



## Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan *Kinds Rubber Rope Games* (KIORROGA) di TKQ Salsabila Karawang

Haliza Syahnurmala<sup>1</sup>, Rina Syafrida<sup>2</sup>, Ine Nirmala<sup>3</sup>, Ega Trisna Rahayu<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang  
<sup>2,3,4</sup>Dosen Universitas Singaperbangsa Karawang

### Abstract

Received: 7 Agustus 2022

Revised: 11 Agustus 2022

Accepted: 16 Agustus 2022

*Based on the initial observations made by the authors regarding the problems contained in TKQ Salsabila, namely the prosocial abilities of children aged 5-6 years who have not been able to take turns playing, sharing, and helping peers and teachers in the classroom. From the above phenomenon to improve children's prosocial skills, the author develops media innovation through Kinds Rubber Rope Games (KIORROGA). Kinds Rubber Rope Games aims to provide a choice of media variations made from rubber bands that can also train children's fine motor skills. This study uses an experimental method through the design of The One-Group Pretest-Posttest Design (Arikunto, 2010) with a sample of elementary school students in the Early Childhood category at the age of Kindergarten B1 (n = 19) determined based on Cluster Random Sampling conducted for 8 meetings in group B TKQ Salsabila. The results showed that Kinds Rubber Rope Games (KIORROGA) media. effective in improving the prosocial abilities of children in Salsabila Kindergarten.*

**Keywords:** Kiorroga;Kemampuan Prososial

(\*) Corresponding Author: [1810631130018@student.unsika.ac.id](mailto:1810631130018@student.unsika.ac.id), [rina.syafrida@fai.unsika.ac.id](mailto:rina.syafrida@fai.unsika.ac.id), [ine.nirmala@staff.unsika.ac.id](mailto:ine.nirmala@staff.unsika.ac.id), [ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id](mailto:ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id)

**How to Cite:** Syahnurmala, H., Syafrida, R., Nirmala, I., & Rahayu, E. (2022). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan *Kinds Rubber Rope Games* (KIORROGA) di TKQ Salsabila Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(16), 228-238. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7067584>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dirasa sangat penting, karena dalam hal ini berkaitan dengan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 BAB I pasal I butir 14 yang menyatakan bahwa “ Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan anak usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”. Adapun tujuan penting Pendidikan anak usia dini memiliki kegunaan untuk melatih anak-anak mengembangkan minat untuk kemudian melihat kecenderungan individu permanen untuk antusias terhadap bidang studi atau topik tertentu dan bersedia mempelajari isinya (Menurut Nirmala : 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti, permasalahan yang terjadi pada anak usia 5-6 tahun di TKQ Salsabila adalah kemampuan prososial anak yang belum dapat berkembang tepat sesuai usia berdasarkan permendikbud 137 Tahun 2014 anak seperti seharusnya dalam usia 5-6 tahun anak sudah dapat bermain dengan teman sebaya, mampu berbagi dengan oranglain, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleransi, mampu bekerja sama, mampu berempati dan mampu menolong teman sebaya.

Kemudian berdasarkan hasil observasi awal oleh peneliti, anak usia 5-6 tahun di TKQ Salsabila belum dapat terlihat berkembang secara maksimal kemampuan prososialnya karena masih belum dapat menyesuaikan perasaan diri sendiri terhadap lingkungannya, belum dapat bersabar menunggu giliran dengan oranglain dan belum dapat sepenuhnya bertanggung jawab dengan diri sendiri, sehingga kemudian ini menimbulkan interaksi yang kurang harmonis terhadap sesama teman sebayanya. Permasalahan terkait prososial anak yang timbul ialah ketika guru memberi perintah anak untuk berbaris masih ada anak yang belum mau berbaris dengan antrian. Tak jarang ada yang berebut untuk baris sehingga akan ada yang menangis karena didahului oleh temannya, lalu kemudian dalam proses pembelajaran anak yang datang lebih dulu biasanya akan mendapat kesempatan membaca iqro/bacalah pertama tetapi ini sering terjadi dengan anak yang telat datang ingin membaca iqro/bacalah duluan dan mendahului teman lain yang sudah menunggu dengan antri, kemudian ketika bermain bersama pun anak masih belum mampu beergiliran dan membagi mainan ke teman yang juga ikut sedang bermain. Setidaknya terdapat 52 % (10) anak pada kelas B1 yang belum mampu berkembang kemampuan sosial emosionalnya dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti, sumber pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut juga masih kurang menarik dan bervariasi sehingga dengan alasan ini anak kerap merasa bosan. Adapun ini dapat dikaitkan dengan kurangnya kemampuan prososial anak karena belum terdapat metode belajar melalui bermain di sekolah tersebut. Adapun dalam proses pembelajaran anak perlu memiliki minat belajar, sehingga dengan begitu anak mampu menunjukkan rasa ingin mengetahui, mempelajari serta membuktikannya lebih lanjut (Menurut Rahayu, 2021)

