



Peningkatan Perilaku Prososial pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Tradisional Babington

Lenti¹, Ajeng Ayu Widiastuti²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 27201901@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-08-12 Revised: 2023-09-15 Published: 2023-10-03	<p>In human life which is a social creature, of course we need each other in forming a social relationship. Departing from this reality, prosocial behavior is very important to be instilled early on. Talking about early childhood is very closely related to playing because researchers choose one of the traditional games, Babington to be able to improve prosocial abilities. The purpose of this study is to find out whether the Babington game can improve the prosocial behavior of children aged 4-5 years in KB/TK Satria Tunas Bangsa by using the Classroom Action Research Method (CAR), using the Kemmis and Taggart model which is carried out in 2 cycles, where cycle one conducted 2 meetings and cycles 2 as many as 3 meetings. The research subject consisted of 11 children, 3 boys and 8 girls. Data collection uses observation, interviews, and documentation techniques. The indicator of achieving an increase in the child's prosocial behavior, which is willing to accept defeat, have a sense of caring, want to share tasks, want to play together and not be picky about friends. The results obtained that the traditional Babington game is able to improve the child's prosocial abilities, seen from the success criteria that reaches 80%.</p>
Keywords: <i>Prosocial Behavior;</i> <i>Game of Crap.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-08-12 Direvisi: 2023-09-15 Dipublikasi: 2023-10-03	<p>Dalam kehidupan manusia yang adalah makhluk sosial tentu saja kita saling membutuhkan satu sama lain dalam membentuk sebuah relasi sosial. Berangkat dari realita ini perilaku prososial itu sangat penting ditanamkan sejak dini. Berbicara tentang anak usia dini sangat erat kaitannya dengan bermain oleh karena peneliti memilih salah satu permainan tradisional yaitu babington untuk dapat meningkatkan kemampuan prososial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan babington dapat meningkatkan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di KB/TK Satria Tunas Bangsa dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), menggunakan model Kemmis and Taggart yang dilakukan selama 2 siklus, dimana siklus satu dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan siklus 2 sebanyak 3 kali pertemuan. Subjek penelitian terdiri dari 11 anak, 3 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun indikator pencapaian peningkatan perilaku prososial anak, yaitu mau menerima kekalahan, memiliki rasa peduli, mau berbagi tugas, mau bermain bersama dan tidak pilih-pilih teman. Hasil yang didapat bahwa permainan tradisional babington mampu meningkatkan kemampuan prososial anak, terlihat dari kriteria keberhasilan yang mencapai 80%.</p>
Kata kunci: <i>Perilaku Prososial;</i> <i>Permainan Babington.</i>	

I. PENDAHULUAN

Perilaku prososial sangat penting untuk dimiliki setiap individu agar dapat membuat setiap orang yang berada dekat kita merasa nyaman. Menurut Passer & Smith dalam Bashori (2017) prososial sendiri dapat diartikan sebagai suatu tindakan heroik dengan tujuan untuk menolong orang lain. Menolong merupakan suatu hal yang menguntungkan orang lain dimana pada saat orang lain membutuhkan bantuan, tentu saja rasa saling membantu sangat dibutuhkan di kehidupan bermasyarakat meningkat di dalam kehidupan bermasyarakat ada banyak sekali kegiatan yang dapat dikerjakan bersama demi keamanan dan

kenyamanan bersama. Setiap perilaku prososial terdapat maksud untuk mengubah keadaan fisik atau psikologis orang yang diberi bantuan dari kurang baik menjadi lebih baik, seperti contoh berbagi makanan dengan tetangga, ikut dalam kegiatan gotong royong, menjenguk tetangga atau teman yang sakit.

Menurut Mares dan Woodard dalam Budiartma (2022) perilaku prososial mengacu pada berbagai perilaku positif termasuk interaksi positif (misalnya, bermain ramah atau resolusi konflik damai), altruisme (misalnya, berbagi, menawarkan bantuan), dan perilaku yang mengurangi stereotip. Berbagai upaya yang dilakukan untuk meringankan beban, rasa

simpati dan empati yang harus dimiliki setiap orang dan memperbaiki keadaan orang lain yang membutuhkan bantuan dapat digolongkan sebagai perilaku prososial

Dalam hidup bermasyarakat tentu saja setiap anggota masyarakat sangat diharapkan untuk memiliki sikap Prososial. Eisenberg & Mussen dalam (Shadiqi, 2018: 3) "Seperti perhatian dan simpati kepada orang lain, serta nilai dan penghargaan diri". Hal ini akan sangat memiliki dampak yang baik bagi setiap anggota masyarakat dimana setiap individunya akan memiliki rasa tanggung jawab, kerjasama, simpati maupun empati. Adapun dampak lainnya ketika anggota masyarakat tidak memiliki perhatian, simpati serta nilai dan penghargaan diri, yaitu kurangnya rasa tanggung jawab dan kurangnya rasa kerja sama sebagai anggota masyarakat, seperti contoh tidak mau ikut serta dalam kegiatan kerja bakti, tidak mau membantu tetangga yang sedang kesusahan, dan tidak mau ikut serta saat adanya musyawarah mufakat.

