

**PENGARUH *RUBBER BAND GAME* TERHADAP PERILAKU
PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
INDAH KUSUMA BANGSA**

(Skripsi)

Oleh :

**IKA ELYZA
NPM 2213054084**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH *RUBBER BAND GAME* TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK INDAH KUSUMA BANGSA

OLEH

IKA ELYZA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Rubber band game* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimental dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan total sampling dengan jumlah sampel sebanyak 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa ceklist. Teknik analisis uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Rubber band game* berpengaruh terhadap perilaku prososial anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji *wilcoxon* diperoleh nilai $Asm.sig\ 0,000 < 0,05$. Perilaku prososial anak dapat dilihat berdasarkan dimensi menolong, kerja sama, berbagi, dan menghibur.

Kata Kunci : Anak usia dini, *Rubber band game*, Perilaku prososial.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE RUBBER BAND GAME ON THE PROSOCIAL BEHAVIOR OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT INDAH KUSUMA BANGSA KINDERGARTEN

BY

IKA ELYZA

This research aims to determine the effect of the Rubber band game on the prosocial behavior of children aged 5–6 years. The research employed an experimental method with a quantitative approach. The design used was a pre-experimental one-group pretest–posttest design. The sampling technique applied was total sampling, involving 20 children as the sample. Data were collected using observation techniques in the form of checklists. The hypothesis was tested using the Wilcoxon test. The results showed that the use of the Rubber band game had a significant effect on children's prosocial behavior. This was evidenced by the Wilcoxon test results, which obtained an Asm. Sig value of $0.000 < 0.05$. The children's prosocial behavior improvements were observed across the dimensions of helping, cooperation, sharing, and comforting.

Keywords : Early childhood, Rubber band game, Prosocial behavior.

**PENGARUH *RUBBER BAND GAME* TERHADAP PERILAKU
PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
INDAH KUSUMA BANGSA**

Oleh

**Ika Elyza
2213054084**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: **PENGARUH RUBBER BAND GAME
TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK INDAH
KUSUMA BANGSA**

Nama Mahasiswa

: **Ika Elyza**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2213054084**

Program Studi

: **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Ari Sofia".

Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP 197606022008122001

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Susanthi Pradini".

Susanthi Pradini, M.Psi.
NIK 231804891017201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

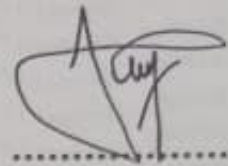
A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Dr. Muhammad Nurwahidin".

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

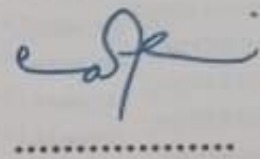
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

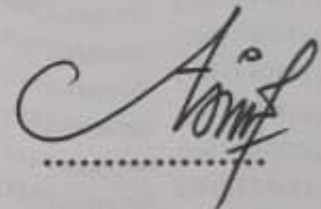
Ketua : Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi.



Sekretaris : Susanthi Pradini, M.Psi.



Penguji : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 27 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Elyza
NPM : 2213054084
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Rubber Band Game* Terhadap Perilaku Prososial Anak usia 5 – 6 Tahun Di TK Indah Kusuma Bangsa” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 27 Januari 2026
Pernyataan



Ika Elyza
NPM 2213054084

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir pada 11 Agustus 2003 dan merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bambang Tursino dan Dewi Ramadhani. Pendidikan formal dimulai di SD Negeri 2 Labuhan Ratu pada tahun 2010 dan diselesaikan pada tahun 2016. Pada tahun tersebut, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 08 Bandar Lampung dan menamatkannya pada tahun 2019. Setelah itu, penulis bersekolah di SMA Negeri 14 Bandar Lampung hingga lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi S1 PG PAUD.

Memasuki awal tahun 2025, penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Kabupaten Tulang Bawang Barat, tepatnya di Kecamatan Tumi Jajar, Tiyuh Gunung Timbul.

Selama masa studi, penulis aktif dalam organisasi di tingkat jurusan dan program studi. Penulis pernah menjadi Anggota Archery 2023 serta dipercaya sebagai Ketua Bidang Kaderisasi dalam Forum Komunikasi PG PAUD tahun 2024.

MOTTO

“Setiap manusia tentu akan bertemu dengan masa sulitnya sendiri. Namun, kesulitan itu bukanlah tanda bahwa Allah meninggalkan hambanya, melainkan cara lembut-Nya untuk menguatkan jiwa. Kadang kita diminta menunggu, kadang kita diminta bersabar, tetapi tidak ada satu pun perjalanan yang sia-sia. Bila hati tetap berpegang kepada-Nya, maka di balik setiap rasa pedih, pasti disiapkan kemudahan yang tidak pernah kita duga. Karena Allah tidak pernah menjanjikan hidup yang selalu ringan, tetapi Ia menegaskan bahwa setelah kesulitan akan hadir kemudahan, selama kita tidak menyerah.”

(Buya Hamka)

“Tidak ada proses besar yang lahir dari langkah yang selalu mudah. Ada lelah yang harus diterima, ada waktu yang harus dikorbankan, dan ada luka-luka kecil yang mungkin tertinggal di sepanjang perjalanan. Namun justru dari itulah seseorang belajar menjadi kuat. Mimpi yang kau simpan tidak akan datang begitu saja; ia tumbuh bersamaan dengan keberanianmu untuk terus melangkah meski sering goyah. Suatu hari nanti, saat semua usaha itu mulai menunjukkan hasilnya, kamu akan mengerti bahwa perjuangan panjang yang tampak berat hari ini ternyata adalah bagian terindah dari kisah hidupmu.”

(Tere Liye)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas limpahan rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam juga tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, teladan agung bagi seluruh umat.

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Bapak Bambang Tursino

Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan panutan terbaik dalam hidupku. Doa, nasihat, dan kasih sayang Papa selalu menjadi dorongan yang membuatku mampu melangkah sejauh ini.

Ibu Dewi Rahmadhani

Terima kasih Mama, karena selalu kuat dalam setiap keadaan. Doa yang selalu kau langitkan bagaikan keberuntungan untuk ku. Ketulusan dan ketegaranmu menjadi alasan aku bisa sampai sejauh ini. Semoga Allah membalas setiap lelahmu dengan kebahagiaan yang menetap.

Mbaku Ayu Ning Tyas Mas ku Moh. Rajendra dan Adikku Salma

Putri Dewi

Terima kasih atas dukungan yang mungkin tak selalu terucap, tetapi selalu terasa. Kalian menjadi kekuatan dalam diam, yang menopangku tanpa harus diminta. Di balik setiap langkahku, ada pengorbanan kalian yang tidak tampak, dan untuk itu aku sungguh berterima kasih.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Terima kasih telah menjadi tempatku belajar dan tumbuh, serta membuka jalan menuju ilmu dan kesempatan baru.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengaruh *Rubber Band Game* Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Indah Kusuma Bangsa” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., IPM. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M. Pd. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung.
6. Ibu Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus dosen uji ahli yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Ibu Susanthi Pradini, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

8. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
10. Staff dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
11. Ibu Avel Anggraeni, S. Pd selaku kepala sekolah TK Indah Kusuma Bangsa yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
12. Ibu Nani Suryani selaku wali kelas Pelangi TK Indah Kusuma Bangsa yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas Pelangi.
13. Peserta didik kelas Penelitian TK Indah Kusuma Bangsa yang telah berpartisipasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
14. Tante Riri dan anak semata wayangnya, terima kasih atas dukungan dan semangat yang selalu menguatkan. Kehangatan dan ketulusan kalian menjadi cahaya yang menemani setiap langkah pendidikanku.
15. Sahabat-sahabatku Dwi Rahmawati, Yeni Agustin, Jestri Paskah Sehat Br. Haloho, Laurensia Patrik Vanesia, dan Septiana Saragih. Terima kasih karena selalu ada dalam berbagai situasi. Kalian bukan hanya mendengarkan, tetapi juga menenangkan jika diriku tak baik-baik saja, menguatkan saat tenaga habis, dan menyemangati ketika langkah terasa berat. Kebersamaan kita, dari keluh kesah sampai tawa yang tak tertahankan, menjadi bagian penting yang mewarnai perjalananku hingga saat ini.
16. Untuk sahabatku “keluarga tercemar” Putri, Syifa, Ayu, Dania, Maerco, Patrik, Suci, dan Tiara. Terima kasih telah menjadi teman seperjalanan yang apa adanya. Kita pernah berbagi tawa di tengah segala kesibukan, dan tetap saling menopang meski tanpa banyak kata. Dalam riuhnya skripsi dan rumitnya hidup, kalian hadir memberi dukungan tanpa syarat. Kehadiran kalian bukan hanya sebagai teman, tetapi sebagai tempat bersandar ketika hari terasa berat.

17. Kak Ani, terima kasih atas bantuan dan bimbingannya dalam proses penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi penuntun yang menenangkan di saat bingung, dan menjadi cahaya kecil yang membantu langkahku tetap terarah.
18. Teman-teman di Program Studi Pendidikan Guru PAUD angkatan 2022, khususnya kelas B, terima kasih atas kebersamaan selama masa perkuliahan. Dukungan, tawa, dan keceriaan yang kalian bagikan telah menjadi penyemangat, sekaligus penghilang lelah di setiap proses penyusunan skripsi ini.
19. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan, ide, dan dukungan yang telah diberikan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 27 Januari 2026
Penulis,



Ika Elyza
NPM 2213054084

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Perilaku Prosocial.....	9
2.1.1 Aspek-Aspek Perilaku Prosocial.....	11
2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prosocial.....	16
2.1.3 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.....	20
2.2 <i>Rubber Band Game</i>	23
2.2.1 Dasar Teori <i>Rubber Band Game</i>	25
2.2.2 Manfaat, Tujuan, Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan <i>Rubber Band Game</i>	28
2.2.3 Langkah-langkah <i>Rubber Band Game</i>	30
2.3 Kerangka Pikir	31
2.4 Hipotesis Penelitian.....	33
III. METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.3 Populasi dan Sampel.....	34
3.3.1 Populasi Penelitian	34
3.3.2 Sampel Penelitian	35
3.4 Variabel Penelitian	35
3.4.1 Variabel bebas (X)	35
3.4.2 Variabel terikat (Y)	35
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	35

