

Pengembangan Perilaku Prososial Melalui Aktivitas Permainan Tradisional (Studi Kasus)

Sheirta Anggraini N^{1*}, Ari Sofia^{2*}, Diah Utaminingsih

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

[e-mail:sheirta011095@gmail.com](mailto:sheirta011095@gmail.com)

Telp: +628992154399

The problem in this study was "whether traditional games can develop children prosocial behavior". This study aimed to develop prosocial behavior with traditional games for student in Group B at Tunas Melati II Kindegarten Sub district of Natar, South Lampung Regency. The research method was used eksperiment with treatment by subject designs (one group eksperiment). The population was 105 children. Sample research were 10 children with purposive sampling technique. Data were collected by observation. The data was analysed by wilcoxon test, the results was $Z_{hitung} -2.823 < Z_{table} 0.005$, so H_a was accepted and H_o was rejected. From hypothesis testing can be concluded that there is improvement in posocial behaviour through tradisional game for student in Group B in at Tunas Melati II Kindegarten Sub district of Natar, South Lampung Regency.

Masalah penelitian ini adalah "apakah aktivitas permainan tradisional dapat mengembangkan perilaku prososial anak usia dini". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perilaku prososial dengan menggunakan aktivitas permainan tradisional pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *treatment by subject designs (one group eksperiment)*. Populasi penelitiannya berjumlah 105 anak. Sampel penelitiannya berjumlah 10 anak dengan pengambilan sampel menggunakan *porpositive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian yang diperoleh $Z_{hitung} -2.823 < Z_{table} 0,005$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengembangan perilaku prososial melalui aktivitas permainan tradisional pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecataman Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Kata kunci : anak usia dini, perilaku prososial, permainan tradisional.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10, ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Enam aspek tersebut yaitu moral dan nilai-nilai agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Seluruh aspek tersebut sama-sama

bernilai dan sangat penting, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial emosional terutama pada perilaku prososial anak.

Perilaku prososial merupakan salah satu dasar perkembangan yang harus dimiliki oleh anak. Anak usia dini perlu ditanamkan perilaku prososial seperti, menolong, membantu, berbagi, berempati, bersikap toleransi, sopan santun dan perilaku positif lainnya. Menurut Papalia, et al (2009) perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah segala perilaku sukarela yang ditunjukkan untuk membantu orang lain. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh Hammond (2015) mengenai perilaku prososial anak usia

dini mencakup seperti :berbagi, membantu, menghibur, dan bekerja sama. Kesimpulannya adalah perilaku prososial merupakan tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar sukarela. Wujud dari perilaku prososial yaitu, melong, kerjasama, membantu, persahabatan dan berbagi.

Pengembangan perilaku prososial anak harus diberikan melalui stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terbiasa untuk berperilaku baik dan dapat berpengaruh untuk kehidupan kedepannya. Perilaku prososial merupakan hal terpenting bagi setiap orang, tidak terkecuali bagi anak usia dini.

Anak usia dini merupakan masa keemasan yang hanya datang sekali dan tidak dapat di ulang lagi, pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi, seni, serta moral dan agama. Anak usia dini berada pada tahap *ready on use* untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakat sekitarnya.

Andriani (2012) berpendapat bahwa usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh periode penting yang fundamental dalam kehidupan selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan masa *golden age* yang harus dikembangkan oleh guru, orang tua dan masyarakat sekitar melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, serta menyesuaikan karakteristik anak yang unik.

Anak-anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi mereka. Masa peka adalah masa terjadinya

pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan yakni lingkungan pendidikan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak.

Dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar memperoleh pengalaman baru melalui bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Bermain memiliki peranan penting bagi anak usia dini. Melalui bermain anak tidak hanya dapat tumbuh dan berkembang secara fisik tetapi berkembang juga secara psikis, anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya, bekerjasama, berbagi dan dapat memahami perasaan orang lain.

