

## **Pelatihan pemanfaatan peace card game bagi guru sekolah dasar untuk mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik dalam pembelajaran**

**Muhammad Nurwahidin<sup>1</sup>, Dayu Rika Perdana<sup>1</sup>, Ari Sofia<sup>2</sup>, Lungit Wicaksono<sup>3</sup>, Marta Dinata<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia

Penulis korespondensi: Muhammad Nurwahidin

E-mail: muhammad.nurwahidin@fkip.unila.ac.id

Diterima: 08 Juli 2026 | Direvisi: 20 Agustus 2026 | Disetujui: 20 Agustus 2026 | Online: 29 Agustus 2026

© Penulis 2026

### **Abstrak**

Guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung penguatan karakter masih relatif terbatas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru sekolah dasar dalam memanfaatkan *Peace Card Game* sebagai media pembelajaran untuk mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik. Kegiatan dilaksanakan menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest design* yang melibatkan 30 guru sekolah dasar di Kota Metro. Tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, penyusunan materi dan modul, pelaksanaan pretest, penyampaian materi, demonstrasi, simulasi penggunaan *Peace Card Game*, diskusi kelompok, praktik penyusunan skenario pembelajaran, serta posttest. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest meningkat dari 54,00 menjadi 80,10 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk kategori sedang. Sebanyak 26,7% peserta memperoleh kategori N-Gain tinggi dan 73,3% berada pada kategori sedang, tanpa peserta berkategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memahami konsep toleransi, resolusi konflik, serta implementasi *Peace Card Game* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Pelatihan ini juga mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik. Dengan demikian, *Peace Card Game* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Profil Pelajar Pancasila dan menciptakan budaya sekolah yang damai, inklusif, serta menghargai keberagaman.

**Kata kunci:** *peace card game*; guru sekolah dasar; toleransi; resolusi konflik; pendidikan karakter.

### **Abstract**

Teachers play a crucial role in integrating tolerance and conflict resolution education into elementary school learning. However, the use of innovative instructional media to strengthen character education remains limited. This community service program aimed to improve elementary school teachers' knowledge and skills in utilizing the Peace Card Game as a learning medium to integrate tolerance and conflict resolution education. The program employed a one-group pretest-posttest design involving 30

elementary school teachers in Metro City, Indonesia. The implementation stages included needs assessment, preparation of training materials and modules, pretest administration, lectures, demonstrations, Peace Card Game simulations, group discussions, lesson planning practices, and posttest administration. Data were analyzed using descriptive statistics and the Normalized Gain (N-Gain) to determine participants' learning improvement. The results indicated that the mean pretest score increased from 54.00 to 80.10 on the posttest, with an average N-Gain score of 0.58, categorized as moderate. A total of 26.7% of participants achieved a high N-Gain category, while 73.3% were in the moderate category, and none were categorized as low. These findings demonstrate that the training effectively enhanced teachers' understanding of tolerance, conflict resolution, and the implementation of the Peace Card Game as an interactive and contextual learning medium. Furthermore, the training encouraged teachers to develop more participatory, collaborative, and character-oriented learning practices. Therefore, the Peace Card Game has strong potential as an effective instructional medium to support the implementation of the Pancasila Student Profile while fostering a peaceful, inclusive, and diversity-respecting school culture.

**Keywords:** peace card game; elementary school teachers; tolerance; conflict resolution; character education.

---

## PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki posisi strategis dalam membentuk fondasi karakter, kepribadian, serta kompetensi sosial peserta didik (Bilqis et al., 2025; Islamiati, 2023; Zahro, 2025). Pada fase perkembangan ini, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, tetapi juga mengalami proses pembentukan nilai, sikap, kebiasaan, dan perilaku yang akan memengaruhi kehidupan sosialnya di masa depan (Hafiyah, 2024; Mardin, Herinda, Hartono d Mamu, 2025; Prananda, 2024; Rahmadi et al., 2025; Wahyuni, 2021). Lingkungan sekolah menjadi ruang sosial pertama yang mempertemukan peserta didik dengan individu-individu yang memiliki latar belakang keluarga, karakter, kemampuan, budaya, maupun pandangan yang beragam (Ningrum et al., 2025; Sarah et al., 2026; Sulis & Fitrayadi, 2026). Oleh karena itu, sekolah memiliki tanggung jawab tidak hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas secara intelektual, tetapi juga mampu menghargai keberagaman, menjalin hubungan sosial yang positif, bekerja sama, mengendalikan emosi, serta menyelesaikan konflik secara damai. Kemampuan-kemampuan tersebut menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang menempatkan keterampilan sosial, kolaborasi, komunikasi, dan empati sebagai kompetensi yang harus dikembangkan secara seimbang dengan kemampuan akademik.