Perilaku prososial tidak harus dikembangkan di usia dewasa tetapi penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Hal ini dikarenakan pada usia dini, anak mulai belajar untuk berinteraksi dan bersosialisasi di lingkungan sekitarnya. Menurut Hurlock dalam Fitria, Utomo, dan Dwiyantri (2020) juga menjelaskan bahwa pada usia 2 - 6 tahun, anak akan berusaha untuk mengendalikan lingkungan serta belajar menyesuaikan dirinya secara sosial. Dalam teori 8 tahap perkembangan anak menurut Erik Erikson, pada usia 3 - 5 tahun anak berada pada fase inisiatif vs rasa bersalah. Pada fase ini anak mengalami krisis emosi, dimana anak mulai memiliki inisiatif untuk melakukan segala sesuatu di lingkungannya, namun ia mengalami keragu-raguan apakah tindakannya tersebut diperbolehkan atau tidak. Bertolak dari kedua pemahaman diatas, perilaku prososial penting dikembangkan sejak dini sehingga anak bisa mengetahui tindakan yang tepat untuk dilakukan dan bisa bertumbuh menjadi individu yang memiliki rasa tanggung jawab, memiliki rasa peduli, serta rasa mau berbagi.

Pandemi Covid-19 yang terjadi pada awal tahun 2020 mampu merubah semua tatanan baik dari segi sosial, politik, ekonomi bahkan pada tatanan dunia pendidikan yang berubah sangat drastis, sebelum masa pandemi Covid-19 anak belajar di sekolah, namun selama pandemi anak-anak harus belajar di rumah. Ketika anak belajar di rumah, interaksi anak dengan teman dan lingkungan sekitarnya menjadi terbatas, hal ini

tentu saja akan mempengaruhi proses perkembangan perilaku prososial anak pada masa pandemi. Menurut Tabi'in dalam Hasanah dan Drupadi (2020) banyak sekali problematika yang terjadi selama pandemi covid-19 ini berlangsung, Tabi'in menyebutkan bahwa anak lebih menjadi mudah marah dan perkembangan sosial anak menjadi terhambat karena anak tidak bisa bersosial dengan teman sebayanya. Dari hasil observasi di TK Satria Tunas Bangsa, hal tersebut terlihat dari adanya anak-anak yang memiliki bestie (sapaan untuk teman dekat) di sekolah dan tidak mau bermain jika tidak dengan bestie nya, anak berkata "aku gak mau main sama R, aku maunya main sama K", "Kalo istirahat kita main ya, tapi Q gak usah di ajak biar kita ajak T sama J aja", "W nanti kita kasi K pelajaran", "aku gak ada teman ya bunda ? K gak mau bermain sama aku, aku gak punya teman". Hal ini tentu saja memiliki dampak bagi anak jika terus dibiarkan, anak akan susah untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, merasa tidak ada orang yang peduli dengannya, memiliki ego yang besar, serta akan menimbulkan rasa kurang nyaman orang disekitarnya terhadap tingkah lakunya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku prososial dalam hal ini anak mau bermain bersama teman, tidak pilih-pilih teman, mau menerima kekalahan, mau berbagi tugas, serta memiliki rasa peduli kepada teman yaitu melalui cara bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari anak. Menurut Nugraha & Rachmawati dalam Fitria, Utomo, dan Dwiyantri (2020). Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Pada saat bermain secara tidak sengaja akan ada banyak hal yang dapat dikembangkan, baik itu rasa peduli, sikap sosial, interaksi dengan teman sebaya, dan belajar menghargai. Salah satu permainannya adalah permainan tradisional yaitu Babington. Permainan yang berasal dari Kecamatan Simpur, Kabupaten Hulu Sungai, Kalimantan Selatan. Permainan Babington dipilih dalam penelitian ini karena permainan ini merupakan sebuah permainan yang melibatkan anak secara langsung untuk dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya, sehingga anak mampu menumbuhkan rasa peduli untuk dapat saling membantu dalam mengelabui lawan. Selain itu, permainan ini juga dapat mengajarkan anak agar mampu menerima kekalahan terhadap kelompok lawannya.

Jika penelitian sebelumnya hanya fokus meningkatkan rasa empati, kerjasama, dan

kepedulian tapi di penelitian ini tidak hanya fokus pada meningkatkan rasa empati, kerja sama dan rasa kepedulian namun peneliti juga ingin mencari tahu peningkatan perilaku prososial anak seperti mau bermain bersama, tidak pilih-pilih teman, mau berbagi tugas, mau menerima kekalahan melalui permainan babington. Dari penelitian sebelumnya, peningkatan perilaku prososial anak mampu ditingkatkan melalui permainan babington, maka dari itu peneliti ingin mencari tahu peningkatan perilaku prososial anak lainnya melalui permainan babington.

II. METODE PENELITIAN

Bentuk Penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suyanto dan Sukarnyana dalam Pahleviannur., dkk (2022:2), Penelitian Tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Sedangkan untuk rancangan penelitiannya berbentuk siklus yang dimana masing-masing siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Model penelitian Tindakan Kelas yang dipilih adalah model Kemmis dan Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Pahlevi Nur., dkk, 2022: 28). Adapun subjek dari penelitian ini adalah Kelas Ruth dari Kelas A KB/TK Satria Tunas Bangsa Salatiga yang berjumlah 11 anak, terdiri dari 3 anak laki-laki dan 8 anak perempuan yang berusia 4 – 5 tahun.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini bersifat non tes, yang mana peneliti menilai dari lembar observasi kegiatan dan perilaku anak melalui indikator pencapaian perkembangan anak dalam meningkatkan perilaku prososialnya melalui permainan tradisional babington, yaitu tidak pilih-pilih teman, mau bermain bersama, mau menerima kekalahan, berbagi tugas, dan memiliki rasa peduli. Analisis data penelitian dilakukan dengan dua cara yang terdiri dari teknik analisis kuantitatif deskriptif dan analisis data kualitatif. Analisis kuantitatif deskriptif dilakukan untuk mencari persentase perilaku prososial anak dengan menggunakan rumus yaitu (Purwanto dalam Hewi dan surpida, 2019) sebagai berikut:

$$P = F : N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang Dicari Persentasenya

N = Jumlah Frekuensi atau Banyaknya Individu.

