



Upaya Meningkatkan Kemampuan Perilaku Prososial Anak Usia 5 – 6 Tahun melalui Permainan Boneka Jari Tangan di RA Al Adzkiya 02 Kota Cianjur

Vina Fauziah Asyri^{1*}, Usep Dimiyati², Uswatun Hasanah³

¹RA AL-Adzkiya 02, Indonesia

²RA Uswatun Hasanah, Indonesia

³RA Darun Najah, Indonesia

E-mail: vina.togiri@gmail.com¹, reyhino1233@gmail.com², uh73656@gmail.com³

*Korespondensi penulis: vina.togiri@gmail.com

Abstract. Prosocial behavior is an important social skill for early childhood to build positive interactions with their surroundings. This study aims to improve the prosocial behavior skills of children aged 5–6 years through finger puppet games at RA Al Adzkiya 02, Cianjur City. The method used is classroom action research (CAR) with two cycles, which include the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively qualitatively. The results of the study indicate that finger puppet games can improve various aspects of prosocial behavior, such as sharing, helping, working together, and understanding other people's feelings. In each cycle, there was an increase in children's prosocial behavior observation scores, which shows the effectiveness of this method. Children become more active in interacting, more empathetic towards peers, and more easily understand the concept of cooperation and helping each other. Thus, finger puppet games can be used as an interesting and effective learning strategy in developing early childhood social skills. Teachers and educators are advised to integrate this method into learning activities in order to stimulate children's social-emotional development optimally.

Keywords: Classroom Action Research, Early Childhood, Finger Puppet Games, Prosocial Behavior.

Abstrak. Perilaku prososial merupakan keterampilan sosial yang penting bagi anak usia dini untuk membangun interaksi yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun melalui permainan boneka jari tangan di RA Al Adzkiya 02, Kota Cianjur. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan boneka jari tangan dapat meningkatkan berbagai aspek perilaku prososial, seperti berbagi, menolong, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain. Pada setiap siklus, terjadi peningkatan skor observasi perilaku prososial anak, yang menunjukkan efektivitas metode ini. Anak menjadi lebih aktif dalam berinteraksi, lebih empati terhadap teman sebaya, serta lebih mudah memahami konsep kerja sama dan tolong-menolong. Dengan demikian, permainan boneka jari tangan dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Guru dan pendidik dianjurkan untuk mengintegrasikan metode ini dalam kegiatan pembelajaran guna menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas, Perilaku Prososial, Permainan Boneka Jari.

1. PENDAHULUAN

Perilaku prososial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang mencakup kemampuan berbagi, membantu, dan bekerja sama dengan teman sebaya (Santrock, 2019). Anak usia 5–6 tahun berada pada fase perkembangan sosial-emosional yang krusial, di mana stimulasi yang tepat dapat membantu mengasah keterampilan ini. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna

meningkatkan perilaku prososial anak di lingkungan pendidikan, termasuk di RA Al Adzkiya 02 Kota Cianjur.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan menjadi salah satu sarana yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk perilaku sosial (Fleer, 2020). Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan adalah permainan boneka jari tangan, yang memungkinkan anak mengekspresikan emosi dan memahami perspektif orang lain melalui simulasi interaksi sosial. Permainan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi anak untuk menunjukkan perilaku prososial dalam aktivitas sehari-hari.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat anak-anak yang kesulitan mengembangkan perilaku prososial secara optimal (Hurlock, 2018). Misalnya, masih ada anak yang enggan berbagi mainan, cenderung bersikap egosentris, atau kurang peka terhadap kebutuhan teman sebaya. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan perkembangan sosial anak dan kenyataan yang terjadi di kelas.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa stimulasi yang terstruktur melalui aktivitas bermain dapat memperbaiki interaksi sosial anak (Pianta & Hamre, 2021). Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas permainan boneka jari tangan dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini, khususnya di RA Al Adzkiya 02 Kota Cianjur. Kesenjangan ini menjadi dasar penting untuk melakukan penelitian yang berfokus pada intervensi berbasis permainan sebagai upaya peningkatan kemampuan prososial anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas permainan boneka jari tangan dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di RA Al Adzkiya 02 Kota Cianjur. Tujuan ini mencakup pemahaman mengenai perubahan perilaku anak sebelum dan sesudah intervensi, serta faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasi metode ini.