Menurut Wentzel (2015), prososial merupakan “kemampuan perilaku yang mencerminkan perilaku berbagi, bekerja sama dan saling menolong”. Kemudian menurut Crozier dan Tincani (2018), juga mengatakan perilaku prososial ialah “kebalikan dari perilaku anti sosial. Perilaku sosial meliputi Intervensi seseorang pada saat kondisi darurat seperti bekerjasama, menolong, dan berbagi”. Sedangkan menurut Sears at al (2014),” perilaku prososial ialah yang dilakukan secara sukarela, menguntungkan oranglain dan perilaku tersebut dilakukan tidak untuk dirinya sendiri, meliputi helping, aiding, sharing and donating”.

Kemudian dari ketiga definisi prososial di atas dapat disimpulkan bahwasannya perilaku prososial ialah suatu perbedaan tingkah laku dari perilaku anti sosial, adapun perilaku prososial ialah upaya seseorang dalam kondisi darurat seperti menyumbang dan bekerja sama. Dengan kerjasama anak mampu membangun komunikasi, interaksi, berbagi ide, dapat mengambil keputusan, dan bersedia mendengarkan orang lain serta dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dengan orang lain baik dalam tim atau kelompok lain, dapat membentuk pribadi yang lebih terbuka dan mau menerima perbedaan, dan dapat membiasakan anak agar selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisis berfikirnya. (Menurut Syafrida : 2020 ) Tingkah laku prososial juga dapat di definisikan sebagai perilaku yang dilakukan dengan sukarela untuk dapat menguntungkan oranglain dan perilaku tersebut dilakukan bukan hanya untuk dirinya sendiri. Bentuk dari perilaku sosial meliputi; meliputi Sharing (berbagi barang dan berbagi perasaan), Empathy (empati), Cooperating (kerjasama), Helping (menolong) kepada oranglain.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (STTPA) terdapat aspek yang dapat memberi stimulasi perkembangan sosial emosional pada lingkup

perkembangan perilaku prososial pada anak usia 5 – 6 tahun seperti: 1) Bermain dengan teman sebaya; 2) Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya secara wajar; 3) Berbagi dengan orang lain; 4) Menghargai hak atau pendapat atau karya orang lain; 5) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah); 6) Bersikap kooperatif dengan teman; 7) Menunjukkan sikap toleran; 8) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedihantusias-dan sebagainya); dan 9) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (Annisa Dea : 44).

Menurut Juntilla (2010:) ada terdapat dua aspek dari perilaku prososial yakni kemampuan kooperatif dan empati. Adapun kemampuan kooperatif merupakan kemampuan untuk dapat bekerja sama sekaligus kemampuan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kemudian empati adalah kemampuan individu untuk dapat melihat, memahami, dan merasakan apa yang sedang orang lain alami. Adapun terdapat pendapat berbeda diungkapkan oleh Baron dan Byrne (2003) yang menyebutkan bahwa terdapat tiga aspek perilaku prososial yaitu *helping a stranger distress*, *detering a wrongdoer*, dan *resist temptation*. Berikut ini uraian dari ketiga aspek tersebut:

- a.) *Helping a stranger distress* (menolong orang lain yang sedang mengalami kesulitan)  
Helping a stranger distress menjelaskan bahwasannya individu dapat menolong, sekalipun oranglain yang asing baginya atau tidak ia kenali.
- b.) *Detering a wrongdoer* (mengurangi sebuah tindakan pelanggaran atau kesalahan)  
Detering a wrongdoer menjelaskan bahwasannya upaya individu untuk mengurangi sebuah perbuatan melanggar aturan atau melakukan kesalahan. Kemudian dari hal ini, bertujuan untuk meningkatkan keamanan dan rasa bertanggung jawab untuk kemudian membantu oranglain dan hal ini dapat meningkatkan kemampuan prososial seseorang.
- c.) *Resist temptation* (menahan godaan) resist temptation adalah usaha seseorang untuk menahan godaan. Setiap individu sering dihadapkan dengan berbagai pilihan, salah satunya adalah dalam sebuah masalah manusia diberi pilihan untuk berbohong atau mampu berlaku jujur. Mungkin dalam hal ini inividu bias saja memiiah berbohong, namun ada beberapa orang mampu untuk menahan godaan.

