Strategi ini selaras dengan teori pembelajaran sosial dari Bandura yang menekankan pentingnya pengamatan dan pengalaman dalam pembentukan perilaku, serta teori Edgar Dale mengenai piramida pengalaman belajar yang menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam aktivitas berdampak lebih besar terhadap pemahaman dan retensi pembelajaran .

Dengan demikian, pemanfaatan *flash cards* interaktif berbasis nilai prososial dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter siswa, terutama dalam menanamkan kebiasaan prososial sejak usia sekolah dasar, yang sangat relevan dengan tantangan pendidikan karakter pada generasi Alpha saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan utama: Apakah penggunaan media permainan kartu Pendidikan Pancasila dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku prososial siswa sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana permainan kartu Pendidikan Pancasila dapat berkontribusi dalam meningkatkan kecenderungan siswa sekolah dasar untuk menunjukkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun sosialnya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih terhadap pengembangan kajian keilmuan di bidang psikologi, khususnya pada aspek pendidikan, perkembangan anak, dan psikologi sosial, dengan menelaah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter prososial.

2. Manfaat praktis

- a. **Bagi siswa.** Kegiatan intervensi yang dilakukan diharapkan mampu mendorong siswa untuk menjadi lebih peduli, empatik, dan berinisiatif dalam membantu orang lain, serta berperan aktif dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dari perilaku perundungan.
- b. **Bagi sekolah dasar.** Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi praktis bagi guru dan pihak sekolah dalam menerapkan metode

pembelajaran berbasis permainan yang berorientasi pada pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial positif.

- c. **Bagi peneliti berikutnya.** Harapannya, studi ini menjadi landasan awal untuk pengembangan riset lanjutan yang ingin mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran lain terhadap perilaku sosial siswa dengan pendekatan, subjek, atau konteks yang berbeda.