

Jurnal Care (*Children Advisory Research and Education*): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 12, No. 1, Juli 2024 (69-78)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.19735>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Peningkatkan Perilaku Prososial melalui Media *Magic Tree* pada Anak Usia 4-5 Tahun

Rina Lusiana^{1✉}, Narendradewi Kusumastuti², Octavian Dwi Tanto³

^{1,2,3}STKIP Modern Ngawi, Ngawi, Indonesia

^{1✉}rinalusiana140694@gmail.com

Received: 09-05-2024

Accepted: 25-06-2024

Published: 01-07-2024

Abstrak

Perilaku prososial anak pada KB Kasih Ibu Kebon belum berkembang secara optimal karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan model pembelajaran yang masih klasikal serta guru masih menggunakan media lembar kerja anak sebagai bahan ajarnya. Perilaku sosial termasuk salah satu kompetensi afektif yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial melalui media *magic tree* pada KB Kasih Ibu Kebon. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah 16 siswa KB Kasih Ibu Kebon, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah skala, pedoman observasi dan pedoman wawancara. Indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 78%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *magic tree* dapat meningkatkan perilaku prososial anak pada KB kasih Ibu Kebon. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 3 tindakan. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan prososial anak meningkat dari 11,87% pada observasi awal menjadi 25% pada siklus 1 dan meningkat hingga mencapai 81,25% pada siklus 2. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih dapat saling menghargai, menaati aturan yang berlaku dalam permainan, dan menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif seperti memasang gambar dan angka serta mengkreasikan kartu yang dipilih.

Kata Kunci: kelompok bermain; *magic tree*; perilaku prososial

Abstract

Children's prosocial behavior at the Kasih Ibu Kebon KB has yet to develop optimally because teachers' learning media is less attractive, the learning model is still classical, and teachers still use children's worksheets as teaching materials. Social behavior is one of the affective competencies that needs to be developed in the learning process. This classroom action research aims to increase prosocial behavior through *magic tree* media at the Kasih Ibu Kebon KB. This research uses a classroom action research approach using the Kemmis and McTaggart model. The subjects of this research were 16 students of KB Kasih Ibu Kebon, Paron District, Ngawi Regency. The data collection techniques used were observation and interviews. The instruments used are scales, observation guidelines, and interview

guidelines. The success indicator set is 78%. The research shows that magic tree media can increase children's prosocial behavior in Ibu Kebon's family planning program. This research was conducted in 2 cycles, each consisting of 3 actions. This research shows that children's prosocial abilities increased from 11.87% in the initial observation to 25% in cycle 1 and 81.25% in cycle 2. These results were also supported by observations and interviews, which showed that students became more able to respect each other, obey the rules that apply in the game, and show enthusiasm in playing positive competitive games such as matching pictures and numbers and creating creativity with the chosen cards.

Keywords: *magic tree; playgroup; prosocial behavior*

Pendahuluan

Salah satu karakter yang harus dimiliki anak yaitu aspek perilaku prososial. Perilaku sosial yang positif dapat disebut juga dengan perilaku prososial yaitu perilaku yang mempunyai akibat atau konsekuensi yang menguntungkan orang lain. Perilaku sosial termasuk salah satu kompetensi afektif yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari peningkatan kemampuan ini adalah menolong anak menguasai berbagai keterampilan hidup melalui program-program terstruktur yang diselenggarakan dalam kegiatan kelompok-kelompok (Dea Annisa, Nurhayati Djamas, 2020).

Permendikbud No 146 tahun 2014 menyatakan bahwa perilaku prososial melalui perbuatan secara spontan merupakan indikator yang diharapkan dicapai oleh anak seperti sikap saling menghargai, tolong menolong, bekerjasama dan mau mengantri dalam giliran, mempunyai sikap empati terhadap sesama. Hal ini didasari bahwa sikap prososial itu bukan bawaan sejak lahir tetapi perlu adanya stimulus atau rangsangan yang diperoleh dari hasil pembelajaran atau pengalaman belajar baik dilingkungan formal dan informal (Mahrita, 2019).