Berikut kriteria pencapaian perkembangan perilaku prososial anak yang ditentukan menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh peneliti dengan berpedoman pada kriteria ketuntasan belajar dari Sudijono (Sudijono dalam Hewi dan Surpida. 2019) yaitu:

1. 80%-100%: kriteria baik perkembangan perilaku prososial anak
2. 60%-79%: kriteria cukup perkembangan perilaku prososial anak
3. 30%-59%: kriteria kurang baik perkembangan perilaku prososial anak
4. 0%-29%: kriteria tidak baik perkembangan perilaku prososial anak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti mengenai capaian peningkatan kemampuan perilaku prososial pada anak melalui permainan babington dengan rentang usia 4- 5 tahun sebelum penerapan siklus satu ataupun pra-siklus di KB/TK Satria Tunas Bangsa sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Prososial Pra-Siklus

Perilaku Prososial Anak yang Di Nilai	Absen	kurang	Cukup	Baik
Mau Menerima Kekalahan	0%	27%	27%	46%
Memiliki Rasa Peduli	0%	27%	9%	64%
Mau Berbagi tugas	0%	18%	27%	55%
Tidak Pilih-pilih teman	0%	27%	18%	55%
Mau bermain bersama	0%	18%	36%	46%

Berdasarkan hasil pengamatan pra siklus peningkatan perilaku prososial anak sesuai dengan tabel 1 diperoleh data bahwa pada indikator mau menerima kekalahan 27% atau 3 anak berada pada rentang penilaian kurang, 27% atau 3 anak berada pada rentang cukup, 46% atau 5 anak berada pada rentang penilaian baik. Pada indikator kedua yaitu memiliki rasa peduli 27% atau 3 anak berada pada rentang penilaian kurang, 9% atau 1 anak berada pada rentang penilaian cukup, dan 64% atau 8 anak berada pada rentang penilaian baik. Pada indikator ketiga, yaitu mau berbagi tugas 18% atau 2 anak

berada pada rentang penilaian kurang, 27% atau 3 anak berada pada rentang penilaian cukup, 55% atau 6 anak berada pada rentang penilaian baik. Pada indikator selanjutnya yaitu tidak pilih-pilih teman, 27% atau 3 anak berada pada rentang penilaian kurang, 18% atau 2 anak berada pada rentang penilaian cukup, dan 55% atau 6 anak berada pada rentang penilaian baik. Dan pada indikator mau bermain bersama. 18% atau 2 anak berada pada rentang penilaian kurang, 36% atau 4 anak berada pada rentang penilaian cukup, 46% atau 5 anak berada pada rentang penilaian baik. Pada saat prasiklus dilakukan sudah terlihat hampir setiap indikator dalam rentang penilaian baik, namun perlu diperhatikan bahwa pada prasiklus ini permainan babington belum dilibatkan dalam meningkatkan perilaku prososial anak, sehingga peneliti memutuskan untuk memberikan tindakan melalui permainan babington untuk melihat sejauh mana permainan babington bisa memberi pengaruh dalam meningkatkan perilaku prososial. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat proses-proses yang dilalui oleh anak dan respon apa saja yang muncul selama permainan.

1. Peningkatan Perilaku Prososial Anak Pada Siklus I

a) Perencanaan

Adapun hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah, pertama-tama peneliti dan guru kelas mendiskusikan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam meningkatkan perilaku prososial. Kemudian peneliti dan guru merancang kegiatan tersebut dan menentukan kapan waktu penelitian akan dimulai agar guru kelas dapat menyesuaikan jadwal yang tepat untuk peneliti dapat melakukan penelitian. Setelah itu, peneliti menyiapkan dan membuat persiapan pembelajaran serta mendiskusikan setting pembelajaran antara guru kelas dan peneliti. Peneliti juga mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama dengan guru kelas. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan media apa saja yang akan digunakan, seperti bola warna, kertas warna, keranjang, dan botol bekas sebagai benteng. Tidak lupa peneliti juga menyiapkan lembar observasi penilaian peningkatan perilaku prososial anak.

b) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan yaitu

pertemuan pertama pada hari Rabu, 8 Maret 2023 adapun kegiatan yang dilakukan adalah pertama-tama anak-anak mengikuti kegiatan morning time yaitu olahraga, setelah kegiatan morning time anak-anak istirahat sejenak, berdoa dan bernyanyi untuk memulai kegiatan, dan selanjutnya bermain bersama dengan salah satu permainan tradisional babington menggunakan bola warna, masuk kelas untuk memulai pembelajaran dengan tema profesi apa saja yang ada di Indonesia, kemudian anak pulang jam 11.00 sekolah dan pertemuan kedua pada hari Jumat, 10 Maret 2023 adapun kegiatan yang dilakukan seperti kegiatan morning time ibadah bersama, setelah ibadah anak-anak beserta guru dan peneliti menuju lapangan untuk bermain bersama, berdoa dan bernyanyi untuk memulai kegiatan pembelajaran, bermain bersama dengan salah satu permainan tradisional babington dengan menggunakan bola warna, setelah bermain anak-anak istirahat dan masuk ke dalam kelas sebelum memulai pembelajaran, tema yang diangkat untuk materi pembelajaran adalah profesi dan jam 11.00 anak pulang sekolah. Kegiatan penelitian ini hanya dilakukan pada kegiatan pembuka setiap kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan setelah kegiatan morning time, yaitu pada sesi games untuk melatih setiap aspek kemampuan perkembangan anak setelah berdoa dan salam pembuka.

