

Efektivitas Permainan Galah Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang

Attala Maulidda¹

attalamaulidda029@gmail.com

Serli Marlina²

serlimarlina@fip.unp.ac.id

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Received: July 27th 2023

Accepted: August 30th 2023

Published: September 18th, 2023

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi dengan perilaku prososial anak yang belum berkembang secara optimal dan kurangnya fasilitas permainan tradisional di sekolah yang membuat guru belum menggunakan permainan galah dalam mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya perilaku prososial. Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan perilaku prososial anak adalah permainan galah karena di dalam permainan galah terdapat kerjasama, kepedulian dan empati anak dalam bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari permainan galah terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk Quasy Experimental. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, dengan sampelnya yaitu kelas B2 sebanyak 15 anak sebagai kelas eksperimen dan B1 sebanyak 15 anak sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data digunakan lembar observasi terstruktur dan dokumentasi, kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test) dengan menggunakan bantuan SPSS 20.0 for windows. Berdasarkan analisis data, hasil rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen adalah 6,67 dan 16,06. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pre-test dan post-test adalah 6,27 dan 12,60. Data yang dihasilkan berdistribusi normal dan homogen. Pada uji hipotesis dengan menggunakan Independent sample t-test didapatkan nilai sig (2-tailed) yaitu 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa permainan galah terbukti lebih efektif terhadap perilaku prososial. Dan hasil cohen's effect size yaitu 2,18 dalam artian besar pengaruh kategori kuat. Jadi kesimpulannya adalah permainan galah efektif digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial anak.

Kata Kunci: permainan galah;efektivitas;perilaku prososial.

How to cite this article:

Attala Maulidda (2023).Efektivitas Permainan Galah Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8 (2),531-542.doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.2.531-542>

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang ada sebagai eksistensi sosiokultural, mengalami pengembangan yang sangat mendasar dari kehidupan masa depan, dan memiliki banyak karakteristik yang khusus (Suryana, 2013). Karakteristik anak usia dini yaitu segala bentuk aktivitas dan tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah, sebab masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa (Khairil, 2018). Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini yaitu perkembangan sosial yang mencakup perilaku sosial anak. Perilaku sosial merupakan suatu perilaku yang dapat terjadi pada siapa saja, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sebagai makhluk sosial dan bagian dari suatu masyarakat. Menurut Annisa & Djamas (2020) menyatakan bahwa perilaku sosial terbagi menjadi 2 bentuk perilaku, yaitu perilaku prososial dan perilaku antisosial. Menurut Crozier & Tincani (dalam Syahnurmala, 2022) perilaku prososial adalah kebalikan dari perilaku antisosial. Perilaku prososial merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan perbuatan atau tingkah laku, budi pekerti yang baik, tidak mementingkan diri sendiri, menolong orang lain, bekerjasama dan saling berbagi (Samsiar dkk, 2018). Hal ini juga dijelaskan oleh Sears et al (dalam Syahnurmala, 2022) perilaku prososial adalah suatu perilaku yang dilakukan secara sukarela, menguntungkan orang lain, dan perilaku tersebut dilakukan tidak untuk dirinya sendiri, meliputi *helping, aiding, sharing and donating*".

Menurut Hurlock (1978) perilaku prososial pada anak muncul sejak anak usia 2-6 tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang di luar lingkungan rumah dan sebaya, pola perilaku prososial pada awal masa anak-anak meliputi: kerjasama, kepedulian, empati, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, dan perilaku kelekatan (*attachment behaviour*).

