

PRAKTIK BAIK (*BEST PRACTICE*)

Menumbuhkan Budaya Inklusi Siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui Paket Kartu Pembelajaran TEMAN TUMBUH Berbasis *Human-Centered Design*

Yuyun Budiarti

MIN 3 Kebumen, Jawa Tengah

Surel: yuyunbudiarti02@student.uns.ac.id

Abstrak

Keberagaman murid di madrasah ibtidaiyah merupakan kekayaan, tetapi tanpa pembiasaan yang tepat dapat berubah menjadi sekat: murid hanya bergaul dengan teman dekat, teman yang berbeda diejek, dan murid yang pendiam jarang diajak bergabung. Tulisan praktik baik ini menguraikan upaya penulis menumbuhkan budaya inklusi siswa kelas I–VI MIN 3 Kebumen melalui paket kartu pembelajaran TEMAN TUMBUH yang dirancang dengan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD). Praktik disusun dengan alur Situasi–Tantangan–Aksi–Refleksi. Paket kartu dirancang melalui lima tahap HCD, yaitu berempati, merumuskan masalah, menggagas ide, membuat purwarupa, dan menguji, sehingga tokoh, bahasa, dan situasinya dekat dengan kehidupan murid madrasah. Paket terdiri atas tiga seri: Kartu Empati (rasakan), Kartu Potensi (harga), dan Kartu Tantangan (lakukan), yang digunakan dalam lima langkah kegiatan kelas selama 10–15 menit. Refleksi praktik menunjukkan bahwa kartu memberi murid “bahasa bersama” untuk peduli, membuat kelebihan setiap teman terlihat, dan mengubah niat baik menjadi tindakan kecil yang dapat diulang. Praktik ini sederhana, murah, selaras dengan Kurikulum Berbasis Cinta, dan dapat diterapkan guru MI lain dengan penyesuaian sesuai jenjang kelas.

Kata kunci: budaya inklusi; *human-centered design*; kartu pembelajaran; empati; Kurikulum Berbasis Cinta; madrasah ibtidaiyah

A. PENDAHULUAN

Setiap kelas di madrasah ibtidaiyah (MI) adalah miniatur keberagaman. Ada murid yang cepat membaca dan ada yang masih mengeja, ada yang mudah bergaul dan ada yang pendiam, ada yang unggul dalam olahraga, menggambar, bernyanyi, atau mengaji. Keberagaman ini merupakan anugerah, tetapi tidak otomatis melahirkan budaya saling menerima. Kajian tentang pendidikan inklusif di MI menunjukkan bahwa nilai *rahmah* dan keadilan sebenarnya telah menjadi landasan yang kuat bagi inklusi, tetapi praktiknya masih sering dipahami sebagai sekadar “menampung” murid yang berbeda (Kim et al., 2026).

Penelitian di berbagai negara memberi pelajaran penting bagi guru. Sekadar berada dalam kelas yang sama tidak membuat murid saling menerima; sikap positif terhadap teman yang berbeda tumbuh ketika teman tersebut dikenal melalui kelebihanannya (Di Maggio et al., 2022). Program yang hanya memberi informasi cenderung mengubah pengetahuan murid, belum sikap dan perilakunya (Uria-Olaizola et al., 2026), sementara murid dengan kebutuhan atau latar yang berbeda lebih jarang diterima teman sebayanya (Wahl et al., 2022). Artinya, budaya inklusi perlu *dialami* dan *dibiasakan* melalui kegiatan konkret yang berulang, bukan hanya dinasihatkan.