Menurut Eisenberg (2006) aspek perilaku prososial yang ada pada anak usia dini meliputi perilaku berbagi, membantu, kerjasama dan empati. Berbagi atau *sharing* merupakan kemampuan untuk memberikan sesuatu pada orang lain seperti orangtua, orang lain yang lebih tua, saudara kandung, dan teman sebaya. Adapun Membantu atau *helping* merupakan tindakan suka rela tanpa memperdulikan timbal balik dari oranglain. Kerjasama adalah kemampuan seseorang untuk mengerjakan kegiatan dengan bersama-sama dengan ikhlas dan tolong menolong (Menurut Syafrida : 2021) Sedangkan empati ialah kemampuan untuk dapat memahami perasaan yang oranglain rasakan.

Berdasarkan uraian di atas, aspek-aspek perilaku prososial yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi perilaku berbagi, membantu, empati dan bekerja sama. Hal ini sesuai dengan aspek-aspek perilaku prososial yang diungkapkan oleh Eisenberg dsn Syafrida. Berbagi atau *sharing* merupakan kemampuan untuk memberikan sesuatu pada orang lain seperti orangtua, orang lain yang lebih tua, saudara kandung, dan teman sebaya. Adapun Membantu atau *helping* merupakan tindakan suka rela tanpa memperdulikan timbal balik dari oranglain. Kerjasama adalah kemampuan seseorang untuk mengerjakan kegiatan dengan bersama-sama dengan ikhlas dan tolong menolong (Menurut Syafrida : 2021) Sedangkan empati ialah kemampuan untuk dapat memahami perasaan yang oranglain rasakan.

*Kinds of Rubber Rope Games* adalah inovasi media atau sumber pembelajaran berbasis permainan yang dibuat bertujuan untuk menjawab solusi dari permasalahan peningkatan perkembangan kemampuan prososial Anak Usia Dini. Pengertian *Kinds of Rubber Rope Games* merupakan media atau sumber belajar berbentuk buku kumpulan item permainan yang menggunakan media karet gelang sebagai bahan dasarnya. *Kinds of Rubber Rope Games* diharapkan dapat meningkatkan aspek perilaku prososial anak.

Adapun kegiatan permainan berbahan dasar karet atau *Kinds of Rubber Rope Games* (Kiorroga) diantaranya sebagai berikut; (1) membentuk geometri dengan jari, (2) senam jari, (3) yoyo karet, (3) yoyo karet, (4) pola jalan karet, (5) karet berpindah, (6) mencungkil karet, (7) menjahit, (8) karet dalam air, (9) lukisan karet, (10) karambol karet

Adapun salah satu cara bermain permainan Karambol Karet dalam Kiorroga yaitu; Karambol karet adalah permainan 2 orang atau boleh berkelompok menggunakan karet gelang. Adapun cara bermainnya sebagai berikut; (1) Siapkan kardus bekas susu yang sudah dibuka satu sisinya; Siapkan 10 tutup botol bekas dengan 2 warna yang berbeda sebagai pion, (2) Berikan pembatas di tengah kardus dengan diberi lubang pada bagian tengahnya, (3) Lubang bagian pinggir (kanan dan kiri) di kedua sisi kardus dan ikat karet di bagian tersebut, (4) Letakkan tutup botol di depan karet dan tarik tutup botol hingga tutup botol terlempar ke tempat lawan, (5) Pemain dinyatakan menang jika semua pion sudah masuk ke daerah lawan.