Urgensi penguatan karakter di sekolah dasar semakin meningkat seiring dengan berkembangnya dinamika kehidupan sosial peserta didik. Perkembangan teknologi informasi, penggunaan media sosial sejak usia dini, meningkatnya interaksi antarpeserta didik dengan latar belakang yang semakin beragam, serta perubahan pola komunikasi telah menghadirkan tantangan baru dalam pembentukan karakter anak (Kristiyan & Handayani, 2023; Putri et al., 2026). Berbagai bentuk intoleransi, perundungan (*bullying*), diskriminasi, pengucilan sosial, hingga konflik antarpeserta didik masih menjadi persoalan yang banyak ditemukan di lingkungan pendidikan. Apabila kondisi tersebut tidak ditangani sejak dini, maka akan berdampak pada menurunnya kualitas iklim belajar, terganggunya perkembangan psikologis peserta didik, serta berkurangnya kesempatan mereka untuk berkembang secara optimal baik dari aspek akademik maupun sosial (Majid, 2024; Probolinggo et al., 2025; Sanusi, 2023).

Fenomena tersebut tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga menjadi perhatian masyarakat internasional. Laporan UNESCO menunjukkan bahwa hampir satu dari tiga pelajar di dunia pernah mengalami tindakan perundungan di lingkungan sekolah dalam kurun waktu satu bulan terakhir (Kamalin et al., 2024; Keysinaya et al., 2022; Romain Parlier, 2024; Sanusi, 2023; Susanti et al., 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa konflik sosial, intoleransi, kekerasan verbal maupun fisik, serta berbagai

bentuk perilaku diskriminatif bukan lagi persoalan individual, melainkan telah menjadi tantangan global yang memerlukan pendekatan pendidikan secara sistematis. Kondisi ini juga diperkuat oleh berbagai rekomendasi internasional mengenai penyelenggaraan pendidikan yang menekankan pentingnya terciptanya lingkungan belajar yang aman, inklusif, demokratis, dan bebas dari segala bentuk kekerasan. Dalam kerangka *Child Friendly Schools*, sekolah diharapkan mampu menyediakan lingkungan belajar yang memberikan rasa aman secara fisik maupun psikologis, menjunjung tinggi penghormatan terhadap hak-hak anak, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta membangun budaya sekolah yang menghargai keberagaman (Gustaman et al., 2025; Pupsitasari, 2017). Dengan demikian, keberhasilan pendidikan tidak lagi hanya diukur dari capaian akademik peserta didik, tetapi juga dari kualitas hubungan sosial yang terbentuk di lingkungan sekolah.

Dalam konteks pendidikan nasional, penguatan karakter telah menjadi salah satu prioritas pembangunan pendidikan sebagaimana tercermin dalam kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang menempatkan nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas sebagai nilai utama yang harus diinternalisasikan melalui seluruh aktivitas pembelajaran. Implementasi Kurikulum Merdeka juga semakin menegaskan pentingnya pengembangan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila yang menekankan dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif. Nilai-nilai tersebut tidak dapat berkembang secara optimal apabila peserta didik belum memiliki kemampuan untuk menghargai perbedaan, mengelola konflik, membangun komunikasi yang sehat, serta menunjukkan empati terhadap orang lain. Oleh sebab itu, pendidikan toleransi dan resolusi konflik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari implementasi kebijakan pendidikan karakter di Indonesia.

