Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGARUH VIDEO INTERAKTIF CIKA CIKI TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Wedia Berlianti[1], Devi Risma[2], Daviq Chairilsyah[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Riau[1,2,3]
[1]wedia.berlianti0187@student.unri.ac.id, [2]devi.risma@lecturer.unri.ac.id,
[3]daviq.chairilsyah@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

Early childhood prosocial behavior is essential for social-emotional development, yet many children aged 5-6 years at RA Azkiyah still demonstrate egocentric tendencies, such as difficulty sharing, cooperating, and showing empathy. This study aims to analyze the effect of the Cika Ciki interactive video on the prosocial behavior of children aged 5-6 years at RA Azkiyah, Kuantan Singingi Regency. Employing a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design, the sample consisted of 19 children selected through saturated sampling. Data were collected via observational rating scales and analyzed using paired sample t-test and normalized gain (N-Gain). The results revealed a significant increase in the mean prosocial score from 8.16 (Starting to Develop) at pretest to 15.47 (Developing Very Well) at posttest ($p < 0.001$, $t = -20.372$). The N-Gain score reached 61.77% (moderate category), proving that the Cika Ciki interactive video significantly improves early childhood prosocial behavior.

Keywords: cika ciki interactive video, prosocial behavior, children aged 5-6 years

ABSTRAK

Perilaku prososial anak usia dini penting untuk perkembangan sosial-emosional, tetapi banyak anak usia 5-6 tahun di RA Azkiyah masih menunjukkan kecenderungan egosentris, seperti kesulitan berbagi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video interaktif cika ciki terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pra-eksperimen one-group pretest-posttest*, sampel penelitian terdiri dari 19 anak yang dipilih melalui teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) serta gain ternormalisasi (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata skor perilaku prososial dari 8,16 (Mulai Berkembang) pada *pretest* menjadi 15,47 (Berkembang Sangat Baik) pada *posttest* ($p < 0{,}001$, $t = -20{,}372$). Perolehan N-Gain sebesar 61,77% (kategori sedang) membuktikan bahwa media video interaktif cika ciki berpengaruh sangat signifikan dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini.

Kata Kunci: video interaktif cika ciki, perilaku prososial, anak usia 5-6 tahun

A. Pendahuluan

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial yang ditandai dengan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya. Kebutuhan interaksi sosial telah dirasakan sejak dini, dan pada masa awal perkembangan (usia 2–6 tahun) anak memiliki karakteristik sosial yang khas. Meskipun periode ini kerap disebut sebagai *problem age* karena munculnya sifat egosentris dan keras kepala, masa ini juga merupakan fase tempat anak sangat senang bermain yang menjadi sarana penting untuk belajar berhubungan sosial dengan teman sebayanya (Tresna et al.,2020)

Sifat egosentris pada anak usia dini merupakan hal yang wajar, namun perlu mendapatkan pembinaan secara bertahap melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk melatih anak berperilaku prososial. Sejalan dengan pentingnya perkembangan sosial tersebut, salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah perilaku prososial. Perilaku prososial adalah perilaku sukarela yang bertujuan untuk menguntungkan orang lain, seperti membantu, bekerja sama, berdonasi, dan berbagi (Rahiem, 2023). Perilaku prososial dapat diartikan yaitu mendorong seseorang untuk berinteraksi, bekerjasama, dan menolong orang lain tanpa mengharapkan sesuatu. Perilaku prososial memberikan manfaat positif terhadap kehidupan bermasyarakat. Perilaku prososial akan memberikan rasa keharmonisan, kedamaian, rasa saling menyayangi dan menghormati satu sama lain (Titin et al., 2024)

Sejalan dengan pandangan tersebut, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memuat nilai-nilai prososial dapat membantu meningkatkan perilaku sosial positif anak, seperti sikap tolong-menolong, berbagi, dan bekerja sama (Lita et al., 2023). Bagi anak usia dini, perilaku prososial berkaitan erat dengan kemampuan untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitar, seperti berbagi, bekerja sama, serta menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Dalam penelitian ini, perilaku prososial menggunakan teori Mussen dalam Pascharani & Suryo, (2023) anak yang memiliki perilaku prososial yang baik, mempunyai karakteristik: (1) Berbagi, yaitu bersikap murah hati kepada orang lain

dengan memberikan dukungan baik secara fisik maupun mental, serta memberikan sesuatu kepada orang yang terkena musibah, (2) Kerjasama, yaitu bekerja atau melakukan kegiatan bersama-sama berdasarkan kesepakatan untuk mencapai tujuan bersama, (3) Menolong, yakni membantu orang lain dengan meringankan beban fisik atau psikologis mereka, (4) Bertindak jujur, kesediaan melakukan sesuatu seperti apa adanya, tidak berbuat curang, (5) Berbagi rasa, yaitu kesediaan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

