



## Efektivitas Permainan Dadu Kata Modifikasi dalam Pengembangan Keterampilan Prososial Anak di TK Latihan SPG 'Aisyiyah

Monica Engfita Wahyuni<sup>1, a\*</sup>, Serli Marlina<sup>1, b</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>a\*</sup> [monikaengfita@gmail.com](mailto:monikaengfita@gmail.com); <sup>b</sup> [serlimarlina@fip.unp.ac.id](mailto:serlimarlina@fip.unp.ac.id)

Informasi artikel	ABSTRAK
<p><i>Received</i> : Juni 25, 2024. <i>Accepted</i> : Juli 20, 2024. <i>Published</i> : September 02, 2024.</p> <p>Kata kunci: Anak usia dini; Dadu Kata; Keterampilan prososial;</p> <p>DOI: 10.30736/jce.v8i2. 2181</p>	<p>Penelitian ini didorong oleh berbagai masalah yang menunjukkan kurangnya kolaborasi dan perhatian anak-anak dalam kegiatan yang berhubungan dengan sekolah; ketika diberi tugas oleh guru, anak-anak lebih suka bekerja dengan teman dekat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan seberapa baik permainan dadu kata yang dimodifikasi di taman kanak-kanak pelatihan SPG 'Aisyiyah menumbuhkan perilaku prososial pada pelajar muda. Melalui metode kuasi-eksperimental, desain penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Semua 24 siswa yang terdaftar di taman kanak-kanak pelatihan SPG 'aisyiyah merupakan populasi penelitian; mereka dibagi menjadi dua kelas, B1 dan B2. Purposive sampling adalah metode yang digunakan untuk pengambilan sampel. Tes yang terdiri dari lima item pertanyaan digunakan sebagai bagian dari teknik pengumpulan data. Dengan menggunakan SPSS, prosedur analisis data menggunakan homogenitas, kenormalan, dan pengujian hipotesis. Temuan penelitian menunjukkan efektivitas varians dan N-gain untuk kelas eksperimen menggunakan permainan kontrol balok dan permainan dadu kata. maka nilai sig (2-tiled) hasil uji hipotesis adalah <math>0,032 &lt; 0,05</math>. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keterampilan prososial anak di TK Binaan SPG 'aisyiyah dipengaruhi secara signifikan oleh permainan dadu kata modifikasi.</p>
<p><i>Keywords</i>: Early childhood; Word dice; Prosocial skills;</p>	<p><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>This study is driven by issues demonstrating children's lack of collaboration and concern in school-related activities; when given assignments by teachers, children would rather work with close friends. The purpose of this study is to ascertain how well the modified word dice game in SPG 'Aisyiyah training kindergartens fosters prosocial behaviour in young learners. Through the quasi-experimental method, a quantitative research design is employed in this study. All 24 students enrolled in the SPG 'aisyiyah training kindergarten comprised the research population; they were split into two classes, B1 and B2. Purposive sampling is the method used for sampling. A test consisting of five question items is used as part of the data collection technique. With the use of SPSS, data analysis procedures employ homogeneity, normalcy, and hypothesis testing. The study's findings demonstrate the effectiveness of the variance and N-gain for the experimental class using the beam control game and word dice game. then the sig (2-tiled) value of the hypothesis test results is <math>0.032 &lt; 0.05</math>. Thus, it can be said that kids' prosocial skills in the SPG 'aisyiyah training kindergarten are significantly impacted by the modified word dice game.</i></p>

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan bagi anak usia 0 sampai dengan 6 tahun, yang dirancang untuk membantu mereka tumbuh dan berkembang jasmani dan rohani, serta mempersiapkan mereka untuk pendidikan lebih lanjut. PAUD dirancang untuk membantu anak mencapai potensi maksimalnya, meliputi perkembangan fisik, sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan moral, (Susanto, 2017). Anak sejak lahir sampai usia enam tahun dianggap sebagai anak usia dini. Masa ini merupakan masa kritis bagi perkembangan intelektual, pembentukan karakter, dan pembentukan kepribadian anak, (Sujiono et al. 2014). Menyatakan bahwa emosi sosial adalah proses dimana orang memperoleh nilai, sikap, dan bakat yang diperlukan untuk memahami, mengendalikan, dan berkomunikasi, (Dewi et al. 2020).