Toleransi merupakan salah satu kompetensi sosial yang sangat penting untuk ditanamkan sejak usia sekolah dasar. Toleransi merupakan sikap menghargai dan menghormati perbedaan suku, agama, budaya, bahasa, maupun pandangan yang dimiliki setiap individu sehingga tercipta kehidupan bersama yang damai dan harmonis (Tilaar, 2012). Sikap toleransi tidak muncul secara alami, melainkan perlu dikembangkan melalui proses pendidikan yang berlangsung secara berkesinambungan. Peserta didik perlu diberikan pengalaman nyata untuk berinteraksi dengan teman yang berbeda karakter, belajar menerima keberagaman sebagai suatu kenyataan sosial, serta memahami bahwa setiap individu memiliki hak yang sama untuk dihargai. Penanaman toleransi sejak usia dini akan membentuk kemampuan peserta didik dalam menghindari prasangka, stereotip, maupun perilaku diskriminatif yang berpotensi menimbulkan konflik sosial di kemudian hari.

Peran sekolah dalam membangun karakter tersebut sangat penting karena sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial secara intensif. Pendidikan karakter yang efektif juga tidak hanya mengajarkan konsep moral, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai aktivitas pembelajaran (Lickona, 2012). Pendidikan karakter harus mengintegrasikan dimensi moral knowing, moral feeling, dan moral action sehingga peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai kebaikan secara kognitif, tetapi juga memiliki kemauan dan kemampuan untuk menerapkannya dalam perilaku nyata. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Banks, 2016) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang menghargai keberagaman dan mendorong interaksi antarpeserta didik dapat meningkatkan sikap saling menghormati, mengurangi prasangka sosial, serta membangun budaya demokratis di lingkungan sekolah. Selain toleransi, kemampuan resolusi konflik juga menjadi kompetensi sosial yang sangat diperlukan oleh peserta didik. Konflik merupakan bagian alami dari kehidupan sosial sehingga tidak dapat dihindari sepenuhnya. Akan tetapi, konflik dapat menjadi sarana pembelajaran apabila diselesaikan melalui cara-cara yang konstruktif. Resolusi konflik merupakan proses penyelesaian perbedaan atau perselisihan melalui komunikasi yang terbuka, penghargaan terhadap sudut pandang pihak lain, negosiasi, serta pencarian solusi yang menguntungkan semua pihak. Kemampuan tersebut melibatkan berbagai keterampilan sosial seperti berpikir kritis, komunikasi efektif, pengendalian emosi, empati, pengambilan keputusan, dan kerja sama. Apabila keterampilan resolusi konflik telah berkembang sejak sekolah dasar, peserta didik akan

lebih mampu menghadapi berbagai permasalahan sosial tanpa menggunakan kekerasan, intimidasi, maupun perilaku agresif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan melibatkan pengalaman langsung peserta didik. Program-program berbasis *Social and Emotional Learning* (SEL) yang diterapkan secara sistematis terbukti mampu meningkatkan kemampuan regulasi emosi, empati, hubungan sosial, perilaku prososial, sekaligus meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Berbagai kajian empiris juga menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan karakter tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi secara verbal atau ceramah, melainkan harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami, mendiskusikan, merefleksikan, serta mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Pendekatan *experiential learning* menjadi lebih efektif karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam mengambil keputusan, memecahkan masalah, bekerja sama, serta memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang mereka lakukan.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki karakteristik sesuai dengan pendekatan tersebut adalah permainan edukatif (*educational games*). Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, kolaboratif, dan bermakna. Melalui permainan, peserta didik belajar secara aktif tanpa merasa sedang dipaksa untuk menerima materi pembelajaran (Martdana, 2025; Mislia, 2025). Situasi permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, bernegosiasi, mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, sekaligus berinteraksi secara positif dengan teman sebayanya. Dengan demikian, permainan edukatif menjadi media yang efektif untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan nilai toleransi dan kemampuan resolusi konflik adalah *Peace Card Game*. Media ini merupakan permainan kartu edukatif yang dirancang berdasarkan berbagai situasi sosial yang sering dihadapi peserta didik di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Setiap kartu menghadirkan skenario konflik, pilihan tindakan, maupun aktivitas refleksi yang mendorong peserta didik untuk mendiskusikan solusi terbaik berdasarkan nilai-nilai toleransi, empati, kerja sama, dan perdamaian. Melalui permainan tersebut, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep toleransi secara teoritis, tetapi juga berlatih menerapkannya dalam pengambilan keputusan, memahami perspektif orang lain, serta membangun komunikasi yang positif. Interaksi antarpeserta selama permainan juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama, saling menghargai, serta menyelesaikan perbedaan pendapat secara demokratis.