Madrasah memiliki modal nilai yang kuat untuk itu. Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) yang ditetapkan Kementerian Agama menanamkan nilai Panca Cinta, yaitu cinta Allah dan Rasul-Nya, cinta ilmu, cinta diri dan sesama, cinta lingkungan, dan cinta tanah air (Kementerian Agama RI, 2025). Integrasi nilai kasih sayang dalam kurikulum berbasis cinta terbukti menumbuhkan empati dan kerja sama murid MI (Mufidah et al., 2026), dan pedagogi cinta menempatkan empati serta kasih sayang sebagai orientasi pembelajaran (Alhamuddin et al., 2026). Tantangannya adalah menerjemahkan nilai tersebut ke dalam kegiatan kelas yang sederhana, menyenangkan, dan dapat dilakukan setiap hari.

Tulisan ini membagikan praktik baik penulis dalam menjawab tantangan tersebut melalui **paket kartu pembelajaran TEMAN TUMBUH** yang dirancang dengan pendekatan *Human-Centered*

Design (HCD). Tujuannya adalah (1) menggambarkan proses perancangan kartu dengan pendekatan HCD, (2) menguraikan langkah penggunaan kartu di kelas, dan (3) merefleksikan pembelajaran yang diperoleh guru sebagai bahan bagi rekan sejawat yang ingin menerapkannya.

B. KAJIAN SINGKAT

1. Budaya Inklusi di Kelas

Budaya inklusi di kelas adalah suasana ketika setiap murid merasa diterima, dihargai, dan diberi kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan berkembang. Budaya ini tampak dalam perilaku sehari-hari: mau berteman dengan siapa saja, tidak mengejek kekurangan teman, memberi kesempatan teman berbicara, mengajak teman yang sendirian, dan menghargai cara belajar yang berbeda. Mendengarkan suara murid terbukti menjadi salah satu jalan untuk mendorong inklusi di sekolah dasar (Messiou et al., 2025). Pembelajaran sosial-emosional yang dirancang dengan baik juga memperbaiki hubungan antarteman dan rasa aman di sekolah (Cipriano et al., 2023), dengan empati sebagai pendorong utama perilaku menolong (Silke et al., 2024).

2. *Human-Centered Design* (HCD) dalam Pendidikan

HCD atau *design thinking* adalah pendekatan merancang solusi yang dimulai dari memahami pengguna secara mendalam. Tahapannya meliputi berempati (*empathize*), merumuskan masalah (*define*), menggagas ide (*ideate*), membuat purwarupa (*prototype*), dan menguji (*test*) (Li & Zhan, 2022; Lin et al., 2025). Di sekolah dasar, pendekatan ini terbukti menumbuhkan empati dan kreativitas murid (Liu et al., 2024; Nguyen et al., 2024). Melibatkan anak sebagai perancang bersama (*co-design*) membuat media lebih sesuai dengan kebutuhan dan cara berpikir mereka (Arastoopour Irgens et al., 2024; Ng et al., 2025).

3. Kartu sebagai Media Pembelajaran Karakter

Kartu bergambar mudah dibawa, murah, dapat dimainkan berpasangan maupun berkelompok, dan dekat dengan dunia bermain anak. Permainan kartu emosi terbukti meningkatkan kecerdasan emosional anak usia sekolah dasar di Indonesia (Arip et al., 2026), dan media kartu dapat dipadukan dengan penguatan karakter dalam pembelajaran (Rohmah et al., 2022). Program empati yang sederhana dan dapat dijalankan guru di kelas juga terbukti efektif (Talu, 2026). Kartu yang memperkenalkan kelebihan murid sejalan dengan pendekatan berbasis kekuatan, yang membuat murid merasa berarti (Katajisto et al., 2023).