Kemudian upaya untuk meningkatkan kemampuan prososial anak dapat dilakukan dengan permainan *Kinds of Rubber Rope Games* ini, karena nantinya dalam kegiatan bermain karet ini kemampuan prososial dapat terlihat dari aturan permainan yang ada di dalamnya. Seperti bersabar dalam mempelajari permainan karet dari yang tingkatnya mudah sampai yang bertingkat kesulitan tinggi, bersabar menunggu giliran bermain dengan teman sebayanya, dan anak juga dalam ini dapat belajar memahami perasaan temannya dan juga perasaan diri sendiri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui seberapa besar efektifitas penggunaan inovasi dari media pembelajaran *Kinds of Rubber Rope Games* (Kiorroga) dalam meningkatkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Karawang, Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik Cluster Random Sampling yang sampelnya dipilih bukan dari individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut cluster. Sehingga terpilih TKQ Salsabila sebagai sekolah kelompok eksperimen pada kelas B1 dan B2 dengan jumlah masing-masing 19 anak, artinya total sample sejumlah 38 anak dengan asumsi setelah menggunakan media *Kinds of Rubber Rope Games* (Kiorroga) dapat meningkatkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen, Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *The One-Group Pretest-Posttest Design* (Arikunto, 2010) dengan skema sebagai berikut:



Langkah-langkah dalam menentukan sampel menggunakan Teknik cluster random sampling pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pertama melakukan pengumpulan anak dari kelas B1 dan B2
- b. Dari kelas B1 dan B2 hanya 2 kelompok yang akan berkesempatan untuk menjadi sample pada penelitian ini.
- c. Setelah mendapatkan 2 kelompok dariu setiap kelas sebagai sampel penelitian, maka hanya kelas tersebut yang akan dilaksanakan *pretest*, *treatment* dan *posttest* dalam penelitian.

Maka dari hasil pemilihan sample dari kelas B1 dan B2 maka terpilih 1 kelompok kelas yakni B1 berjumlah 19 anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini dilakukan di TKQ Salsabila Karawang yang berlokasi di Perumahan Mustika Prakarsa Blok A7 No. 14. Penelitian ini tentang pengaruh media *Kinds Rubber Rope Games* dalam meningkatkan kemampuan prososial anak usia dini menggunakan sampel pada kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Sebelum melakukan penelitian Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu hal itu dilakukan untuk mengetahui tentang kondisi lingkungan sekolah dan proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Pada proses pengumpulan data peneliti akan melakukan pengujian test awal (pretest) dan tes akhir (posttest) kepada peserta didik kelompok B. Materi pretest dan posttest adalah materi pembelajaran yang hasilnya bisa digunakan untuk data penelitian. Setelah data terkumpul kemudian di input dalam sebuah tabel sehingga data tersebut dapat dihitung. Setelah dilakukan perhitungan kemudian peneliti akan melakukan Analisa sehingga dari hasil Analisa tersebut bisa ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Ketika dilakukan observasi sebelum penelitian pada kelompok B yang terdiri dari 19 siswa. Peneliti mengamati kegiatan ketika proses pembelajaran anak sudah baik terlihat anak dengan tertib mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan membaca anak sudah dapat tertib melakukan antri, dapat bergiliran menggunakan media bermain dan dapat bekerjasama merapihkan media bermain setelah digunakan bersama. Setelah melakukan pretest maka data akan diperoleh setelah itu data akan dideskripsikan sehingga mendapatkan gambaran tentang distribusi skor variable penelitian. Setelah itu data dianalisis dan akan dibandingkan dengan hasil posttest sehingga dapat terlihat antara perbedaan hasil penelitian.

### **a.) Pelaksanaan pretest (tes awal)**

Pelaksanaan pretest dilakukan pada tanggal 03 Juni 2022 adapun tujuan dari dilakukannya prest yaitu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan prososial anak di kelompok B. setelah dilakukan pretes hasilnya akan dihitung untuk mengetahui tingkat homogenitas dan normalitas data yang telah ada. Dalam pretest kali ini peneliti menggunakan test kepada anak untuk menyusun media balok secara berkelompok dengan bekerjasama dngan teman dalam kelompoknya. Dari kegiatan tersebut peneliti menilai sesuai dengan butir-butir instrument yang telah dibuat. Penilaian meliputi bagaimana anak mampu menyelesaikan tugas kelompok yang diberi oleh guru di dalam kelas.

Setelah dilakukan pretest dan posttest data yang diperoleh diolah dengan menggunakan statistik deskriptif bertujuan untuk menjabarkan karakteristik data yang

diperoleh dari rata-rata (mean), standar deviasi, nilai minimum, sum dan range. Dengan distribusi frekuensi akan menampilkan data dalam bentuk tabel dan grafik. Dari jumlah skor akan diketahui perbedaan nilai antara pretest dan posttest pada kelompok B.