Meskipun berbagai kajian menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam mendukung pendidikan karakter, implementasinya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal dan identifikasi kebutuhan di Kota Metro, sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah, diskusi sederhana, maupun pemberian nasihat dalam menanamkan nilai karakter kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran inovatif yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung masih relatif terbatas. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan pengetahuan guru mengenai desain pembelajaran berbasis permainan, minimnya pelatihan yang secara khusus membahas media pendidikan karakter, terbatasnya ketersediaan media yang praktis digunakan di kelas, serta belum optimalnya pendampingan dalam mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman peserta didik. Akibatnya, proses internalisasi nilai toleransi dan resolusi konflik sering kali masih bersifat konseptual sehingga belum sepenuhnya mampu mengubah perilaku peserta didik secara nyata.

Kesenjangan antara tuntutan kebijakan pendidikan karakter, perkembangan teori pembelajaran modern, serta kondisi implementasi di lapangan menunjukkan perlunya upaya penguatan kapasitas guru melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Guru merupakan aktor utama yang menentukan keberhasilan implementasi pendidikan karakter di sekolah. Oleh karena itu, peningkatan

kompetensi guru dalam merancang, memilih, dan menggunakan media pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan yang mendesak. Pelatihan yang bersifat aplikatif, partisipatif, dan berbasis praktik akan memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik ke dalam pembelajaran sehari-hari sehingga nilai-nilai karakter tidak hanya disampaikan sebagai materi tambahan, tetapi benar-benar menjadi bagian dari pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai upaya peningkatan kapasitas guru sekolah dasar melalui pelatihan pemanfaatan *Peace Card Game* sebagai media pembelajaran pendidikan karakter. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman guru sekolah dasar mengenai urgensi pendidikan toleransi dan resolusi konflik dalam mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila; (2) memberikan pelatihan penggunaan *Peace Card Game* sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual; (3) meningkatkan keterampilan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berorientasi pada penguatan karakter peserta didik; serta (4) mendorong integrasi pendidikan toleransi dan resolusi konflik secara berkelanjutan ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Melalui pelatihan ini diharapkan guru tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual mengenai pendidikan karakter, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan berdampak terhadap terbentuknya budaya sekolah yang damai, inklusif, serta menghargai keberagaman.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode pelatihan partisipatif yang bertujuan meningkatkan pemahaman guru sekolah dasar mengenai pendidikan toleransi, resolusi konflik, dan pemanfaatan *Peace Card Game* sebagai media pembelajaran. Sasaran kegiatan adalah 30 orang guru sekolah dasar di Kota Metro yang dipilih berdasarkan kesediaan mengikuti kegiatan serta rekomendasi dari sekolah mitra. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terkait pembelajaran toleransi dan resolusi konflik di sekolah. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian menyusun modul pelatihan, materi tentang pendidikan toleransi dan resolusi konflik, media *Peace Card Game*, serta instrumen evaluasi berupa soal pretest dan posttest. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh peserta sebagai gambaran kemampuan awal. Selanjutnya dilakukan penyampaian materi mengenai konsep pendidikan toleransi, resolusi konflik, dan strategi implementasinya dalam pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan *Peace Card Game*, diskusi kelompok, serta simulasi praktik penggunaan media tersebut sehingga peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran. Selama pelatihan berlangsung, tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap partisipasi, antusiasme, dan keterampilan peserta dalam menerapkan langkah-langkah penggunaan *Peace Card Game*. Dokumentasi kegiatan berupa foto, daftar hadir, dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung untuk mengevaluasi keterlaksanaan program.