C. PELAKSANAAN PRAKTIK BAIK

1. Situasi

MIN 3 Kebumen melayani murid kelas I–VI dengan latar kemampuan, karakter, minat, dan kebutuhan belajar yang beragam. Dalam keseharian pembelajaran, penulis mencermati beberapa situasi yang menjadi latar praktik ini:

- Dukungan antarmurid sebenarnya sudah ada, tetapi berlangsung spontan dan tidak terarah, sehingga sulit dijadikan kebiasaan kelas.
- Peran “penolong” dan “yang ditolong” cenderung tetap: murid yang dianggap pandai selalu membantu, sedangkan murid yang dianggap kurang jarang mendapat kesempatan memberi kontribusi.
- Sebagian murid lebih memilih bekerja dengan teman dekatnya, sehingga murid yang pendiam atau berbeda kurang terlibat dalam kegiatan kelompok.
- Bantuan antarteman kadang berubah menjadi “mengerjakan tugas teman”, bukan mendampingi sampai teman tersebut mampu.
- Kelebihan murid yang tidak berkaitan dengan nilai pelajaran, misalnya menggambar, olahraga, atau kepemimpinan, jarang diakui di depan teman-temannya.

Situasi tersebut menunjukkan bahwa murid perlu dibantu, bukan hanya dinasihati, untuk menerima perbedaan, peduli pada teman, dan mengajak semua teman terlibat.

2. Tantangan

Penulis mengidentifikasi tantangan yang harus dijawab oleh praktik ini:

- **Tantangan bagi murid:** menumbuhkan kebiasaan menerima, peduli, dan mengajak teman yang berbeda dengan cara yang menyenangkan dan sesuai usia, dari kelas I yang belum lancar membaca sampai kelas VI.
- **Tantangan bagi guru:** menyediakan media yang praktis, murah, dan dapat digunakan dalam waktu singkat tanpa mengurangi jam pelajaran inti.
- **Tantangan media:** banyak media karakter dirancang dari sudut pandang orang dewasa, dengan kalimat panjang, gambar yang tidak mirip murid, dan situasi yang jauh dari kehidupan di madrasah.
- **Tantangan nilai:** menerjemahkan nilai Panca Cinta, terutama cinta diri dan sesama, ke dalam tindakan nyata yang dapat dilihat dan dilatih.

Pihak yang terlibat dalam praktik ini adalah murid kelas I–VI, wali kelas, dan kepala madrasah yang memberi dukungan kebijakan.

3. Aksi

a. Merancang kartu dengan lima tahap HCD

Untuk menjawab tantangan media, penulis tidak langsung membuat kartu, tetapi memulai dari memahami murid. Proses perancangan mengikuti lima tahap HCD sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Lima tahap HCD dalam perancangan paket kartu TEMAN TUMBUH

Tahap HCD	Yang dilakukan guru	Hasil
<i>Empathize</i> (berempati)	Mengamati interaksi murid saat belajar dan bermain; berbincang dengan murid dan wali kelas tentang pengalaman berteman	Pemahaman tentang kebutuhan murid: ingin diterima, ingin diajak, ingin kelebihanannya dihargai
<i>Define</i> (merumuskan masalah)	Merumuskan masalah dari sudut pandang murid	“Bagaimana kita bisa membuat setiap teman merasa diterima, dihargai kelebihanannya, dan diajak bekerja sama?”
<i>Ideate</i> (menggagas)	Curah gagasan tentang bentuk media yang disukai anak, mudah dibawa, dan bisa dimainkan bersama	Tiga seri kartu yang saling menyambung: Empati (rasakan), Potensi (hargai), Tantangan (lakukan)
<i>Prototype</i> (purwarupa)	Membuat kartu bergambar dengan tokoh berseragam madrasah, kalimat pendek, warna cerah, dan pesan positif	9 Kartu Empati, 9 Kartu Potensi, dan 10 Kartu Tantangan, masing-masing dengan kartu sampul
<i>Test</i> (menguji)	Mencobakan kartu di kelas, mengamati cara murid menggunakannya, dan menanyakan pendapat murid	Perbaikan bahasa, gambar, dan cara bermain sesuai masukan murid