Piaget dalam Nurani & Sujiono (2010) mengatakan bahwa, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Mutiah (2010) berpendapat bahwa, bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan anak menghasilkan proses belajar pada anak. Dengan ini dapat disimpulkan bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan. Melalui kegiatan bermain anak dapat bereksplorasi, berimajinasi dan bersosialisasi dengan sesama temannya.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di TK Tunas Melati II Anak tidak mau mengerjakan suatu kegiatan yang bersifat berkelompok, masih suka mengganggu temannya yang sedang bermain, anak tidak mau berbagi bekal, anak suka mengolok-olok teman yang sedang kesusahan. Hal ini di buktikan dari hasil observasi secara langsung

terhadap aktivitas bermain anak di dalam kelas, anak sulit bekerja sama, berbagi, tolong menolong dan bersikap saling menghargai sesama teman.

Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan prapenelitian di sekolah anak setiap harinya anak masih diberikan penugasan yang bersifat individual, guru jarang menerapkan permainan tradisional yang bersifat kooperatif didalam kegiatan pembelajaran. Anak masih di beri penugasan yang tidak melibatkan seluruh anak untuk bekerja sama dengan temannya. Sehingga tidak heran bahwa anak masih memiliki perilaku prososial yang rendah. Misalnya, ketika guru memberi tugas anak untuk mencari bola yang disembunyikan oleh guru tetapi kegiatan bermain itu dilakukan dengan individu. Dalam kegiatan permainan tersebut, sebagian besar anak berebut untuk memulai dan mencari. Anak hanya sibuk memikirkan diri sendiri dan memenangkannya. Tidak ada kerjasama, toleransi dan bermain dengan tertib. Bahkan ada yang hanya diam tidak mau mengerjakan apa yang diberikan oleh guru, anak hanya mau jika dibimbing oleh guru. Faktor penghambat tersebut menyebabkan perilaku prososial anak kurang berkembang.

Menurut penelitian Susanti (2013) yang menyatakan bahwa sebagian besar penerima perilaku prososial anak adalah orang-orang yang sering berinteraksi dan dekat dengan mereka seperti anggota keluarga, guru maupun teman sekelas anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Over (2017) perilaku prososial dipengaruhi oleh anggota kelompok yang ada dilingkungan anak. Maka dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu orang-orang yang ada disekitar anak yaitu, keluarga, guru dan teman sebaya. Sebagai pendidik, guru harus mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak terutama perilaku prososial anak.

Guru dapat mengoptimalkan seluruh perkembangannya anak melalui pembelajaran yang menarik dengan

menggunakan permainan. Permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan perilaku prososial adalah permainan tradisional. Melalui permainan tradisional semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal, termasuk perilaku prososial anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Serly (2014) perilaku prososial dapat ditingkatkan dengan cara memberikan hadiah, *reward*, dan pujian serta memberikan *game* atau permainan. Guru dapat membimbing dan memberikan arahan kepada anak, dengan cara membuat *game* atau permainan tentang membangun perilaku prososial pada anak. Misalnya dengan membuat permainan yang membutuhkan kerjasama yang baik dari tiap kelompok. Dengan melakukan *game* seperti itu setiap hari, maka si anak akan terbiasa dengan kerja sama dan merasa butuh untuk kerjasama. Dan juga anak meniru perilaku sosial yang diajarkan oleh guru di kelas maupun di luar kelas dalam konteks sekolah.

Menurut hasil penelitian Nur (2013) bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Kurniati (2011) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulus anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak dalam menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkonsikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang positif dalam membantu mengembangkan perilaku prososial anak. Perilaku prososial yang meliputi kerjasama, berbagi dan menolong.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, diperlukan adanya penerapan permainan untuk meningkatkan perilaku prososial anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Lampung Selatan. Negara Indonesia sejak dulu memiliki beragam permainan yang dimainkan sejak dulu, yaitu permainan