**Deskripsi data hasil pre-post test**

| No | Deskripsi Data          | Pretest | Posttest |
|----|-------------------------|---------|----------|
| 1  | Nilai Tertinggi         | 74      | 103      |
| 2  | Nilai Terendah          | 55      | 64       |
| 3  | Rata Rata (Mean)        | 66,10   | 83,36    |
| 4  | Median                  | 64      | 83       |
| 5  | Modus                   | 60      | 83       |
| 6  | Varians                 | 50,54   | 20,36    |
| 7  | Simpanan Baku           | 7,10    | 14,27    |
| 8  | Jumlah Skor Data Mentah | 1256    | 1584     |

Dari tabel di atas dapat terlihat hasil dari kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan treatment menggunakan *Kinds Rubber Rope Games* (KIORROGA) . dari tabel 4.2 bisa dijabarkan bahwa nilai yang diperoleh dari pretest yang diberikan kepada 19 peserta didik didapatkan skor tertinggi adalah 77 dan skor terendah 55, untuk skor rata-rata (mean) adalah 66,10 dengan median 64, modus 60, varians 50,54 untuk standar deviasinya 7,10 dan total skor data 1256

Seluruh informasi yang kemudian diolah menjadi data dapat dilihat pada Tabel Distribusi Frekuensi di bawah ini :

| No | Kelas Interval | Batas Bawah | Batas Atas | Frekuensi Absolut | Frekuensi Kumulatif | Frekuensi Relatif |
|----|----------------|-------------|------------|-------------------|---------------------|-------------------|
| 1  | 55-59          | 54,5        | 59,5       | 3                 | 3                   | 15,7%             |
| 2  | 60-64          | 59,5        | 64,5       | 7                 | 10                  | 36,8%             |
| 3  | 65-69          | 64,5        | 69,5       | 2                 | 12                  | 10,7%             |
| 4  | 70-74          | 69,5        | 74,5       | 7                 | 19                  | 36,8%             |
|    |                |             |            | 19                |                     | 100%              |

responden pada kelompok B sebelum diberikan treatment dengan kemampuan di bawah rata-rata sebanyak 15,7%, responden yang berada di kelas rata-rata 36,8% sedangkan responden di atas rata-rata 10,7% Dari data tersebut dapat terlihat bahwa 52,5% anak kemampuan prososialnya belum berkembang dengan baik hanya 10% yang sudah berkembang dengan baik. Berikut ini adalah Tabel data frekuensi pretest kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun yang telah dirubah ke dalam tampilan grafik histogram.

Pada grafik di atas menunjukkan bahwa anak dengan kemampuan prososial dibawah rata-rata berjumlah 10 orang, 2 anak dengan nilai rata-rata dan 7 anak kemampuan prososial awalnya di atas rata-rata. Data Hasil Perhitungan Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 tahun Setelah Treatment (Posttest) Dengan menggunakan *Kind Rubber Rope Games* (KIORROGA) Setelah dilakukan 8 kali treatment terhadap peserta didik menggunakan media *Kind Rubber Rope Games* untuk melihat hasilnya apakah

kemampuan prososial pada anak meningkat atau tidak ada peningkatan maka dilakukan post test. Jika dilihat dari total *score* pretest yang berjumlah 1256 sedangkan jumlah total skor posttest adalah 1584 dari hasil ini dapat terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan prososial pada anak. Pemaparan hasil dari posttest dapat dilihat pada tabel frekuensi posttest dimana skor tertingginya yaitu 103, skor terendah 64, mean 83,36, modus 83, median 83, varian 20,36, dan standar deviasi 14,27. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi posttest kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun menggunakan media Kiorroga.

**Distribusi Frekuensi Skor Post Test Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun**

| No | Kelas Interval | Batas Bawah | Batas Atas | Frekuensi Absolut | Frekuensi Kumulatif | Frekuensi Relatif |
|----|----------------|-------------|------------|-------------------|---------------------|-------------------|
| 1  | 64-68          | 63,5        | 68,5       | 4                 | 4                   | 21,0%             |
| 2  | 69-73          | 68,5        | 73,5       | 3                 | 7                   | 15,7%             |
| 3  | 74-78          | 73,5        | 78,5       | 0                 | 7                   | 0%                |
| 4  | 79-83          | 78,5        | 83,5       | 3                 | 10                  | 15,7%             |
| 5  | 84-88          | 83,5        | 88,5       | 4                 | 14                  | 21,0%             |
| 6  | 89-93          | 88,5        | 93,5       | 0                 | 14                  | 0%                |
| 7  | 94-98          | 93,5        | 98,5       | 0                 | 14                  | 0%                |
| 8  | 99-103         | 98,5        | 103,5      | 5                 | 19                  | 26,3%             |
|    |                |             |            | 19                |                     | 100%              |

