

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PROSOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN DI TAMAN KANAK-KANAK BUNDO
KANDUANG AMPANG GADANG KABUPATEN
LIMA PULUH KOTA**

Yenti Elfira

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

yentielfira77@guru.paud.belajar.id

ABSTRACT

This research aims to improve children's prosocial abilities through the implementation of role-play activities. This research was conducted based on the finding that the prosocial abilities of early childhood children at Bundo Kanduang Kindergarten, Ampang Gadang, have not yet developed optimally. This condition is evident in the low behavior of sharing, helping friends, and showing empathy in various learning activities. The method used is Classroom Action Research (CAR), which was implemented in two cycles, with each cycle covering the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of children in group A at Bundo Kanduang Kindergarten, Ampang Gadang. Research data were collected through observation and documentation, then analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results of the study indicate that the implementation of role-play activities can gradually improve children's prosocial abilities. These changes are indicated by the children's increased ability to interact, cooperate, and show concern for peers. Based on these findings, role-play activities can be used as an alternative learning strategy to develop prosocial behavior in early childhood.

Keywords: *Prosocial Skills, Role Play, Early Childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan prososial anak melalui penerapan kegiatan bermain peran (*role play*). Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan temuan bahwa kemampuan prososial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Bundo Kanduang Ampang Gadang masih belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya perilaku berbagi, membantu teman, serta menunjukkan empati dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, yang refleksi. Subjek penelitian terdiri atas anak kelompok A di TK Bundo Kanduang Ampang Gadang. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi yang dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran

mampu meningkatkan kemampuan prososial anak secara bertahap. Perubahan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, serta menunjukkan kepedulian terhadap teman sebaya. Berdasarkan temuan tersebut, kegiatan bermain peran dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk mengembangkan perilaku prososial pada anak usia dini

Kata Kunci: Kemampuan Prososial, Bermain Peran, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan sosial emosional. Pada masa ini anak berada pada periode golden age, yaitu fase perkembangan yang sangat menentukan pembentukan karakter, sikap, dan kebiasaan yang akan memengaruhi kehidupannya di masa depan. Melalui berbagai pengalaman belajar dan bermain, anak mulai mengenal lingkungan sosial, memahami norma yang berlaku, serta membangun hubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian sejak dini adalah kemampuan prososial. Kemampuan prososial berkaitan dengan

kecenderungan individu untuk melakukan tindakan yang bermanfaat bagi orang lain, seperti berbagi, membantu, bekerja sama, serta menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Saharani dkk. (2021) menjelaskan bahwa perilaku prososial berperan penting dalam membangun hubungan sosial yang positif. Selain itu, perkembangan kemampuan prososial membantu anak dalam berkomunikasi dan menyesuaikan diri pada berbagai situasi sosial (Wahyuni & Sari, 2022). Anak yang memperoleh pengalaman sosial yang memadai pada usia dini umumnya memiliki keterampilan interaksi yang lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kesempatan bersosialisasi yang terbatas (Miyati & Aryani, 2022).

Kemampuan prososial mencakup berbagai perilaku positif seperti berbagi, membantu, bekerja sama, menghargai teman, dan menunjukkan empati. Perilaku

tersebut menjadi fondasi penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan harmonis (Sitepu dkk., 2023). Perkembangannya tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap melalui interaksi sosial sehari-hari. Dalam konteks PAUD, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar untuk mendorong munculnya perilaku prososial. Lingkungan belajar yang mendukung interaksi dan kolaborasi antaranak diyakini mampu meningkatkan perkembangan kemampuan prososial secara lebih optimal (Saharani dkk., 2021). Penelitian Fitri dan Safitri (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan perilaku prososial anak melalui kegiatan kelompok.