Pada akhir kegiatan, seluruh peserta mengerjakan posttest menggunakan instrumen yang sama dengan pretest untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan. Hasil pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, dan standar deviasi. Tingkat peningkatan pemahaman peserta selanjutnya dianalisis menggunakan nilai *normalized gain* (N-Gain) berdasarkan kriteria Hake (1998), yaitu kategori tinggi ( $g \geq 0,70$ ), sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ), dan rendah ( $g < 0,30$ ). Selain itu, data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan kegiatan, partisipasi peserta, serta keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru.

Dengan metode tersebut, evaluasi kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman peserta berdasarkan hasil pretest dan posttest, tetapi juga mempertimbangkan keterlibatan aktif peserta selama pelatihan serta kemampuan mereka dalam mempraktikkan penggunaan *Peace*

Pelatihan pemanfaatan *peace card game* bagi guru sekolah dasar untuk mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik dalam pembelajaran

Card Game sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan nilai toleransi dan resolusi konflik di sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, pelatihan pemanfaatan Peace Card Game sebagai media pembelajaran pendidikan toleransi dan resolusi konflik memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru sekolah dasar. Rata-rata nilai peserta meningkat dari 54,00 sebelum pelatihan menjadi 80,10 setelah pelatihan, dengan nilai Normalized Gain (N-Gain) sebesar 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang. Pelaksanaan pretest dan posttest sebagai bagian dari evaluasi kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelaksanaan pretest dan posttest peserta pelatihan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pengetahuan guru mengenai konsep pendidikan toleransi, resolusi konflik, serta pemanfaatan Peace Card Game sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Peningkatan kompetensi peserta juga terlihat dari capaian N-Gain individu. Sebanyak 26,7% peserta memperoleh kategori tinggi, sedangkan 73,3% berada pada kategori sedang dan tidak terdapat peserta yang memperoleh kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa manfaat pelatihan dirasakan oleh seluruh peserta tanpa adanya kesenjangan peningkatan yang berarti. Dengan demikian, materi pelatihan, metode penyampaian, serta aktivitas praktik yang dirancang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar guru dengan latar belakang kemampuan yang beragam.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari pendekatan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Peace Card Game, diskusi kelompok, simulasi pembelajaran, serta refleksi bersama. Rangkaian pelaksanaan pelatihan mulai dari penyampaian materi, demonstrasi media, hingga simulasi pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan Peace Card Game.

Rangkaian kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk tidak hanya memahami konsep pendidikan toleransi dan resolusi konflik secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan secara langsung penerapannya dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang bersifat partisipatif tersebut membantu guru membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara

mengintegrasikan media permainan ke dalam pembelajaran sehingga peserta lebih percaya diri untuk menerapkannya di kelas.

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam setiap sesi pelatihan. Guru aktif berdiskusi mengenai berbagai permasalahan yang sering ditemui di sekolah, seperti konflik antarsiswa, perilaku perundungan, rendahnya sikap saling menghargai, serta pentingnya menanamkan nilai toleransi sejak dini. Berbagai pengalaman tersebut kemudian dihubungkan dengan penggunaan Peace Card Game sebagai media yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui simulasi yang dilakukan, peserta juga mampu menyusun skenario pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dengan materi pembelajaran sehingga media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai instrumen untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik secara damai. Antusiasme peserta selama diskusi kelompok dan simulasi penggunaan media ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Diskusi kelompok dan simulasi penggunaan Peace Card Game.

Nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan peningkatan kompetensi yang cukup baik meskipun dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa model pelatihan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif. Agar dampak yang dihasilkan lebih berkelanjutan, kegiatan serupa perlu diikuti dengan pendampingan implementasi di sekolah, monitoring penerapan Peace Card Game dalam pembelajaran, serta evaluasi secara berkala. Melalui upaya tersebut, kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter toleransi dan kemampuan resolusi konflik diharapkan dapat terus meningkat sehingga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter peserta didik.