tradisional. Seiring perkembangan zaman, permainan tradisional sudah mulai terlupakan. Seharusnya tidak membuat kita melupakan permainan-permainan tradisional yang Negara kita miliki. Sebenarnya permainan tradisional ini dapat digunakan oleh guru dalam membuat suatu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Permainan tradisional mempunyai nilai pengetahuan yang harus dilestarikan oleh guru, permainan ini sangat baik untuk mengembangkan fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak usia dini akan terstimulus semua aspek perkembangan anak. Permainan tradisional merupakan sarana paling utama bagi pengembangan kemampuan sosial emosional terutama dalam pengembangan perilaku prososial dengan sesama teman.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perilaku prososial dapat dikembangkan melalui aktivitas permainan tradisional pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *eksperimen* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *eksperimental one group pretest-posttest design*. Desain eksperimental ini hanya menggunakan satu kelompok subjek dimana dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada objek. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu pra-penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dan setiap penelitian tersebut adalah (I) Penelitian pendahuluan, terdiri dari langkah-langkah berikut (a) Membuat surat izin penelitian ke sekolah tempat dilakukan penelitian. (b) Observasi ke sekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti. (II) Tahap Perencanaan (a) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Harian (RPPH) yang telah disusun. (b) Membuat instrumen evaluasi yaitu berupa lembaran observasi. (III) Tahap Pelaksanaan (a) Melaksanakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. (b) Mengevaluasi menggunakan lembar observasi. (c) Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data. (d) Membuat laporan hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Melati II Kelompok B Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2016/2017 di semester II. Populasi penelitian ini anak TK Tunas Melati II berada pada kelompok B dengan usia 5-6 Tahun.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B5 yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan alasan tertentu. Alasan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu karena hanya 10 orang anak dari kelas B5 yang diambil sebagai sampel dan anak – anak tersebut yang masih memiliki perilaku prososial yang masih rendah, seperti anak tidak mau bekerja sama dengan temannya, berbagi dan menolong temannya. Peneliti mengambil sampel pada saat melakukan prapenelitian melalui observasi.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale*. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator aktivitas permainan tradisional ialah SA (Sangat Aktif), A (Aktif), dan KA (Kurang Aktif). Instrumen penelitian validitas dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana diuji oleh dosen-dosen ahli dalam bidang kepaudan.

Sebelum melakukan observasi kisi-kisi instrumen terlebih dahulu dilakukan uji coba. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis.

Untuk mengukur tingkat validitas item, digunakan rumus *pearson*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} \geq r_{kritis}$ dengan $= 0,30$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{kritis}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan terhadap 5 item aktivitas permainan tradisional dan 7 item perilaku prososial. Setelah melakukan uji validitas selanjut kisi-kisi diuji reliabilitas.

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan terhadap 5 item aktivitas permainan tradisional dan 7 item perilaku prososial dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai *alpha* aktivitas permainan tradisional $= 0,825$ dan nilai *alpha* perilaku prososial $= 0,804$. Hasil menunjukkan bahwa aktivitas permainan tradisional sebesar $0,825 > 0,361$ dan perilaku prososial sebesar $0,804 > 0,361$. Disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Ada lima indikator yang dinilai pada variabel aktivitas permainan tradisional antara lain: a. Berhenti bermain pada waktunya b. Melakukan permainan sampai dengan selesai c. Mendengarkan lalu mengikuti permainan dari awal sampai akhir sesuai dengan aturan d. Melakukan permainan fisik seperti berjalan dan melangkah sesuai dengan aturan yang berlaku e. Melakukan permainan fisik seperti berlari dengan cepat sesuai dengan aturan yang berlaku. Sedangkan pada variabel perilaku prososial terdapat tujuh indikator yang akan dinilai a. Berkumpul dengan teman membuat sebuah kelompok main b. Bekerjasama dengan teman c. Melakukan tugas yang bersifat kelompok d. Membantu teman yang kesulitan e. Mengantre menunggu giliran f. Meminjamkan barang miliknya g. Berbagi dengan teman dan bergantian menggunakan alat main.

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan rubrik yang membuat indikator dan kriterianya dengan skor mulai dari 1-4 pada masing-masing indikatornya pada aktivitas permainan

tradisional. Skor 1 pada aktivitas permainan tradisional apabila anak tidak terlibat saat aktivitas permainan tradisional, skor 2 apabila anak mulai mau terlibat dalam aktivitas permainan tradisional, skor 3 apabila anak terlibat dalam aktivitas permainan tradisional secara aktif, dan skor 4 apabila anak dapat terlibat dalam aktivitas permainan tradisional dengan bersemangat dan aktif.