Perilaku prososial adalah strategi yang sangat efektif untuk mengurangi efek negatif dari stres sehari-hari dan menumbuhkan rasa kesejahteraan pribadi, (Raposa et al. 2016). Tindakan prososial termasuk hal-hal seperti empathy, generosity, cooperation, dan caring, (Khairunnisa & Fidesrinur, 2021). Untuk membangun kemampuan sosial processing yang baik, anak-anak harus diberi stimulasi sejak dini agar mereka menjadi prososial (Beaty & Silvia, 2013). Salah satu landasan penting tumbuh kembang anak yang harus dimiliki adalah prosocial attitudes, seperti sharing, politeness, support, tolerance, empathy, and other positive attitudes. Menurut teori konstruktivis yang diusung oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, anak-anak harus diberikan stimulasi sejak dini untuk mempelajari keterampilan pemrosesan sosialnya. Keterlibatan Orang tua dan guru di sekolah harus dilibatkan dalam memberikan stimulasi tersebut agar anak terbiasa berperilaku baik yang akan berdampak pada kehidupannya di masa depan. Anak harus aktif dan mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Dua sifat anak yang dominan adalah menyalin: anak menyalin apa yang orang lain lihat dan merasa menarik, sehingga mereka Akan mengikuti dan meniru tindakan yang mereka amati (Khairi 2018). Kedua, anak-anak suka bermain karena semua anak muda bisa pada usia awal adalah usia yang sangat cocok untuk bermain. Fase masa kanak-kanak menawarkan kesempatan yang sangat baik untuk pertumbuhan fisik, emosional, dan sosial anak yang tidak terulang, menurut (Salmon, 2016). Ada dua hal yang harus diperhatikan saat bermain permainan. Pertama, tujuan permainan adalah untuk mengajarkan anak-anak kecerdasan musikal, spasial, dan visual. Kedua, tingkat kematangan anak untuk berpikir dan memahami sesuatu masih terbatas, jadi mereka harus mendapatkan pengetahuan tentang sesuatu melalui permainan. Ketiga, untuk memastikan bahwa perkembangan pribadi anak dipengaruhi oleh suasana yang menyenangkan dan dapat diulang selama bermain (Tanfidiyah & Utama 2019). Bermain untuk anak usia dini memiliki dua manfaat, menurut (Agung, 2023). Pertama, permainan memungkinkan anak untuk melakukan tugas yang membutuhkan koordinasi tubuh dan gerakan (mata, kaki, dan mata). Kedua, permainan memungkinkan anak untuk menenangkan diri dan melepaskan stres. Permainan untuk anak-anak usia dini memiliki banyak manfaat, seperti yang dinyatakan oleh (Khadijah & Sitompul, 2020). Mereka dapat menghilangkan kebosanan, membuat mereka tertawa, meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus mereka, membantu mereka tetap fokus, menumbuhkan rasa percaya diri, kesabaran, komunikasi yang baik, dan kemandirian. tenang.

Perilaku prososial merujuk pada tindakan atau kecenderungan untuk membantu orang lain, termasuk menunjukkan empati dan kesedihan untuk mendukung atau berbagi dengan orang lain, (Khasanah & Fauziah 2020). Perilaku prososial berarti membantu orang lain tanpa mendapat keuntungan langsung dan tidak menutup kemungkinan akan melibatkan risiko bagi orang lain yang membantunya. Menurut (Hasanah & Drupadi 2020), prososial berkontribusi pada hubungan yang sehat antara sesama dengan merujuk pada tindakan tanpa pamrih yang memberi manfaat atau membantu orang atau kelompok; ini adalah tindakan prososial yang mencakup berbagi dengan orang lain, bersedia bekerja sama, memberikan bantuan, dan menghibur mereka yang sedang menghadapi kesulitan. Permainan tradisional dapat membantu anak usia dini mempelajari perilaku prososial. Permainan tradisional tidak hanya membantu anak usia dini belajar perilaku prososial, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk mengenal permainan tradisional Indonesia, yang saat ini jarang dimainkan, (Maulidda & Marlina, 2023).

, mengatakan bahwa memberi pengertian prososial berarti melakukan hal-hal seperti berbagi (membagi), bekerja sama (kerjasama), menyumbang (menyumbang), membantu (membantu), jujur (jujur), dan generoso, (Afrianti & Anggraeni, 2016). Semua ini dilakukan dengan memperhatikan hak dan kesejahteraan individu lain. Menurut (Beaty & Silvia, 2013), Faktor positif dalam perkembangan moral, yang saat ini dikenal sebagai perilaku prososial, adalah bagian kedua dari perkembangan sosial anak kecil yang sangat diperlukan para pengasuh pada anak usia dini. Perilaku yang termasuk dalam kategori ini adalah: Empati: Ketika seorang anak melihat anak lain dalam kesulitan atau ketika mereka menyaksikan perasaan anak lain diungkapkan, tindakan ini menunjukkan kasih sayang. Anak-anak yang murah hati akan menawarkan atau berbagi harta benda mereka dengan orang lain. Kerjasama: Anak-anak dengan sukarela mematuhi tuntutan atau bekerja sama ketika diminta. Kepedulian: Anak-anak membantu orang lain dengan tugas-tugas atau mengulurkan tangan membantu mereka yang membutuhkan.