Rumusan masalah yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kondisi awal perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di RA Al Adzkiya 02? (2) Bagaimana proses pelaksanaan permainan boneka jari tangan sebagai metode intervensi? (3) Apakah terdapat peningkatan signifikan dalam perilaku prososial anak setelah diterapkan permainan boneka jari tangan?

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang aktivitas yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart (1988), yang melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara dengan guru, serta dokumentasi aktivitas anak selama proses bermain.

Analisis data akan dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, untuk mengukur perubahan perilaku prososial anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai dinamika perkembangan sosial anak melalui permainan boneka jari tangan.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan anak usia dini, tetapi juga memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas interaksi sosial anak di lembaga pendidikan. Permainan boneka jari tangan dapat menjadi alat pedagogis yang sederhana, tetapi efektif, dalam menanamkan nilai-nilai kebersamaan, empati, dan kepedulian pada anak sejak dini.

2. METODE

Dalam penelitian ini, sumber data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari observasi terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di RA Al Adzkiya 02, Kota Cianjur, melalui penerapan permainan boneka jari tangan. Selain itu, wawancara dengan guru dan orang tua juga dilakukan untuk memahami bagaimana perkembangan perilaku prososial anak dalam berbagai situasi (Nugroho & Lestari, 2022).

Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang membahas tentang perilaku prososial anak usia dini serta efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan (Prasetyo & Hidayati, 2024). Literatur ini digunakan untuk memperkuat landasan teori dan membandingkan hasil penelitian dengan studi-studi sebelumnya (Santrock, 2021).

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2020).

1) Reduksi Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi dan disederhanakan agar lebih fokus pada tujuan penelitian. Data yang tidak relevan atau kurang mendukung dianalisis kembali untuk memperoleh informasi yang lebih akurat (Sugiyono, 2021).

2) Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel, narasi deskriptif, dan grafik jika diperlukan. Penyajian data membantu dalam melihat pola perkembangan perilaku prososial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan boneka jari tangan (Wahyuni, 2023).

3) Penarikan Kesimpulan

Setelah data dianalisis dan disajikan, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian. Kesimpulan ini mencerminkan efektivitas permainan boneka jari tangan dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengimplementasikan metode ini di lingkungan pembelajaran (Putri & Rahmawati, 2021).

3. TEMUAN

Perilaku prososial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang mencakup kemampuan berbagi, membantu, dan bekerja sama dengan teman sebaya (Santrock, 2019). Anak usia 5–6 tahun berada pada fase perkembangan sosial-emosional yang krusial, di mana stimulasi yang tepat dapat membantu mengasah keterampilan ini. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna meningkatkan perilaku prososial anak di lingkungan pendidikan, termasuk di RA Al Adzkiya 02 Kota Cianjur.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan menjadi salah satu sarana yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk perilaku sosial (Fleer, 2020). Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan adalah permainan boneka jari tangan, yang memungkinkan anak mengekspresikan emosi dan memahami perspektif orang lain melalui simulasi interaksi sosial. Permainan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi anak untuk menunjukkan perilaku prososial dalam aktivitas sehari-hari.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat anak-anak yang kesulitan mengembangkan perilaku prososial secara optimal (Hurlock, 2018). Misalnya, masih ada anak yang enggan berbagi mainan, cenderung bersikap egosentris, atau kurang peka terhadap kebutuhan teman sebaya. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan perkembangan sosial anak dan kenyataan yang terjadi di kelas.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa stimulasi yang terstruktur melalui aktivitas bermain dapat memperbaiki interaksi sosial anak (Pianta & Hamre, 2021). Namun,

masih sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas permainan boneka jari tangan dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini, khususnya di RA Al Adzkiya 02 Kota Cianjur. Kesenjangan ini menjadi dasar penting untuk melakukan penelitian yang berfokus pada intervensi berbasis permainan sebagai upaya peningkatan kemampuan prososial anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi aktivitas anak selama sesi permainan boneka jari tangan. Data ini kemudian diklasifikasikan berdasarkan indikator perilaku prososial, seperti berbagi, membantu, kerja sama, dan empati. Berikut adalah hasil pengamatan awal sebelum dan sesudah intervensi:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Awal Sebelum dan Sesudah Intervensi