3.5.1	<i>Rubber Band Game (X)</i>	35
3.5.2	Perilaku Prososial (Y).....	36
3.6	Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	36
3.6.1	Observasi.....	36
3.6.2	Alat Pengumpulan Data.....	37
3.7	Uji Instrumen Penelitian.....	39
3.7.1	Uji Validitas.....	39
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	40
3.8	Teknik Analisis Data.....	40
3.8.1	Teknik Analisis Data.....	40
3.8.2	Analisis Uji Hipotesis.....	41
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
4.3	Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	55
4.4	Pembahasan.....	56
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1	Simpulan.....	62
5.2	Saran.....	62
	DAFTAR PUSTAKA.....	64
	LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-langkah <i>Rubber Band Game</i>	31
2. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian.....	37
3. Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Prososial Sebelum Validasi.....	38
4. Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Prososial Sesudah Validasi	38
5. Hasil Uji Validitas.....	39
6. Data Anak Kelas Pelangi	42
7. Tahap Kegiatan	43
8. Persentase Hasil Observasi terhadap Perilaku Prososial anak sebelum perlakuan (<i>pretest</i>)	45
9. Persentase Hasil Observasi terhadap Perilaku Prososial anak sesudah perlakuan (<i>posttest</i>).....	52
10. Nilai Persentase Hasil rekapitulasi pretest dan posttes terhadap perilaku prososial anak.....	53
11. Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53
12. Perhitungan Rata-Rata Dimensi Pada Perilaku Prososial	53
13. Uji Statistik (Uji <i>Wilcoxon</i>).....	55
14. Uji Statistik (Nilai <i>N-Gain</i>).....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	33
2. <i>The One-Group Pretest-Posttest Design</i>	34
3. Rumus Interval	40
4. Rumus Uji <i>Wilcoxon</i>	41
5. Grafik kolom <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perilaku Prosocial	53
6. Grafik kolom <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perilaku Prosocial berdasarkan dimensi.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Izin Peneliti Pendahuluan	69
2 Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	70
3 Surat Izin Uji Instrumen	71
4 Surat Balasan Uji Instrumen	72
5 Surat Izin Penelitian	73
6 Surat Balasan Izin Penelitian	74
7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas Perilaku Prososial Anak	75
8 Rekapitulasi SPSS Uji Validitas Perilaku Prososial Anak	76
9 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Perilaku Prososial Anak	77
10 Rubrik Penilaian	78
11 Nilai Anak <i>Pretest</i> Pertama	82
12 Nilai <i>Pretest</i> Kedua	83
13 Lembar Ceklist <i>Pretest</i> Perilaku Prososial anak	84
14 Nilai <i>Posttest</i> Pertama	85
15 Nilai <i>Posttest</i> Kedua	86
16 Lembar Ceklis <i>Posttest</i> Perilaku Prososial Anak	87
17 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Perilaku Prososial	88
18 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Perilaku Prososial	89
19 Rekapitulasi Penilaian <i>Pretest</i> Berdasarkan Dimensi Perilaku Prososial	90
20 Rekapitulasi Penilaian <i>Posttest</i> Berdasarkan Dimensi Perilaku Prososial	91
21 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	92
22 RPPH	93
22 Foto Dokumentasi Penelitian	121

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak usia dini merupakan periode krusial dalam proses tumbuh kembang individu yang akan mempengaruhi kehidupannya di masa depan. Di tahap ini, anak mulai mengalami perkembangan secara menyeluruh yang meliputi aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Semua aspek tersebut berkembang secara bersamaan dan saling berinteraksi, sehingga memerlukan dukungan penuh dari lingkungan terdekat, terutama keluarga dan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu komponen yang sangat penting dalam tahap perkembangan ini adalah perkembangan sosial-emosional. Perkembangan ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola emosinya, tetapi juga berkaitan erat dengan pembentukan dasar keterampilan sosial yang menjadi fondasi untuk berinteraksi secara sehat dan positif dengan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan sosial memiliki hubungan yang sangat erat dengan kemampuan prososial anak usia dini (Sofia et al., 2019). Perilaku prososial sendiri merupakan bagian penting dari perkembangan sosial anak. Susanto (2018) menjelaskan bahwa perilaku prososial adalah keterampilan sosial yang sangat penting dimiliki anak agar mereka bisa diterima dengan baik dalam lingkungan sekitarnya. Untuk bisa diterima oleh orang lain, anak perlu menunjukkan perilaku positif, salah satunya melalui tindakan prososial. Oleh sebab itu, stimulasi perilaku prososial sangat dibutuhkan agar anak mencapai kematangan sosial yang optimal. Anak yang memperoleh stimulasi prososial secara konsisten akan lebih mudah mengembangkan keterampilan sosial, sehingga mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan secara sukarela dan membawa dampak positif bagi orang lain (Hasanah & Drupadi, 2020). Perilaku prososial adalah bentuk perilaku sosial yang bernilai positif serta dilakukan dengan kesadaran, tanpa paksaan, dan ditujukan untuk membantu sesama. Bagi anak usia dini, perilaku prososial sangat penting karena membantu mereka memahami nilai serta norma yang berlaku di lingkungan sekitar, sehingga anak lebih mudah diterima oleh lingkungannya. Anak yang memiliki perilaku prososial juga lebih cepat beradaptasi dalam kelompok, sebab mereka mampu menjalin interaksi sosial dengan baik. Oleh karena itu, penanaman perilaku prososial sejak usia dini menjadi dasar penting agar anak siap menghadapi kehidupan bermasyarakat.

Hurlock (2002) menambahkan bahwa pola perilaku prososial pada anak mulai berkembang pada rentang usia 2 hingga 6 tahun. Pada masa ini, anak mulai menjalin hubungan sosial di luar keluarga inti dan belajar berinteraksi dengan berbagai orang di sekitarnya, termasuk teman sebaya. Mereka mulai memahami konsep empati, kepedulian, dan kerja sama, serta belajar menahan sikap egois. Semua ini berkontribusi dalam proses pembentukan identitas sosial anak, yang berkembang melalui pengalaman-pengalaman sosial yang mereka alami setiap hari.

Dalam konteks kebijakan pendidikan, pentingnya perilaku prososial juga tercermin dalam regulasi yang dikeluarkan oleh pemerintah. Salah satunya adalah Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 yang mengatur tentang standar isi pendidikan anak usia dini. Dalam regulasi ini dijelaskan bahwa pengenalan emosi, kemampuan mengendalikan keinginan pribadi, menghargai perasaan dan keinginan orang lain, serta membangun interaksi sosial yang sehat merupakan bagian penting dari proses pengembangan prososial. Pendidikan anak usia dini diharapkan menjadi ruang yang aman dan mendukung anak untuk belajar mengelola emosi, menunjukkan empati, dan bekerja sama dengan orang lain melalui pendekatan yang mengedepankan keteladanan, pembiasaan positif, serta dukungan lingkungan (Kemendikbud Ristek, 2022).

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), terdapat beberapa indikator penting dalam aspek perkembangan sosial-emosional anak, khususnya dalam perilaku prososial, yang harus dicapai oleh anak usia 5 hingga 6 tahun. Indikator tersebut memberikan panduan mengenai bentuk-bentuk perilaku sosial yang diharapkan muncul pada tahap perkembangan ini. Beberapa bentuk perilaku prososial yang dimaksud meliputi kemampuan anak dalam: 1) Bermain dengan teman sebaya; 2) Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya secara wajar; 3) Berbagi dengan orang lain, Menghargai hak atau pendapat atau karya orang lain; 4) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah); 5) Bersikap kooperatif dengan teman; 6) Menunjukkan sikap toleran; 7) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias-dan sebagainya); 8) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (Kemendikbud, 2014).

Perilaku prososial merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan aspek sosial-emosional anak usia dini. Indikator ini sangat berperan karena mencerminkan bagaimana seharusnya anak bersikap dan bertindak di tengah masyarakat. Oleh sebab itu, perilaku prososial perlu terus distimulasi sejak usia dini agar dapat berkembang menjadi kebiasaan positif yang melekat hingga anak tumbuh dewasa.

Berdasarkan hasil pengamatan pra penelitian pada tanggal 18 Agustus 2025 di TK Indah Kusuma Bangsa, khususnya di kelas Pelangi dengan anak usia 5–6 tahun, ditemukan bahwa masih ada sejumlah anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan perilaku prososial secara optimal. Beberapa anak terlihat enggan bergabung bermain dengan teman dan lebih memilih bermain sendiri. Selain itu, anak-anak juga belum mampu menunggu giliran berbicara dan cenderung memotong penjelasan guru saat kegiatan berlangsung. Dalam aktivitas kelompok, sikap kerja sama belum tampak secara konsisten, karena sebagian anak lebih memilih menyelesaikan tugas sendiri tanpa melibatkan

teman. Kebiasaan menolong pun belum berkembang, misalnya saat ada teman yang tidak membawa alat tulis, anak cenderung enggan meminjamkan meskipun memiliki lebih. Demikian pula dengan kebiasaan berbagi makanan dan mainan, anak-anak terlihat kurang peka terhadap teman yang tidak membawa bekal dan hanya fokus pada kepentingan sendiri, kemudian anak belum mau berbagi saat bermain balok. Ia menganggap balok itu miliknya sendiri, meskipun sedang bermain bersama teman. Kepedulian terhadap kebersihan lingkungan pun masih rendah, terbukti dari perilaku anak yang membiarkan sampah makanan miliknya dan meninggalkan mainan tanpa dirapikan kembali setelah digunakan. Fenomena-fenomena ini menunjukkan bahwa pembentukan perilaku prososial anak masih memerlukan perhatian dan upaya pengembangan yang lebih intensif di lingkungan sekolah.

Lebih lanjut, peneliti juga menggali informasi terkait strategi yang telah diterapkan oleh guru dalam menumbuhkan perilaku prososial pada anak. Dari hasil wawancara yang dilakukan, guru menyampaikan bahwa pendekatan yang paling sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah pembelajaran secara individual seperti mewarnai, menempel, membuat kolase, dan berfokus pada kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Pembelajaran tersebut menjadi prioritas utama dalam aktivitas harian di kelas, di mana masing-masing anak diberikan tugas secara mandiri untuk mengasah keterampilan akademik dasar mereka.

Namun, pembelajaran tersebut tampaknya belum sepenuhnya mampu mendorong perkembangan keterampilan sosial, terutama perilaku prososial. Ketika peneliti melakukan observasi, terlihat bahwa interaksi antar anak masih terbatas, karena sebagian besar waktu dihabiskan untuk menyelesaikan tugas masing-masing secara mandiri. Kondisi ini menyebabkan peluang untuk membiasakan perilaku seperti saling membantu, bekerja sama, atau berbagi menjadi minim dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti serta mengingat pentingnya perilaku prososial dalam perkembangan anak usia dini, maka diperlukan upaya sistematis untuk menstimulasi aspek tersebut. Perilaku

prososial tidak akan terbentuk secara alami tanpa adanya dukungan dari lingkungan belajar yang dirancang secara tepat. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, yang mampu membangkitkan minat anak dan secara bersamaan mengembangkan keterampilan sosialnya.

Berdasarkan kecenderungan pada beberapa penelitian sebelumnya, penerapan metode *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan kerap dipilih sebagai salah satu metode potensial dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Menurut Azan & Wong (2014) GBL dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam suatu kegiatan permainan yang memiliki tujuan tertentu, baik untuk mengembangkan sikap pengetahuan maupun keterampilan. Pembelajaran melalui permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memudahkan anak dalam memahami materi dan membentuk kebiasaan positif melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Karakteristik anak usia dini yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain menjadikan permainan sebagai media efektif dalam mendukung proses tumbuh kembang mereka. Bermain tidak hanya sekedar aktivitas fisik, tetapi juga menjadi wahana bagi anak untuk mengekspresikan diri, memahami lingkungan, serta membentuk kepribadian dan relasi sosial (Varzani, 2013). Anak usia dini umumnya memilih permainan berdasarkan tampilan fisik yang menarik, seperti warna cerah dan bentuk yang unik, yang membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan tersebut.