c) Evaluasi

Pada pertemuan di siklus pertama ini saat dalam permainan anak-anak terlihat sangat tertarik dengan permainan karena permainan ini tidak pernah anak mainkan sebelumnya. Selain itu, anak mampu melakukan komunikasi yang baik dengan teman, guru dan peneliti, terlihat juga ada berbagai respon anak-anak selama permainan, seperti ada anak yang marah dengan menunjukkan mimik muka yang cemberut lalu melipat kedua tangan sambil berkata "ihhh kok kalah lagi", selain itu ada respon lainnya pada indikator mau berbagi tugas terlihat ada anak yang terkadang mau membantu teman kelompoknya mengumpulkan bola namun terkadang tidak mau karena merasa dirinya sebagai ketua kelompok dan memilih diam sembari berkata "aku kan ketua". Dari kegiatan ini,

banyak melakukan kegiatan motorik, bahasa dan emosi anak seperti berlari, berjalan, mengambil bola, melempar bola, mendengarkan instruksi, tertawa, marah, menunjukkan gestur tubuh saat marah dan senang. Pada siklus I ini tingkat keberhasilan sudah dalam kategori cukup, namun peneliti masih ingin memberi tindakan lanjutan karena pada siklus I ini ada beberapa anak yang belum mampu memahami cara permainan sehingga peneliti memilih untuk menyederhanakan permainan ini agar dapat dipahami dan dimengerti oleh anak, dengan demikian peneliti bisa melihat sejauh mana peningkatan perilaku prososial dari anak-anak apabila permainan tersebut dapat mudah dimainkan oleh anak.

d) Refleksi

Berdasarkan evaluasi dapat direfleksikan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I ini selama kegiatan banyak melakukan kegiatan motorik dan anak mampu mengungkapkan emosi anak sehingga ada berbagai respon anak yang muncul selama permainan. Hasil dari pengamatan penelitian pada siklus 1 ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan sudah cukup tercapai. Terlihat dari masih adanya anak yang belum dapat mencapai keberhasilan dari beberapa indikator, serta adanya anak yang tidak masuk kelas sehingga tidak terlibat pada penelitian maka perlu ditindak lanjuti agar anak-anak dapat sama-sama berproses untuk mendapatkan hasil yang baik mengenai peningkatan perilaku prososialnya. Model permainan yang sangat gampang namun susah dimengerti cara permainannya oleh anak, sehingga ketika permainan dimulai anak terlihat bingung dalam permainan yang menyebabkan anak-anak cepat dalam menyelesaikan permainan dan tingkat kesulitannya tidak terlalu tinggi. Bermain di lapangan Gereja, sehingga pada saat melakukan penelitian di pertemuan pertama hanya dilakukan sebentar karena lapangan akan segera digunakan untuk membangun tenda.

Berikut data yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan prososial pada anak usia 4 – 5 tahun melalui permainan babington di KB/TK Satria Tunas Bangsa. Pelaksanaan

siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, yaitu pada Rabu, 8 Maret 2023 dan Jum'at 11 Maret 2023. Data yang diperoleh dari siklus I dapat dilihat dari tabel yang ada di bawah ini:

Tabel 2. Data Perolehan dari Siklus I

Perilaku Prososial Anak yang Di Nilai	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
	Absen	kurang	Cukup	Baik	Absen	Kurang	Cukup	Baik
Mau Menerima Kekalahan	18%	9%	9%	64%	9%	0%	9%	82%
Memiliki Rasa Peduli	18%	0%	18%	64%	9%	0%	18%	73%
Mau Berbagi tugas	18%	0%	27%	54%	9%	0%	27%	64%
Tidak Pilih- pilih teman	18%	0%	0%	82%	9%	0%	0%	91%
Mau bermain bersama	18%	0%	0%	82%	9%	0%	0%	91%

Setelah dilakukan tindakan pada siklus satu yaitu permainan babington untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di KB/TK Satria Tunas Bangsa diperoleh data sebagai berikut:

a) Pada siklus 1 pertemuan pertama dari 11 anak ada 9 anak yang masuk sekolah. Pada pertemuan pertama ada 9% atau 1 anak pada rentang penilaian kurang menerima kekalahan, 9% atau 1 anak pada rentang penilaian cukup menerima kekalahan, ada 18% atau 2 anak yang pada rentang penilaian cukup memiliki rasa peduli, ada 27% atau 3 anak pada rentang penilaian cukup mau berbagi tugas. Ada 64% atau 7 anak pada rentang penilaian baik dalam menerima kekalahan, 64% atau 7 anak pada rentang penilaian baik dalam indikator memiliki rasa peduli, ada 54% atau 6 anak pada rentang penilaian baik pada indikator mau berbagi tugas. Ada 82% atau 9 anak pada rentang penilaian baik pada indikator mau bermain bersama dan tidak pilih-pilih teman. Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada Rabu 8 Maret 2023, dari 11 anak ada 9 anak yang hadir dan 2 anak sakit. Permainan babington pada siklus I menggunakan bola warna, dimana anak saling melempar bola untuk mempertahankan benteng mereka agar tidak dikuasai oleh lawan. Dalam setiap siklus anak dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok hijau dan merah, kelompok dibagi berdasarkan hasil kertas warna yang anak dapat saat di kocok sehingga setiap pembagian kelompok anggota kelompoknya berbeda dan Permainan

di pertemuan pertama dimenangkan oleh kelompok merah dengan skor 3-2.