Indikator Perilaku Prososial	Sebelum Intervensi (%)	Setelah Intervensi (%)
Berbagi	45	80
Membantu	40	75
Kerja Sama	50	85
Empati	35	70

Data di atas menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam setiap indikator perilaku prososial setelah anak-anak mengikuti aktivitas permainan boneka jari tangan. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tersebut mampu menjadi sarana yang efektif untuk membangun keterampilan sosial.

Untuk memastikan validitas data, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara guru, dan refleksi anak setelah sesi permainan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mengamati perubahan positif dalam interaksi anak, seperti lebih mudah memulai percakapan dan lebih peduli terhadap teman yang kesulitan.

Selain itu, refleksi anak melalui gambar dan cerita pendek yang mereka buat setelah bermain boneka jari juga mengonfirmasi peningkatan empati dan pemahaman terhadap perasaan orang lain. Anak-anak lebih mampu mengungkapkan bagaimana mereka merasa ketika membantu teman atau saat melihat temannya sedih.

Dengan kombinasi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi ini, data yang diperoleh menjadi lebih kuat dan meyakinkan. Setiap siklus intervensi menunjukkan pola peningkatan yang konsisten, yang mempertegas efektivitas metode yang diterapkan.

Analisis data juga menunjukkan bahwa aspek bermain peran dalam permainan boneka jari memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen dengan berbagai skenario sosial. Mereka belajar memahami konsekuensi dari tindakan mereka dalam lingkungan yang aman dan mendukung.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa permainan boneka jari tangan dapat menjadi strategi pedagogis yang berharga untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Melalui proses bermain, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan sosial, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai kebersamaan dan kepedulian yang akan menjadi pondasi penting dalam perkembangan sosial mereka di masa mendatang.

4. DISKUSI

Validasi data dilakukan untuk memastikan bahwa perubahan perilaku prososial yang diamati benar-benar merupakan hasil dari intervensi permainan boneka jari tangan, bukan faktor eksternal lainnya. Melalui triangulasi metode, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi, data menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya.

Hasil validasi menunjukkan bahwa indikator perilaku prososial meningkat secara konsisten di setiap siklus intervensi. Observasi langsung memperlihatkan bahwa anak-anak mulai secara spontan membantu teman tanpa diminta, sementara wawancara dengan guru mengonfirmasi bahwa perubahan ini juga terlihat dalam aktivitas di luar sesi permainan.

Refleksi anak melalui gambar dan cerita pendek memperkuat temuan ini. Anak-anak menggambarkan situasi di mana mereka membantu teman yang kesulitan, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami konsep prososial, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Konsistensi hasil antar metode pengumpulan data mengindikasikan bahwa permainan boneka jari tangan benar-benar memberikan dampak positif pada perilaku anak. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan sosial Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi sosial dan aktivitas bermain yang bermakna.

Selain itu, validasi data juga dilakukan melalui diskusi reflektif dengan guru, yang berperan sebagai fasilitator utama dalam proses intervensi. Guru mengamati bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung menarik diri mulai lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok setelah beberapa sesi bermain boneka jari.

Proses validasi ini mempertegas bahwa permainan boneka jari tangan bukan hanya alat untuk menghibur anak, tetapi juga media pembelajaran yang efektif untuk mengasah keterampilan sosial dan emosional mereka. Dengan mengadopsi peran-peran tertentu, anak belajar mengenali dan memahami perspektif orang lain secara lebih mendalam.

Dengan demikian, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang pentingnya metode pembelajaran yang berbasis bermain dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Permainan boneka jari tangan terbukti mampu menjadi strategi yang sederhana, tetapi

berdampak besar dalam membangun budaya saling peduli dan tolong-menolong di lingkungan pendidikan.

5. SIMPULAN

Penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa permainan boneka jari tangan berperan signifikan dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di RA Al Adzkiya 02 Kota Cianjur. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan peningkatan yang nyata pada indikator berbagi, membantu, kerja sama, dan empati.