Salah satu aktivitas permainan yang bisa digunakan untuk menumbuhkan perilaku prososial anak adalah *rubber band game*. *Rubber band game* merupakan permainan edukatif yang menggunakan bahan utama karet gelang dan dirancang untuk membantu anak belajar bekerja sama, berbagi, membantu teman, serta membangun hubungan sosial yang positif. Permainan ini juga

dibuat bertingkat, dari yang mudah sampai yang sulit, sehingga anak bisa merasa percaya diri dan belajar untuk menyelesaikan setiap tantangan.

Penelitian sebelumnya oleh Syahnurmala et al (2022) menggunakan KIORROGA dengan berbagai jenis permainan sederhana, seperti membentuk bentuk-bentuk dari karet gelang. Hasilnya menunjukkan peningkatan perilaku prososial anak. Sementara itu, Safitri et al (2025) menggunakan permainan *Rubber band relay* dalam kegiatan kelompok seperti memindahkan karet, dan hasilnya juga efektif dalam menumbuhkan sikap saling membantu dan kerja sama.

Rubber band game memiliki beberapa keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya. Jika penelitian Syahnurmala et al (2022) melalui *kinds of rubber rope games* (KIORROGA) hanya menawarkan jumlah dan variasi permainan yang terbatas, maka dalam penelitian ini dikembangkan lima jenis permainan berbeda yang dirancang untuk dimainkan selama lima hari berturut-turut, sehingga anak memperoleh pengalaman yang lebih bervariasi dan tidak monoton. Selain itu, pelaksanaan permainan disusun secara lebih terstruktur selama lima hari berurutan yang memiliki tingkat kesulitan bertahap, sehingga anak dapat beradaptasi sekaligus mengembangkan keterampilan prososial secara progresif. Fokus pengembangan juga lebih lengkap karena mengintegrasikan keempat indikator perilaku prososial menurut Eisenberg & Mussen (1989), yaitu berbagi, menolong, bekerja sama, dan menghibur. Dari sisi pedagogis, *rubber band game* menggabungkan metode *game based learning* (GBL) dengan teori konstruktivisme, sehingga memiliki landasan ilmiah yang jelas dan dapat direplikasi. Setiap permainan juga dirancang dengan tahapan pembukaan, inti, dan penutup, serta diakhiri dengan refleksi dan penguatan nilai, sehingga tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga memastikan anak mampu memahami, merasakan, dan menginternalisasi perilaku prososial yang muncul selama kegiatan.

Permainan ini dibuat berdasarkan hasil pengamatan di TK Indah Kusuma Bangsa, di mana masih banyak anak usia 5–6 tahun yang belum menunjukkan perilaku prososial secara optimal, seperti enggan berbagi, bermain sendiri,

belum bisa bekerja sama, dan kurang peduli pada lingkungan sekitar. Oleh karena itu, *rubber band game* ini diharapkan bisa menjadi cara baru yang menyenangkan dan efektif untuk menumbuhkan perilaku prososial anak melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Masih ada anak yang enggan bergabung bermain dengan teman dan memilih bermain sendiri.
2. Anak belum mampu bergiliran berbicara dan sering memotong penjelasan guru saat kegiatan berlangsung.
3. Anak belum menunjukkan sikap kerja sama dalam kegiatan kelompok.
4. Anak kurang memiliki kebiasaan saling membantu, seperti enggan meminjamkan alat tulis meskipun memiliki lebih dari satu.
5. Anak belum terbiasa berbagi makanan dan mainan dengan teman sebayanya.
6. Anak kurang peduli terhadap kebersihan lingkungan, seperti membiarkan sampah atau tidak merapikan mainan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, agar diperoleh penelitian yang terfokus dan tidak terjadi perluasan kajian, maka dilakukan pembatasan masalah, yaitu penelitian ini difokuskan pada penerapan *rubber band game* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di TK Indah Kusuma Bangsa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah *rubber band game* berpengaruh terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di TK Indah Kusuma Bangsa?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *rubber band game* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di TK Indah Kusuma Bangsa.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak, antara lain :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai efektivitas permainan sebagai sarana untuk menstimulasi perilaku prososial anak. Hasil penelitian ini memperkaya kajian tentang Metode pembelajaran (*game-based learning*) dan relevansinya dalam pembentukan karakter sosial anak.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah
Memberikan alternatif inovatif dalam metode pembelajaran untuk mengatasi rendahnya perilaku prososial anak di kelas.
- b. Bagi guru
Sebagai acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk menumbuhkan perilaku prososial anak melalui permainan edukatif sederhana.
- c. Bagi peneliti lain
Menjadi bahan rujukan dan pengembangan lebih lanjut mengenai penggunaan media permainan sejenis dalam konteks pendidikan karakter anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Prososial

Perkembangan sosial yang optimal pada anak usia dini menjadi landasan penting bagi pembentukan perilaku sosial yang baik. Anak perlu dikenalkan pada nilai-nilai dan norma-norma sosial sejak usia dini agar mampu menyesuaikan diri dan diterima dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam hal ini, Baron & Byrne (2005) menjelaskan bahwa perilaku prososial tidak muncul begitu saja, melainkan memerlukan pemahaman anak terhadap kebutuhan orang lain serta kemampuan untuk menginterpretasikan kebutuhan tersebut secara tepat, agar anak dapat bertindak sesuai dengan norma sosial yang telah tertanam dalam dirinya. Dengan kata lain, perilaku prososial berkembang melalui proses internalisasi nilai yang mendorong anak untuk bertindak secara sukarela dalam membantu sesama, bukan karena tekanan eksternal, melainkan karena kesadaran dan keinginan pribadi.

Perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan secara sukarela untuk membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan atau keuntungan pribadi (Eisenberg & Mussen, 1989). Perilaku prososial adalah tindakan sukarela yang muncul dari kepedulian dan empati seseorang untuk membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan, melainkan semata-mata karena dorongan keinginan untuk memberikan kebaikan. Selain itu, Malti & Davidov (2023) mendefinisikan perilaku prososial sebagai tindakan sukarela yang dilakukan individu dengan tujuan memberikan manfaat bagi orang lain, baik secara instrumental maupun emosional. Manfaat instrumental berkaitan dengan bantuan nyata atau fisik, sedangkan manfaat emosional mencakup dukungan perasaan, perhatian, dan empati terhadap orang lain. Amini & Sarifah (2016) juga menjelaskan bahwa perilaku prososial merupakan bentuk tindakan positif yang menunjukkan semangat kebersamaan, kerja sama, saling menolong, dan

sifat peduli terhadap orang lain. Sifat seperti ini dikenal dengan istilah altruisme, yaitu sikap tidak egois dan lebih mementingkan kebutuhan orang lain daripada dirinya sendiri. Sikap ini sangat penting dalam membentuk kepribadian sosial anak yang sehat dan diterima di lingkungan sekitarnya.

Kirana et al (2024) menambahkan bahwa tindakan prososial adalah bentuk perilaku yang muncul dari dalam diri individu, dilakukan dengan kesadaran penuh tanpa adanya tekanan, serta tidak dilandasi oleh keinginan untuk mendapatkan imbalan. Ini menunjukkan bahwa anak yang menunjukkan perilaku prososial sebenarnya sedang mengembangkan kapasitas empati dan kesadaran sosial secara mandiri, yang menjadi bagian dari pembentukan identitas moral dan sosialnya.

Lebih lanjut, Baron & Byrne (2005) mendefinisikan perilaku prososial sebagai tindakan membantu yang ditujukan kepada orang lain tanpa mengharapkan balasan, bahkan terkadang melibatkan risiko bagi si penolong. Uthomah juga menekankan bahwa tindakan prososial mencakup spektrum mulai dari altruisme murni di mana tidak ada kepentingan pribadi hingga tindakan menolong yang mungkin masih menyisakan sedikit kepentingan pribadi, tetapi tetap bertujuan untuk membantu orang lain secara tulus (Selomo et al., 2020). Perilaku prososial adalah bentuk bantuan yang dilakukan secara sukarela, didorong oleh motivasi pribadi, tanpa adanya tuntutan atau harapan memperoleh balasan.

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan sadar dan sukarela yang dilakukan untuk memberikan manfaat atau pertolongan kepada orang lain, tanpa motivasi pamrih, dan dilakukan karena dorongan empati serta kepedulian sosial. Tindakan ini tidak hanya menciptakan hubungan interpersonal yang positif, tetapi juga menjadi indikator penting dari kematangan sosial dan emosional anak. Perilaku prososial yang ditumbuhkan sejak dini akan membentuk pola interaksi sosial yang sehat, menjadikan anak lebih mudah diterima dalam lingkungan sosialnya dan mampu menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain.

2.1.1 Aspek-Aspek Perilaku Prososial

Perilaku prososial merujuk pada tindakan yang dilakukan secara sukarela oleh individu dengan tujuan memberikan manfaat bagi orang lain. Tindakan ini muncul tanpa paksaan dan tidak mengharapkan imbalan, serta mencerminkan nilai-nilai sosial yang positif. Pada masa kanak-kanak, perilaku ini menjadi salah satu fondasi penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan bermakna.

Menurut Eisenberg & Mussen (1989) terdapat empat aspek utama dalam perilaku prososial yang biasa muncul dalam kehidupan sehari-hari anak, antara lain:

1. Menolong (*Helping*)

Menolong merupakan bentuk perilaku membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah atau aktivitas tertentu. Contohnya dapat dilihat ketika anak membantu temannya yang kesulitan membuka kotak bekal, atau menawarkan bantuan saat melihat temannya menjatuhkan barang. Tindakan ini memperlihatkan adanya rasa empati dan keinginan untuk membuat orang lain merasa lebih nyaman atau terbantu.

2. Berbagi (*Sharing*)

Berbagi adalah memberikan sebagian dari apa yang dimiliki kepada orang lain, baik dalam bentuk barang maupun perhatian. Misalnya, ketika anak memberikan sebagian makanan kepada temannya yang tidak membawa bekal, atau meminjamkan mainan saat bermain bersama. Ini menunjukkan bahwa anak mampu mengendalikan rasa kepemilikan pribadi dan mulai memahami pentingnya hubungan timbal balik yang sehat.

3. Bekerja Sama (*Cooperating*)

Kerja sama menggambarkan kesiapan anak untuk bergabung dalam sebuah tim atau kelompok demi mencapai tujuan bersama. Anak belajar untuk berkontribusi, mendengarkan pendapat orang lain, serta menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Aktivitas seperti menyusun puzzle kelompok atau mengikuti permainan

estafet menuntut anak untuk berinteraksi, saling mendukung, dan menghargai peran masing-masing.