Pada Indikator mau menerima kekalahan 9% atau 1 anak pada rentang penilaian kurang terlihat pada saat permainan dengan skor 2-2 yang mana sebelumnya kelompok mereka berhasil menang 2 putaran namun berhasil di salip oleh tim lawan sehingga lawan mampu menyamakan kedudukan, dia selalu melihat gestur tubuh yang tidak suka melihat kelompoknya kalah dan terdengar anak berkata "ihhh kok kalah lagi sih" ucap anak saat kelompok mereka kalah oleh tim lawannya saat tim lawan mampu menyamakan kedudukan dan berhasil menang. 9% atau 1 anak dalam rentang sudah cukup mau menerima kekalahan terlihat saat kelompoknya kalah 1-0, anak tersebut menunjukkan sikap tidak terima karena kalah dengan menghentak kakinya dan muka cemberut, namun pada saat skor 2-0 dia berusaha untuk memberikan semangat pada anggota kelompoknya dengan berkata "ayo... ayo" kata dia sembari berlari dan mengumpulkan bola banyak-banyak dan akhirnya kelompok mereka mampu mengembalikan keadaan dan berhasil menang dengan skor 3-2 dan 64% atau 7 anak pada rentang penilaian baik. Pada indikator memiliki rasa peduli, tidak ditemukan anak pada rentang kurang berkembang dan ada 18% atau 2 anak yang sudah cukup memiliki rasa peduli yang mana anak tersebut adalah B dan T, dan 64% atau 7 anak berada pada rentang penilaian baik. B adalah ketua kelompok merah namun pada putaran pertama karena mereka kalah B tidak mau mengumpulkan bola bersama teman sekelompoknya karena dia merasa bahwa dirinya ketua "ihh aku kan ketua" ucap anak sembari duduk dengan membujurkan kakinya, namun pada saat putaran kedua B mau mengumpulkan bola sembari memberi semangat teman kelompoknya agar bisa memenangkan permainan. Anak kedua adalah T, terlihat saat mengumpulkan bola dan saling melempar bola terkadang T tidak mau mengumpulkan bola dan lebih memilih duduk sehingga teman-teman T mengumpulkan bola tanpa bantuan T.

Selanjutnya pada indikator mau berbagi tugas tidak ditemukan anak pada rentang kurang berkembang dan ada 27% atau 3

anak yang sudah cukup mau berbagi tugas, terlihat saat anak mau mengumpulkan bola atau membawa keranjang untuk tempat bola warna. Salah satu dari mereka bertiga lebih suka berlari ke arah benteng lawan untuk mengambil benteng lawan sehingga dia sering kali terkena lemparan bola dan tertawa karena sebenarnya dia bertugas untuk menjaga benteng mereka sebagai pelempar bola, namun pada saat putaran ke 3 anak tersebut sudah mulai tahu memposisikan diri dalam permainan. Dan pada indikator mau bermain bersama, tidak pilih-pilih teman perilaku yang ditunjukkan anak sudah baik.

b) Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Jumat, 10 maret 2023 dari 11 anak ada 10 anak yang masuk sekolah, 1 diantaranya sakit. Pada pertemuan kedua ini ada 9% atau 1 anak sudah cukup menerima kekalahan, ada 18% atau 2 anak cukup memiliki rasa peduli, 9% atau 1 anak sudah cukup mau berbagi tugas. Ada 82% atau 9 anak berkembang dengan baik pada indikator mau menerima kekalahan, 73% atau 8 anak berkembang dengan baik pada indikator memiliki rasa peduli, 82% atau 9 anak berkembang dengan baik pada indikator mau berbagi tugas, 91% atau 10 anak berkembang dengan baik pada indikator mau bermain bersama dan tidak pilih-pilih teman. Pada indikator mau menerima kekalahan tidak ditemukan anak pada rentang kurang berkembang dan 9% atau 1 anak pada rentang penilaian cukup berkembang menerima kekalahan terlihat ketika kelompok mereka kalah pada skor 2-1 anak terlihat cemberut dan tidak mau bicara sembari menuju benteng kelompoknya, sikap yang ditunjukan anak saat kalah pada skor 2-1 tidak terlihat pada saat skor 1-0 ketika kelompok mereka kalah di awal. Pada indikator memiliki rasa peduli tidak ditemukan anak pada rentang penilaian kurang berkembang dan ada 18% atau 2 anak pada rentang penilaian cukup berkembang memiliki rasa peduli, anak pertama terlihat saat mengumpulkan bola terkadang anak tidak mau ikut mengumpulkan bola dan lebih memilih duduk.

Anak kedua, terkadang anak hanya membawa keranjang dan mengumpulkan bola yang dekat dengan arena permainan namun anak lebih memilih berlari-lari dan tidak mau mengambil bola yang terlempar

jauh. Selanjutnya pada indikator mau berbagi tugas tidak ditemukan anak pada rentang penilaian kurang berkembang dan ada 9% atau 1 anak pada rentang penilaian cukup berkembang mau berbagi tugas, Karena B merasa dia adalah ketua kelompok terkadang dia hanya berlari-lari ditempat saat teman kelompoknya mengumpulkan bola dan B juga lebih memilih untuk mengambil benteng lawan sehingga sering kali B tertawan dan saat B disuruh menjaga bentengnya oleh teman kelompoknya B terlihat kesal dengan menunjukkan ekspresi muka datar dan berjalan membungkuk, namun pada putaran selanjutnya B sudah bisa memposisikan dirinya kapan dia harus menjadi penyerang dan kapan dia harus menjadi penjaga benteng kelompoknya. Pada indikator mau bermain bersama dan tidak pilih-pilih teman perilaku yang ditunjukkan anak sudah baik, anak-anak mau bermain bersama dan tidak pilih-pilih teman dalam kelompok.