Kondisi nyata di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi menunjukkan bahwa fenomena permasalahan dimana perkembangan perilaku prososial anak kelompok B (usia 5–6 tahun) belum berkembang secara optimal. Hasil observasi awal mencatat bahwa 15 dari 19 anak masih mengalami hambatan sosial, seperti membiarkan teman yang jatuh tanpa menolong, enggan mengantri dan berebut mainan hingga memicu perkelahian, cepat bosan akibat media pembelajaran yang terbatas, serta menolak berbagi makanan. Permasalahan ini menegaskan pentingnya intervensi media yang lebih komunikatif dan interaktif.

Sejalan hal itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa kegiatan interaksi dan kolaborasi memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berbagi, bergiliran, mengikuti aturan, bernegosiasi, bekerja sama, dan saling membantu. Dengan demikian, perilaku berbagi, kerja sama, menolong, bertindak jujur, dan berbagi rasa merupakan perilaku yang penting untuk distimulasi dan dikembangkan pada anak usia dini agar anak mampu membangun hubungan sosial yang positif dengan teman dan lingkungannya (Hikmah et al., 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan stimulasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan contoh perilaku prososial secara konkret dan menarik bagi anak. Video interaktif cika ciki dapat menjadi salah satu alternatif karena menyajikan, contoh perilaku prososial, gambar, tokoh, suara, animasi, permainan yang dapat mestimulasi perilaku prososial anak. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen

media digital seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan aktif dengan konten pembelajaran (Novi et al., 2022)

Berdasarkan permasalahan tersebut, fokus dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis gambaran perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi sebelum dan sesudah diterapkannya media video interaktif cika ciki, serta mengukur besarnya pengaruh penggunaan media tersebut dalam meningkatkan perilaku prososial anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa sumbangsih pemikiran bagi pengembangan keilmuan PAUD, serta manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam menghadirkan inovasi media pembelajaran prososial berbasis teknologi dan kearifan lokal.

Media multimedia interaktif merupakan salah satu media yang cukup akrab digunakan, namun masih jarang digunakan dalam pembelajaran (Hidayatu et al., 2021). Media video animasi interaktif sangat layak dan efektif digunakan untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun, di mana empati merupakan komponen penting dari perilaku prososial seperti sikap peka terhadap perasaan orang lain dan kasih sayang (Hikmah et al., 2023).

Pemberian video interaktif memungkinkan anak memperoleh rangsangan belajar melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan sehingga pesan-pesan sosial dapat dipahami lebih mudah dan kapasitas belajar anak meningkat. Hal ini sesuai dengan temuan Eka & Nenny, (2022) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membuat belajar anak menjadi lebih variatif, menarik, dan memotivasi anak, karena melibatkan pengalaman visual dan auditori secara langsung sehingga pemahaman materi meningkat, karena itu video pembelajaran interaktif layak dijadikan media dalam upaya mengembangkan perilaku prososial anak usia dini.

Penelitian lain juga menjelaskan bahwa melalui penelitian berjudul *Development of the Gimalong Interactive Video to Promote Prosocial Behavior and Digital Literacy in Early Childhood* menunjukkan bahwa video interaktif yang dikembangkan untuk

anak usia 5–6 tahun memperoleh hasil efektivitas berkategori tinggi dalam menstimulasi perilaku prososial (Haniya et al., 2025).