Dari tabel di atas terlihat bahwa dari 19 anak yang telah mendapatkan treatment selama 8 kali pertemuan mengalami peningkatan hal ini terbukti dengan tidak ada lagi anak yang kemampuan prososialnya dibawah rata-rata meningkat menjadi di kelas rata-rata dengan jumlah 73% serta jumlah siswa yang di atas rata-rata meningkat menjadi 26% . dari nilai persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan prososial pada anak mengalami peningkatan.

Berikut ini adalah distribusi frekuensi posttest kemampuan menulis awal anak yang ditampilkan kedalam bentuk grafik histogram

Pada grafik posttest di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan prososial anak setelah mendapatkan treatment mengalami perubahan yang cukup signifikan. Hal itu terbukti dengan tidak ada lagi anak yang mempunyai nilai dibawah rata-rata sedangkan untuk anak dengan nilai rata-rata terdapat 7 orang dan 12 orang anak mempunyai nilai di atas rata-rata. Hal tersebut dikarenakan anak telah diberikan treatment berupa media KIORROGA untuk meningkatkan kemampuan prososial anak.

### **A. Pengujian Persyaratan Analisis Data**

Pada pengujian persyaratan analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan uji Paired sample T Test merupakan uji yang dilakukan berdasarkan sampel yang berukuran kecil atau kurang dari 100. Uji Paired sample T test disebut juga uji perbandingan yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel atau dua kelompok yang saling berhubungan. Untuk melakukan pengujian menggunakan Paired Sampel T tes harus dipastikan terlebih dahulu bahwa data yang ada normal. Berikut adalah uji normalitas dan homogenitas menggunakan uji Paired Sampel T tes.

#### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan menggunakan spss untuk mengetahui apakah sampel yang telah diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada data pretest dan posttest kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. Dan yang menjadi dasar pengambilan keputusan yang menyatakan data normal atau tidak normal adalah dengan membandingkan hasil uji paired t test dengan taraf signifikansi (2-tailed) 0,05. Jika nilai

signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

a.) Uji Normalitas Pretest Pada Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun.

Setelah dilakukan perhitungan melalui aplikasi spss maka didapatkan hasil taraf signifikan data sebesar 0,418. Dan data bisa dikatakan normal jika taraf signifikan nya > 0,05 dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Berikut adalah tabel data pengujian normalitas

**Hasil Uji Normalitas data Pretest**

| Kemampuan Prososial       | Signifikan | Kesimpulan |
|---------------------------|------------|------------|
| Pretest/Sebelum Treatment | 0,418      | NORMAL     |

Pada tabel 4.5 dapat terlihat bahwa hasil uji normalitas dari pretest kemampuan prososial anak memiliki nilai signifikan 0,418 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pretest berdistribusi normal.

b.) Uji Normalitas Posttest Pada Kemampuan Prososial Anak Usia 5-6 Tahun.

Setelah dilakukan perhitungan melalui aplikasi spss maka didapatkan hasil taraf signifikan data sebesar 0,753. Dan data bisa dikatakan normal jika taraf signifikan nya > 0,05 dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Berikut adalah tabel data pengujian normalitas

**Tabel 4.5**

**Hasil Uji Normalitas data Pretest**

| Kemampuan Prososial      | Signifikan | Kesimpulan |
|--------------------------|------------|------------|
| Pretest/SetelahTreatment | 0,753      | NORMAL     |

Pada tabel 4.5 dapat terlihat bahwa hasil uji normalitas dari pretest kemampuan prososial anak memiliki nilai signifikan 0,753 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pretest berdistribusi normal.