Pada pertemuan kedua ini, skor yang anak dapatkan adalah 2 sama yang menandakan bahwa mereka seri. Permainan ini tidak dilanjutkan karena salah satu dari anak sudah haus maka guru kelas meminta peneliti untuk menyudahi permainan karena anak sudah ada yang haus dan botol minum anak semuanya di kelas sehingga anak-anak hanya bermain 4 putaran saja. Karena seri, anak-anak meminta untuk final agar bisa mengetahui siapa yang berhasil memenangkan permainan, tidak sedikit dari mereka yang meminta permainan dilanjutkan untuk final atau untuk mengetahui siapa yang menang di antara mereka. "bunda, harus final ya", "Bund, finalnya kapan?", "Bund, kalo kita udah gak capek main lagi ya biar final", pinta anak-anak di dalam kelas, karena sudah masuk di dalam kelas guru memberitahu anak bahwa permainan sudah cukup dan guru juga memberitahu anak-anak bahwa permainan akan dilanjutkan minggu depan namun dengan jenis permainan yang berbeda, anak-anak bersorak gembira karena mereka akan bermain lagi meski dengan jenis permainan yang berbeda. Pada siklus I ini tingkat ketercapaian sudah cukup berhasil, terlihat dari beberapa respon yang anak berikan pada setiap indikator. Namun tindakan ini perlu dilanjutkan pada

siklus ke II karena peneliti ingin melihat sejauh mana peningkatan perilaku prososial pada anak ketika permainan disederhanakan dan mudah dimainkan oleh anak.

2. Peningkatan Perilaku Prososial Anak Pada Siklus II

a) Perencanaan

Berdasarkan observasi dan refleksi dapat diketahui bahwa pada siklus 1 terdapat peningkatan perilaku prososial anak, namun pada permainan babintingan siklus 1 anak masih bingung dan belum semua mendapatkan skor baik. Adapun rencana perbaikan pada siklus I, adalah sebagai berikut:

- 1) Menyederhanakan permainan Babintingan agar mudah dipahami dan juga dimainkan anak usia 4-5 tahun. Dengan melakukan aktivitas ular naga yang merupakan hasil penyederhanaan permainan babintingan pada siklus I
- 2) Memberikan Contoh Cara Bermain Permainan Tradisional Babintingan
- 3) Pelaksanaan Tindakan Permainan Tradisional Babintingan bersama guru kelas
- 4) Memberikan Reward kepada Anak
- 5) Melakukan Evaluasi

Selain merubah teknik pelaksanaan tindakan, peneliti dan guru berdiskusi mengenai tema pembelajaran dan kegiatan apa yang akan dilakukan, serta pembuatan RPPH agar guru dan peneliti dapat mengetahui jadwal penelitian dan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan media untuk perlengkapan permainan. Adapun media tersebut yaitu pita satin, bola warna, double tip dan keranjang. Selain itu, peneliti juga menyiapkan reward untuk anak. Peneliti juga menyiapkan lembar instrumen penilaian perilaku prososial anak, Handphone sebagai alat dokumentasi.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan selama tiga kali pertemuan karena pada pertemuan pertama banyak anak yang tidak masuk karena sakit dan hanya ada 6 dari 12 anak yang masuk sekolah sehingga pertemuan pertama harus di ulang. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 15

Maret 2023 adapun kegiatan yang dilakukan pertama-tama anak-anak mengikuti kegiatan morning time yaitu olahraga, setelah olahraga guru mengajak anak untuk duduk sebentar lalu berdoa dan bernyanyi untuk memulai kegiatan, selanjutnya anak-anak diajak untuk bermain permainan babington, setelah bermain guru mengajak anak untuk masuk kelas dan melanjutkan pembelajaran dengan tema profesi, jam 11.00 anak pulang sekolah.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023 adapun kegiatan yang dilakukan pertama-tama anak-anak mengikuti kegiatan morning time yaitu upacara, setelah upacara guru mengajak anak untuk duduk sebentar lalu berdoa dan bernyanyi untuk memulai kegiatan, selanjutnya anak-anak diajak untuk bermain permainan babington, setelah bermain guru mengajak anak untuk masuk kelas dan juga melanjutkan pembelajaran dengan tema profesi, jam 11.00 anak pulang sekolah. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Rabu, 29 Maret 2023 adapun kegiatan yang dilakukan pertama-tama anak-anak mengikuti kegiatan morning time yaitu olahraga, setelah olahraga guru mengajak anak untuk duduk sebentar lalu berdoa dan bernyanyi untuk memulai kegiatan, selanjutnya anak-anak diajak untuk dapat bermain permainan babington, setelah bermain guru mengajak anak untuk masuk kelas dan melanjutkan pembelajaran dengan tema profesi, jam 11.00 anak pulang sekolah. Kegiatan penelitian tetap dilakukan pada saat kegiatan pembuka, yaitu pada kegiatan motorik yang biasa dilakukan di kelas setelah morning time dan berdoa.