4. Menghibur (*Comforting*)

Menghibur berarti memberikan dukungan emosional kepada orang lain yang sedang dalam kondisi kurang menyenangkan. Anak yang mampu menghibur temannya yang sedang sedih menunjukkan kepekaan sosial yang baik. Tindakan sederhana seperti memberi pelukan, memegang tangan, atau berkata "jangan sedih ya" menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan memahami dan merespons emosi orang lain.

Berdasarkan teori Eisenberg & Mussen (1989), dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial terdiri dari serangkaian tindakan positif yang berkembang melalui pengalaman sosial anak dan stimulasi lingkungan. Aspek-aspek utama yang menjadi indikator perilaku ini antara lain adalah kemampuan untuk menolong, berbagi, bekerja sama, dan menghibur. Jika perilaku tersebut distimulasi secara konsisten melalui pembiasaan dan interaksi yang positif, maka anak akan tumbuh menjadi individu yang empatik, kooperatif, dan diterima di lingkungan sosialnya.

Perilaku prososial tidak hanya mencerminkan tindakan membantu semata, tetapi juga menunjukkan keterlibatan aktif seseorang dalam menjaga keharmonisan dan kepedulian terhadap orang lain di sekitarnya. Menurut Mayangsari et al (2017), perilaku prososial pada anak usia dini mencakup berbagai komponen penting yang menggambarkan keterampilan sosial dan nilai moral yang perlu dikembangkan sejak dini. Berikut ini penjelasan dari masing-masing komponen tersebut:

1. Menolong (*Helping*)

Menolong diartikan sebagai tindakan aktif anak untuk memberikan bantuan kepada orang lain, terutama ketika melihat seseorang berada dalam situasi sulit. Anak yang terbiasa

membantu temannya yang jatuh, kesulitan membuka tas, atau mengumpulkan mainan, sedang belajar menumbuhkan rasa empati dan kepedulian sosial.

2. Membagi (*Sharing*)

Berbagi merupakan bentuk kemampuan anak dalam memberikan sebagian dari apa yang dimiliki kepada orang lain, baik berupa makanan, mainan, ataupun perhatian. Perilaku ini mencerminkan sikap tidak egois dan keinginan untuk menciptakan hubungan sosial yang seimbang.

3. Bekerja Sama (*Cooperation*)

Kerja sama menekankan pentingnya keterlibatan anak dalam kegiatan kelompok, seperti membagi tugas, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama. Anak yang bisa bekerja sama menunjukkan bahwa ia memiliki keterampilan dalam berkomunikasi dan menghargai keberadaan orang lain.

4. Kejujuran (*Honesty*)

Kejujuran merupakan nilai moral yang penting dalam perilaku prososial. Anak yang jujur berarti berani mengatakan kebenaran, tidak menutup-nutupi kesalahan, dan tidak berbohong meskipun dalam situasi sulit. Ini menjadi dasar pembentukan karakter sosial yang terpercaya.

5. Menyumbang (*Donating*)

Tindakan menyumbang merujuk pada perilaku memberi bantuan secara sukarela tanpa mengharap imbalan. Anak yang mau menyumbangkan barang atau mainannya untuk orang yang membutuhkan sedang mengembangkan sikap empati dan kedermawanan sejak dini.

6. Dermawan (*Generosity*)

Sikap dermawan sangat dekat dengan tindakan menyumbang, namun lebih luas cakupannya. Anak yang dermawan tidak hanya membantu sekali-sekali, tetapi menunjukkan kebiasaan memberi dan berbagi kepada siapa pun yang membutuhkan.

7. Memperhatikan Hak dan Kesejahteraan Orang Lain

Anak yang menunjukkan perilaku ini akan berusaha untuk menjaga kenyamanan, ketenangan, dan keselamatan teman-temannya. Ia tidak mengambil barang milik orang lain sembarangan, menghargai giliran, serta menjaga agar permainan berjalan adil.

8. Peduli terhadap Orang Lain (*Caring*)

Kepedulian berarti peka terhadap situasi yang terjadi di sekitar dan mengambil tindakan bila diperlukan. Anak yang peduli akan cepat merespons ketika temannya kesulitan atau sedang sedih, serta menunjukkan keinginan untuk membantu dengan tulus.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial mencakup lebih dari sekadar tindakan menolong. Ia mencerminkan nilai-nilai moral dan sosial yang mendalam, seperti empati, kejujuran, kerja sama, kedermawanan, dan kepedulian terhadap sesama. Ketika anak memiliki dan menunjukkan perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari, berarti anak telah memiliki keterampilan sosial yang matang dan siap bersosialisasi dengan baik di lingkungannya. Pembentukan perilaku prososial ini perlu distimulasi sejak usia dini melalui lingkungan yang suportif dan kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Pemerintah melalui Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 telah menetapkan standar isi untuk pendidikan anak usia dini sebagai landasan dalam menyusun materi dan kegiatan pembelajaran di satuan PAUD. Dalam peraturan tersebut, ditegaskan bahwa salah satu ruang lingkup materi penting bagi anak usia dini adalah pengembangan kemampuan sosial-emosional, yang mencakup keterampilan mengenali dan mengelola emosi, menghargai orang lain, serta membangun interaksi sosial yang sehat.

Secara lebih rinci, terdapat beberapa aspek utama yang tercantum dalam regulasi tersebut:

- a. Pengenalan Emosi (*Emotional Awareness*)
- b. Menghargai Keinginan Orang Lain (*Perspective Taking*)
- c. Pengendalian Emosi (*Self-Regulation*)
- d. Interaksi Sosial dan Kolaborasi (*Social Interaction & Collaboration*)
- e. Disiplin Sosial (*Social Discipline*)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa regulasi nasional dalam Permendikbud Ristek No. 7 Tahun 2022 tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif, tetapi secara eksplisit juga menempatkan pengembangan sosial-emosional dan perilaku prososial sebagai pilar utama pendidikan anak usia dini. Melalui pengenalan emosi, empati, pengendalian diri, interaksi sosial, serta penerapan disiplin secara konsisten, anak diharapkan mampu membangun relasi sosial yang positif dan tumbuh menjadi individu yang peduli, kooperatif, dan bertanggung jawab secara sosial.

Dalam penelitian ini, indikator perilaku prososial yang digunakan mengacu pada pandangan dari Eisenberg & Mussen (1989) Mereka menyatakan bahwa perilaku prososial mencakup empat aspek utama, yaitu: menolong (*helping*), berbagi (*sharing*), bekerja sama (*cooperating*), dan menghibur (*comforting*). Keempat aspek ini menjadi dasar dalam mengamati dan menilai bagaimana anak menunjukkan perilaku sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Ketika anak mampu menolong orang lain yang membutuhkan, berbagi apa yang dimilikinya, bekerja sama dalam suatu kegiatan kelompok, dan menghibur teman yang sedang sedih atau kecewa, maka ia sedang mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk bermain dengan teman sebayanya dengan cara yang menyenangkan dan tidak menyinggung perasaan orang lain. Anak juga mulai mampu mengenali dan memahami perasaan orang lain, meresponsnya secara tepat, menghormati pendapat dan hasil karya temannya, serta menunjukkan sikap kerja sama dan toleransi.

Lebih dari itu, perilaku tersebut memperlihatkan bahwa anak telah mengenal dan menerapkan norma sosial dasar, seperti tata krama dan sopan santun, yang sesuai dengan budaya dan nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya. Oleh karena itu, aspek-aspek tersebut tidak hanya penting untuk membentuk perilaku prososial anak, tetapi juga menjadi indikator dalam menilai kematangan sosial-emosional anak.

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prosocial

Perilaku prososial adalah bentuk perilaku sosial yang menunjukkan kepedulian kepada orang lain, seperti menolong, berbagi, dan bekerja sama. Tindakan ini tidak selalu dilakukan demi keuntungan pribadi, melainkan untuk memberikan manfaat kepada orang lain. Perilaku ini dapat tumbuh dan berkembang seiring pengalaman hidup serta pengaruh dari lingkungan sekitar. Menurut Malti dan Davidov (2023), perilaku prososial pada anak berkembang melalui interaksi berbagai mekanisme psikologis dan pengalaman sosial. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan ke dalam aspek afektif, kognitif, regulasi diri, serta lingkungan dan sosialisasi.

1. Faktor Afektif

Faktor afektif berkaitan dengan perasaan anak terhadap orang lain. Empati dan simpati membuat anak mampu merasakan perasaan orang lain sehingga terdorong untuk membantu. Rasa bersalah moral membantu anak menyadari kesalahan dan ingin memperbaikinya, sedangkan rasa syukur mendorong anak membalas kebaikan yang diterima. Faktor ini menjadi dasar emosional munculnya perilaku prososial.

2. Faktor Kognitif

Faktor kognitif berkaitan dengan cara anak berpikir dan memahami situasi sosial. Anak belajar mengenali emosi, melihat dari sudut pandang orang lain, serta memahami nilai dan aturan sosial. Kemampuan ini membantu anak membedakan perilaku yang baik dan tidak baik, sehingga dapat memilih untuk bertindak prososial secara sadar.

3. Faktor Regulasi Diri

Regulasi diri membantu anak mengendalikan emosi dan perilakunya. Anak yang mampu mengatur emosi dapat menahan sikap egois atau marah, serta lebih mampu bekerja sama dan menyelesaikan konflik dengan baik. Regulasi diri membuat perilaku prososial muncul secara lebih stabil.

4. Faktor Lingkungan dan Sosialisasi

Lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan prososial anak. Hubungan yang hangat dengan orang tua atau guru menumbuhkan rasa aman dan peduli. Anak juga belajar perilaku prososial melalui contoh dari orang dewasa dan teman sebaya, terutama saat berinteraksi dan bermain bersama.

Perilaku prososial anak berkembang melalui perpaduan antara perasaan, cara berpikir, kemampuan mengendalikan diri, dan lingkungan sosial. Ketika anak memiliki empati, pemahaman sosial yang baik, mampu mengatur emosi, serta mendapatkan contoh dan dukungan dari lingkungan, perilaku prososial seperti menolong, berbagi, dan bekerja sama akan berkembang secara optimal.

Beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku prososial, baik dari dalam diri individu maupun dari luar. Suryanto et al (2012) menjelaskan bahwa perilaku prososial terbentuk melalui lima faktor utama, yaitu:

1. Faktor genetis, yang berkaitan dengan aspek bawaan seperti “selfish gene”, kecenderungan untuk bekerja sama dalam kelompok, serta karakter dan kepribadian dasar individu.
2. Faktor emosional, seperti kondisi emosi positif (misalnya suasana hati yang baik) maupun negatif yang dapat memicu empati.
3. Faktor motivasi, termasuk dorongan empati, kepedulian altruistik, pertimbangan alternatif, hingga motif egoistik serta keterbatasan dalam memberi.
4. Faktor interpersonal, yaitu sejauh mana karakter orang yang

ditolong dan hubungan kedekatan antara penolong dan yang ditolong mempengaruhi tindakan prososial.