Faktor yang sangat mempengaruhi anak adalah perkembangan perilaku prososial anak adalah tempat belajar. Pembelajaran di sekolah dapat dilakukandi dalam dan diluar ruangan(Ardhiani & Darsinah, 2023). Pembelajaran berlangsung di dalam dan luar kelas, dan sama-sama bermanfaat bagi perkembangan perilaku prososial anak-anak. Faktor situasional dan dalam diri memengaruhi perilaku prososial, (Sarwono dan Meinarno, 2009). Faktor situasional termasuk pada Suasana hati, karakteristik, dan juga jenis kelamin, serta lokasi tempat tinggal, dan pola asuh; semuanya adalah faktor yang sangat mempengaruhi diri termasuk daya tarik korban, atributnya, kontribusinya, model, dan desakan waktu, (Bashori, 2017) .

Media dadu termasuk dalam kategori media pembelajaran tiga dimensi, menurut (Maulimah, 2016), yang merupakan kubus dengan gambar titik di setiap sisi. Media dadu, menurut (Sofiani, 2012) adalah Media kotak kecil berbentuk kubus dengan enam sisi yang masing-masing memiliki gambar, angka, atau huruf yang dapat digunakan dalam permainan. Media dadu, menurut (Sofiani, 2012) adalah media kotak kecil berbentuk kubus dengan enam sisi yang masing-masing memiliki gambar, angka, atau huruf yang dapat digunakan dalam permainan (Raisatun, N, dan Seabrek, 2013) mendefinisikan dadu sebagai suatu alat, biasanya berbentuk

paralelepiped persegi panjang, yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol secara acak

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Diklat SPG Aisyiyah pada bulan Agustus 2023, dapat diberikan contoh dalam hal perkembangan, kemampuan berbahasa dan nilai-nilai Pancasila ditinjau dari prinsip agama dan moral, kemampuan motorik, kemampuan kognitif, serta kemampuan sosial dan emosional. pertumbuhan. Aspek pembangunan tergolong maju. Dalam konteks pengembangan kemampuan prososial anak, ditemukan beberapa perilaku antisosial seperti pemilihan teman secara selektif dan kurangnya kepedulian terhadap rekan-rekan dalam kegiatan sekolah. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan variasi permainan di sekolah, yang cenderung terfokus pada kegiatan berulang seperti bermain bola. Oleh karena itu, diperlukan penambahan variasi permainan yang dapat merangsang kolaborasi, empati, dan interaksi positif antar sesama.

## METODE

Pada Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen yang dipadukan dengan metodologi kuantitatif. Jenis penelitian ini, Berlandaskan pada positivisme dan berupaya menguji kelompok atau sampel tunggal dalam kaitannya dengan fenomena, gejala, atau korelasi sebab akibat yang berbeda-beda (Sugiyono 2019: 17). Setiap siswa di TK SPG 'Aisyiyah dijadikan sampel; B1 dan B2, masing-masing berjumlah 12 siswa, dijadikan sebagai kelas kontrol dan B2 sebagai kelas eksperimen. Total sampling merupakan metode sampel yang digunakan. Tes yang digunakan sebagai alat penelitian memiliki standar penilaian sebagai berikut: (a) M: (4 poin) mahir; (b) C: (3 poin) mahir; (c) L: (2 poin) cukup; (d) BB: Baru berkembang (1 poin). Setelah melakukan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis, uji-t digunakan untuk membandingkan dua nilai rata-rata sebagai bagian dari proses analisis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan uji-t untuk pengujian hipotesis, temuan penelitian ditemukan. Uji homogenitas dan normalitas dilakukan sebelum penerapan uji hipotesis. Untuk semua ini, SPSS 23 digunakan.

**Tabel 1. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 23  
Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,126	1	22	,159

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil poat-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,351	1	22	,258

Berdasarkan hasil penelitian, nilai signifikansi pada kelas pra-tes bernilai 0,159 dan untuk kelas pasca-tes adalah 0,258. Data tersebut dapat dikatakan sangat homogen karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

**Tabel 2. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 23**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	c	df	Sig.
Pre-test Eksperimen	,152	12	.200*	,945	12	,566
Post-test Eksperimen	,139	12	.200*	,950	12	,630
Pre-test Kontrol	,199	12	.200*	,872	12	,068
Post-test Kontrol	,198	12	.200*	,939	12	,485

Berdasarkan hasil uji normalitas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol masing-masing memiliki dua belas sampel. Untuk uji prates pada kelas eksperimen, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov tercatat 0,566, sementara pada kelas kontrol nilainya adalah 0,068. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, dengan nilai signifikansi di atas 0,05, yang memenuhi syarat normalitas. Untuk uji pascates, nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,630 dan untuk kelas kontrol adalah 0,485. Data pada tahap pascates juga tampak terdistribusi normal, karena kedua nilai signifikansi melebihi 0,05.