Penggunaan video interaktif ini selaras dengan teori Bandura dalam Euis et al.,(2026) menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari perilaku melalui proses pengamatan terhadap model dan peniruan perilaku yang diamati, dalam konteks pendidikan anak usia dini video interaktif dapat menyajikan contoh perilaku prososial yang memungkinkan anak mengamati, mengingat, dan mempraktikkan tindakan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi video interaktif dan berbagai aktivitas pembelajaran dalam mendukung perilaku prososial anak, tetapi penelitian ini berfokus pada lima indikator yang dikembangkan melalui berbagai permainan tradisional yang dekat dengan kehidupan anak, yaitu terompah panjang, gobak sodor, tam tam buku, serta kucing dan tikus yang terdapat didalam video interaktif cika ciki. Pemilihan permainan tradisional tersebut didasarkan pada nilai-nilai sosial yang terkandung didalamnya, seperti kerja sama, tolong-menolong, berbagi, dan kepedulian terhadap teman. Video interaktif cika ciki adalah tipe video, mengajak penonton bisa langsung berinteraksi dengan isi video, yaitu dengan memberikan instruksi mengajak anak bermain permainan yang di dalam video. Melalui penyajian permainan dalam bentuk video interaktif cika ciki, anak tidak hanya mengenal dan melestarikan permainan tradisional, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Setiap permainan dapat menampilkan situasi yang mendorong anak untuk berinteraksi, mengikuti aturan, bekerja sama dalam kelompok, serta menghargai teman sehingga dapat mestimulasi perkembangan perilaku prososial anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video interaktif cika ciki terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode eksperimen *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini

digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif cika ciki terhadap perilaku prososial anak dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada desain ini, anak terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal perilaku prososial, kemudian diberikan perlakuan berupa video interaktif cika ciki, dan selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan perilaku prososial setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di RA Azkiyah yang beralamat di Dusun Penghijauan, Desa Pasar Baru Pangean, Kecamatan Pangean, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau yang berjumlah 19 orang anak (5 anak laki-laki dan 14 orang anak perempuan). Variabel dalam penelitian ini terdiri atas video interaktif cika ciki sebagai variabel independent dan perlaku prososial sebagai variabel dependen.

Teknik pengumpulan data melalui observasi serta dokumentasi. Instrumen utama yaitu lembar observasi perilaku prososial yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest.* Observasi dilakukan melalui kegiatan sehari-hari anak yaitu seperti, makan bersama dan bermain bersama. Indikator yang diamati meliputi: (1) Berbagi, yaitu bersikap murah hati kepada orang lain dengan memberikan dukungan baik secara fisik maupun mental, serta memberikan sesuatu kepada orang yang terkena musibah, (2) Kerjasama, yaitu bekerja atau melakukan kegiatan bersama-sama berdasarkan kesepakatan untuk mencapai tujuan bersama, (3) Menolong, yakni membantu orang lain dengan meringankan beban fisik atau psikologis mereka, (4) Bertindak jujur, kesediaan melakukan sesuatu seperti apa adanya, tidak berbuat curang, (5) Berbagi rasa, yaitu kesediaan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

Perlakuan diberikan sebanyak empat kali pertemuan menggunakan video interaktif cika ciki yang dirancang untuk mengajak anak berinteraksi secara langsung melalui instruksi bermain interaktif yang mencakup empat permainan tradisional, yaitu terompah panjang, tam-tam buku, gobak sodor, serta kucing dan tikus. Setiap permainan menyajikan situasi sosial yang kaya akan nilai kerja sama, tolong-menolong, berbagi, bersikap jujur, dan empati. Melalui penayangan perilaku

prososial dan sesi praktik bermain, media ini mendorong anak untuk berinteraksi, mematuhi aturan, bekerja sama dalam kelompok, serta menghargai teman, sehingga efektif dalam menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak usia dini.

Instrumen penelitian menggunakan skala penelitian 1-4, yaitu skor 1 Belum Berkembang (BB), skor 2 Mulai Berkembang (MB), skor 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor 4 Berkembang Sangat Baik (BSB). Data hasil observasi *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis secara kuantitatif menggunakan *IBM SPSS Statistics* yaitu, statistik deskriptif, uji homogenitas, uji normalitas, uji hipotesis, dan analisis N-Gain. Uji homogenitas menggunakan *Chi-Square*, sedangkan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample Test.*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi Dusun Penghijauan, Desa Pasar Baru Pangean, Kecamatan Pangean, Kabupaten Kuantan Singingi dengan jumlah subjek sebanyak 19 anak. Penelitian dilakukan melalui tahap *pretest*, pemberian perlakuan dengan menggunakan video interaktif cika ciki sebanyak empat kali pertemuan dan *posttest*. Data perilaku prososial anak diperoleh melalui lembar observasi yang memuat lima indikator, yaitu berbagi kepada teman yang membutuhkan, kerjasama demi tercapainya suatu tujuan, tolong menolong sesame teman yang membutuhkan, bertindak jujur seperti apa adanya, dan berbagi perasaan dengan orang lain dalam suka dan duka.