Meskipun demikian, berbagai penelitian yang membahas perkembangan sosial anak usia dini masih lebih banyak berfokus pada aspek sosial secara umum. Sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan deskriptif sehingga belum mampu menunjukkan peningkatan kemampuan prososial anak secara

bertahap selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang secara khusus menghubungkan strategi pembelajaran tertentu dengan peningkatan kemampuan prososial yang terukur masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian yang lebih sistematis dengan menggunakan indikator perilaku prososial yang jelas dan dapat diukur.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-kanak Bundo Kandang Ampang Gadang, ditemukan bahwa kemampuan prososial anak belum berkembang secara optimal. Beberapa anak terlihat kurang aktif dalam berinteraksi, cenderung bermain sendiri, serta mengalami kesulitan saat bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Selain itu, perilaku berbagi, menunggu giliran, membantu teman, dan berkomunikasi dengan percaya diri belum tampak secara konsisten. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan melalui kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya mendukung perkembangan kemampuan prososial anak. Hasil observasi tersebut sejalan dengan penelitian Linda dan Mayar

(2022) yang menyatakan bahwa kurangnya stimulasi yang tepat dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial anak.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan prososial anak adalah kegiatan bermain peran. Melalui kegiatan ini, anak memperoleh kesempatan untuk memerankan berbagai situasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat belajar memahami perasaan orang lain, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama. Bermain peran memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan anak mengembangkan perilaku prososial melalui proses peniruan dan keterlibatan aktif. Penelitian Miyati dan Aryani (2022) menunjukkan bahwa bermain peran efektif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian Linda dan Mayar (2022) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial dan rasa percaya diri anak. Selain itu, Musi dkk. (2022) menemukan bahwa aktivitas

outbound role play berdampak positif terhadap perilaku prososial, terutama dalam aspek kerja sama dan komunikasi. Penelitian Nurbaiti dan Zulkarnaen (2025) juga menunjukkan bahwa simulasi sosial efektif dalam membentuk karakter prososial anak usia dini.

Walaupun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus menganalisis peningkatan kemampuan prososial berdasarkan indikator yang terukur, seperti kemampuan berbagi, membantu, dan menunjukkan empati dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan. Selain itu, pemanfaatan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengoptimalkan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan prososial anak masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang menunjukkan perlunya kajian mengenai penerapan kegiatan bermain peran yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan prososial anak. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penerapan kegiatan bermain peran dalam kerangka

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan melalui beberapa siklus tindakan dengan menggunakan indikator prososial yang lebih operasional, yaitu berbagi, membantu, dan empati. Dengan demikian, perkembangan kemampuan prososial anak dapat diamati dan dievaluasi secara lebih objektif.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan prososial anak usia dini melalui penerapan kegiatan bermain peran di Taman Kanak-kanak Bundo Kandung Ampang Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data sesuai tujuan tertentu (Sugiyono, 2021). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis kegiatan

bermain peran, kemudian melaksanakan tindakan, melakukan observasi, dan merefleksikan hasil sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa TK Bundo Kandung yang berjumlah 25 anak. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu 10 anak Kelompok A usia 4–5 tahun. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh dari anak dan data sekunder berupa RPPH, catatan perkembangan, serta dokumentasi kegiatan. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi (Sugiyono, 2021).

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan prososial yang mencakup aspek berbagi (sharing), membantu (helping), dan empati (comforting/empathy) (Halliday dkk., 2024). Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Persentase capaian dihitung menggunakan rumus nilai = $(\text{skor diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100$, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal

75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1 Lembar observasi kemampuan prososial anak usia dini

No	Indikator	Deskripsi Perilaku	Skor (1–4)
1	Berbagi (<i>Sharing</i>)	1. Anak mau berbagi mainan/alat dengan teman secara sukarela	
		2. Anak bersedia meminjamkan barang miliknya kepada teman saat diminta	
2	Membantu (<i>Helping</i>)	3. Anak membantu teman yang mengalami kesulitan tanpa diminta	
		4. Anak ikut membantu membereskan alat bermain atau tugas kelompok bersama teman	
3	Empati (<i>Comforting /Empathy</i>)	5. Anak menunjukkan kepedulian terhadap teman (misalnya menenangkan teman yang	

sedih/terjatuh)

6. Anak memerlukan respon positif saat teman mengalami masalah

(Halliday dkk., 2024)