Sedangkan kriteria penilaian pada perilaku prososial juga dimulai dari 1-4 pada masing-masing indikatornya. Skor 1 apabila belum mau melakukan tugas yang bersifat kelompok, berbagi dan saling menolong, skor 2 apabila anak sudah mulai mau melakukan tugas yang bersifat kelompok, berbagi dan saling menolong, skor 3 apabila anak sudah mau melakukan tugas yang bersifat kelompok, berbagi dan saling menolong namun dengan perintah guru, dan skor 4 apabila anak sudah mau melakukan tugas yang bersifat kelompok, berbagi dan saling menolong tanpa perintah guru.

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian dalam penelitian ini adalah uji *wilcoxon matched Pairs Test* dengan mencari perbedaan mean *pretest* dan *posttest*. Subjek pada penelitian ini terdapat 10 orang anak, maka distribusinya dianggap tidak normal dan data yang diperoleh adalah data ordinal maka statistik yang digunakan *nonparametric*. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk pengujian hipotesis penelitian, Uji *Wilcoxon* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil Uji *wilcoxon* diperoleh nilai Z sebesar 2,823, dengan taraf signifikansi sebesar 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig. $0,005 < \text{nilai alpha } 0,05$ yang berarti H_0 ditolak H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Permainan Tradisional

Aktivitas permainan tradisional terdiri dari berhenti bermain pada waktunya, melakukan permainan

sampai dengan selesai, mendengarkan lalu mengikuti permainan dari awal sampai akhir sesuai dengan aturan, melakukan permainan fisik seperti berjalan dan melangkah sesuai dengan aturan yang berlaku dan melakukan permainan fisik seperti berlari dengan cepat sesuai dengan aturan yang berlaku.

Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan perkembangan perilaku prososial yakni permainan tradisional bakiak dan permainan tradisional gobak sodor. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data rekapitulasi berdasarkan indikator. Pada aktivitas permainan tradisional terdiri dari 5 indikator. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data Aktivitas Permainan Tradisional Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Kategori	Sebelum		Sesudah	
			n	%	n	%
1	Berhenti bermain pada waktunya	KA	4	40	0	0
		CA	6	60	0	0
		A	0	0	5	50
		SA	0	0	5	50
2	Melakukan permainan sampai dengan selesai	KA	4	40	0	0
		CA	5	50	0	0
		A	1	10	5	50
		SA	0	0	5	50
3	Mendengarkan lalu mengikuti permainan dari awal sampai akhir sesuai dengan aturan	KA	3	30	0	0
		CA	6	60	0	0
		A	1	10	5	50
		SA	0	0	5	50
4	Melakukan permainan fisik seperti berjalan dan melangkah sesuai dengan aturan yang berlaku	KA	2	20	0	0
		CA	8	80	0	0
		A	0	0	10	100
		SA	0	0	0	0
5	Melakukan permainan fisik seperti berlari dengan cepat sesuai dengan aturan yang berlaku	KA	2	20	0	0
		CA	8	80	0	0
		A	0	0	10	100
		SA	0	0	0	0

Keterangan:

SA = Sangat Aktif CA = Cukup Aktif
A = Aktif KA = Kurang Aktif

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator dari sebelum dan sesudah diberi penerapan aktivitas permainan tradisional. Terdapat 5 indikator pada pada aktivitas permainan tradisional.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Permainan Tradisional

No	Kategori	Total			
		Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	KA (5-8)	4	40	0	0
2	CA (9-12)	6	60	0	0
3	A (13-16)	0	0	6	60
4	SA (>17)	0	0	4	40
Total		10	100	10	100
Rata-rata Std±		10,58 ± 2,63		13,82 ± 2,74	
Min-Max		5-12		13-19	

Keterangan:

KA : Kurang Aktif A : Aktif
CA : Cukup Aktif SA : Sangat Aktif

Rata-rata aktivitas anak di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Lampung Selatan, pada kategori Sangat Aktif (Sangat Aktif) menunjukkan peningkatan sebesar 40% dari sebelum diberikan perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 0% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 40%. Pada kategori Aktif (A) menunjukkan peningkatan sebesar 60% dari sebelum diberikan perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 0% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 60%. Pada kategori Cukup Aktif (CA) menunjukkan penurunan sebesar 60% dari sebelum diberikan perlakuan mengalami penurunan nilai sebesar 60% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 0%. Pada kategori (KA) Kurang Aktif menunjukkan penurunan sebesar 40% dari sebelum diberi perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 40% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 0%. Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas permainan tradisional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Perilaku Prososial

Perilaku Prososial terdiri dari 7 indikator yaitu, berkumpul dengan teman membuat sebuah kelompok main,

bekerjasama dengan teman, melakukan tugas yang bersifat kelompok, membantu teman yang kesulitan, Mengantri menunggu giliran, meminjamkan barang miliknya dan berbagi dengan teman dan bergantian menggunakan alat main. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan perkembangan perilaku prososial yakni permainan tradisional bakiak dan permainan tradisional gobak sodor.