1. *Pretest* (sebelum perlakuan)

Pada tahap *pretest*, dilakukan sebelum diberikan perlakuan menggunakan video interaktif cika ciki. Tujuan pelaksanaan pretest adalah untuk mengetahui kondisi awal perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Pengamatan dilakukan melalui kegiatan sehari-hari yang diamati selama dua hari. Data yang diperoleh kemudian dinilai berdasarkan lima indikator perilaku prososial dengan skala penilaian 1-4.

Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 19 anak, sebanyak 2 orang anak atau 10,53%

berada pada kategori Belum Berkembang (MB), 15 orang anak atau 78,95% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 2 orang anak atau 10,53% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Secara keseluruhan, skor *pretest* yang diperoleh adalah 155 dari skor ideal 380, dengan rata-rata skor sebesar 8,16 dan persentase sebesar 40,79%.

2. *Treatment* (perlakuan menggunakan video interaktif cika ciki)

Setelah pelaksanaan *pretest*, anak diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan video interaktif cika ciki sebanyak empat kali pertemuan.Video interaktif cika ciki Perlakuan dilakukan melalui penggunaan video interaktif cika ciki yang memuat permainan tradisional, yaitu terompah panjang, gobak sodor, tam-tam buku, serta kucing dan tikus. Pelaksanaan perlakuan meliputi penayangan video, pengenalan cara bermain, pemberian instruksi dan pertanyaan sederhana, serta praktik permainan secara langsung bersama teman.

Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati contoh perilaku prososial, mengikuti aturan, berkoordinasi dengan teman, berbagi, membantu, dan menunjukkan kepedulian. Pada setiap pertemuan, anak menonton satu permainan yang ada didalam video interaktif cika ciki. Setelah penayangan video, anak diberikan kesempatan untuk memainkan permainan yang sudah ditonton. Dengan demikian, perlakuan tidak hanya berupa kegiatan menonton video, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan bermain.

Selama pemberian perlakuan, anak diberikan kesempatan untuk memahami perilaku yang ditampilkan melalui video dan menghubungkan dengan keadaan yang dapat mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

3. *Posttest* (setelah perlakuan)

Posttest dilakukan setelah *treatment* (perlakuan) menggunakan video interaktif cika ciki selesai diberikan. Tujuan pelaksanaan *posttest* yaitu untuk mengetahui kondisi perilaku prososial anak setelah memperoleh perlakuan. Pengamatan dilakukan melalui kegiatan sehari-hari dengan menggunakan lembar observasi dan

indikator yang sama seperti pada tahap *pretest.*

Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan perilaku prososial anak. Dari 19 orang anak , sebanyak 7 orang anak atau 36,84% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 12 orang anak atau 63,16% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak terdapat anak yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0%. Skor *posttest* yang diperoleh adalah 294 dari skor ideal 380, dengan rata-rata sebesar 15,47 dan persentase sebesar 77,37%.

Uji Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai hasil perilaku prososial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa video interaktif cika ciki. Data yang dianalisis meliputi jumlah subjek, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, dan standar deviasi.

Tabel 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Data	N	Min	Max	Mean	SD
Pretest	19	5	12	8,16	1,95
Posttest	19	12	19	15,47	2,06

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata perilaku prososial anak meningkat dari 8,16 pada *pretest* menjadi 15,47 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kondisi perilaku prososial anak setelah diberikan perlakuan menggunakan video interaktif cika ciki.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* memiliki varians yang homogen. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan *Chi-Square* dengan bantuan *IBM SPPS Statistics.* Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05, sedangkan apabila nilai signifikansi < dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

Test Statistics		
	Pretest	***Posttest***
Chi-Square	**5.947[a]**	**4.158[b]**
df	**5**	**7**
Asymp. Sig.	**.311**	**.761**

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,311 dan *posttest* sebesar 0,761. Nilai tersebut > 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dinyatakan homogen.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* perilaku prososial anak menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics* dengan uji *Shapiro-Wilk*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05, sedangkan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
Data	Statistik	Df	Sig.
Pretest	0,915	19	0,090
Posttest	0,952	19	0,420

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,090 dan data *posttest* sebesar 0,420. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan analisis deskriptif, uji homogenitas, uji normalitas, tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa video interaktif cika ciki.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample Test*, dimana tes dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan video interaktif cika ciki terhadap perilaku prososial anak yang terdapat pada eksperimen.