Hasil tersebut juga konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya mengenai implementasi *Social and Emotional Learning (SEL)* yang menyatakan bahwa peningkatan kemampuan guru maupun peserta didik tidak terjadi secara instan, melainkan berkembang melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara berkesinambungan. Meta-analisis yang dilakukan oleh Durlak et al. dalam (Asdhar & Yoenanto, 2024; Nur & Sari, 2025; Saputra, 2026) menunjukkan bahwa program SEL yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan sosial, sikap positif, serta perilaku prososial peserta didik secara signifikan. Namun demikian, besarnya peningkatan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain durasi program, intensitas pelaksanaan, kualitas fasilitator, serta kesempatan peserta untuk mempraktikkan keterampilan yang dipelajari. Dengan demikian, hasil pelatihan ini memperkuat temuan tersebut bahwa intervensi yang mengintegrasikan aktivitas partisipatif dan pengalaman langsung mampu menghasilkan peningkatan kompetensi guru meskipun dilaksanakan dalam waktu yang relatif terbatas.

Apabila dianalisis lebih mendalam, peningkatan kompetensi peserta tidak hanya dipengaruhi oleh materi pelatihan, tetapi juga oleh karakteristik media pembelajaran yang digunakan. *Peace Card Game* dirancang sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menempatkan peserta sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Selama pelatihan, guru tidak hanya mempelajari konsep pendidikan toleransi secara teoritis, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana permainan tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi diskusi, pengambilan keputusan, kerja sama kelompok, penyelesaian konflik, serta refleksi terhadap berbagai situasi sosial yang

Pelatihan pemanfaatan peace card game bagi guru sekolah dasar untuk mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik dalam pembelajaran

mungkin terjadi di lingkungan sekolah. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan apabila peserta hanya memperoleh penjelasan melalui metode ceramah.

Keunggulan lain dari *Peace Card Game* terletak pada kemampuannya menghadirkan konteks pembelajaran yang autentik. Berbagai skenario konflik yang terdapat dalam permainan disusun berdasarkan situasi nyata yang sering terjadi di lingkungan sekolah dasar, seperti perselisihan antarteman, perbedaan pendapat dalam kerja kelompok, perilaku mengejek, pengucilan teman, maupun konflik akibat keberagaman latar belakang peserta didik. Penyajian situasi yang kontekstual tersebut membantu guru memahami bagaimana nilai toleransi dan resolusi konflik dapat diintegrasikan secara alami ke dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi memandang pendidikan karakter sebagai materi tambahan yang diajarkan secara terpisah, tetapi sebagai bagian yang menyatu dengan aktivitas belajar sehari-hari.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki keunggulan dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan di sekolah. Pada pembelajaran konvensional, guru cenderung menyampaikan nilai-nilai karakter melalui ceramah, nasihat, atau penjelasan teoritis sehingga peserta didik hanya menerima informasi secara pasif. Sebaliknya, melalui *Peace Card Game*, peserta didik dihadapkan pada berbagai situasi yang mengharuskan mereka berpikir kritis, mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian masalah, mendengarkan pendapat teman, serta mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai toleransi dan perdamaian. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan nyata. Hasil pelatihan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung.

Dari perspektif implementasi di sekolah, peningkatan kompetensi guru memiliki implikasi yang sangat penting terhadap kualitas pendidikan karakter di sekolah dasar. Guru yang memahami konsep toleransi dan resolusi konflik serta mampu menggunakan media pembelajaran inovatif akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang partisipatif, dialogis, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran seperti ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami secara langsung proses menghargai perbedaan, bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta menyelesaikan konflik tanpa kekerasan. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut diharapkan mampu membangun budaya sekolah yang lebih damai, inklusif, dan menghargai keberagaman sehingga dapat mengurangi berbagai bentuk konflik maupun perundungan di lingkungan sekolah.