5. Faktor situasional, seperti pengaruh model sosial, norma yang berlaku, adanya penghargaan atau reward, lingkungan tempat tinggal, serta kondisi sosial masyarakat sekitar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial seseorang muncul dari interaksi antara karakter bawaan (genetis), keadaan emosional, dorongan motivasional, serta hubungan sosial yang dibentuknya. Tidak hanya itu, kondisi lingkungan sekitar juga turut memperkuat atau bahkan menghambat munculnya perilaku ini. Kombinasi faktor-faktor ini menjelaskan bahwa perilaku prososial adalah hasil dari dinamika kompleks antara aspek pribadi dan konteks sosial seseorang.

Widyastuti (2014) menjelaskan bahwa beberapa faktor situasional yang mempengaruhi perilaku prososial adalah:

1. Kehadiran orang lain: Dalam keramaian, seseorang cenderung berpikir bahwa orang lain akan membantu, sehingga ia tidak merasa perlu bertindak. Namun jika ia satu-satunya orang yang ada, maka rasa tanggung jawab untuk menolong meningkat.
2. Kondisi lingkungan dan keadaan fisik: Masyarakat desa biasanya menunjukkan tingkat gotong royong yang lebih tinggi dibanding masyarakat kota karena budaya kolektif yang lebih kuat.
3. Keterbatasan waktu: Individu yang sedang terburu-buru atau sibuk dengan urusan pribadi sering kali tidak sempat memperhatikan kebutuhan orang lain dan cenderung mengabaikan kesempatan untuk menolong.

Dari penjelasan ini dapat dipahami bahwa situasi sosial dan waktu sangat mempengaruhi keputusan seseorang untuk bertindak prososial. Dalam keadaan yang mendorong rasa tanggung jawab, seperti ketika hanya ada sedikit orang di sekitar, perilaku menolong lebih mungkin terjadi. Sebaliknya, kesibukan pribadi atau lingkungan yang

individualistis bisa menjadi hambatan dalam berperilaku prososial. Dengan kata lain, konteks dan waktu turut menentukan apakah niat baik seseorang akan terwujud dalam tindakan nyata.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa di antaranya berasal dari dalam diri individu, seperti faktor genetis, kondisi emosional, dan hubungan interpersonal. Sementara itu, faktor dari luar seperti motivasi yang dipicu oleh keadaan tertentu, situasi sosial, kehadiran orang lain di sekitar, kondisi lingkungan masyarakat, serta keterbatasan waktu juga turut mempengaruhi munculnya perilaku prososial. Semua faktor ini saling berinteraksi dan membentuk bagaimana seseorang merespons situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Selain faktor internal dan eksternal dari individu, lingkungan sosial juga memainkan peran penting dalam membentuk perilaku prososial pada anak. Eisenberg & Mussen (1989) menyebutkan bahwa terdapat beberapa aspek lingkungan yang mempengaruhi perkembangan sikap prososial, yaitu:

1. Keluarga

Keluarga menjadi teladan utama bagi anak. Perilaku yang ditunjukkan oleh orang tua cenderung ditiru oleh anak. Jika orang tua membiasakan diri untuk bekerja sama dan bersikap dermawan, maka anak pun akan menumbuhkan sikap empati, senang membantu, dan peduli terhadap orang lain.

2. Guru

Guru berperan sebagai pendidik sekaligus pembimbing dalam menanamkan nilai-nilai sosial, termasuk sikap prososial, melalui pembelajaran dan interaksi sehari-hari di sekolah.

3. Teman sebaya

Melalui hubungan dengan teman sebaya, anak belajar memahami perasaan orang lain, saling peduli, dan melihat situasi dari

perspektif berbeda. Interaksi ini membantu anak membangun keterampilan sosial dan kepedulian terhadap sesama.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti keluarga, guru, dan teman sebaya, sangat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku prososial. Ketiganya berperan sebagai sumber pembelajaran sosial yang nyata dan konsisten dalam kehidupan anak.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial tidak muncul dari satu faktor saja, melainkan merupakan hasil dari interaksi berbagai unsur yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut mencakup aspek personal, seperti faktor genetis, kondisi emosional, dan hubungan interpersonal yang dimiliki seseorang. Selain itu, terdapat pula faktor situasional yang mencakup kehadiran orang lain, keterbatasan waktu, norma sosial yang berlaku, serta kondisi lingkungan tempat tinggal. Tak kalah penting, faktor lingkungan sosial juga berperan besar, terutama dalam kehidupan anak-anak, seperti pengaruh dari keluarga, guru, dan teman sebaya. Ketiga jenis faktor ini membentuk suatu sistem yang saling mempengaruhi dan secara bersama-sama menentukan sejauh mana perilaku prososial dapat berkembang dalam diri individu.

2.1.3 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dicapai oleh anak usia dini adalah perkembangan sosial. Perkembangan ini berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial dan berinteraksi secara positif dengan lingkungannya. Sejak usia dini, anak terus terlibat dalam berbagai bentuk interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya, baik di rumah maupun di lingkungan bermain dan sekolah. Hal ini menjadi landasan penting bagi anak dalam membentuk perilaku sosial sesuai dengan norma yang berlaku.

Menurut Hurlock (1966), perkembangan sosial emosional merupakan proses di mana anak belajar menanggapi berbagai rangsangan sosial yang ia alami, sehingga mampu bertindak sesuai dengan harapan sosial yang ada. Artinya, anak tidak hanya belajar bersosialisasi, tetapi juga berlatih memahami situasi sosial dan bertindak secara tepat dalam meresponsnya.

Stimulasi terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini sangat penting dilakukan secara konsisten. Anak perlu dibimbing agar dapat berperilaku sosial yang baik, mengelola emosinya, dan diterima oleh lingkungan sekitarnya. Khumaira et al (2015) juga menekankan bahwa sebagai makhluk sosial, anak membutuhkan orang lain dalam proses tumbuh kembangnya dan harus mampu mengendalikan emosi ketika berinteraksi dengan sesama. Terlebih bagi anak usia 5–6 tahun yang sedang memasuki masa transisi menuju pendidikan formal, kemampuan untuk berinteraksi sosial dan mengelola emosi menjadi aspek yang sangat penting.

Hurlock (2002) menyatakan bahwa anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang optimal akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam kelompok. Mereka cenderung dapat diterima dalam lingkungan sosialnya, mudah bergaul, dan menunjukkan kemampuan untuk memahami serta mengekspresikan emosi secara tepat. Proses perkembangan ini juga berkaitan erat dengan kematangan sosial anak, yakni kemampuan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, memahami perasaan orang lain, serta belajar dari pengalaman sosial yang mereka alami.

Perkembangan sosial emosional pada anak juga mencakup proses belajar dalam memahami situasi sosial serta menyesuaikan perilaku terhadap norma dan nilai yang berlaku. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan pendampingan dari lingkungan, terutama orang tua dan guru, agar anak dapat melalui tahap ini dengan baik.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), terdapat sejumlah indikator penting yang menjadi tolok ukur pencapaian perkembangan sosial emosional pada anak usia 5 hingga 6 tahun, khususnya dalam perilaku prososial. Indikator ini memberikan arahan mengenai bentuk perilaku sosial yang idealnya muncul dalam fase perkembangan tersebut. Beberapa bentuk perilaku prososial yang diharapkan antara lain: kemampuan anak dalam bermain bersama teman sebaya, memahami dan merespons perasaan teman secara tepat, serta mampu berbagi dengan orang lain. Anak juga diharapkan dapat menghargai pendapat, hak, dan karya orang lain, menggunakan cara yang tepat secara sosial untuk menyelesaikan masalah, bersikap kooperatif, menunjukkan sikap toleran, serta mampu mengekspresikan emosi secara sesuai dengan situasi yang dihadapi, seperti rasa senang, sedih, atau antusias. Selain itu, anak juga perlu mengenal dan menerapkan tata krama serta sopan santun yang sesuai dengan nilai budaya di lingkungan sekitarnya.

Lebih lanjut, Armelia & Zahroh (2023) menjelaskan bahwa anak usia 5–6 tahun yang perkembangan sosialnya terstimulasi dengan baik akan menunjukkan sejumlah karakteristik positif. Anak cenderung tidak suka mengganggu atau menyerang temannya, senang bermain bersama, tidak menyendiri, dan sudah mulai mau menceritakan pengalaman atau cerita kepada teman. Mereka juga mulai bisa bekerja sama dalam kelompok, menolong atau membela teman, menunjukkan perilaku sopan, serta bersikap ramah kepada orang lain.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia 5–6 tahun merupakan pondasi penting yang harus diberikan stimulasi sejak dini. Perkembangan ini mencakup kemampuan anak untuk berbagi, menolong, bekerja sama, memahami perasaan orang lain, serta

menunjukkan sikap empati dan toleransi. Dengan adanya dukungan yang tepat dari lingkungan dan pendampingan orang dewasa, anak akan mampu menyesuaikan diri, bersosialisasi secara positif, dan menumbuhkan perilaku prososial yang bermanfaat untuk kehidupannya di masa mendatang.

2.2 Rubber Band Game

Rubber band game merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan sosial anak usia dini. Permainan ini dikembangkan dari hasil adaptasi dan modifikasi dari dua penelitian sebelumnya yang menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan perilaku prososial anak. Penelitian yang dilakukan oleh Syahnurmala et al (2022) mengembangkan media permainan *kinds of rubber rope games* (KIORROGA) yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan prososial anak usia 5–6 tahun di TKQ Salsabila Karawang. Media ini berupa buku panduan berisi kumpulan permainan yang menggunakan karet gelang sebagai bahan utama dan dirancang untuk mendorong anak belajar berbagi, menolong, bekerja sama, serta berempati melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Selanjutnya, penelitian oleh Safitri et al (2025) juga menunjukkan hasil yang serupa melalui penerapan permainan *rubber band relay* di TKQ Miftahul Hidayah. Permainan ini mengandalkan aktivitas estafet dan kerja kelompok menggunakan karet gelang dan tali sebagai media utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini mampu meningkatkan kemampuan berbagi, membantu, empati, dan kerja sama anak, dengan peningkatan signifikan sebesar 90,81% pada siklus kedua.

Meskipun kedua penelitian sebelumnya telah menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu dibenahi, seperti terbatasnya variasi permainan serta belum adanya sistematika pelaksanaan yang berkelanjutan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan sebuah modifikasi baru yang dinamakan *rubber band game*. *Rubber band game* adalah bentuk permainan edukatif yang bahan dasarnya menggunakan karet gelang,

yang dikreasikan ke dalam berbagai aktivitas bermain menyenangkan dan bermakna. Inovasi ini menitikberatkan pada pemanfaatan karet gelang sebagai media utama dalam serangkaian permainan yang dirancang untuk dilakukan selama lima hari berturut-turut. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk menstimulasi dan meningkatkan perkembangan perilaku prososial pada anak usia dini.