Prinsip HCD tampak pada tiga keputusan desain. *Pertama*, tokoh dalam kartu digambarkan mengenakan seragam madrasah, berkerudung dan berpeci, sehingga murid “melihat dirinya” di dalam kartu. *Kedua*, kalimat dibuat pendek dan berbentuk ajakan atau pertanyaan, sehingga dapat dibacakan untuk kelas rendah dan dibaca sendiri oleh kelas tinggi. *Ketiga*, setiap kartu diakhiri pesan positif, seperti “Suaramu berharga!” dan “Bersama kita lebih kuat!”, yang menanamkan rasa aman dan dihargai.

b. Produk: tiga seri kartu TEMAN TUMBUH

Kartu Empati – “Rasakan” (Gambar 1). Seri ini berisi sembilan situasi: Mendengarkan dengan Hati, Menghargai Perbedaan, Menolong dengan Tulus, Berbagi dengan Ikhlas, Mengendalikan Emosi, Memberi Dukungan, Bekerja Sama, Berani Berkata Baik, dan Menjaga Lingkungan Bersama.

Setiap kartu memuat pertanyaan pemantik yang mengajak murid membayangkan perasaan teman, misalnya “Apa yang bisa kamu lakukan agar semua teman merasa diterima dan dihargai?”



Gambar 1. Kartu Empati TEMAN TUMBUH

Kartu Potensi – “Hargai” (Gambar 2). Seri ini memperkenalkan sembilan jenis kelebihan: akademik, kreativitas, sosial, emosional, motorik, bahasa, kepemimpinan, teknologi, dan spiritual. Pesan utamanya adalah bahwa kelebihan tidak hanya berupa nilai pelajaran yang tinggi, sehingga setiap murid, termasuk yang belum menonjol secara akademik, dapat dikenali kekuatannya oleh dirinya sendiri dan oleh teman-temannya.



Gambar 2. Kartu Potensi TEMAN TUMBUH

Kartu Tantangan – “Lakukan” (Gambar 3). Seri ini berisi sepuluh aksi nyata bernomor: Membantu Teman, Menjaga Kebersihan, Berbagi, Menjadi Pendengar Baik, Mengendalikan Emosi, Menjadi Solusi, Membangun Kolaborasi, Berani Berbicara, Menjadi Teman yang Baik, dan Berpikir Positif. Setiap tantangan cukup kecil untuk dilakukan pada hari itu juga, sehingga niat baik langsung berubah menjadi tindakan.



Gambar 3. Kartu Tantangan TEMAN TUMBUH

Keterkaitan ketiga seri kartu dengan nilai Panca Cinta dan perilaku inklusif yang dituju dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Keterkaitan seri kartu, nilai Panca Cinta, dan perilaku inklusif yang dituju

Seri kartu	Makna	Nilai Panca Cinta	Perilaku inklusif yang dituju
Kartu Empati	Rasakan	Cinta diri dan sesama; cinta Allah dan Rasul-Nya (menolong sebagai ibadah)	Memahami perasaan teman, tidak mengejek, berkata baik, menghargai perbedaan
Kartu Potensi	Hargai	Cinta diri dan sesama; cinta ilmu	Mengenal kelebihan diri dan teman, percaya bahwa setiap teman bisa berkembang
Kartu Tantangan	Lakukan	Cinta sesama; cinta lingkungan; cinta tanah air (gotong royong)	Membantu tanpa mengambil alih, mengajak teman bergabung, bekerja sama, menjaga kelas tetap aman dan bersih

c. Langkah penggunaan kartu di kelas

Kartu digunakan sebagai kegiatan pembuka atau penutup pembelajaran selama 10–15 menit, atau sebagai kegiatan penuh pada jam penguatan karakter. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Langkah penggunaan paket kartu TEMAN TUMBUH