Berdasarkan Permendikbud no 137 Tahun 2014 perilaku prososial anak usia 5-6 tahun yaitu bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain, menghargai hak/pendapat/karya orang lain, bersikap kooperatif dengan teman, dan mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

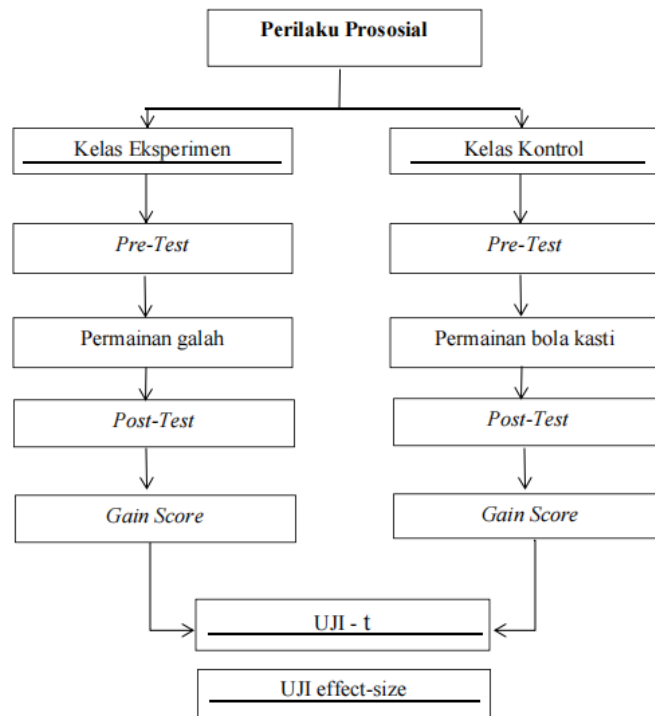
Pendidikan perilaku prososial pada anak usia dini dapat distimulasi dalam sebuah permainan salah satunya dalam permainan tradisional, selain anak usia dini bisa mengembangkan perilaku prososial, anak juga bisa mengenal permainan tradisional Indonesia yang saat ini sudah jarang dimainkan. Permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan atau syarat ketentuan untuk di sepakati bersama (Tedjasaputra dalam Hayati dan Putro, 2021). Sedangkan bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang (Fadlillah, 2017). Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh orang zaman dahulu dalam suatu budaya tertentu yang diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu permainan galah/gobak sodor.

Menurut Achroni (2012) mengatakan permainan galah/gobak sodor adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujur sangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dari dua tim dengan masing-masing tiga sampai lima orang pemain, satu tim bermain sebagai tim penghadang dan tim lawan bermain sebagai penyerang, secara bergantian setiap anggota tim penyerang akan berusaha mencapai garis belakang arena (*"the door"*) dan anggota tim penghadang akan mencegahnya. Jika salah seorang pemain dari tim penyerang terkena oleh tim penghadang, maka kedua tim bergantian sebagai penyerang dan penghadang. Dalam permainan ini anak harus mampu bekerjasama dan berkomunikasi yang

baik dengan teman tim agar dapat memenangkan permainan. Menurut Kusmayadi (dalam Juwairiah, 2016) cara memainkan permainan galah yaitu:

1. Sebelum dimulai permainan, kedua tim harus melakukan suit terlebih dahulu untuk menentukan tim penghadang dan tim penyerang.
2. Tim penghadang berdiri di garis-garis yang telah ditentukan, dengan kedua kaki berada di atas garis.
3. Sedangkan tim penyerang berusaha masuk melewati garis demi garis dengan menghindari tangkapan dari tim penghadang.
4. Apabila semua anggota dari tim penyerang berhasil melewati garis demi garis secara bolak-balik, maka tim penyerang mendapatkan 1 gol.
5. Pergantian, tim penyerang menjadi tim penghadang (dan sebaliknya) ketika tim dari penyerang tersentuh oleh tim penghadang.
6. Tim yang menang adalah tim yang mendapatkan gol terbanyak.

METODE PENELITIAN



Bagan 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan 1 metode penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasy experimental*. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencobakan sesuatu yang baru digunakan, dilaksanakan, dan dikembangkan dalam kehidupan yang sebenarnya. Analisis data bersifat kuantitatif dan tujuannya adalah guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan guna menentukan apakah perlakuan tertentu lebih efektif daripada yang lain dalam kondisi terkontrol.