Rubber band game terdiri dari lima jenis permainan yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) Estafet gelang warna-warni, permainan hari pertama yang menekankan kerja sama tim dan berbagi warna antar kelompok; (2) Benteng karet ceria, permainan hari kedua yang melatih strategi, tolong-menolong, bekerja sama, dan berbagi; (3) Ular karet ceria, permainan hari ketiga yang mengasah empati, komunikasi, dan bantuan dalam menyampaikan karet kepada teman yang membutuhkan; (4) Memindahkan gelas dengan karet dan tali, permainan hari keempat yang menuntut koordinasi kelompok untuk memindahkan objek secara hati-hati menggunakan alat buatan; dan (5) Jembatan karet bola, permainan hari kelima yang menuntut anak bekerja sama membangun jembatan dari bahan sederhana untuk menyebrangkan bola, sambil belajar berbagi alat dan menyemangati teman yang kesulitan.

Setiap permainan dalam *rubber band game* dirancang tidak hanya untuk memberikan kesenangan, tetapi juga untuk melibatkan anak secara aktif dalam situasi yang menuntut interaksi sosial yang positif. Dalam proses bermain, anak dilatih untuk bersabar menunggu giliran, menyampaikan kebutuhan secara sopan, berbagi, memberi dukungan moral kepada teman, serta menolong secara sukarela. Nilai-nilai ini secara langsung berkaitan dengan aspek perilaku prososial yang dikemukakan oleh Eisenberg & Mussen (1989) yaitu berbagi (*sharing*), menolong (*helping*), kerja sama (*cooperation*), dan menghibur (*comforting*). Dengan pendekatan yang konkret dan menyenangkan, *rubber band game* mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan perilaku prososial anak usia dini secara alami dan berkelanjutan.

Keseluruhan bentuk permainan dalam *rubber band game* ini tidak hanya dirancang sebagai aktivitas fisik yang seru, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang mendalam dan bernilai edukatif tinggi. Penggunaan alat yang sederhana namun bermakna, suasana bermain yang mendukung interaksi, serta fokus pada nilai-nilai prososial menjadikan *rubber band game* sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan aplikatif dalam konteks pendidikan anak usia dini.

2.2.1 Dasar Teori *Rubber Band Game*

Permainan merupakan bagian alami dari dunia anak, dan karena itulah metode pembelajaran berbasis permainan menjadi pendekatan yang sangat tepat dalam mendukung proses perkembangan anak usia dini. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah metode *game based learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. Menurut Tobias et al (2014) GBL merupakan metode pembelajaran yang dirancang secara interaktif melalui permainan, dengan tujuan untuk mencapai hasil edukatif yang bermakna. Dalam penerapannya, GBL menggabungkan elemen tantangan, aturan, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

GBL bukan sekadar permainan untuk rekreasi, tetapi dirancang dengan tujuan yang serius dalam mendukung proses pendidikan. Permainan edukatif seperti *rubber band game* memungkinkan anak mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara terpadu. Pratiwi & Musfiroh (2020) menekankan bahwa GBL menciptakan suasana belajar yang bermakna, memungkinkan anak memahami konsep melalui pengalaman langsung, seperti berinteraksi dengan teman, menyelesaikan tantangan, dan membuat keputusan kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Sejalan dengan itu, Vusic et al (2020) menyatakan bahwa GBL menjadikan proses belajar lebih aktif dan kooperatif, dimana suasana belajar menjadi kompetitif secara sehat. Winatha & Setiawan (2020) juga menyebutkan bahwa menggabungkan elemen permainan dengan

materi pelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan berkesan. Wibawa et al (2021) bahkan mengidentifikasi empat elemen utama dalam permainan edukatif yang mendorong efektivitas belajar, yakni fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Elemen-elemen ini membantu menciptakan pembelajaran yang aktif dan reflektif.

Game based learning (GBL) merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana instruksional untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Kiili (2005) menekankan bahwa GBL didasarkan pada prinsip *experiential learning*, di mana peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung saat berinteraksi dengan permainan. Melalui proses ini, anak tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sementara itu, Whitton (2010) menegaskan bahwa GBL memiliki karakteristik konstruktivis, aktif, kolaboratif, serta menekankan prinsip *learning by doing*. Permainan dalam konteks ini tidak hanya menghadirkan suasana yang menyenangkan dan menantang, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta menghubungkan pengalaman belajar dengan situasi nyata. Dengan demikian, baik menurut Kiili maupun Whitton, GBL dapat dipandang sebagai metode pembelajaran yang efektif karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu pengalaman belajar yang menyeluruh.

Langkah-langkah dalam penerapan GBL, sebagaimana diuraikan oleh Herlina (2020), dapat diterapkan secara sistematis dalam pelaksanaan *rubber band game*. Langkah awal dimulai dari pemilihan topik atau tema pembelajaran yang relevan dan cocok dikaitkan dengan permainan. Kemudian guru menjelaskan konsep dasar sebelum permainan dimulai, serta menyepakati atau menjelaskan aturan main. Anak-anak kemudian melaksanakan permainan dalam suasana yang

menyenangkan dan kolaboratif, sebelum akhirnya dilakukan refleksi dan diskusi atas pengalaman mereka. Guru lalu memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul selama proses permainan, seperti kerja sama, mematuhi aturan, serta menunjukkan empati terhadap teman.

Dasar teoritis dari penggunaan permainan seperti *rubber band game* juga dapat ditinjau dari teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa anak secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Jamaris (2013) menyatakan bahwa konstruktivisme berpandangan bahwa anak membentuk pemahamannya melalui eksplorasi, pengamatan, dan refleksi atas apa yang mereka alami. Artinya, anak tidak hanya menyerap informasi secara pasif dari guru, tetapi membentuk makna melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan.

Kontribusi penting dalam teori ini datang dari Vygotsky dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu zona perkembangan anak antara kemampuan yang sudah dimiliki dengan potensi yang dapat dicapai melalui bantuan orang dewasa atau teman sebaya. Dalam konteks permainan kelompok seperti *rubber band game*, anak-anak akan saling membantu dan belajar bersama, yang secara langsung mendukung perkembangan perilaku prososial, seperti tolong-menolong, berbagi, bekerja sama, dan menghibur. *Scaffolding* atau dukungan bertahap dari guru atau teman sebaya menjadi elemen penting dalam membantu anak mencapai potensi maksimalnya.

Sanjaya (2005) juga menguatkan bahwa dalam konstruktivisme, pengetahuan tidak bisa hanya ditransfer secara langsung dari guru ke anak, melainkan harus dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Ketika anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri proses pembelajaran melalui permainan, diskusi kelompok, maupun pemecahan masalah, maka proses konstruksi pengetahuan akan berlangsung secara optimal.

Dengan demikian, *rubber band game* tidak hanya sekedar aktivitas permainan fisik, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Permainan ini memberikan peluang kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata, menumbuhkan semangat kolaboratif, dan memperkuat keterampilan sosial-emosional. Di sisi lain, guru berperan penting dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tetap sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan pendekatan yang tepat, *rubber band game* menjadi contoh konkret dari penerapan metode *game based learning* yang mengintegrasikan prinsip konstruktivisme dan mendukung pengembangan perilaku prososial pada anak usia dini secara menyeluruh.

2.2.2 Manfaat, Tujuan, Kelebihan dan Kekurangan *Rubber Band Game*

Rubber band game merupakan kegiatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Melalui permainan berbasis karet gelang yang dikemas secara kreatif dan menarik, anak-anak terlibat dalam aktivitas kelompok yang membangun nilai kebersamaan, empati, dan keterampilan sosial.

Selain sebagai sarana bermain yang seru, *rubber band game* memiliki nilai edukatif yang kuat. Permainan ini menghadirkan berbagai situasi yang mendorong anak untuk saling membantu, berbagi alat permainan, serta berkomunikasi secara sopan dan positif. Anak juga belajar mengekspresikan perhatian, memberikan semangat kepada teman, dan menunjukkan empati saat terjadi kesulitan dalam permainan.

Berbagai manfaat penting dari *rubber band game* bagi perkembangan perilaku prososial anak usia dini antara lain:

1. Melatih kemampuan bekerja sama, karena anak harus saling berkoordinasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas secara kompak.
2. Menumbuhkan sikap tolong-menolong, saat anak membantu

teman yang kesulitan, seperti memberi karet penolong atau memperbaiki bagian permainan yang rusak.

3. Mendorong perilaku berbagi, terutama ketika anak berbagi karet gelang, alat bantu, atau warna dengan teman yang membutuhkan.
4. Mengembangkan empati dan komunikasi positif, melalui penggunaan kalimat sopan saat meminta bantuan, menyampaikan keinginan, dan merespons perasaan teman dengan kepedulian.
5. Meningkatkan rasa percaya diri, ketika anak berhasil menjalankan perannya dalam tim, menyelesaikan tantangan, atau berani membantu teman.
6. Menghibur dan menciptakan suasana menyenangkan, karena permainan ini dilakukan dalam nuansa yang ceria. Anak-anak tertawa bersama, saling menyemangati, dan merasa senang saat melihat keberhasilan diri maupun teman. Ini membantu membangun iklim bermain yang positif dan memperkuat kelekatan sosial.

Selain manfaatnya yang beragam, permainan ini juga memiliki tujuan utama yang selaras dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Tujuan dari *rubber band game* adalah untuk menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak usia dini melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sederhana, dan mudah diakses. Melalui berbagai variasi permainan berbasis karet gelang, anak dilatih untuk bekerja sama, menolong teman, berbagi dengan sukarela, dan menunjukkan empati dalam situasi nyata yang terjadi selama permainan. Selain itu, permainan ini juga dirancang untuk membangun komunikasi positif antar anak, memperkuat ikatan sosial, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan keceriaan, sehingga proses pembelajaran sosial emosional dapat berlangsung secara alami dan bermakna sesuai tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Namun demikian, sebagaimana metode pembelajaran lainnya, *rubber band game* juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu

diperhatikan. Kelebihan utama permainan ini adalah kesederhanaan media yang digunakan dan fleksibilitas penerapannya. Bahan seperti karet gelang sangat mudah diperoleh, ekonomis, dan aman digunakan jika disupervisi dengan baik. Permainan ini juga dapat dimodifikasi sesuai dengan tema pembelajaran, jumlah anak, serta tujuan tertentu yang ingin dicapai. Selain itu, kegiatan ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat sesuai dengan pendekatan belajar anak usia dini.

Di sisi lain, permainan ini juga memiliki beberapa kekurangan yang harus diantisipasi. Salah satunya adalah kebutuhan akan pengawasan yang cukup intensif dari guru, terutama untuk memastikan keamanan selama bermain dan menghindari penggunaan alat permainan secara tidak tepat. Selain itu, dalam kelompok besar, guru perlu memastikan bahwa setiap anak mendapat kesempatan yang adil untuk berpartisipasi, agar tidak terjadi dominasi oleh anak-anak tertentu atau kurangnya keterlibatan dari anak yang lebih pendiam.

Dengan memahami manfaat, tujuan, serta kelebihan dan kekurangannya, *rubber band game* dapat menjadi media yang efektif dan menyenangkan untuk menanamkan nilai-nilai prososial pada anak usia dini. Kunci keberhasilannya terletak pada perencanaan yang matang, pengawasan yang tepat, dan refleksi bersama setelah permainan, sehingga pengalaman bermain tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi sarana belajar yang mendalam dan bermakna.