Temuan penelitian ini juga memiliki relevansi yang kuat dengan berbagai kebijakan pendidikan, baik pada tingkat nasional maupun internasional. Peningkatan kompetensi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan mendukung terwujudnya sekolah yang memenuhi prinsip *Child Friendly Schools*, yaitu sekolah yang memberikan lingkungan belajar aman, inklusif, partisipatif, dan bebas dari kekerasan. Selain itu, hasil ini juga mendukung implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berkebinekaan global, gotong royong, serta beriman dan berakhlak mulia. Dengan tersedianya guru yang memiliki kemampuan lebih baik dalam mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik ke dalam pembelajaran, proses penguatan karakter di sekolah tidak lagi bergantung pada kegiatan insidental, melainkan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran setiap hari. Meskipun demikian, hasil penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pelatihan dilaksanakan dalam satu siklus dengan jumlah peserta yang relatif terbatas sehingga peningkatan kompetensi yang diperoleh belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang terhadap perubahan praktik pembelajaran di kelas maupun perubahan perilaku peserta didik. Selain itu, evaluasi yang dilakukan masih berfokus pada peningkatan pengetahuan guru setelah pelatihan, sehingga penelitian lanjutan perlu mengkaji sejauh mana kompetensi tersebut benar-benar diterapkan dalam pembelajaran serta bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan sikap toleransi dan kemampuan resolusi konflik peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan lanjutan, *coaching*, monitoring implementasi di kelas, serta evaluasi secara berkala menjadi langkah yang sangat penting agar dampak pelatihan dapat

berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan budaya damai di lingkungan sekolah dasar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pemanfaatan Peace Card Game terbukti dapat meningkatkan pemahaman guru sekolah dasar mitra di Kota Metro terhadap nilai toleransi dan resolusi konflik, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor posttest dari 54,00 menjadi 80,10 dengan N-Gain rata-rata 0,58 (kategori sedang) yang konsisten dengan literatur mengenai efektivitas pembelajaran sosial-emosional berbasis pengalaman. Mekanisme keterlibatan aktif dalam simulasi permainan menjadi faktor penjas utama capaian tersebut, melampaui sekadar suasana belajar yang menyenangkan.

Mengingat keterbatasan desain pra-eksperimental dan cakupan sampel yang terbatas, disarankan agar kegiatan lanjutan dirancang dengan kelompok pembandingan serta dilengkapi observasi implementasi Peace Card Game secara langsung di kelas untuk menilai transfer pemahaman menjadi praktik mengajar. Sekolah mitra juga perlu menyediakan waktu khusus bagi penerapan media tersebut secara rutin, dan tim pengabdian disarankan mengembangkan variasi kartu dan skenario agar lebih mengakomodasi keberagaman situasi sosial di lingkungan sekolah, serta segera mendiseminasikan hasil kegiatan melalui publikasi ilmiah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asdhar, H. J., & Yoenanto, N. H. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Sosio-Emosional terhadap Pencapaian Belajar pada Siswa Sekolah Dasar : A Literature Review*. 06(03), 115–125.
- Banks, J. A. (2016). *Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching* (6 ed.). Routledge.
- Bilqis, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). *Strategi Pengelolaan Kelas Berdasarkan Kompetensi Sosial Emosional Guru*. 8(1), 1–11.
- Gustaman, R. F., Gandi, A., Ratnaningsih, N., Siliwangi, U., Artikel, I., Inklusif, P., & Education, J. (2025). *Implementasi pendidikan inklusif dalam mewujudkan sekolah ramah anak*. 13(1), 660–666.
- Hafiyah, H. (2024). *Perkembangan Sosial Anak dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan : Ditinjau dari Kemampuan Emosional Anak*. 9(2), 21–28.
- Islamiati, A. N. (2023). Memperkuat Karakter Melalui Landasan Filosofi di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 1375–1393.
- Kamalin, L., Mariana, N., Subrata, H., & Surabaya, U. N. (2024). *Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Perundungan di Sekolah Dasar : Perspektif Glokalisasi Menghadapi*. 5, 11–24.
- Keysinaya, E. Y., Internasional, D. H., & Padjadjaran, U. (2022). *Peran UNICEF Indonesia Menangani Perundungan di Sekolah Melalui Program Roots Elsy Yubilia Keysinaya 1\* , Nuraeni 2*. 8090(2019), 207–224. <https://doi.org/10.22219/jurnalsospol.v8i2.22258>
- Kristiyan, C., & Handayani, A. (2023). *Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Di Era Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. 4(3).
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Majid, A. (2024). Gangguan Psikologis dalam Dunia Pendidikan: Mengupas Hubungan Gangguan Perilaku dan Gangguan Belajar pada Kesehatan Mental. *Jurnal Mitra*, 1–22.
- Mardin, Herinda, Hartono d Mamu, dkk. (2025). *Perkembangan Peserta Didik*. Tahta Media.
- Martdana, R. A. (2025). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa*. 4(2), 327–335.
- Mislia, D. (2025). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 461–470.
- Ningrum, S., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Peran Lingkungan Sekolah dan Teman Sebaya dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Permata Kita*. 3.
- Nur, M., & Sari, D. (2025). Peningkatkan Kesadaran dan Empati Siswa dalam Pencegahan Bullying : Intervensi Berbasis Pengabdian Masyarakat di SD. *AL KHIMAD(Jurnal Pengabdian Masyarakat)*,