Selain menggunakan lembar observasi, penelitian ini juga memanfaatkan dokumentasi sebagai instrumen pendukung. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan peserta didik, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama pelaksanaan tindakan. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Bundo Kandung Ampang Gadang, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan waktu pelaksanaan sekitar dua bulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan sepuluh anak dari Kelompok A yang dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang dirancang untuk

memberikan stimulasi terhadap kemampuan prososial melalui aktivitas bermain peran. Penilaian perkembangan anak difokuskan pada tiga aspek utama perilaku prososial, yaitu kemampuan untuk berbagi, perilaku membantu, yang kemampuan untuk menunjukkan empati. Ketiga aspek tersebut diamati melalui beragam perilaku nyata yang muncul selama proses pembelajaran, seperti kesediaan untuk berbagi alat permainan, membantu teman yang mengalami kesulitan, berkolaborasi dalam kelompok, serta menunjukkan perhatian terhadap kondisi teman. Data dihitung menggunakan rumus persentase: $\text{Nilai} = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100$. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 2 Hasil Penelitian Siklus I

No.	Nama	Siklus 1	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	AC	75	83
2	AQ	25	33
3	AU	25	25
4	DL	42	50
5	FT	25	25
6	HN	75	75
7	KL	50	58
8	NA	58	66
9	SN	25	25
10	ZO	50	50
Jumlah		450	490

Rata-rata	45	49
<i>(Olahan peneliti, 2026)</i>		

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama Siklus I, pengetahuan prososial anak-anak masih tergolong kurang memadai. Pada pertemuan pertama, nilai rata-rata yang diraih adalah 45, yang ini meningkat menjadi 49 pada pertemuan yang kedua. Meski ada peningkatan, masih banyak anak yang menunjukkan perilaku prososial yang tidak stabil sepanjang kegiatan berlangsung.

Di fase ini, anak-anak masih tampak membutuhkan bimbingan dari pengajar saat diminta untuk berbagi atau membantu teman-teman mereka. Selain itu, rasa empati juga belum terlihat merata di antara semua siswa. Meskipun demikian, beberapa anak mulai menunjukkan perkembangan yang baik, khususnya dalam hal kerjasama yang interaksi sosial saat melakukan kegiatan bermain peran.

Hasil refleksi setelah pelaksanaan Siklus I mengungkapkan sejumlah tantangan yang mempengaruhi kemajuan anak. Beberapa anak masih belum memahami peran yang mesti mereka ambil, merasa kurang percaya diri saat berinteraksi dengan teman, yang

belum terlibat secara aktif dalam skenario bermain peran yang telah disiapkan. Oleh sebab itu, dalam Siklus II, dilakukan berbagai perbaikan, yaitu dengan memberikan contoh yang lebih jelas, meningkatkan dukungan dari guru, serta menciptakan lingkungan bermain yang lebih menarik yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Selanjutnya, hasil dari penelitian pada Siklus II akan dipresentasikan berikut ini:

Tabel 3 Hasil Penelitian Siklus II

No.	Nama	Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	AC	83	92
2	AQ	33	42
3	AU	33	33
4	DL	50	58
5	FT	25	25
6	HN	83	92
7	KL	58	66
8	NA	75	83
9	SN	25	33
10	ZO	50	58
Jumlah		515	582
Rata-rata		52	58

(Olahan peneliti, 2026)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II memperlihatkan kemajuan yang lebih baik jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Rata-rata nilai anak naik dari 52 pada pertemuan pertama menjadi 58 di pertemuan kedua. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa kegiatan

bermain peran mulai memberikan hasil yang lebih jelas terhadap perkembangan kemampuan prososial anak.

Sebagian besar siswa menunjukkan pertumbuhan nilai pada beberapa indikator yang diamati. Anak-anak tampak lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman, lebih mudah terlibat dalam kegiatan kelompok, yang mulai menunjukkan kepedulian terhadap teman yang memerlukan bantuan. Selain itu, perilaku berbagi yang membantu juga tampak lebih sering selama sesi pembelajaran.

Namun, peningkatan perkembangan belum terdistribusi secara merata di antara semua anak. Beberapa siswa masih menunjukkan kemajuan yang relatif lambat dibandingkan teman sebaya mereka sehingga memerlukan perhatian yang bimbingan yang lebih intensif. Oleh sebab itu peneliti melakukan berbagai perbaikan dalam Siklus III, yaitu dengan memberikan pendampingan yang lebih individual kepada anak yang masih mengalami kesulitan, memperjelas instruksi yang alur kegiatan bermain peran. Selain itu guru juga melakukan pengelompokan yang lebih efektif dengan

memasangkan anak yang kemampuan perkembangannya masih rendah dengan teman yang lebih aktif agar terjadi proses belajar melalui interaksi sebaya.