2.2.3 Langkah-langkah *Rubber Band Game*

Rubber band game terdiri dari lima permainan yang dirancang untuk mengembangkan perilaku prososial anak. Setiap permainan memiliki tahapan pembuka, kegiatan inti, dan penutup yang dilaksanakan secara bertahap selama lima hari. Berikut ini uraian langkah-langkah dari masing-masing permainan.

Tabel 1. Langkah-langkah *Rubber Band Game*

Nama Kegiatan	Langkah-Langkah Kegiatan
Pembuka	1. Anak duduk melingkar. 2. Guru menyapa dan menciptakan suasana menyenangkan. 3. Menjelaskan aturan dan tujuan permainan dengan berdiskusi. 4. Membagi kelompok dan memberi semangat.
Hari 1 (Estafet Gelang Warna-Warni)	1. Anak memindahkan karet gelang menggunakan jepitan secara estafet. 2. Tiap tim menyusun set warna lengkap (merah, kuning, biru). 3. Anak saling menukar warna dengan sopan antartim.
Hari 2 (Memindahkan Gelas dengan Karet Gelang)	1. Anak memegang tali rafia yang terhubung ke karet. 2. Bekerja sama menjepit dan memindahkan gelas ke keranjang. 3. Gelas tidak boleh jatuh saat dipindahkan.
Hari 3 (Benteng Karet Ceria)	1. Anak menjalankan misi: mengambil karet lawan, menyelamatkan teman, dan menjaga benteng. 2. Karet merah sebagai simbol menolong. 3. Ada barter karet antar tim jika diperlukan.
Hari 4 (Ular Karet Ceria)	1. Anak berjalan sambil menyanyi dalam barisan "ular". 2. Penjaga gerbang meminta karet warna tertentu. 3. Anak yang tidak punya harus meminta bantuan teman.
Hari 5 (Jembatan Karet Bola)	1. Anak bekerja sama membangun jembatan dari bahan dan karet. 2. Bola diseberangkan melalui jembatan. 3. Anak saling membantu dan berbagi alat bantu.
Penutup	1. Anak kembali duduk melingkar. 2. Refleksi sederhana dan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan. 3. Evaluasi Pembelajaran 4. Nyanyian/gerakan ringan sebagai penutup.

2.3 Kerangka Pikir

Pada usia 5–6 tahun, anak berada dalam tahap perkembangan sosial emosional yang sangat penting. Pada tahap ini, anak mulai belajar bagaimana menjalin hubungan dengan orang lain, memahami perasaan orang lain, serta menyesuaikan diri dalam situasi sosial. Salah satu kemampuan sosial yang

penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah perilaku prososial, yaitu perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap orang lain, seperti menolong, berbagi, bekerja sama, dan menghibur teman.

Perilaku prososial tidak muncul dengan sendirinya, melainkan terbentuk melalui proses pembelajaran, pengalaman, serta dukungan dari lingkungan sekitar. Anak perlu diberikan kesempatan untuk berinteraksi, merasakan empati, dan mempraktikkan nilai-nilai sosial dalam kesehariannya. Perilaku prososial dipengaruhi oleh pemahaman anak terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain serta kemampuan anak dalam menanggapi situasi sosial secara positif. Anak yang mampu menunjukkan perilaku prososial cenderung lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan sosial dan memiliki hubungan yang lebih baik dengan teman sebaya.

Kemampuan prososial anak juga sangat dipengaruhi oleh cara pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman nyata akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak. Salah satu pendekatan yang sesuai untuk anak usia dini adalah pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*. Melalui permainan, anak tidak hanya merasa senang, tetapi juga belajar bekerja sama, menyelesaikan masalah bersama, serta mengembangkan keterampilan sosial dalam suasana yang positif.

Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menumbuhkan perilaku prososial anak adalah *rubber band game*. Permainan ini menggunakan karet gelang sebagai media utama dan dirancang dengan aktivitas yang melibatkan kerja sama, berbagi, dan saling membantu. Anak akan diajak bermain bersama dalam tim, menyusun bentuk atau menyelesaikan tantangan dengan cara bekerja sama dan saling mendukung. Dalam proses bermain ini, anak belajar memahami pentingnya komunikasi, empati, dan saling tolong-menolong.

Rubber band game juga memberikan pengalaman langsung bagi anak untuk berperilaku prososial dalam situasi nyata. Misalnya, ketika anak harus berbagi

karet gelang, membantu teman menyelesaikan tugas, atau memberikan semangat saat teman kesulitan. Aktivitas semacam ini membantu anak memahami makna dari kerja sama, berbagi, dan kepedulian terhadap sesama. Selain itu, suasana bermain yang menyenangkan membuat anak lebih terbuka dan nyaman dalam mengekspresikan sikap prososialnya.

Dengan menggunakan media permainan yang sesuai, seperti *rubber band game*, diharapkan perilaku prososial anak dapat berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *rubber band game* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu *rubber band game* sebagai variabel bebas (X) dan perilaku prososial sebagai variabel terikat (Y). Peneliti berupaya mengukur sejauh mana permainan ini mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menolong, berbagi, bekerja sama, dan menghibur.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang disusun berdasarkan rumusan masalah dalam suatu penelitian, dan masih memerlukan pembuktian melalui proses analisis data. Rumusan masalah dalam penelitian ini telah dituangkan dalam bentuk pertanyaan yang mengarahkan pada hubungan antara dua variabel. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh antara *rubber band game* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Adapun desain penelitian yang digunakan termasuk dalam kategori *Pre-Experimental Design*, tepatnya menggunakan model " *One-Group Pretest-Posttest*". Dalam desain ini, penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Kelompok tersebut diberikan *pretest* terlebih dahulu (untuk mengukur perilaku prososial anak sebelum perlakuan), lalu diberikan perlakuan tertentu, dan kemudian dilakukan *posttest* (untuk mengukur perubahan perilaku prososial setelah perlakuan). Menurut Sugiyono (2013), model ini dapat digambarkan melalui urutan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Gambar 2. *The One-Group Pretest –Posttest Design*

Keterangan :

O_1 : *Pretest* (pengukuran awal perilaku prososial anak)

X: Perlakuan (*rubber band game*)

O_2 : *Posttest* (pengukuran perilaku prososial anak setelah diberikan perlakuan)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Indah Kusuma Bangsa yang berlokasi di Kelurahan Beringin Raya, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut (Sinaga, 2014) bahwa populasi mengacu pada seluruh objek

yang menjadi fokus penelitian, dapat berupa makhluk hidup, objek, gejala, nilai ujian, atau peristiwa yang digunakan sebagai sumber data untuk menggambarkan ciri-ciri tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak berusia 5–6 tahun yang terdaftar di TK Indah Kusuma Bangsa, yang berada di kelas pelangi yang berjumlah 20 anak.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian data yang menjadi objeknya populasi yang diambil (Sinaga, 2014). Penelitian ini menggunakan teknik sampel total, yaitu teknik penentuan sampel yang mengambil seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian karena jumlahnya yang relatif kecil dan masih memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5–6 tahun yang berada di kelas pelangi TK Indah Kusuma Bangsa, berjumlah 20 anak. Teknik ini dipilih agar intervensi yang diberikan dapat diterapkan secara merata dan hasilnya mencerminkan kondisi seluruh populasi dalam kelas tersebut.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel bebas (X)

Adalah variabel yang mempengaruhi atau mempunyai dampak terhadap variabel lain disebut variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah *rubber band game*.

3.4.2 Variabel terikat (Y)

Adalah variabel yang dipengaruhi atau mendapat dampak dari variabel lain disebut variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah perilaku prososial.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.5.1 Rubber Band Game (X)

1. Definisi Konseptual

Rubber band game merupakan bentuk permainan edukatif yang

menggunakan karet gelang sebagai bahan utama dalam berbagai aktivitas bermain yang menyenangkan, kreatif, dan bermakna.

2. Definisi Operasional

Rubber band game merupakan rangkaian lima jenis permainan edukatif berbasis karet gelang yang dimainkan secara berurutan selama lima hari, yaitu:

1. Estafet gelang warna-warni
2. Memindahkan gelas dengan karet dan tali
3. Benteng karet ceria
4. Ular karet ceria
5. Jembatan karet bola

3.5.2 Perilaku Prososial (Y)

1. Definisi Konseptual

Perilaku prososial adalah bentuk tindakan sosial yang dilakukan secara sadar oleh individu, yang bersifat positif serta memberikan manfaat bagi orang lain di sekitarnya.

2. Definisi Operasional

Perilaku prososial adalah bentuk tindakan sosial yang dilakukan secara sadar oleh anak usia 5-6 Tahun yang ditunjukkan melalui beberapa aspek, yaitu:

1. Berbagi (*sharing*)
2. Bekerja sama (*cooperating*)
3. Menolong (*helping*)
4. Menghibur (*comforting*)

3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian menggunakan panca indra (Arikunto, 2013). Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data primer. Peneliti menerapkan metode observasi partisipatif, yaitu teknik observasi dimana peneliti ikut terlibat

secara langsung dalam aktivitas sehari-hari subjek yang diamati

Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menyaksikan secara nyata bagaimana perilaku prososial anak berkembang selama kegiatan *rubber band game* berlangsung. Selain itu, observasi juga dilakukan secara terstruktur dengan bantuan instrumen berupa pedoman observasi dalam bentuk checklist. Pedoman tersebut berisi indikator-indikator tertentu yang telah dikelompokkan dan dijadikan acuan untuk menilai perilaku anak selama kegiatan berlangsung.