Pelatihan pemanfaatan peace card game bagi guru sekolah dasar untuk mengintegrasikan pendidikan toleransi dan resolusi konflik dalam pembelajaran

10, 1–14.

- Prananda, G. (2024). *Psikologi perkembangan siswa sekolah dasar*. CV. Sketsa Media.
- Probolinggo, A. S. M., Aziz, M. A., & Riyanto, R. (2025). *PENGARUH LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA*. 06(02), 254–268.
- Pupsitasari, I. N. N. (2017). Menuju Sekolah Ramah Anak Holistik - Integratif Melalui Learning Organization. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 107–129.
- Putri, A. D., Aurora, Q., Pitri, N. D., Sukma, E., & Padang, U. N. (2026). *Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar di Era Digital melalui Literasi Digital*. 10, 17346–17354.
- Rahmadi, A. N., Yunus, E. Y., Marwiyah, S., & Hadiyanto, M. (2025). *Meningkatkan Kesadaran Akan Pentingnya Pendidikan dan Kecakapan Hidup Sebagai Bekal Masa Depan pada Siswa Madrasah Aliyah Raudlatul Fatah*. 1(1), 1–16.
- Romain Parlier. (2024). Violence and bullying in schools: UNESCO calls for better protection of students. In UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/violence-and-bullying-schools-unesco-calls-better-protection-students>
- Sanusi. (2023). Pentingnya Mengutamakan Kesejahteraan Mental Siswa bagi Puncak Pencapaian Pedagogis. *Journal Of Early Childhood Education*, 4(1), 14–31.
- Saputra, H. (2026). *Social-Emotional Learning ( SEL ) dalam Pendidikan Dasar : Bukti Empiris dan Implikasi Implementatif*. 14–25.
- Sarah, S., Mangunsong, S., Maharaja, N., & Ok, A. H. (2026). Peran Keluarga dan Masyarakat dalam Menanamkan Nilai Toleransi melalui Pendidikan Multikultural. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 3(2), 41–53.
- Sulis, N. F., & Fitrayadi, D. S. (2026). *Persepsi Peserta Didik Tentang Lingkungan Sekolah Dalam Pembentukan Sikap dan Karakter di SMAN 2 Pandeglang*. 6(1), 10142–10160.
- Susanti, I., Ubudiyah, M., Pendidikan, P., Ners, P., Lamongan, U. M., & Timur, J. (2025). *PENGALAMAN VICTIM PADA REMAJA DENGAN KEJADIAN BULLYING DI LINGKUNGAN SEKOLAH : STUDI CROSS-SECTIONAL History of Victim in Adolescents and Bullying Incidents : A Cross Sectional Study Prodi Keperawatan , Universitas Muhammadiyah Lamongan , Jawa Timur .*
- Tilaar, H. A. R. (2012). *MULTIKULTURALISME, BAHASA INDONESIA, DAN NASIONALISME DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. Grasindo.
- Zahro, N. F. (2025). *PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEBAGAI FONDASI PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS SISWA SEKOLAH DASAR*. 12(September), 389–400.
- Wahyuni, A. (2021). *Pendidikan Karakter (Membentuk Pribadi Positif dan Unggul di Sekolah)*. Umsida Press.