**Tabel 3. Nilai pre-test dan N-Gain Kemampuan Prososial Anak di Taman Kanak-kanak Latihan SPG 'Aisyiyah.**

Kelas Eksperimen			
N	Pre-test	Post-test	N-Gain
9	13,50	16,83	3,33
	162	202	40

Kelas Kontrol			
N	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>
9	10,33	14,75	4,416
	124	177	53

Nilai pre-test untuk kelas eksperimen adalah 162, dengan rata-rata 13,50, dan nilai pos-test untuk kelas kontrol adalah 124, dengan rata-rata 10,33. Nilai pos-test untuk kelas kontrol adalah 177, dengan rata-rata 14,75. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan prososial meningkat setelah perawatan. Studi ini dilakukan dalam sepuluh sesi, dengan lima sesi di kelas eksperimen dan lima sesi di kelas kontrol. Kelas eksperimen (B2) mengikuti satu pre-test, tiga perlakuan dengan tema bencana alam, dan satu pos-test. Sedangkan kelas kontrol (B1) menjalani 1 kali pre-test, 3 kali perlakuan dengan tema yang sama, dan 1 kali pos-test. Penilaian dalam penelitian ini melibatkan 5 item pernyataan, yaitu: (1) Anak dapat bermain dengan temannya dalam permainan. (2) Anak dapat bermain dengan gurunya dalam permainan. (3) Anak dapat menolong temannya saat mengalami kesulitan dalam permainan. (4) Anak dapat bekerja sama dalam permainan. (5) Anak dapat memberikan semangat selama permainan.

### Independent Sample Test Menggunakan SPSS 23

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1,351	,258	2,283	22	,032	2,083	,913	,191	3,976
Equal variances not assumed			2,283	20,530	,033	2,083	,913	,183	3,984

Nilai signifikansi 2-tailed yang diukur adalah 0,032, yang menunjukkan nilai di bawah 0,05, menurut tabel yang tersedia. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara cara guru melihat permainan dan cara permainan dadu kata yang dimodifikasi dilakukan.

## KESIMPULAN

Semua anak di kelas TK di SPG "Aisyiyah" tampak sangat tertarik untuk menggunakan media dadu kata yang dimodifikasi sebagai alat pengajaran untuk membantu mereka mempelajari perilaku prososial. Penelitian telah menunjukkan bahwa kemampuan prososial anak-anak dipengaruhi oleh permainan dadu kata yang dimodifikasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,032 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima; ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pra-tes dan pasca-tes. Perbedaan yang signifikan antara kedua tes terutama terlihat.

## REFERENSI

- Ardhiani, N. R., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Perilaku Prososial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 540-550.
- Afrianti, N., & Anggraeni, D. (2016). Perilaku prososial remaja dalam perspektif bimbingan konseling islami. *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 77-90.
- Agung, A. W. (2023). *Peran Dinas Sosial Dalam Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Di Kota Metro Tahun 2022*.
- Ahmad, S. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Ardhiani, N. R., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Perilaku Prososial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 540-550.
- Bashori, K. (2017). Menyemai perilaku prososial di sekolah. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 57-92.
- Beaty, R. E., & Silvia, P. J. (2013). Metaphorically speaking: Cognitive abilities and the production of figurative language. *Memory & Cognition*, 41, 255-267.
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181-190.
- Hasanah, N., & Drupadi, R. (2020). Perilaku prososial anak selama pandemi covid-19. *BUANA GENDER: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 5(2), 97-107.
- Khadijah, K., & Sitompul, L. R. (2020). Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 63-68.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15-28.
- Khairunnisa, F., & Fidesrinur, F. (2021). Peran orang tua dalam mengembangkan perilaku berbagi dan menolong pada anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 33-42.
- Khasanah, B. L., & Fauziah, P. (2020). Pola asuh ayah dalam perilaku prososial anak

- usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 909–922.
- Maulidda, A., & Marlina, S. (2023). Efektivitas Permainan Galah Terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 531–541.
- Mayar, F. (2017). Emosi Bahagia dalam Menggambar Di Taman Kanak-kanak.
- Raposa, E. B., Laws, H. B., & Ansell, E. B. (2016). Prosocial behavior mitigates the negative effects of stress in everyday life. *Clinical Psychological Science*, 4(4), 691–698.
- Sofiani, W. (2012). Peningkatan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Kata Bergambar Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Naras Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(4).
- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomias, E. L. (2014). *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(3), 9–18.