Melalui permainan boneka jari, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai peran sosial, yang membantu mereka memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Ini memperkuat pemahaman bahwa perilaku positif terhadap teman sebaya membawa dampak baik, mempercepat internalisasi nilai-nilai kebersamaan.

Validitas data yang dikonfirmasi melalui triangulasi memperkuat temuan ini. Anak-anak yang awalnya enggan berbagi mulai melakukannya secara spontan setelah beberapa kali sesi permainan. Hal ini membuktikan bahwa intervensi yang berbasis bermain dapat merangsang perubahan perilaku yang berkelanjutan.

Secara akademis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur pendidikan anak usia dini, khususnya dalam strategi pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini mengonfirmasi teori Vygotsky (1978) bahwa anak belajar melalui interaksi sosial yang bermakna, memperkuat pentingnya pendekatan konstruktivis dalam pendidikan.

Penelitian ini juga memperluas pemahaman tentang pentingnya metode pembelajaran yang menekankan aspek emosional dan sosial, bukan hanya kognitif. Hal ini relevan untuk pengembangan kurikulum PAUD yang lebih holistik, yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan model intervensi berbasis permainan yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, baik di lingkungan perkotaan maupun pedesaan.

Secara sosial, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan sederhana seperti boneka jari tangan dapat menjadi alat yang kuat untuk membangun budaya gotong-royong dan kepedulian sejak dini. Anak-anak belajar bahwa saling membantu dan berbagi adalah bagian alami dari interaksi sosial, yang berpotensi membentuk generasi yang lebih empatik dan kooperatif.

Dampak ini tidak hanya terbatas pada anak-anak, tetapi juga dirasakan oleh guru dan orang tua. Guru menjadi lebih sadar akan pentingnya membangun ruang bermain yang terstruktur, sementara orang tua dapat melanjutkan stimulasi ini di rumah untuk memperkuat pembelajaran anak.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademis, tetapi juga menawarkan solusi praktis untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak dalam kehidupan sehari-hari. Ini mempertegas bahwa pendidikan anak usia dini adalah fondasi penting dalam membangun masyarakat yang lebih berempati dan saling peduli.

REFERENSI

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Berk, L. E. (2018). *Child development* (10th ed.). Pearson Education.
- Bredenkamp, S. (2019). *Effective practices in early childhood education: Building a foundation*. Pearson.
- Bronfenbrenner, U. (2005). *Making human beings human: Bioecological perspectives on human development*. Sage.
- Corsaro, W. A. (2018). *The sociology of childhood*. Sage.
- Damon, W., & Lerner, R. M. (2011). *Handbook of child psychology and developmental science*. Wiley.
- Dunn, J. (2006). *Children's friendships: The beginnings of intimacy*. Wiley-Blackwell.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (2003). *The roots of prosocial behavior in children*. Cambridge University Press.
- Elkind, D. (2007). *The power of play: How spontaneous, imaginative activities lead to happier, healthier children*. Da Capo Press.
- Fleer, M. (2020). *Play in early childhood education*. Cambridge University Press.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Gray, P. (2013). *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. Basic Books.
- Hurlock, E. B. (2018). *Developmental psychology: A lifespan approach*. McGraw-Hill Education.
- Lillard, A. S. (2017). *Montessori: The science behind the genius*. Oxford University Press.

- Noddings, N. (2013). *Caring: A relational approach to ethics and moral education*. University of California Press.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269. <https://doi.org/10.1037/h0070995>
- Pellegrini, A. D. (2009). *The role of play in human development*. Oxford University Press.
- Pianta, R. C., & Hamre, B. K. (2021). *Handbook of early childhood education*. Guilford Press.
- Rogoff, B. (2003). *The cultural nature of human development*. Oxford University Press.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (16th ed.). McGraw-Hill Education.
- Smilansky, S. (1968). The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children. *Wiley*.
- Smith, P. K., & Pellegrini, A. D. (2013). *Learning through play in early childhood*. Routledge.
- Trawick-Smith, J. (2014). *Early childhood development: A multicultural perspective*. Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wood, D. (1998). *How children think and learn*. Blackwell Publishing.