Pada penelitian ini berusaha mengungkap dan melihat seberapa efektif permainan galah terhadap perilaku prososial anak. Pada rancangan kelas eksperimen diberikan perlakuan (X), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (-) dan kedua kelas diberikan penelitian yang sama. Terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rancangan penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Past test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 = *Pre-test* kelas Ekperimen

O3 = *Pre-test* kelas kontrol

X = Perlakuan dalam hal ini menggunakan permainan galah (perlakuan di kelas eksperimen)

- = kelas yang tidak diberikan perlakuan (kelas kontrol) O2= post test kelas eksperimen

O4 = post test kelas kontrol

Populasi dan sampel

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan di teliti (Arikunto, 2014). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur yang berjumlah 86 anak dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari dua kelas yaitu kelas B2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah anak 15 orang dan kelas B1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah anak 15 orang.

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi terstruktur dan dokumentasi. Salah satu alat yang digunakan untuk pengukuran suatu hasil penelitian yaitu dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti dalam bentuk kisi-kisi instrumen (Sugiyono, 2015). Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dirujuk oleh pendapat Annisa (2020) menyatakan bahwa perilaku prososial yang dapat dikembangkan oleh anak usia dini yaitu perilaku empati, kepedulian, dan kerjasama. Empati adalah kunci untuk memahami perasaan orang lain sehingga anak mampu menunjukkan sikap toleransinya, anak yang berempati akan mampu mengendalikan emosinya dengan memberi dan menerima maaf serta mau bermain bersama dan saling berbagi dengan temannya. Clark dan Giacomantonio (2015) juga menyatakan bahwa empati adalah potensi pada anak untuk bisa merasakan perasaan orang lain. Kepedulian adalah bentuk perilaku seseorang yang bertanggung jawab atas kesulitan yang dihadapi oleh orang lain dan terdorong untuk melakukan sesuatu untuk mengatasinya. Kerjasama adalah suatu bentuk usaha atau perilaku seseorang dalam kelompok sosial, yang mana bertujuan untuk mencapai tujuan bersama, yang didalamnya terdapat interaksi sesamanya. Sejalan dengan pendapat

Hurlock menyebutkan pola perilaku prososial pada awal masa anak-anak meliputi: kerjasama, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, kepedulian, empati, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, dan perilaku kelekatan (*attachment behaviour*).

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen

No	Item
1.	Anak mampu menolong teman saat kesulitan melewati garis permainan
2.	Anak mampu berdiskusi dengan teman sebelum memulai permainan
3.	Anak mampu menunjukkan perilaku senang bermain Bersama
4.	Anak bisa merasakan perasaan lawan ketika kalah
5.	Anak mampu memotivasi teman yang kalah

Pada penelitian metode kuantitatif dalam bentuk *quasy experimental* teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan menguji normalitas, homogenitas, hipotesis dan uji *effect size* dengan menggunakan nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan dengan bantuan *SPSS 22.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku prososial (Kepedulian, kerjasama, dan empati) hendaknya harus ditanamkan sejak dini kepada anak. Orang tua serta guru pendidik harus memberikan stimulasi agar kemampuan ini berkembang dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak adalah dengan memberi kebebasan kepada anak untuk bermain dengan teman sebaya. Dengan mengajak anak untuk bermain kelompok atau memberi tugas kelompok anak-anak akan belajar bersosialisasi dengan teman-temannya. Nugraha dkk, (2011).

Menurut Yusza dan Marbun (2018) permainan tradisional adalah suatu permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang diajarkan secara turun-temurun dan dengan syarat nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masih digunakan dari generasi ke generasi. Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan perilaku prososial anak adalah permainan galah.