Selanjutnya, hasil dari penelitian pada Siklus III akan dipresentasikan berikut ini.

Tabel 3 Hasil Penelitian Siklus III

No.	Nama	Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	AC	92	100
2	AQ	58	83
3	AU	42	75
4	DL	58	83
5	FT	42	58
6	HN	92	100
7	KL	75	83
8	NA	83	83
9	SN	42	58
10	ZO	58	75
Jumlah		642	782
Rata-rata		64	80

(Olahan peneliti, 2026)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus III menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Rata-rata kemampuan prososial anak meningkat dari 64 pada Pertemuan 1 menjadi 78 pada Pertemuan 2. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran semakin efektif dalam membantu anak mengembangkan perilaku prososial, seperti bekerja sama, berbagi,

membantu teman, yang menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan skor, terutama AQ, AU, DL, yang ZO yang menunjukkan perkembangan cukup signifikan selama pelaksanaan siklus.

Secara keseluruhan, hasil Siklus III menunjukkan bahwa kemampuan prososial anak berkembang dengan baik setelah mengikuti kegiatan bermain peran secara berkelanjutan. Rata-rata kelas telah mencapai nilai minimum yang ditetapkan sebagai indikator keberhasilan penelitian, yakni dengan nilai rata-rata 80. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada Siklus III sehingga penelitian dinyatakan berhasil yang tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya

2. Pembahasan

Kemampuan prososial merupakan elemen krusial dalam perkembangan sosial anak balita karena berkaitan dengan cara individu berinteraksi secara positif dengan lingkungan mereka. Tindakan prososial mencakup aktivitas berbagi, membantu, berkolaborasi, yang menunjukkan rasa empati kepada

orang lain. Menurut Eisenberg yang kawan-kawan (2015), evolusi perilaku prososial terjadi melalui proses internalisasi nilai-nilai sosial yang berlangsung secara bertahap hingga menjadi bagian dari kepribadian seseorang. Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan pengalaman sosial yang bernilai agar perilaku ini dapat tumbuh dengan baik.

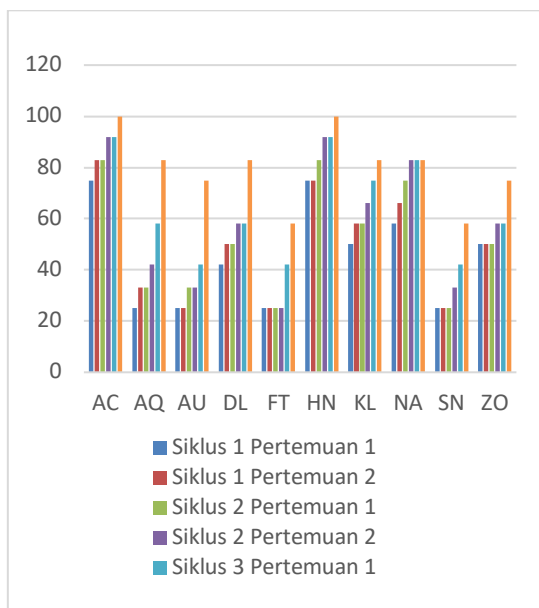
Salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam memberikan pengalaman sosial secara langsung adalah melalui kegiatan bermain peran. Dalam aktivitas ini, anak-anak diberikan peluang untuk menjalani berbagai situasi yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memahami emosi orang lain, belajar untuk bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan komunikasi sosial. Aktivitas bermain peran juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dari pengalaman langsung, bukan hanya dari penjelasan verbal yang diberikan guru. Astini yang Salam (2021) menyatakan bahwa metode bermain peran dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan empati yang kolaborasi karena anak-anak

terlibat secara langsung dalam aktivitas sosial yang signifikan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kemampuan prososial anak meningkat selama pelaksanaan tindakan tersebut. Pada Siklus I, nilai rata-rata masih berada pada level yang rendah karena banyak anak belum terbiasa menunjukkan perilaku berbagi, membantu, atau mengekspresikan kepedulian terhadap teman secara spontan. Setelah adanya perbaikan dalam pembelajaran pada Siklus II, terdapat kemajuan yang lebih baik pada hampir semua indikator yang diamati. Akhirnya, pada siklus III rata-rata nilai peserta didik mencapai nilai minimum yakni 75% sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Capaian tersebut mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain peran mampu memberikan pengalaman sosial yang membantu mereka memahami pentingnya kerja sama, kepedulian, yang sikap saling membantu. Melalui interaksi yang terjadi selama proses bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan perilaku prososial secara langsung sehingga

pemahaman mereka tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga diwujudkan dalam tindakan nyata. Perkembangan kemampuan setiap peserta didik dapat dilihat pada gambar berikut:



Grafik 1 Grafik peningkatan masing-masing peserta didik

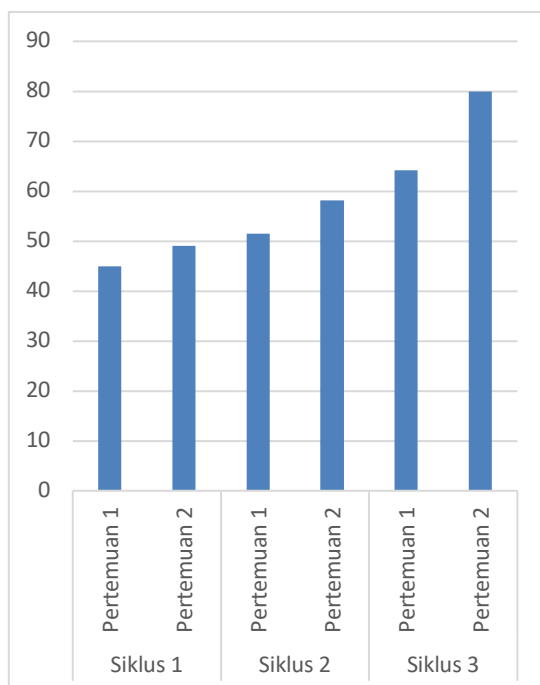
Perkembangan kemampuan prososial anak berdasarkan grafik menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari Siklus I hingga Siklus III setelah diterapkannya metode bermain peran. Sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, yang mengindikasikan bahwa kegiatan bermain peran mampu membantu anak mengembangkan perilaku prososial, seperti bekerja sama, berbagi,

membantu teman, yang menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Peningkatan ini terjadi karena anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung yang mempraktikkan perilaku sosial melalui situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, tingkat peningkatan yang dicapai setiap anak tidak sama. Beberapa peserta didik menunjukkan perkembangan yang sangat baik hingga mencapai kategori tinggi, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan lebih lanjut karena peningkatannya relatif lebih lambat. Namun secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan prososial anak, yang ditandai dengan meningkatnya skor kemampuan prososial pada seluruh peserta didik dari awal hingga akhir penelitian.

Selain dilihat dari perkembangan individu, efektivitas tindakan juga dapat dinilai dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh di setiap pertemuan. Data menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan yang terjadi secara bertahap dari awal hingga akhir

penelitian. Keadaan ini menunjukkan bahwa perubahan strategi pembelajaran yang diterapkan, seperti memberikan contoh yang lebih nyata, meningkatkan pendampingan selama kegiatan, yang pengelolaan aktivitas bermain yang lebih menarik, memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan prososial anak



Grafik 2 Grafik peningkatan masing-masing peserta didik

Berdasarkan rata-rata capaian kemampuan prososial, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan dari Siklus I hingga Siklus III. Rata-rata skor meningkat dari 45 pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 80

pada Siklus III Pertemuan 2. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mampu mengembangkan kemampuan prososial anak secara bertahap, terutama pada aspek kerja sama, berbagi, membantu teman, dan kepedulian terhadap orang lain. Meskipun tingkat perkembangan setiap anak berbeda, hasil penelitian secara umum mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain peran memberikan pengalaman sosial yang mendukung perkembangan perilaku prososial secara berkelanjutan.