Langkah	Kegiatan guru	Kegiatan murid
1. Membuka dengan salam dan kesepakatan	Mengajak murid berdoa, menyampaikan kesepakatan kelas: saling menghargai, tidak mengejek, dan “bantu sampai mampu”	Menyimak dan menyepakati aturan bersama
2. Rasakan (Kartu Empati)	Membentuk pasangan secara bergilir (bukan selalu teman dekat); membacakan kartu untuk kelas rendah	Mengambil satu kartu, mendiskusikan pertanyaannya dengan pasangan, lalu mengucapkan satu kalimat peduli kepada pasangan
3. Hargai (Kartu Potensi)	Membimbing murid mengenali kelebihan diri dan teman	Memilih kartu potensi yang cocok untuk diri sendiri dan untuk pasangan, lalu menyampaikan alasannya
4. Lakukan (Kartu Tantangan)	Memastikan tantangan dipahami dan cukup kecil untuk dilakukan hari itu	Mengambil satu tantangan dan berjanji melakukannya bersama pasangan atau kelompok
5. Refleksi dan syukur	Memandu pertanyaan “Apa yang kamu rasakan? Apa yang kamu lakukan untuk temanmu hari ini?”; memberi apresiasi	Menceritakan secara lisan (kelas rendah) atau menulis singkat di jurnal (kelas tinggi); menutup dengan syukur

Beberapa penyesuaian dilakukan sesuai jenjang. Di kelas I–III, guru membacakan kartu, murid menjawab secara lisan atau dengan menunjuk gambar, dan cukup satu seri kartu digunakan dalam satu pertemuan. Di kelas IV–VI, murid membaca kartu sendiri, bekerja dalam kelompok kecil berisi 3–4 orang, dan menuliskan refleksi singkat. Pasangan dan peran dirotasi secara berkala agar setiap murid pernah menjadi pemberi sekaligus penerima dukungan.

d. Dukungan dan kolaborasi

Praktik ini dijalankan bersama wali kelas yang menggunakan kartu di kelas masing-masing, dengan dukungan kepala madrasah dalam penyediaan waktu dan pencetakan kartu. Kartu dicetak pada kertas tebal dan dilaminasi agar tahan lama. Dengan biaya yang terjangkau, satu set kartu dapat dipakai berulang oleh beberapa kelas.

4. Refleksi

Refleksi berikut merupakan pembelajaran penulis selama merancang dan menerapkan kartu. Refleksi ini disajikan secara kualitatif sebagai pengalaman guru, bukan hasil pengukuran.

Kartu memberi murid “bahasa bersama”. Banyak murid sebenarnya ingin peduli, tetapi tidak tahu harus berkata apa. Pertanyaan dan kalimat pada Kartu Empati memberi mereka “kata-kata

siap pakai” untuk menanyakan kabar, menghibur, atau mengajak teman. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa empati dapat dilatih melalui kegiatan sederhana yang terstruktur (Talun, 2026; Silke et al., 2024).

Kartu Potensi membuat setiap teman “terlihat”. Ketika kelebihan tidak lagi diukur hanya dari nilai pelajaran, murid yang selama ini jarang dipuji memperoleh tempat di mata teman-temannya. Pembelajaran ini menguatkan temuan bahwa memperkenalkan teman melalui kekuatannya adalah kunci sikap positif terhadap teman yang berbeda (Di Maggio et al., 2022).

Kartu Tantangan mengubah niat menjadi tindakan kecil yang dapat diulang. Tantangan yang kecil dan konkret lebih mudah dilakukan daripada nasihat umum “jadilah anak baik”. Namun, kerja kelompok tetap perlu diarahkan agar tidak justru meminggirkan murid tertentu (Niemi & Vehkakoski, 2024). Karena itu, guru perlu memantau pembagian peran.

Mendengarkan murid membuat media lebih hidup. Pendekatan HCD mengajarkan penulis bahwa media terbaik lahir dari mendengarkan murid, bukan dari asumsi guru. Ketika murid dilibatkan memberi masukan, mereka merasa ikut memiliki kartu tersebut. Hal ini sejalan dengan kajian tentang pentingnya suara murid dalam inklusi (Messiou et al., 2025).