**2. Uji Homogenitas**

Untuk menguji kesamaan dua varians populasi yang berdistribusi normal harus melakukan uji homogenitas terlebih dahulu. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa sampel yang diambil adalah dari populasi dengan variasi yang sama. Uji homogenitas digunakan sebagai acuan untuk uji statistic berikutnya. Dengan menggunakan uji Anova akan melihat apakah data yang dimiliki sudah homegen atau belum dengan perbandingan taraf signifikansi atau sig > 0,05 maka data dinyatakan homogen sedangkan jika sig < 0,05 maka dinyatakan homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas dari data yang telah ada

**Rangkuman Hasil Uji Homogenitas**

| Keterangan | Varians | Levene Statistic | DF1 | DF2 | Sig.  |
|------------|---------|------------------|-----|-----|-------|
| Pretest    | 50,54   | 7,066            | 1   | 36  | 0,012 |
| Posttest   | 28,56   |                  |     |     |       |

Berdasarkan tabel 4.6 hasil dari uji homogenitas di atas diketahui bahwa hasil dari perhitungan didapatkan nilai signifikan dari pretes dan posttest adalah 0,012 > 0,05 itu artinya data tersebut adalah homogen.

**A. Uji Hipotesis**

Setelah didapatkan hasil bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dan homogen maka untuk langkah selanjutnya dilakukan uji-t. uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan apakah media yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan prososial pada

anak berpengaruh signifikan atau tidak berpengaruh. Uji-t dilakukan dengan hasil data pretest dan posttes yang telah didapatkan di kelompok A. berikut adalah tabel hasil uji-t

**Out Put Uji-t (t-test) kemampuan prososial  
Paired Samples Statistics**

|        |          | Mean  | N  | Std.Deviation | Std. Error<br>Mean |
|--------|----------|-------|----|---------------|--------------------|
| Pair 1 | Pretest  | 66,11 | 19 | 7,109         | 1,631              |
|        | Posttest | 83,37 | 19 | 14,272        | 3,274              |

Berdasarkan tabel di atas dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil thitung > ttabel ( $7,120 > 1,729$ ) dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima bisa diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata antara pretest dan posttes sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media KIORRIGA dengan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun.

### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Dilihat dari data yang sudah diperoleh dapat dianalisis sebelumnya dapat diketahui terdapat pengaruh yang signifikan antara pre test dan post test pada kelas eksperimen pada kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun di TKQ Salsabila Karawang. Dari hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun di TKQ Salsabila Karawang sudah mampu berbagi, menolong, berempati dan bekerjasama. *Kinds Rubber Rope Games* (KIORROGA) dapat meningkatkan kemampuan prososial anak karena (1) Kiorroga menjadi media yang dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengajar, berdasarkan atas permasalahan yang terjadi di TKQ Salsabila yakni kurangnya kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun, salah satunya adalah karena kurangnya media bermain di sekolah tersebut. Sehingga dengan dilakukannya penelitian untuk meningkatkan kemampuan prososial anak menggunakan media Kiorroga, maka ini dapat meningkatkan juga motivasi guru dalam mengajar karena jenis permainan Kiorroga yang beragam. (2) Kiorroga dapat meningkatkan antusias anak ketika di dalam kelas, selain Kiorroga dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengajar di dalam kelas, media Kiorroga juga dapat meningkatkan antusias anak di dalam kelas saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan karena pada saat peneliti melakukan penelitian, anak selalu menanyakan permainan karet apa yang akan dimainkan pada hari ini, sehingga anak dapat tertib mendengarkan setiap aturan di dalam permainan. (3) Karet gelang yang praktis, mudah dan murah untuk setiap kalangan masyarakat, kiorroga merupakan media karet gelang yang praktis, mudah, ,murah dan ramah lingkungan ini, mudah sekali untuk mendapatkan karet gelang. Sehingga permainan Kiorroga ini dapat dijangkau oleh setiap kalangan masyarakat dan mampu meningkatkan aspek prososial anak usia 5-6 tahun. (4) Jenis permainan Kiorroga yang beragam, terdapat 50 jenis media permainan kiorroga yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. Diantaranya terdapat permainan (a) membentuk geometri dengan jari.(b) senam jari, (c) yoyo karet, (d) pola jalan karet, (e) karet berjalan, (f) mencungkil karet, (g) menjahit, (h) *finding rubber*,(i) lukisan karet, (j) karambol karet. (5) Sehingga dari bergamnya permainan Kiorroga membuat anak selalu antusias dalam pembelajaran. (Kiorroga sangat menyenangkan. Adapun permainan Kiorroga tentunya juga sangat menyenangkan dengan konsep bermain kelompok. Sehingga anak tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung di kelas.