Tabel 4 Hasil Uji *Paired Sample Test*

Paired Sample Test			
95% Confidence Interval of the Difference			
	T	*df*	*Sig.(2-tailed)*
Pretest-Posttest	-20.372	18	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample Test* menunjukkan nilai t-hitung sebesar -20.372 dengan df = 18 dan nilai signifikansi *Sig.* (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai sig < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video interaktif cika ciki terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

Uji N-Gain

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan menggunakan pvideo

interaktif cika ciki, penelitian ini menggunakan perhitungan N-Gain. Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan perilaku prososial berdasarkan skor *pretest* dan *posttest* dengan mempertimbangkan skor maksimum yang dapat diperoleh.

$$G = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest} x\ 100\%$$

$$= \frac{294-155}{380-155}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{139}{225}\ x\ 100\%$$

= 0,6177x 100%

= 61,77%

Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 61,77%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemberian video interaktif cika ciki dapat meningkatkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun dengan Tingkat peningkatan pada kategori sedang.

Pembahasan

Sebelum diberikan media video interaktif cika ciki, hasil observasi awal menunjukkan bahwa perilaku prososial anak usia usia 5-6 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) 40,79%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu menunjukkan sikap seperti berbagi, bekerja sama dan membantu secara konsisten (Saharani et al., 2021).

Perilaku berbagi pada anak prasekolah menunjukkan pola perkembangan yang dipengaruhi oleh situasi dan tuntutan kegiatan (Sina et al., 2024). kolaborasi dengan teman sebaya merupakan keterampilan penting pada anak usia dini yang dapat didukung melalui strategi pembelajaran, seperti pembagian peran, keterlibatan aktif anak dalam menyelesaikan tugas bersama, serta bimbingan orang dewasa (Samantha et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak. Meskipun ada kekhawatiran tentang dampak negatifnya, jika digunakan dengan bijak, media dapat mendorong kreativitas (Henward, 2018). Berdasarkan uraian ini, perilaku prososial anak selama pretest masih rendah,terutama dalam berbagi, bekerja sama, menolong, bersikap jujur, dan berempati. Oleh karena itu, peningkatan perilaku prososial anak perlu dilakukan melalui Video Interaktif Cika Ciki.

Setelah perlakuan berupa penggunaan Video Interaktif Cika Ciki diberikan kepada anak, terjadi peningkatan signifikan pada perilaku prososial anak sudah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 77,37%. Di sisi lain, media video interaktif cika ciki yang memperkenalkan budaya lokal pada masa kanak-kanak efektif dalam membentuk karakter sosial dan emosional yang kuat (Mardliyah et al., 2020).

Peningkatan signifikan dalam perilaku prososial terlihat setelah perlakuan, terutama dalam aspek berbagi. Anak menunjukkan kemauan untuk berbagi, baik dalam bentuk dukungan fisik maupun emosional. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak bersedia meminjamkan mainan dan mengajak teman-teman mereka bermain bersama. Temuan ini sejalan dengan hasil temuan Rohima et al., (2023) mencatat peningkatan perilaku anak yang mendorong teman untuk bermain bersama dan saling menyemangati kita menghadapi kesulitan dalam permainan.

Pada aspek bekerja sama anak sudah menunjukkan peningkatan. Perilaku tersebut dapat ditunjukkan melalui keterlibatan anak dalam kegiatan kelompok, kesediaan mengikuti kesepakatan bersama, pembagian tugas, serta usaha membantu teman untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sebagai contoh, ketika bermain terompah panjang, anak berusaha menyesuaikan langkah dengan teman satu kelompok agar dapat berjalan bersama menuju garis akhir.

Pada aspek saling membantu, anak-anak menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Anak-anak mulai menunjukkan kepedulian yang lebih besar terhadap teman yang membutuhkan bantuan, baik secara spontan maupun ketika diarahkan. Hal ini diperkuat oleh temuan Wahyuni et al., (2023) yang melaporkan bahwa anak-anak secara konsisten membantu teman yang mengalami kesulitan, seperti ketika mereka jatuh atau ketika mereka tidak memiliki mainan.