Berikut data perilaku prososial anak berdasarkan indikator yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan:

Tabel 3. Data Perilaku Prososial Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Kategori	Sebelum		Sesudah	
			N	%	n	%
1	Berkumpul dengan teman membentuk sebuah kelompok	BB	6	60,	0	0
		MB	3	30	0	0
		BSH	0	0	3	30
		BSB	1	10	7	70
		BB	7	70	0	0
2	Bekerjasama dengan teman	MB	3	30	0	0
		BSH	0	0	7	70
		BSB	0	0	3	30
3	Melakukan tugas yang bersifat kelompok	BB	8	80	0	0
		MB	2	20	0	0
		BSH	0	0	7	70
		BSB	0	0	3	30
		BB	7	70	0	0
4	Membantu teman yang kesulitan	MB	3	30	0	0
		BSH	0	0	7	70
		BSB	0	0	3	30
5	Mengantri menunggu giliran	BB	5	50	0	0
		MB	4	40	1	10
		BSH	1	10	7	70
		BSB	0	0	2	2
		BB	8	80	0	0
6	Meminjamkan barang miliknya	MB	2	20	0	0
		BSH	0	0	8	80
		BSB	0	0	2	20
		BB	8	80	0	0
7	Berbagi dengan teman, seperti bergantian menggunakan alat main	MB	2	20	0	0
		BSH	0	0	8	80
		BSB	0	0	2	20
		BB	8	80	0	0

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 MB = Mulai Berkembang
 BB = Belum Berkembang

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator dari sebelum dan sesudah diberi penerapan. Terdapat 5 indikator pada pada aktivitas permainan tradisional, dari ke 7 indikator tersebut peningkatan indikator meningkat secara

merata. Hasil dari seluruh data di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai perilaku prososial antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan penerapan aktivitas permainan tradisional. Hasil nilai perilaku prososial anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Permainan Tradisional

No	Kategori	Total			
		Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	BB (7-11)	10	100	0	0
2	MB (12-16)	0	0	0	0
3	BSH (17-21)	0	0	2	20
4	BSB (>22)	0	0	8	80
Total		10	100	10	100
Rata-rata Std±		16,38 ± 3,24		19,82 ± 3,19	
Min-Max		7-11		17-28	

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 MB = Mulai Berkembang
 BB = Belum Berkembang

Rata-rata perkembangan perilaku prososial anak di TK Tunas Melati II pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan peningkatan sebesar 80% dari sebelum diberikan perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 0% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 80%. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan peningkatan sebesar 20% dari sebelum diberikan perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 0% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 20%. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) menunjukkan dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 0% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 0%. Pada kategori (BB) Belum Berkembang menunjukkan penurunan sebesar 100% dari sebelum diberi perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 100% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 0%. Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan perilaku prososial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada perbedaan perilaku pada anak sebelum diberikan aktivitas permainan tradisional anak kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas permainan tradisional dapat mengembangkan perilaku prososial anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Elyana (2016) menunjukkan adanya perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Namun penelitian ini menggunakan perlakuan yang berbeda, yaitu dengan menggunakan metode bermain peran makro. Hal tersebut terlihat bahwa perkembangan perilaku prososial diperlukan untuk kehidupan anak selanjutnya. Mengingat pentingnya perkembangan perilaku prososial seperti: kerjasama, berbagi dan menolong/membantu untuk anak usia dini pendidik perlu memberikan stimulus yang tepat. Salah satu contohnya melalui permainan.

Pendidik perlu membuat pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat beinisiatif dengan sendirinya. Masa anak usia dini ini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia selanjutnya. Oleh karena itu di masa ini pendampingan amat sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi perkembangan optimal pada masa usia dini sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangannya.