### **KESIMPULAN**

Dari semua hasil perhitungan pada penelitian kali ini menunjukkan bahwa

penggunaan media KIORROGA dapat meningkatkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun. Terlihat jelas perbandingan skor pada kemampuan anak sebelum mendapatkan treatment dengan skor kemampuan anak setelah mendapatkan treatment kemampuan prososial anak menjadi lebih meningkat. Peningkatan kemampuan ini yang diharapkan oleh guru dan orangtua murid sehingga anak dapat memiliki sikap dapat membantu guru atau teman sebaya, berbagi perasaan atau berbagi barang, atau anak dapat berempati dengan teman sebayanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Seriawati., (2019). Meningkatkan hasil belajar tema lingkungan materi banyak benda dengan media karet gelang pada kelompok usia ATK PGRI I Teruwai Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(2), 343-346. doi: p-ISSN: 2598-9944 e-ISSN: 2656-6753
- Nurmilasari Delis.,Efi Aviati.,Outri Dian Dia Conia.,(2021). Teknik permainan kelompok untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. *JECO (Journal of Education and Counseling)*, 1(2), 80-89. doi: ISSN 2747-1780 (online) ISSN 2807-8012 (cetak)
- Febrida., (2015). Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan anak papan pasak karet gelang di PAUD Mawaddah Kota Padang Panjang. *Spektrum PLS*, 3(1), 61-65.
- Sa'diyah chalimatus., Penerapan permainan loncat karet gelang untuk meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok b TK Islam Mutiara Surabaya. Universitas Negeri Surabaya
- Pratiwi Wiwik.,Herlina Botutihe.,(2020). Meningkatkan keterampilan kerjasama anak melalui permainan estafet karet gelang pada anak di kelompok b TK Kartika XXI-17 Kota Tengah Gorontalo. *ECEIE : Early Childhood Islamic Education Journal* 1(2). 30-39. SSN : 2746-9115 (Online)
- Fitria.,Hanggara Budi Utomo.,Linda Dwiyanti., (2020). Pembentukan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan kooperatif. *JPP Paud FKIP Untirta* 7(2). -ISSN: 2355-830X e-ISSN: 2614-1604
- Mayangsari Dewi.,Evi Dwi Novitasari.,Noviana Munaila.,(2017). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 4(2). 82-170.
- Fadillah Siti.,(2018). Pengaruh strategi pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dan kecerdasan intrapersonal terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Umban Sari Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1). 95-96.
- Sari Andika Diah.,(2018). Meningkatkan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun melalui metode eksperimental dengan permainan tradisional. Yaa Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2). 61-63. ISSN : 2580 – 4197
- Matondang Sandra Elvindra.,(2016). Perilaku prososial (*prosocial behavior*) anak usia dini dan pengelolaan kelas melalui pengelompokkan usia rangkap (*multiage grouping*). *EduHumaniora:Jurnal Pendidikan Dasar* 8(1).34-47. p-ISSN 2085-1243
- Yopa.,Devi Narasiska.,Nadia.,Yudi Yunika Putra. (2021). Permainan pangkak igik karet untuk berhitung. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1). 148-159. E-ISSN : 2579-9258.
- Annisa Dhea.,Nurhayati Djamas. (2020). Meningkatkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional babington. *Jurnal Audhi* 3(1).43-45.

- Tuturop Hermina., Aman Simare-mare.(2020). Studi deskriptif tentang perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun di TK St. Antonius 2 Mandala Medan. *Bunga Rampai Usia Emas* 6(2).
- Hewi Le., Surprida. (2019). Permainan dadu pada pengembangan perilaku prososial anak di RA An-Nur Kota Kendari. *Journal of Early Childhood Education and Development* 1(2).115-128.
- Amalia Rizky., Zarina Akbar. (2022). Pengembangan media game edukasi *adventure cooking* untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(3). 1501-1503. DOI: 10.31004/obsesi.v6i3.1697
- Istanti Ervina., Debibik Nabilatul Fauziah., Rina Syafrida.(2021). Efektifitas Penggunaan Media CB HOOP Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *PeTeKa : Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran* 4(3) DOI : 10.31604/ptk.v4i3.475-485.
- Fatihah Siti Arafatul, Ine Nirmala, Feronica Eka Putri.(2022). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Teknik Kolase Bahan Biji-Bijian. *Edukids: : Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 19 (1) DOI: 10.17509/edukids.v19i1.43267
- Trisna Rahayu Ega, Rina Syafrida, Ine Nirmala. (2021). Efektifitas Penggunaan Inovasi Media Pembelajaran Rope Ladder Physical Activity Dalam Meningkatkan Belajar Anak. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak* 7 (1).