c) Evaluasi

Pada pertemuan di siklus ke II ini ada berbagai respon yang anak-anak tunjukkan, seperti ada anak yang tiba-tiba tidak mau melanjutkan permainan karena kelompoknya kalah dan mengatakan "ihh dahlah cukup, aku udah capek" sambil membuka pita satin di pinggangnya. Pada permainan ini anak banyak melakukan kegiatan motorik seperti berlari, mengambil bola, dan menjaga keseimbangan dengan berpegangan di pundak teman. Pada siklus kedua dengan tiga pertemuan, anak sudah mampu meningkatkan kemampuan perkembangan prososialnya dan dikategorikan

berhasil, sehingga tidak perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

d) Refleksi

Pada saat melakukan siklus II, hambatan yang ditemukan pada saat siklus I sudah banyak berkurang dan dapat diatasi. Seperti media yang digunakan dalam permainan, permainan yang sudah disederhanakan sehingga anak-anak tidak bingung saat bermain. Berdasarkan hasil observasi, maka didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pada perilaku prososial anak yang mana sudah mendapatkan skor berkembang dengan Baik. Terlihat pada saat melakukan permainan, anak sudah mampu menerima kekalahan, memiliki rasa peduli, tidak pilih-pilih teman, mau bermain bersama, dan mau berbagi tugas. Selain itu, ketika melakukan permainan tradisional Babington anak terlihat sudah memahami dengan benar cara bermain yang telah dicontohkan oleh peneliti dan pada saat melakukan siklus II ini hanya ada satu anak yang tidak berangkat sekolah karena sakit. Berdasarkan hasil penelitian, sebenarnya tingkat ketercapaiannya sudah tercapai di pertemuan kedua pada siklus dua namun karena di awal pertemuan anak pernah meminta Final, sehingga pertemuan dilanjutkan menjadi tiga kali pertemuan dan untuk pembagian reward.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti selama masa penelitian yang didalamnya terdapat II siklus, dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil dengan kriteria keberhasilan 80%, kriteria ini berdasarkan pertimbangan dari guru kelas dan sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Selanjutnya mengenai peningkatan perilaku prososial anak secara terperinci, peneliti akan memaparkannya dalam bentuk tabel dan pembahasan.

Tabel 3. Peningkatan Perilaku Prososial Anak

Perilaku Prososial Anak yang di Nilai	Pra siklus	Siklus I		Siklus 2		
		Perte muan 1	Perte muan 2	Perte muan 1	Perte muan 2	Perte muan 3
Mau Menerima Kekalahan	46%	64%	82%	54%	91%	100%
Memiliki Rasa Peduli	64%	64%	73%	54%	100%	100%
Mau Berbagi tugas	55%	54%	64%	54%	100%	100%
Tidak Pilih-pilih teman	55%	82%	91%	54%	100%	100%
Mau bermain bersama	46%	82%	91%	54%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas peneliti melihat bahwa dimulai dari pra siklus hingga siklus kedua, ada peningkatan perilaku prososial anak secara bertahap. Peningkatan tersebut berlaku di setiap indikator keberhasilan yang telah ditentukan, dan bahkan pada pertemuan terakhir di siklus ke II terlihat jelas bahwa ada peningkatan yang sangat signifikan. Dalam tabel di atas terlihat juga ada penurunan, namun penurunan tersebut disebabkan oleh ketidakhadiran siswa.

Selanjutnya dalam hasil penelitian dapat diketahui bahwa, permainan tradisional babington mampu menjadi faktor pendorong dalam meningkatkan kemampuan prososial anak usia 4-5 tahun. Dari permainan ini tentu saja ada kelebihan dan kekurangan. Kekurangan dari permainan ini, yaitu permainan babington harus disederhanakan terlebih dahulu agar mampu dimainkan oleh anak dengan rentang usia 4 - 5 tahun, cara bermainnya susah dimengerti oleh anak, dari segi keamanan dan keselamatan dalam bermain dapat menyebabkan anak jatuh dan terluka karena berlari. Selain itu, permainan ini tentu saja mempunyai kelebihan. Adapun kelebihannya seperti alat dan bahan yang mudah didapatkan dan aman untuk anak, bisa dimainkan di luar atau di dalam ruangan, selain dapat meningkatkan perilaku prososial anak secara bersamaan anak juga dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik anak, kemampuan bahasa anak, anak dapat mengungkapkan emosi yang dirasakan anak dan tentu saja secara bersamaan peneliti juga dapat mengenalkan permainan tradisional babington pada anak yang mana anak jaman sekarang sudah jarang sekali mengetahui permainan tradisional.

Hal ini sejalan dengan beberapa teori yang sudah dijelaskan dalam bab II yaitu Menurut Baron dan Byrne, perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada tindakan tersebut, dan mungkin bahkan melibatkan suatu risiko bagi orang yang menolongnya, hal ini pun terdapat dalam kelebihan permainan babington karena dalam permainan tersebut ketua kelompok bertugas untuk melindungi anggota kelompoknya dan bahkan bisa saja dia terjatuh. Selain itu, menurut Musnizar Safari (2020:16-17) ada beberapa karakteristik anak usia dini dari aspek sosial dan emosional salah satunya adalah emosi yang

berkembang yaitu, takut, cemas, marah, cemburu kesenangan, kasih sayang, fobia, dan rasa ingin tahu, sejalan dengan hal ini peneliti juga melihat adanya emosi yang anak tunjukkan dalam permainan tersebut.

Dalam permainan ini ada nilai-nilai yang terkandung sehingga dapat memberikan dampak positif pada pribadi anak terlebih pada kemampuan prososial anak. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah, rasa kebersamaan, kerjasama, kolaborasi, kesabaran, sportifitas, tanggung jawab, sikap lapang dada, dan kepekaan sosial. Bishop & Curtis (dalam Iswinarti, 2017: 6) juga mendefinisikan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai "baik, positif, bernilai, dan diinginkan". Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Bishop & Curtis, dampak positif yang diberikan bagi anak berdasarkan data hasil penelitian adalah anak dapat terjun langsung dan berinteraksi bersama teman sebayanya, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab anak, dapat menumbuhkan rasa peduli, dan mampu menumbuhkan rasa solidaritas melalui bermain bersama tanpa membedakan teman. Dengan demikian anak tidak hanya sekedar bermain tetapi anak juga mendapatkan makna dari permainan ini, anak mampu mengungkapkan setiap emosi yang ada pada dirinya, anak mampu menggambarkan emosinya melalui tindakan-tindakan yang anak tunjukkan selama bermain. Dari teori yang dikemukakan oleh Erik erikson yang menyatakan bahwa anak pada periode 4-5 tahun, anak belajar bagaimana merencanakan dan melaksanakan tindakannya. Jika anak berhasil merancang dan melaksanakannya sendiri anak akan mampu melakukannya dengan sendiri tanpa bantuan orang lain.