Keberhasilan peningkatan kemampuan prososial ini tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong interaksi sosial positif melalui pemberian arahan, contoh perilaku, motivasi, serta pendampingan selama kegiatan berlangsung. Menurut Bodrova dan Leong (2020), perkembangan sosial anak akan lebih optimal apabila memperoleh dukungan atau scaffolding dari orang dewasa dalam aktivitas yang bermakna. Dalam penelitian ini, dukungan tersebut membantu anak

memahami situasi sosial yang diperankan sehingga mereka lebih mudah menerapkan perilaku berbagi, membantu, bekerja sama, dan menunjukkan empati kepada teman.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas bermain peran dalam mengembangkan aspek sosial anak usia dini. Maniti dkk. (2026) menemukan bahwa keterlibatan anak dalam kegiatan bermain peran mampu meningkatkan perilaku berbagi, menolong, dan berempati. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Febrianti dan Wahidah (2024) yang menyatakan bahwa metode bermain peran memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional anak. Kesamaan hasil tersebut memperkuat pandangan bahwa bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman sosial secara langsung.

Meskipun demikian, perkembangan kemampuan prososial belum terjadi secara merata pada seluruh anak. Beberapa anak masih menunjukkan capaian yang relatif lebih rendah dibandingkan teman

sebayanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran perlu disertai dengan pendampingan yang lebih individual serta stimulasi yang berkelanjutan sesuai kebutuhan masing-masing anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan prososial anak usia dini serta membantu pembentukan perilaku sosial yang positif sejak dini.

E. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan aktivitas bermain peran memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan sosial anak-anak usia dini. Peningkatan ini terlihat dari semakin aktifnya anak-anak dalam berbagai interaksi sosial, seperti berbagi dengan teman, memberikan bantuan kepada orang lain, serta menunjukkan rasa peduli yang empati selama pembelajaran. Selain itu, hasil pengamatan di setiap siklus menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan sosial jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan dilakukan.

Namun demikian, tingkat kemajuan yang diraih oleh masing-masing anak tidak sama. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, sementara yang lain masih memerlukan dukungan yang stimulasi yang lebih mendalam. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan sosial sangat tergantung pada karakteristik individu, sehingga strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan setiap anak.

Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas bermain peran dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk merangsang perkembangan sosial anak-anak usia dini. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat menciptakan berbagai skenario bermain peran yang lebih bervariasi, menarik, yang relevan dengan pengalaman sehari-hari anak. Selain itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mengombinasikan aktivitas bermain peran dengan metode pembelajaran lainnya untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dalam mengembangkan kemampuan sosial anak-anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2022). Pengembangan media game edukasi untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513.
- Astini, B. N., & Salam, A. (2021). Pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–130.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2020). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education (3rd ed.)*. Pearson.
- Desvianti, E. (2023). Menurunkan perilaku agresif siswa taman kanak-kanak melalui aktivitas bermain peran prososial. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 45–54.
- Eisenberg, N., Spinrad, T. L., & Knafo-Noam, A. (2015). *Prosocial development*. In R. M. Lerner (Ed.), *Handbook of child psychology and developmental science*. Wiley.
- Febrianti, S. F. D., & Wahidah, F. (2024). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Role Playing. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora Yang Pendidikan*, 6(2), 12-24.
- Febriyani, V. R., & Arbarini, M. (2025). Pola asuh yang perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal*

- Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1568–1581.
- Fitri, A. W., & Safitri, I. D. (2022). Stimulasi perilaku prososial melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(2), 343–351.
- Halliday, S. E., Palma, M. A., & Farrant, B. M. (2023). Prosocial behavior in early childhood across boys and girls: Associations among parent- and teacher-report and child behavior on the dictator game. *Early Child Development and Care*.
- Linda, L., & Mayar, F. (2022). Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui metode bermain peran. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 193–198.
- Maniti, Y. S., Alokabel, E. D., Bulan, D. M., Bekak, D. A., & Amseke, F. V. (2026). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal E-MAS (Edukasi yang Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(4), 126-134.
- Miyati, I., & Aryani, R. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16050–16057.
- Musi, M. A., Ilyas, S. N., & Bunduk, G. (2022). Pengaruh kegiatan outbound role play terhadap perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 210–219.
- Nurbaiti, A., & Zulkarnaen, Z. (2025). Efektivitas mendongeng dalam mengembangkan karakter prososial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 275–284.
- Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan perilaku prososial anak usia 4–5 tahun. *JP2KG AUD*, 2(1), 19–30.
- Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Hasibuan, L. (2023). Perbedaan perilaku prososial anak usia dini ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3618–3626.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, yang R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain kooperatif tipe make a match pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961–6969.
- Wijayanti, D. A., & Katoningsih, S. (2022). Problem based learning dalam meningkatkan perilaku prososial anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5886–5896.