Permainan galah adalah permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok dan menuntut pemain untuk bekerja sama, memiliki kepedulian serta empati kepada sesama pemain. Sejalan dengan pendapat Juwairiah (2016) bahwa permainan galah merupakan sebuah permainan bertim yang terdiri atas dua tim, dimana masing-masing tim terdiri dari 4 - 5 orang dan membutuhkan lapangan yang sangat luas, dengan lebar ± 4 meter dan panjang ± 10 meter yang dibagi menjadi 6 kotak persegi, anggota tim yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua bagian, yaitu anggota yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal.

Untuk menentukan keefektifan permainan galah terhadap perilaku prososial anak dapat kita analisis menggunakan uji hipotesis atau uji-t serta *effect size*. Sebelum melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas ini digunakan agar memastikan jika data yang diambil berdasarkan pada nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji *Lilliefors* digunakan untuk mendapatkan informasi bahwasannya sampel penelitian berasal dari populasi apakah berdistribusi normal ataupun tidak. Dengan kriteria pengambilan keputusan nilai $\text{sig} > 0,05$ maka kedua kelas tersebut bisa dikatakan normal.

Berikut adalah nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang nantinya akan diuji normalitas, homogenitas, hipotesis, dan *effect size*.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama anak	Pre Test	Post Test	Selisih	Nama Anak	Pre Test	Post Test	Selisih
N	8	17	9	A	8	15	7
D	7	17	10	B	7	13	6
R	5	16	11	F	6	11	5
A	6	15	9	R	5	11	6
G	7	15	8	S	6	13	7
G	8	16	8	Q	7	12	5
H	6	15	9	G	6	14	8
K	7	17	10	F	6	15	9
S	6	14	8	A	5	13	8
R	5	14	9	A	6	12	6
N	7	20	13	H	7	13	6
R	7	15	8	A	6	13	7
R	7	16	9	F	7	12	5
S	6	16	10	A	5	11	6
A	8	18	10	U	7	11	4
Jumlah	100	241	141	Jumlah	94	189	95
Rata-rata	6,67	16,06	9,4	Rata-rata	6,27	12,60	6,33

Tabel di atas menunjukkan nilai dari kedua kelas sebelum melakukan permainan dan sesudah melakukan permainan. Di tabel tersebut terlihat bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai *pretest* sebesar 100 dengan rata-rata 6,67 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 94 dengan rata-rata 6,27 dan pada *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai 241 dengan rata-rata 16,06 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 189 dengan rata-rata 12,60.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pre Test Eksperimen	,234	15	,057	,891	15	,070
	Post Test eksperimen	,183	15	,186	,913	15	,149
	Pre Test Kontrol	,219	15	,052	,888	15	,063
	Post Test kontrol	,184	15	,185	,890	15	,067

Berdasarkan perhitungan tabel 4 dengan menggunakan *Shapiro wilk* dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai Sig > 0,05. Hasil kelas eksperimen memiliki nilai sig sebesar 0,070 pada *pretest* dan 0,149 pada *post-test* dan juga di kelas kontrol memiliki sig sebesar 0,063 pada *pretest* dan 0,067 pada *post-test*. Keempat nilai tersebut besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Homegenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Gain score

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.032	1	28	.859

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah $0,859 > 0,05$ maka data tersebut dapat dikatakan homogen.

Tabel 6. Uji hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Perilaku Prososial Anak	B2	15	16.07	1.580	.408
	B1	15	12.60	1.352	.349

Pada tabel 6 dapat diketahui rata-rata (*mean*) untuk kelas eksperimen adalah 16,07 dan kelas kontrol 12,60.

Tabel 7. Uji sampel t-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Perilaku Prososial anak	Equal variances assumed	.036	.851	6.457	28	.000	3.467	.537	2.367	4.566
	Equal variances not assumed			6.457	27.350	.000	3.467	.537	2.366	4.568

Berdasarkan tabel 7 nilai t adalah 6.257 dengan sig (2-tailed) 0,000, maka dapat dikatakan bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu permainan galah dan permainan bola kasti.