Dengan demikian bertolak dari teori tersebut, permainan tradisional babington dapat memfasilitasi anak pada usia 4-5 tahun untuk merancang dan melaksanakan tindakan prososial tanpa paksaan. Hal ini dikarenakan tindakan tersebut akan terjadi secara naluria ketika anak berada dalam permainan. Adapun menurut Erik Erikson, bahwa dalam tahap perkembangan anak, keberhasilan pada tahap sebelumnya akan mempengaruhi keberhasilan pada tahap selanjutnya, sehingga dengan demikian menurut peneliti permainan tradisional babington sangat relevan bagi anak pada usia tersebut, karena dengan demikian anak mampu memberikan tindakan

yang membuat orang disekitarnya nyaman dan hal ini tentu saja akan tertanam pada diri anak hingga pada saat anak beranjak dewasa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, bahwa permainan tradisional babington mampu meningkatkan kemampuan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di KB/TK Satria Tunas Bangsa pada lima indikator pencapaiannya, yaitu mau menerima kekalahan, memiliki rasa peduli, mau berbagi tugas, mau bermain bersama dan tidak pilih-pilih teman. Hal ini terlihat dari persentase kriteria tingkat keberhasilan yang mencapai 80%. Dengan demikian terlihat jelas bahwa permainan tradisional babington merupakan salah satu permainan yang sangat penting dalam mendorong tahap perkembangan anak di usia dini, selain itu dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai pembelajaran yang sangat membantu anak dalam tahap perkembangannya, salah satunya adalah dalam peningkatan perilaku prososial anak dan kita sebagai orang tua tentu saja secara tidak langsung sudah mengenalkan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia.

B. Saran

Adapun saran dari peneliti terhadap guru di sekolah, sebaiknya dalam setiap pembelajaran dapat menggunakan permainan tradisional dalam meningkatkan aspek perkembangan anak karena dalam permainan tradisional tidak hanya mengembangkan salah satu aspek tahap perkembangan anak tetapi dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya, selain itu permainan tradisional merupakan permainan yang asik dan menarik bagi anak. Bagi pihak sekolah juga diharapkan mampu memberikan arahan dan masukan bagi setiap guru yang ada di kelas agar memiliki kemampuan dan kreativitas untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif dalam meningkatkan perilaku prososial anak seperti permainan tradisional babington. Pada saat ini banyak sekali orang tua yang dijumpai lebih memilih untuk anaknya bermain Gadget dibandingkan untuk bermain di luar, maka dari itu melalui penelitian ini peneliti berharap orang tua sadar bahwa interaksi sosial sangat mempengaruhi kemampuan prososial anak, salah satunya melalui permainan bersama teman sebayanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-faruq, S. S., & Sukatin. (2020). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Bahri, S., & Anis, A. (2018). *Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bantengan Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar*.
<http://conference.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/semdikjar2/paper/view/259/249>.
- Bashori, K. (2017). Menyemai Perilaku Prososial di Sekolah. *Sukma Jurnal Pendidikan*. Vol.1 No. 1, Hal. 57-92. DOI 10.32533/01103(2017).
https://www.researchgate.net/publication/327596132_Menyemai_Perilaku_Prososial_di_Sekolah.
- Budiatma. (2022). Apa Contoh Perilaku Prososial.
<https://apa-itu.net/apa-contoh-perilaku-prososial/>
- Farida, Haniek. (2017). Perilaku Prososial Ditinjau Dari Androgyny Role Dalam Kegiatan Pramuka Pada Anak Sekolah Dasar. *Sosio Humaniora*. Vol.3, No. 2.
<https://core.ac.uk/download/pdf/230370452>
- Fitria., Utomo. H. B., & Dwiyantri. L. (2020). Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif. Undergraduate thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Vol.7 No. 2.
<http://repository.unpkediri.ac.id/975/>.
- Hamzah, N. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Hasnah, Nur., & Durpadi, Rizky. (2020). *Perilaku Prososial Anak selama Pandemi Covid-19*. Buana Gender. Vol.5 No. 2.
<https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/buana-gender/article/download/2819/978/11867>
- Hewi, L., & Surpida. (2019). *Permainan Dadu pada Pengembangan Perilaku Prososial Anak di RA An-Nur Kota Kendari*. JECED : Journal of Early Childhood Education and Development. Vol.1 No. 2.
<http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/ICE/article/view/468>

- Hidayat, Komaruddin, & Bushori, Khoiruddin. (2016) *Psikologi Sosial Aku, Kamu, dan Kita*. Jakarta: Erlangga.
- Iswanati. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Pahleviannur, R. M., dkk. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Riadi, Muchlisin. (2021). *Perilaku Prososial (Pengertian, Aspek, Tahapan dan Faktor yang Mempengaruhi)*. Diakses pada 12/8/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2021/02/perilaku-prososial.html>
- Sadiqi, A. M. (2018). *Perilaku Prososial*, Universitas Lambung Mangkurat: Salemba Humanika.
https://www.researchgate.net/publication/327756107_Perilaku_Prososial
- Safari, Musnazar. (2020). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Riau: DOTPLUS Publisher.