Perilaku jujur juga mengalami perkembangan positif. Anak menunjukkan sikap terbuka kepada guru dan teman, termasuk mengakui kesalahan atau menerima kekalahan dalam permainan. Aspek empati juga menunjukkan kemajuan yang signifikan. Anak-anak mulai mampu merasakan dan memahami perasaan

teman-teman mereka dengan lebih baik. Mereka menunjukkan respons emosional yang tepat, seperti bertanya ketika melihat teman mereka sedih atau menawarkan bantuan secara sukarela.Temuan ini sesuai dengan penelitian Wulandari, (2023) yang menyatakan bahwa memahami respons emosional temsn merupakan bagian penting dari perkembangan empati pada masa kanak-kanak awal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video interaktif cika ciki berpengaruh signifikan dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Sebelum perlakuan, perilaku prososial berada pada kategori Mulai Berkembang, yang menunjukkan bahwa anak belum optimal dalam menampilkan perilaku seperti berbagi membantu, dan bekerja sama. Setelah menggunakan video interaktif cika ciki, perilaku prososial meningkat menjadi Berkembang Sangat Baik. Peningkatan perilaku prososial juga ditunjukkan melalui hasil N-Gain sebesar 61,77% yang berada pada kategori sedang. Oleh karena itu, guru dan lembaga PAUD disarankan untuk memanfaatkannya.

DAFTAR PUSTAKA

Eka, J., & Nenny, M. (2022). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3300–3313. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198

Euis, T., Ai, R., & Eli, R. (2026). Application of bandura ’ s social cognitive theory in early childhood learning through observation and imitation of positive behavior. *Edu Happiness Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, *05*(1), 70–80.

Haniya, Lasarus, M. Y. M., Patria, S. W., Andi, K., Ruqoyyah, F., & Utari, D. (2025). Development of the gimalong interactive video to promote prosocial behavior and digital literacy in early childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECER)*, *4*(1), 173–189. https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i1.15291

Henward, A. S. (2018). Examining discursive formations in early childhood media research: A genealogical analysis. *Global Studies of Childhood*, *8*(3), 225–237. https://doi.org/10.1177/2043610618797512

Hidayatu, M., Yulia, W. A. E., & Rifqi, M. (2021). Pengembangan multimedia interaktif tema alam semesta pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1164–1172.

https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619

Hikmah, Hapidin, & Aulia, S. (2023). Pengembangan media video animasi interaktif untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, *1*(4), 802–818.

Lita, A., Ceria, H., & Fikrie. (2023). Peningkatan perilaku prososial melalui media : Studi eksperimental. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3737–3744. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3644

Mardliyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2020). Sekolah keluarga: Menciptakan lingkungan sosial untuk membangun empati dan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 576. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665

Novi, N., Widya, A., & Zahrina, A. (2022). Penggunaan video pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. *Jurnal AUDHI*, *4*(2), 64–71.

Pascharani, S. A., & Suryo, E. (2023). Pengembangan penelitian terhadap tingkah laku altruisme prososial. *ResearchGate*, *1*(1).

Rahiem, M. D. H. (2023). Upaya orang tua dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, *6*(1), 20–29. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.440

Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Mardi putra 01 kota batu. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, *2*(1), 19–30. https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.19-30

Samantha, B., Esther, Y., Leah, B., Maisha, M., Linda, W., Elizabeth, D., & Michal, P. (2024). Improving young children's peer collaboration in early educational settings: A systematic review. *Review of Education*, *12*(2), 1–34. https://doi.org/10.1002/rev3.3484

Sina, G., Jess, A., Rachel, L., & Annette, M. E. H. (2024). Task demands matter in shaping how preschoolers express instrumental helping, comforting, and sharing: A longitudinal analysis. *Journal of Experimental Child Psychology*, *243*, 105929. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.105929

Titin, S., Nur, A. H. Z., Siti, L. N., & Ubaydillah. (2024). Peningkatan perilaku prososial dalam sekolah dasar. *Jurnal Panrita*, *5*(2), 73–79.

Tresna, D. A. R., Mira, M., & Eva, G. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *4*(01), 181–190. https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233

Wahyuni, A. S., Qonita, Q., & Mulyana, E. H. (2023). Pengaruh metode storytelling dalam meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, *2*(1), 11–22. https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i1.2416

Wulandari, S. F. (2023). *Meningkatkan kemampuan berempati anak usia 5-6 tahun melalui cooperative learning*.