Pemberian stimulus yang berupa permainan, dipilih dengan alasan dengan alasan melihat siswa tersebut rata-rata berusia 5 – 6 tahun. Karena pada usia tersebut siswa mulai berada pada masa prakelompok, masa meniru dan masa bermain. Sejalan dengan pendapat Ramli (2005), yang mengungkapkan beberapa karakteristik masa usia TK yaitu, masa yang berada pada usia prasekolah, masa prakelompok, masa meniru, masa

bermain dan anak pada masa ini memiliki keberagaman. Sehingga anak usia dini memerlukan stimulus berupa permainan dalam pembelajaran dan pada masa ini sangat mudah untuk menerima berbagai stimulasi. Sejalan dengan pendapat Sujiono (2010) yang menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.

Permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial anak salah satunya adalah permainan tradisional. permainan mempunyai peran penting terhadap perkembangan anak. Anak dapat belajar bekerjasama, berbagi, menolong dan dapat mempelajari keterampilan sosial. Melalui permainan terdapat unsur-unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang di dapat oleh anak pada usia prasekolah.

Permainan pada pendidikan anak usia dini haruslah bisa membuat anak merasa senang dan berminat untuk melakukannya. Metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial pada anak usia dini adalah metode pembelajaran yang terdapat pola permainan yang bernuansa sosial yaitu adanya interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya. Menurut Ulya (2010) mengatakan bahwa, bentuk dari pola permainan sosial ini di antaranya adalah permainan sosial dengan teman-teman sebaya, permainan kelompok pura-pura atau sosiodrama, serta permainan yang kasar dan kacau seperti berlari, mengejar, melompat, bergulat, terjatuh, memukul yang dilakukan sambil tertawa dan bercanda. Salah satu contoh permainan sosial yang dapat digunakan oleh orang tua dan guru untuk mengembangkan perilaku prososial anak adalah permainan tradisional. Melalui permainan tradisional anak dapat berlari, mengejar, melompat, bergulat, terjatuh, serta memukul yang dilakukan sambil bercanda dan tertawa. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah lama dan tidak terlalu diminati oleh masyarakat,

sedangkan permainan tradisional itu sendiri mempunyai manfaat, fungsi dan nilai-nilai pendidikan untuk anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian Lanigan (2014) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain yang anak-anak lakukan dapat mengembangkan pengetahuan, perilaku dan meningkatkan kesehatan. Dalam aktivitas bermain tradisional bakiak dan gobak sodor, selain dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak juga dapat mengembangkan fisik-motorik (motorik kasar) dalam diri anak, membuat kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan tradisional bakiak dan gobak sodor ini diharuskan untuk berlari, melangkah dan mengkoordinasikan keseimbangan tubuh dalam berjalan. Selain itu juga permainan tradisional ini anak dapat memperoleh pengetahuan berbahasa dan berhitung.

Teori belajar yang sejalan dengan hal tersebut yakni teori belajar behaviorisme. Dari sudut pandang behaviorisme, Isjoni (2011) adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Teori ini menjelaskan bahwa perubahan perilaku itu dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan ini terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan reaktif (respon). Stimulus yang diberikan tidak lain adalah lingkungan dimana anak belajar, baik secara internal maupun eksternal. Sedangkan respon adalah dampaknya, yang berupa reaksi fisik terhadap stimulus yang diberikan. Pemberian stimulus atau rangsangan pada anak melalui aktivitas permainan tradisional dan respon yang diberikan anak yaitu perubahan perilaku prososial. Dari teori belajar behaviorisme ini menghasilkan hubungan yang berkaitan dari proses pembelajaran.