Tabel 4. Hambatan yang dihadapi dan solusinya

Hambatan	Solusi
Murid kelas rendah belum lancar membaca	Guru membacakan kartu; gambar dibuat jelas dan ekspresif; murid menjawab secara lisan atau dengan menunjuk
Murid cenderung memilih teman dekat	Pasangan ditentukan secara bergilir atau diundi; rotasi dilakukan setiap pertemuan
Bantuan berubah menjadi mengerjakan tugas teman	Menegaskan prinsip “bantu sampai mampu” di awal setiap kegiatan
Keterbatasan waktu pembelajaran	Kartu dipakai 10–15 menit di awal atau akhir pelajaran, cukup satu seri per pertemuan
Kartu cepat rusak	Dicetak pada kertas tebal dan dilaminasi; disimpan dalam kotak kelas

Dampak yang diharapkan dan rencana tindak lanjut. Praktik ini diharapkan memperkuat kebiasaan murid untuk menerima, menghargai, dan melibatkan setiap teman. Sebagai tindak lanjut, penulis merencanakan evaluasi yang lebih sistematis melalui angket budaya inklusi murid, wawancara, dan observasi kelas. Penulis juga akan memperbaiki kartu berdasarkan masukan murid dan berbagi praktik ini dengan rekan guru melalui kelompok kerja guru (KKG) madrasah.

D. PENUTUP

Budaya inklusi tidak cukup diajarkan; ia perlu dirasakan, dihargai, dan dilakukan setiap hari. Paket kartu TEMAN TUMBUH, yang terdiri atas Kartu Empati, Kartu Potensi, dan Kartu Tantangan, merupakan ikhtiar sederhana untuk mewujudkannya. Kartu dirancang melalui pendekatan *Human-Centered Design* sehingga tokoh, bahasa, dan situasinya dekat dengan dunia murid madrasah, dan nilai Panca Cinta Kurikulum Berbasis Cinta hadir dalam tindakan nyata. Praktik ini murah, mudah, dan fleksibel. Guru MI lain dapat mengadaptasinya dengan tiga pesan kunci: mulailah dari mendengarkan murid, gunakan kartu secara rutin dan singkat, dan rotasi pasangan agar setiap anak pernah memberi sekaligus menerima dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamuddin, Murniati, A., & Herniwati, H. (2026). Reimagining curriculum through the pedagogy of love: A reflection from Indonesian madrasah. *The Curriculum Journal*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1002/curj.70073>
- Arastoopour Irgens, G., Bailey, C., Famaye, T., & Behboudi, A. (2024). User experience testing and co-designing a digital game for broadening participation in computing with and for elementary school

