

Meningkatkan Kemampuan Perilaku Prososial Melalui Permainan Ular Naga Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Ela Pebriani ¹⁾; Nina Hesni ²⁾

^{1,2,3)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ ela_pebriani@yahoo.co.id; ²⁾ ninahesni@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [22 November 2022]

Revised [30 Desember 2022]

Accepted [24 Januari 2023]

KEYWORDS

Prosocial behavior skills,
Dragon game

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan perilaku prososial pada anak usia 5 – 6 tahun di Satuan PAUD MELATI Desa Gunung Mesir Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan classroom action research prosedur yang digunakan berbentuk siklus (cycle). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak usia 5 – 6 tahun berjumlah 15 orang. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Jhon Elliot dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan ke II tiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan kemampuan perilaku prososial melalui permainan ular naga di Satuan PAUD MELATI Kabupaten Seluma, pada siklus I pertemuan I sebesar 69% dan pada siklus II pertemuan I didapati peningkatan sebesar 96%. Simpulan penelitian bahwa melalui permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan perilaku prososial pada anak di Satuan PAUD MELATI Kabupaten Seluma, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 96% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether playing the dragon snake can improve prosocial behavior skills in children aged 5-6 years in the MELATI PAUD Unit, Gunung Egypt Village, Semidang Alas Maras District, Seluma Regency. Classroom Action Research (PTK) which is focused on classroom situations, or commonly known as classroom action research, the procedure used is in the form of a cycle. The main subjects in this study were 15 children aged 5-6 years. This Classroom Action Research uses the John Elliot model where each cycle consists of four main activities, namely planning, implementing, observing, and reflecting which are carried out through two cycles, namely cycles I and II, each cycle consisting of one meeting. Data collection techniques using observation and documentation methods. Data analysis was carried out in a qualitative-quantitative descriptive manner with the emphasis being used to determine process improvements expressed in a predicate, while quantitative data analysis was used to determine yield improvements using percentages. The results of increasing the ability of prosocial behavior through playing dragon snake in the PAUD MELATI Unit, Seluma Regency, in the first cycle of the first meeting was 69% and in the second cycle of the first meeting there was an increase of 96%. The conclusion of the study that playing the dragon snake can improve the ability of prosocial behavior in children in the Seluma Regency Early Childhood Education Unit, it is proven that in cycle II there was a significant increase, the percentage of achievement was 96% with very good development criteria (BSB).

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukakan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Oleh karena itu masa ini merupakan kesempatan bagi orang tua dan guru untuk memberikan pengaruh edukatif seluas-luasnya kepada anak dalam membantu mengembangkan perilaku anak yang positif. Perilaku positif yang perlu dikembangkan diantaranya perilaku prososial.

Perilaku prososial merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan perbuatan atau tingkah laku, budi pekerti yang baik, tidak mementingkan diri sendiri, menolong orang lain, bekerjasama dan saling berbagi. Selain itu juga perilaku prososial merupakan budaya leluhur yang menjunjung tinggi nilai-nilai kegotong-royongan atau kerjasama, namun sering dilupakan oleh sebagian orang, untuk itu guru

diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai tersebut kepada anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Melati, 2012).

Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang STPPA lingkup perilaku prososial pada anak usia dini 4 – 5 tahun yang dapat dikembangkan meliputi indikator-indikator sebagai yaitu: 1) Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif; 2) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan; 3) Menghargai orang lain; 4) Menunjukkan rasa empati.

LANDASAN TEORI

Tugas guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sangat memegang peranan penting dalam meningkatkan aspek perkembangan perilaku prososial anak, agar dapat berkembang secara optimal. Hal ini didasarkan dari pemikiran bahwa perilaku prososial bukan merupakan kemampuan bawaan melainkan harus diperoleh melalui hasil pengalaman belajar baik yang diperoleh di lingkungan informal (rumah atau keluarga), formal (prasekolah), maupun nonformal (masyarakat). Sehubungan dengan hal ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru dapat memilih tema dan sub tema yang mengandung materi tentang perilaku prososial dengan menggunakan berbagai metode diantaranya metode bermain ular naga. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat dimana anak hidup (Dwi Mayangsari, 2017).