Langkah selanjutnya yaitu mencari tau seberapa efektif permainan galah terhadap perilaku prososial anak dengan menggunakan perhitungan *effect size* melalui metode *cohen's*. Dalam menghitung besar pengaruh pada penelitian ini menggunakan nilai *gain score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut data *gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8. Nilai *gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nama	Selisih	Nama	Selisih
	N	9	A	7
	D	10	B	6
	R	11	F	5
	A	9	R	6
	G	8	S	7
	G	8	Q	5
	H	9	G	8
	K	10	F	9
	S	8	A	8
	R	9	A	6
	N	13	H	6
	R	8	A	7
	R	9	F	5
	S	10	A	6
	A	10	U	4
	Jumlah	141	Jumlah	95
	Standar Deviasi	1,44	Standar Deviasi	1,41

Untuk menghitung besar pengaruh permainan galah terhadap perilaku prososial penelitian ini menggunakan nilai *gain score*. Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* di dapatkan skor sebesar 2,18 yang artinya besar pengaruh permainan galah termasuk kategori kuat.

Perbedaan penelitian ini pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam mengembangkan perilaku prososial anak yaitu pada kelas eksperimen menggunakan permainan galah, sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan permainan bola kasti. Setelah melakukan penelitian maka diperoleh bahwa perilaku prososial anak kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan pemerolehan perilaku prososial anak kelas kontrol, yang mana sampel baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol mengalami kenaikan. rata-rata nilai kelas eksperimen pada *pre-test* yakni 6,67 dan *post-test* yakni 16,06. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami kenaikan *pre-test* yakni 6,27 dan *post-test* yakni 12,60. Melalui data tersebut dapat sama-sama kita bandingkan jika nilai rata-rata baik *pre-test* maupun *post-test* pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini bisa dikatakan bahwa permainan galah efektif terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

Penelitian ini terjadi karena latar belakang masalah anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur memiliki jumlah anak 78 orang yang terdiri atas 5 kelompok B dan 1 Kelompok A, anak di

Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur ini memiliki perilaku prososial yang belum berkembang secara optimal diantaranya masih banyaknya anak yang tidak mau bergaul bersama teman-temannya, sulit berbagi dan hanya mau menang sendiri. Hal ini dapat diatasi dengan adanya pembaharuan pembelajaran oleh guru dengan mengajak anak bermain yang belum pernah dimainkan. Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang memiliki berbagai macam permainan tradisional tetapi kurang dimanfaatkan, salah satunya permainan Galah. Permainan Galah adalah permainan berkelompok yang mampu melihat atau mengembangkan sosial anak. Perkembangan sosial anak merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Menurut Hurlock (dalam Saputra, 2018) menyatakan bahwa perkembangan sosial anak merupakan kemampuan dalam bersikap atau tata cara perilakunya dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Samsiar, dkk pada tahun 2018, beliau bersama rekannya melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Perilaku Prososial Melalui Permainan Galah Hadang pada Anak Usia 5-6 Tahun dari hasil yang didapatkan penelitian ini berhasil meningkatkan perilaku prososial melalui permainan galah yaitu dengan perencanaan pembelajaran dalam peningkatan perilaku prososial melalui permainan galah hadang yang dilakukan oleh guru untuk memudahkan proses belajar, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran merupakan salah satu aspek kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan peneliti terjun langsung bersama anak untuk mempraktekan permainan galah dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Di dalam permainan galah tersebut peneliti memberikan berbagai hal yang dapat mengembangkan perilaku prososial anak di antaranya yaitu melatih anak untuk bekerjasama dalam melakukan permainan agar dapat dimenangkan, selain itu peneliti juga mengajarkan anak untuk saling berbagi kepada teman yang kalah dan tidak boleh menyombongkan diri atas kemenangan yang diraih di depan teman-teman yang kalah, hal ini merupakan salah satu contoh kepedulian anak dalam bersosialisasi. Dengan adanya penelitian ini anak-anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang sudah terbiasa memiliki perilaku prososial yang baik diantaranya kepedulian terhadap teman, bekerja sama dalam melakukan kegiatan, dan berempati kepada teman dan guru di sekolah, dan juga permainan tradisional menjadi permainan yang dikenali oleh anak.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan galah efektif terhadap perkembangan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun terlihat pada data yang di dapatkan melalui instrumen penelitian yang dihitung dan di uji normalitas, homogenitas, hipotesis. Data yang di peroleh bahwa uji normalitas dapat diketahui nilai signifikan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memiliki sig sebesar 0,070 dan 0,149 dan nilai signifikan *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol memiliki sig sebesar 0,063 dan 0,067. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, hasil uji homogenitas dapat diketahui nilai signifikan (sig) signifikannya adalah 0,859 maka data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas yang homogen, uji hipotesis yang telah dilakukan di dapatkan nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan galah efektif terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang sesuai dengan keputusan jika nilai sig $< 0,05$ maka hipotesis di terima. Setelah uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis di dapatkan hasil yang signifikan kemudian dapat dilakukan uji besar pengaruh atau *effect size*. Untuk menguji *effect*