- children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 42, Article 100699. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100699>
- Arip, M., Susantini, S., Kodi, M. M., Albayani, M. I., & Rosuliana, N. E. (2026). The effect of emotion card games on emotional intelligence among elementary school-aged children: A quasi-experimental study in Mataram, Indonesia. *International Journal of Public Health Science*, 15(2), 398–407. <https://doi.org/10.11591/ijphs.v15i2.27032>
- Cipriano, C., Strambler, M. J., Naples, L. H., Ha, C., Kirk, M., Wood, M., Sehgal, K., Zieher, A. K., Eveleigh, A., McCarthy, M., Funaro, M., Ponnock, A., Chow, J. C., & Durlak, J. (2023). The state of evidence for social and emotional learning: A contemporary meta-analysis of universal school-based SEL interventions. *Child Development*, 94(5), 1181–1204. <https://doi.org/10.1111/cdev.13968>
- Di Maggio, I., Ginevra, M. C., Santilli, S., & Nota, L. (2022). Elementary school students' attitudes towards peers with disabilities: The role of personal and contextual factors. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 47(1), 3–11. <https://doi.org/10.3109/13668250.2021.1920091>
- Katajisto, M., Uusiautti, S., & Hyvärinen, S. (2023). “The best thing was to realize that I am not a nobody. I am meaningful.” Students' perceptions of a strengths-based approach to guidance. *International Journal of Educational Psychology*, 12(1). <https://doi.org/10.17583/ijep.10467>
- Kementerian Agama RI. (2025). *Keputusan Menteri Agama Nomor 1503 Tahun 2025 tentang Kurikulum Berbasis Cinta*. Kementerian Agama RI.
- Kim, D., Masunah, J., & Milyartini, R. (2026). Inclusive education in Indonesian madrasah ibtidaiyah: A qualitative meta-synthesis of dual curriculum challenges and pedagogical adaptations. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 18(1), 1–27. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v18i1.13161>
- Li, T., & Zhan, Z. (2022). A systematic review on design thinking integrated learning in K-12 education. *Applied Sciences*, 12(16), Article 8077. <https://doi.org/10.3390/app12168077>
- Lin, L., Shen, S., Shadiev, R., & Yu, M. (2025). Review of research on design thinking in K-12 education. *Educational Research Review*, 47, Article 100682. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100682>
- Liu, W., Huang, R., Wang, J., Chen, Y., Ohashi, T., Li, B., Liu, Y., Qiu, D., Yu, R., Zhang, J., Al Mahmud, A., & Leifer, L. (2024). Empathy design thinking: Cultivating creative minds in primary education. *Frontiers in Education*, 9, Article 1376305. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1376305>
- Messiou, K., de los Reyes, J., Potnis, C., Dong, P., & Rwang, V. K. (2025). Student voice for promoting inclusion in primary schools. *International Journal of Inclusive Education*, 29(7), 1168–1182. <https://doi.org/10.1080/13603116.2024.2317729>
- Mufidah, A. A., Maghfiroh, L., & Nafisah, A. D. (2026). Compassion integration within love based curricula forms elementary madrasah student character. *Academia Open*, 11(1), Article 14620. <https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14620>
- Ng, R., Rivera, M. C. S., Cook, M., Mavilidi, M. F., & Bennett, S. (2025). Co-researching with primary school students to retrace their digital footprint. *Computers & Education*, 224, Article 105170. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105170>
- Nguyen, H.-N., Nguyen, H.-D., & Ta, T.-T. (2024). Enhancing technology competence among primary students through STEAM lessons applying the design thinking process. *Revija za Elementarno Izobraževanje*, 17(2), 189–207. <https://doi.org/10.18690/rei.2960>
- Niemi, K., & Vehkakoski, T. (2024). Turning social inclusion into exclusion during collaborative learning between students with and without SEN. *International Journal of Inclusive Education*, 28(13), 3301–3320. <https://doi.org/10.1080/13603116.2023.2190750>
- Rohmah, M. Y., Nuraini, N. L. S., & Linguistika, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran Pancakar (papan pecahan dan kartu soal) dengan penguatan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV sekolah dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 139–158. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v7i2.280>
- Silke, C., Davitt, E., Flynn, N., Shaw, A., Brady, B., Murray, C., & Dolan, P. (2024). Activating Social Empathy: An evaluation of a school-based social and emotional learning programme. *Social and*

- Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 3, Article 100021. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2023.100021>
- Talu, E. (2026). "From observing empathy to understanding empathy": A film and activity based intervention to foster emotional and cognitive empathy in primary school children. *Acta Psychologica*, 265, Article 106621. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2026.106621>
- Uria-Olaizola, N., Yurrebaso Atutxa, G., & León-Guereño, P. (2026). Raising awareness about people with disabilities among primary school pupils: Impact of an educational intervention. *Frontiers in Education*, 11, Article 1765627. <https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1765627>
- Wahl, S., Trauntschnig, M., Hoffmann, L., & Schwab, S. (2022). Peer acceptance and peer status in relation to students' special educational needs, migration biography, gender and socio-economic status. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 22(3), 243–253. <https://doi.org/10.1111/1471-3802.12562>