3.6.2 Alat Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang dirancang untuk menilai perilaku prososial anak usia 5–6 tahun menggunakan metode checklist. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala empat tingkat perkembangan sebagai berikut:

Tabel 2. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Skor	Keterangan
1	BB = Belum berkembang
2	MB = Masih berkembang
3	BSH = Berkembang sesuai harapan
4	BSB = Berkembang sangat baik

Sebelum menyusun lembar observasi, peneliti terlebih dahulu merancang kisi-kisi instrumen yang disesuaikan dengan indikator perilaku prososial pada anak usia dini. Kisi-kisi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan item-item penilaian yang akan digunakan untuk mengamati perkembangan perilaku prososial anak selama kegiatan penelitian berlangsung.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Perilaku Prososial
Sebelum Validasi

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomer Item
Perilaku Prososial (Y)	Menolong	1. Anak menunjukkan tindakan membantu teman yang mengalami kesulitan	1,2
	Berbagi	2. Anak berbagi pemikiran atau pendapat dengan teman	3,4,5
		3. Anak berbagi barang atau mainan yang dimilikinya	6,7,8,9
		4. Anak berbagi makanan atau minuman dengan teman	10,11
	Bekerja Sama	5. Anak mampu terlibat dalam kegiatan kelompok	12,13,14,15
		6. Anak mampu berdiskusi dan mengambil keputusan bersama	16,17,18
	Menghibur	7. Anak mampu memberikan dukungan emosional kepada teman yang sedang mengalami kesulitan perasaan	19,20,21

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Perilaku Prososial
Setelah Validasi

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomer Item
Perilaku Prososial (Y)	Menolong	1. Anak menunjukkan tindakan membantu teman yang mengalami kesulitan	1,2
	Berbagi	2. Anak berbagi pemikiran atau pendapat dengan teman	3,4
		3. Anak berbagi barang atau mainan yang dimilikinya	5,6,7
		4. Anak berbagi makanan atau minuman dengan teman	8,9
	Bekerja Sama	5. Anak mampu terlibat dalam kegiatan kelompok	10,11,12,13
		6. Anak mampu berdiskusi dan mengambil keputusan bersama	14,15
	Menghibur	7. Anak mampu memberikan dukungan emosional kepada teman yang sedang mengalami kesulitan perasaan	16,17,18

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir dalam instrumen penelitian benar-benar mewakili isi yang hendak diukur dan telah terbukti valid. Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan tidak valid

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji coba instrumen observasi untuk mengukur perilaku prososial anak pada 20 peserta didik di TK Khazanah Kids School. Instrumen yang digunakan terdiri dari 21 butir pernyataan. Seluruh perhitungan untuk uji validitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics*. Hasil analisis dari perhitungan uji validitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel	Hasil
1.	0.843	0,443	Valid
2.	0.656	0,443	Valid
3.	0.113	0,443	Tidak Valid
4.	0.554	0,443	Valid
5.	0.615	0,443	Valid
6.	0.588	0,443	Valid
7.	0.738	0,443	Valid
8.	0.165	0,443	Tidak Valid
9.	0.654	0,443	Valid
10.	0.759	0,443	Valid
11.	0.858	0,443	Valid
12.	0.746	0,443	Valid
13.	0.672	0,443	Valid
14.	0.858	0,443	Valid
15.	0.547	0,443	Valid
16.	0.066	0,443	Tidak Valid
17.	0.572	0,443	Valid
18.	0.721	0,443	Valid
19.	0.799	0,443	Valid
20.	0.777	0,443	Valid
21.	0.799	0,443	Valid

Selanjutnya untuk menentukan nilai r_{tabel} , jumlah responden yang digunakan sebanyak 20 orang/ $n = 20$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 0,443. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan, apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka item instrumen tersebut dianggap valid, sedangkan apabila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka item tersebut dianggap tidak valid. Dari hasil perhitungan uji coba instrumen dengan r_{tabel} sebesar 0,443 diketahui bahwa dari 21 butir soal yang diberikan kepada 20 responden di luar sampel penelitian, sebanyak 18 butir soal dinyatakan valid. Dengan demikian, ke-18 butir soal yang valid tersebut layak digunakan untuk mengukur perilaku prososial anak.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS statistics*. Uji reliabilitas dilakukan pada 20 responden dengan sampel terpakai yaitu pada anak kelas RK Manggo di TK Khazanah Kids School Kelurahan Labuhan Ratu, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil analisis *alpha cronbach* diperoleh nilai perilaku prososial anak sebesar 0,869 yang berarti instrumen penelitian masuk dalam kategori *reliabel* karena signifikansi $>0,60$ maka instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis digunakan untuk mengetahui seberapa banyak data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Untuk menyajikan data dengan singkat maka perlu untuk menentukan interval.

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K= Kategori

i = Interval

3.8.2 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mencari perbedaan perilaku prososial anak sebelum dan sesudah menggunakan *rubber band game* dengan analisis tes *Wilcoxon* yaitu mencari perbedaan mean sebelum dan sesudah perlakuan. Karena subjek penelitian kurang dari 30, maka sebaran datanya dianggap tidak normal dan data yang diperoleh merupakan data ordinal. Tes *Wilcoxon* adalah uji non parametrik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan terhadap sampel penelitian dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis diterima.
- b. Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Rumus uji *wilcoxon* adalah sebagai berikut mengikuti:

$$Z = T \frac{1}{4} n(n + 1)$$

Gambar 4. Rumus Uji *Wilcoxon*

Keterangan:

Z = Uji *Wilcoxon*

T = Total selisih terkecil antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan

N = Jumlah data sampel

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *rubber band game* berpengaruh signifikan terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut tampak pada seluruh dimensi yang diukur, yaitu menolong, berbagi, bekerja sama, dan menghibur. Anak menunjukkan perubahan perilaku yang lebih baik setelah mengikuti rangkaian permainan selama lima hari, terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam membantu teman, berbagi alat permainan, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan empati dengan menghibur teman yang kesulitan. Hasil ini diperkuat dengan nilai *N-Gain* yang berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa meskipun permainan memberikan kontribusi positif, perkembangan prososial anak juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung lainnya. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek menolong, bekerja sama, dan menghibur, sedangkan aspek berbagi juga mengalami peningkatan namun masih memerlukan stimulasi lebih lanjut. Dengan demikian, pelaksanaan *rubber band game* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif sehingga mampu menstimulasi perilaku prososial anak secara bermakna.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

a. Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan *rubber band game* sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan kelompok untuk melatih kemampuan

menolong, berbagi, bekerja sama, menghibur, serta membangun komunikasi positif antar anak. Dalam pelaksanaannya, guru perlu mengadaptasi filosofi permainan dengan menanamkan nilai kebersamaan, menghargai peran setiap anak, kesabaran saat menunggu giliran, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara bersama. Guru juga dapat memodifikasi bentuk permainan sesuai kebutuhan dan karakteristik anak agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memberikan pengalaman sosial yang optimal bagi perkembangan perilaku prososial anak.

b. Orang tua

Orang tua dapat mendukung pengembangan perilaku prososial anak di rumah dengan memanfaatkan permainan menggunakan bahan-bahan sederhana yang ada di rumah seperti karet gelang. Melalui aktivitas bermain tersebut, anak dapat berlatih berbagi, menunggu giliran, bekerja sama, dan berinteraksi secara positif dalam suasana yang menyenangkan. Pendampingan orang tua selama bermain sangat penting untuk memberikan teladan yang baik dan membiasakan anak menunjukkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari.

c. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian terkait media permainan kooperatif. Peneliti selanjutnya dapat memperluas jumlah subjek penelitian, menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol, atau mengeksplorasi variasi *rubber band game* lebih kompleks untuk melihat pengaruhnya terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti regulasi emosi, kemampuan komunikasi sosial, dan motorik halus. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan durasi perlakuan yang lebih panjang untuk melihat konsistensi perkembangan perilaku prososial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Armelia, H., & Zahroh, S. (2023). Pengaruh interaksi sosial terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 8(2), 114–123. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v8i2.484>
- Amini, Y., & Sarifah, I. (2016). Perilaku Prosocial Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 216–224. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4384>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Azan, N. M. Z., & Wong, Y. S. (2014). Game based learning model for history courseware: A preliminary analysis. *Proceedings - International Symposium on Information Technology 2008, ITSIM*, 1. <https://doi.org/10.1109/ITSIM.2008.4631565>
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial* (10th ed.). Erlangga.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge University Press.
- Fitriani, R. (2020). Pengaruh permainan kerja sama terhadap kemampuan regulasi emosi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 112–120.
- Hasanah, N., & Drupadi, R. (2020). Perilaku Prosocial Anak selama Pandemi Covid-19. *Buana Gender*, 5(2), 97–107.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill Prentice Hall.
- Herlina, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Sel Belajar terhadap Kemampuan Menemukan Unsur-unsur Intrinsik Cerpen pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Tebing Syahbandar. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(2), 103–112.
- Hurlock, E. B. (1966). *Perkembangan Anak: Jilid I* (6th (Edisi keenam)). Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan* (5th ed.). Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan anak* (6th ed.). Erlangga.

- Jamaris, M. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud Ristek.
- Khumaira, Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak PG-PAUD FKIP Universitas Lampung*.
- Kirana, A., Kurniawati, A. B., & Sugiana. (2024). Frequency of Device Use on Prosocial Behavior of Early Age Children 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 525–534. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.62001>
- Kiili, K. (2005). *Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model*. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
- Lestari, S., & Rachmawati, Y. (2021). Pengaruh kegiatan kelompok terhadap perkembangan perilaku menolong anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 154–163..
- Malti, T., & Davidov, M. (2023). The Cambridge Handbook of Prosociality. In *The Cambridge Handbook of Prosociality*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108876681>
- Mayangsari, D., Dwi, E. N. S., & Munaila, N. (2017). Peningkatan Perilaku Prososial pada Anak Usia 4–5 Tahun melalui Kegiatan Outbond Fun Estafet di TK PGRI Langkap Burneh Bangkalan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(2), 115.
- Nadhifah, A. (2020). Perilaku Prososial Pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Muslimat NU Khadijah 1 Kertosono Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(7), 573–578. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/16988>
- Pratiwi, N., & Musfiroh, T. (2020). Game Based Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 106–116.
- Safitri, E., Syafrida, R., Siti Aisyah, D., & Singaperbangsa Karawang, U. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Perilaku Prososial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Rubber Band Relay Di TKQ Miftahul Hidayah. *JUPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23, 12–37.

<https://doi.org/10.36835/jipi.v23iNo.1.4479>

- Sanjaya, W. (2005). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, P., & Kurniawati, D. (2021). Pengaruh permainan kolaboratif terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 155–164.
- Selomo, C. D., Suryanto, & Santi, D. E. (2020). Perilaku Prososial Ditinjau dari Pengaruh Teman Sebaya dengan Empati Sebagai Variabel pada Generasi Z. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(4), 646.
- Slavin, R. E. (2000). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Sofia, A., Irzalinda, V., & Prawisudawati, E. (2016). Faktor-Faktor yang Berperan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 733–739.
<https://www.researchgate.net/publication/331373334>
- Suryanto, Ghazali, B. A., Herdiana, I., & Alvian, I. N. (2012). *Pengantar Psikologi Sosial*. Airlangga University Press.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Kencana.
- Syahnurmala, H., Syafrida, R., Nirmala, I., Rahayu, E. T., Universitas, M., Karawang, S., Universitas, D., & Karawang Abstract, S. (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>
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). *Game-Based Learning Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (4th ed.). Springer.
- Varzani, Z. (2013). The Role of Play in Early Childhood Development. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 2(3), 1–7.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vusic, D., Bernik, A., & Gecek, S. (2020). Game-Based Learning in Preschool Education: Empirical Research on Factors Influencing Preschool Children's Learning Outcomes. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)*, 8(3), 77–87.

- Wibawa, A. P., Ashar, M., & Patmanthara, S. (2021). Belantika Pendidikan. *Jurnal Belantika Pendidikan*, 4(2), 77–78.
- Widyastuti, Y. (2014). *Psikologi sosial* . Graha Ilmu.
- Winatha, R. K., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Cholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Whitton, N. (2010). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203862010>
- Wulandari, S., & Pramudyani, A. (2022). Permainan kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 89–97.