Berdasarkan pengamatan peneliti lakukan di Satuan PAUD MELATI Desa Gunung Mesir Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, dari jumlah 15 orang anak usia 5-6 Tahun, hanya beberapa orang saja yang dapat berperilaku prososial selebihnya terdapat beberapa anak yang masih belum tampak perilaku prososialnya seperti anak belum terbiasa berempati dengan teman-temannya, belum dapat menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain, belum memiliki rasa kepedulian ketika temannya dalam kesulitan, masih ada anak yang tidak mau bermain dengan temannya bahkan tidak mau berbagi mainan ketika bermain bersama dan sebagian anak kurang antusias untuk bertepuk tangan ketika ada salah satu teman yang dapat menjawab pertanyaan secara benar dari guru. Hal ini disebabkan kemungkinan guru masih belum pas menggunakan metode bermain terhadap anak-anak, metode bermain kurang bervariasi dan tidak menyenangkan dan selama ini guru cenderung menggunakan metode pembelajaran tanya jawab, ceramah dalam bentuk klasikal, dan penugasan menggunakan lembar kerja dan buku paket majalah yang dibeli dari perusahaan. Perlunya pihak sekolah untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam mengembangkan kemampuan prososial anak diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan menarik dan bermakna bagi anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan classroom action research prosedur yang digunakan berbentuk siklus (cycle). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Subjek penelitian ini adalah anak 5 - 6 Tahun yang berjumlah 15 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Ngilim Purwanto (2020: 102)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil reflesi dari 15 anak di Satuan PAUD MELATI berdasarkan aspek yang diamati yang semuanya 100% mendapatkan kriteria penilaian BSB. Sementara prosentase keberhasilan secara keseluruhan aspek yang diamati sebesar 96% (BSB). Dari hasil refleksi diatas kemampuan perilaku prososial melalui permainan ular naga setelah tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa sudah mengalami peningkatan dengan baik, terlihat 15 orang anak dari aspek yang diamati menunjukkan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang diberikan untuk membantu anak memahami konsep permainan yang diberikan sebelum memasuki siklus II.

Persentase keberhasilan secara keseluruhan yang diperoleh pada Siklus II Pertemuan ke I sebesar 96% (kriteria BSB). Sehingga mencapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan.

Pembahasan

Penelitian tindakan dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan membuat ketupat menggunakan media daun kelapa. Hasil penelitian peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan perilaku prososial melalui permainan ular naga pada siklus 1 baru mencapai 69% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 75% - 100%. dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan anak meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan peningkatan prosentase mencapai 96%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I pertemuan ke I persentase perolehan sebesar 69% (kriteria BSH). Belum mencapai kriteria yang diharapkan sehingga perlu dilakukan pada siklus yang ke II. Pada siklus yang ke II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I, persentase hasil pencapaian kemampuan pada Siklus II sebesar 96% (kriteria BSB). Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan pada kemampuan perilaku prososial melalui permainan ular naga di PAUD MELATI Kabupaten Seluma, ini sejalan dengan kriteria penilaian yang diterapkan menurut (Acep Yoni, 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui permainan ular naga dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak usia 5 – 6 tahun di PAUD MELATI Kabupaten Seluma. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus I, persentase yang ditunjukkan dari siklus I sebesar 69%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian pada Siklus II sebesar 96% dalam kriteria Berkembang Sangat Baik Artinya mencapai kriteria ketuntasan keberhasilan penelitian 75% - 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2011. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Sagung Seto.
- Acep Yoni, 2020. Menyusun penelitian tindakan kelas. Yogyakarta: Famolia Pustaka Keluarga.
- Ahditiah Paryuki, 2021. Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Ber cerita Gambar Seri Di Taman Kanak-Kanak Sari Utama Kota Jambi. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Azizah, 2016. Efektivitas menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar gaya di ksl IV Mingronggot Nganjuk. Jurnal Dinamika Penelitian 16, (2), hlm 279-208.
- Beaty, 2013. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Diana Meliantika, 2016. Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Beregu Di Tk Islam Al-Kautsar Inderalaya. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Inderalaya.
- Fitri, 2020. Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu Di Ra Muslimat Nu Palangka Raya. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
- Haris, 2016. Kearifan lokal permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai media untuk mengembangkan kemampuan sosial AUD. Jurnal AUDI, 1 (1) 15-20.
- Hijriati, 2019. Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Sosial Emosional Anak Usia Dini. 5 (2).
- Ngalim Purwanto, 2020. Prinsip-prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurjanah, 2017. Penanaman Karakter Kerja Keras dan Menghargai Prestasi pada Siswa. Skripsi. (<http://v2.eprints.ums.ac.id/archive/etd/54830/11/>, diakses pada hari Selasa tanggal 5 Maret 2019 pukul 12.30 WIB).
- Mashar, 2015. Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan. Jakarta. Kencana.
- Isminarti, 2017. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Airlangga University Press.
- Rizki Ananda, 2018. Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. Jurnal Basicedu. Vol 2, No 2, Hal 11-21.
- Kurniati, 2016. Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: IKAPI.
- Suharsimi Arikunto, 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Susanto, 2011. Teori Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susanto, 2017. Teori Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sopiah, 2019. Perilaku Organisasi. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Wardhani, 2013. Model dan metode pembelajaran di sekolah. Semarang: Unissula Press.