size menggunakan data *gain score* yaitu di dapatkan hasil *effect size* sebesar 2,18 yang artinya termasuk dalam kategori besar pengaruhnya yaitu kuat, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan galah efektif terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

Saran

Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menggunakan variabel yang berbeda seperti permainan bola kasti, tangkelek dan permainan tradisional lainnya yang dapat mengembangkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwarna & Mayar, F. (2019). Pembelajaran Seni Melalui Media Jerami pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3(6). 1389-1396.
- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Annisa, A., Marlina, S., & Zulminiati. (2019). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak SmartPhone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak di Kelompok Bermain Gugus 1 Kecamatan Naggalo Kota Padang. *Jurnal ilmiah Potensia*, 4(1) 59- 66
<https://doi.org/10.33369/jip.4.1.59-66>
- Annisa, D & Djamas, N. (2020). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal AUDHI*. 3 (1). 42-51.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Clark, S.S & Giacomantonio, S.G. (2015). *Toward Predicting Prosocial Behavior Music Preference and Empathy Differences Between Late Adolescents And Adults*. *Journal Emperical Muxicology Review*.10(1).51-65.
- Elfiandi. (2016). Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini. *Jurnal ilmu-ilmu Kependidikan*. Vol. 7 No 1. 52-60.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenamedia.
- Hayati, S. N & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 4 (1), 52-64.
- Himmah, F & Rahmanawati, F.Y. (2013). Perilaku Prososial Anak Usia Dini di Sentra Bermain Peran TK Al-Furqan Jember. *Jurnal Insight*. 9(1), 1-116
- Hurlock, B. Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan, (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Juwairiah. (2016). Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*. 1(2), 199-133.
- Khairil, Husnuziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. No. 2 Vol. 2. 17-18.
- Mahmud, Bonita. (2019). Permainan Tradisional sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ya Bunaya*. (Vol. 1 No. 1). 58-69.
- Samsiar, A., Syukri, M., & Halida. (2018). Peningkatan Perilaku Prososial Melalui Permainan Galah Hadang Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 7(16). 1-12.
- Saputra, G. A. (2018). Upaya meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Kooperatif di Kelompok A TK *Islamic centre (IC) Guppi IV Sleman*. *Jurnal student uny*.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suryana, Dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press Padang.
- Syahnurmala, H., Syafrida, R., Nirmala, I., Rahayu, E.T. (2022). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun menggunakan *Kind Rubber Rope Games (KIORROGA)* di TKQ Salsabila Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 8(16). 228-238.
- Yusza, R & Marbun, S. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara T.A 2017-2018. *Jurnal Usia Dini*, 4(1). 39-51.