Perilaku prososial anak sangatlah penting untuk dikembangkan sejak dini agar tidak ada satu pun tahap perkembangan anak yang terlewat. Menurut Clark (2013) perilaku prososial mempunyai dampak positif terhadap diri seseorang yaitu mengajarkan

berinteraksi komunikasi dengan orang lain, memecahkan masalah, dan saling membantu. Menurut penelitian Triardhila (2013) yang menyatakan bahwa perilaku prososial terbentuk dari orang-orang yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal dan melakukan aktivitas sehari-hari. Maka dapat disimpulkan perilaku prososial secara tidak langsung terbentuk dari lingkungan sekitar, anak dapat mempelajari suatu sikap atau perilaku dari orang-orang yang ada disekitarnya seperti: orangtua, guru dan teman sebayanya. Oleh sebab itu guru harus memberikan stimulus yang tepat untuk mengembangkan perilaku prososial anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aktivitas permainan tradisional merupakan metode yang tepat bagi anak karena sejatinya anak-anak sangatlah menyukai permainan. Permainan tradisional merupakan pemilihan yang tepat digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial anak karena melalui aktivitas permainan tradisional anak dapat saling berkerjasama, berbagi, menunggu giliran pada saat kegiatan bermain dan saling membantu dalam mengerjakan tugas yang bersifat kelompok. Hal ini dibuktikan dari respon yang diberikan oleh anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan perilaku prososial dapat dilakukan melalui aktivitas permainan tradisional pada anak kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perilaku prososial anak sebelum diberikan perlakuan aktivitas permainan tradisional pada anak kelompok B TK Tunas Melati II tahun pelajaran 2016/2017. Aktivitas permainan tradisional dapat mengembangkan perilaku prososial terlihat dari perubahan perilaku anak yang sudah mau berbagi, bekerjasama dan menolong. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan

perilaku prososial dapat digunakan melalui aktivitas permainan tradisional.

Penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sulit di generalisasikan untuk penelitian selanjutnya, karena kondisi penelitian eksperimen yang sangat terkontrol dan sampel yang digunakan hanya 10 orang anak, subjek yang digunakan pada penelitian ini dianggap tidak normal distribusinya, maka menggunakan statistik *non* parametrik.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran (i) bagi guru, diharapkan dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan aktivitas permainan tradisional dan dapat mengembangkan lagi perilaku prososial anak dengan menggunakan aktivitas permainan tradisional. (ii) bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan perilaku prososial. (iii) bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan sampel yang lebih banyak lagi agar lebih mudah di generalisasikan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, T. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakteristik Anak Usia Dini. Jurnal. [Online]. Tersedia di <https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>. [diakses 5 November 2017].
- Clark, S. S et. Al. 2013. *Music Preferences and Empathy Toward Predicting Prosocial*. *Jurnal of International Bibliography of the Social Sciences*. [diakses 27 Juli 2017].
- Elyana. R. 2016. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prosocial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*.(Online). Tersedia di jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JIP. [diakses 25 Juli 2017].
- Hammond, I.S. 2015. *Prosocial Behavior during Childhood and Cultural Variations*.<https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.23182-6>.
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniati, E. 2011. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lanigan, J. 2014. *Physical Activity for Young Children: A Quantitative Study of Child Care Providers' Knowledge, Attitudes, and Health Promotion Practices, Vol. 42 Issue 1. P11* [Online]. Tersedia di. <https://www.deepdyve.com/lp/springer-journal/physical-activity-for-young-children-a-quantitative-study-of-child-8c2y0emYhJ>. [diakses 2 November 2017]
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nur. H. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter FP Universitas Negeri Makasar*. [Online]. Tersedia di <https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>. [diakses pada 1 November 2017].
- Over, H. 2017. *The influence of group membership on young children's prosocial behavior, 20, (17-20)*. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2017.08.005>.

- Papalia, D.E. 2009. *Human Development, edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Serly. 2014. Studi Tentang Perilaku Prosocial dan Penanganan Konselor terhadap Perilaku Unsosial Pada Anak Usia Dini di TK Islam Surabaya. *Jurnal BK Unesa*. [Online]. Tersedia di <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bkunesa/article/view/4452>. [diakses 12 Juli 2017].
- Susanti. 2013. Studi Kasus pada Anak Prasekolah. *Jurnal Undip* [Online]. Tersedia di <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/7433>. [diakses 1 November 2017].
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Triardhila, W. K. N. 2013. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prosocial Anak TK A Lab. UM Kota Blitar. *Jurnal Ilmiah PG – PAUD Universitas Negeri Malang*. [Online]. Tersedia di <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/40/685>. [diakses pada tanggal 13 Juli 2017].
- Ulya, H. 2010. Pengaruh Sociodrama Terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Prasekolah di TK ABA *Pringwulung Desok Sleman*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.