Penelitian peningkatan sikap prososial pada anak sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizki Amalia(2022), Fitria Fitria, Hanggara Budi Utomo, dan Linda Dwiyantri (2020), Sevi Wahyuni Dan Hasriani (2023), Dea Annisa dan Nurhayati Djamas (2020), dan Dwi Arta Wijayanti dan Sri Katoningsih (2022). Kelima penelitian ini menjadi referensi bahwa sikap prososial anak sangat penting untuk dikembangkan. Anak di Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon menunjukkan sebagian besar masih belum optimal dan perlu peningkatan dalam berperilaku prososial dalam kegiatan sehari-hari. Dari 16 anak ada 1 anak atau sekitar 6,25% yang belum berkembang (BB), 9 anak atau 56,25% berada pada kriteria mulai berkembang (MB), 4 anak atau 25% berada di kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak atau 12,5% berada di kriteria berkembang sangat baik (BSB). Anak yang masih mengalami masalah dengan perilaku prososial adalah sekitar 63% dari jumlah keseluruhan anak. Permasalahan tersebut muncul karena beberapa faktor antara lain yaitu kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan model pembelajaran yang masih klasikal serta guru masih menggunakan media lembar kerja anak sebagai bahan ajarnya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di kelas KB Kasih Ibu Kebon selama proses pembelajaran masih terlihat anak tidak menghargai karya temannya dan mengejek hasil pekerjaan teman. Selain itu, anak juga masih berebut untuk mengumpulkan tugas dan selalu menyerobot antrian teman. Hal ini membuat suasana kelas menjadi gaduh dan tidak kondusif. Selama pembelajaran anak juga cenderung pasif dan tidak terlihat antusias mengikuti kegiatan. Anak tampak asyik dengan temannya dan tidak memperhatikan perintah dan penjelasan dari guru.

Kurnia menjabarkan perilaku prososial anak belum menjadi bagian pembiasaan karena pembelajaran yang bersifat individual sehingga kemampuan sosial anak belum terstimulasi. Sebagian anak tersebut belum mau merelakan peralatan pembelajaran untuk saling berbagi dengan teman walaupun sudah diingatkan oleh guru. Di samping itu, kemampuan berempati anak masih rendah, anak sudah diarahkan untuk membantu teman, tetapi sepertinya anak tidak mau membantu. Kejadian yang lain adalah anak sering mengganggu dan bertengkar sebelum selesai tugasnya, belum berkembang sikap kooperatif atau kerjasama dengan teman, fokus anak masih pada diri sendiri, dan tidak menghiraukan teman sekelompoknya (Fitria & dkk, 2020).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain bagi anak memiliki peranan yang penting untuk mengembangkan perilaku sosialnya sebelum anak mulai berteman. Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Permainan dalam pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media konkret. Pada penelitian Putro (Wijaya & dkk, 2021) menerangkan bahwa penggunaan media konkret bertujuan untuk memberikan wujud nyata dalam materi pembelajaran dan meningkatkan minat perhatian dan aktivitas anak.

Media *magic tree* merupakan sebuah media yang konkret yang berbentuk minatur pohon kering yang nantinya akan diisi atau dihias oleh anak menggunakan gambar-gambar sesuai tema pada saat pembelajaran di Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon. Kegiatan menempel gambar pada ranting yang dilakukan secara bergantian akan mengasah perilaku sosial emosional anak khususnya perilaku prososial. Dalam kegiatan permainan tersebut anak dapat meningkatkan sikap saling menghargai, mau mengantri dan mau bekerjasama serta tolong-menolong antar teman.

Menurut Jean Piaget Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang - ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Teori kognitif ini menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Dalam teori ini dipercaya bahwa afeksi dan emosi manusia muncul dari proses yang sama dalam tahapan tumbuh kembang kognitif (Hayati & Putro, 2021).

Anak di KB Kasih Ibu Kebon masih mengalami beberapa permasalahan yaitu: 1) anak masih kurang dalam sikap saling menghargai, 2) anak masih sering berebut atau tidak mau mengantri dalam sebuah giliran, 3) anak masih belum menunjukkan sikap antusiasme dalam sebuah permainan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa sikap prososial anak masih rendah dan perlu diadakan penelitian untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Media *magic tree* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah media dapat dibuat dengan mudah menggunakan peralatan sederhana, menimbulkan kegairahan belajar, terbuat dari bahan yang aman untuk anak usia dini, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dan anak serta dengan guru. Teori Vygotsky (Suardipa, 2020) lebih menekankan scaffolding, yaitu memberikan bantuan penuh kepada anak dalam tahap-tahap awal pembelajaran yang kemudian berangsur-angsur dikurangi dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya. Maka dari itu bentuk interaksi guru dan anak yaitu dengan memberi arahan kepada anak tentang aturan dalam bermain serta guru memberikan pengarahan kepada anak. Media *magic tree* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Penggunaan media ini diharapkan akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik bagi anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media *magic tree* menjadi solusi bagi guru yang ingin menghidupkan kelas dengan media belajar yang bervariasi.

Hal tersebut menjadi latar belakang diadakannya penelitian tentang peningkatan perilaku prososial anak melalui media *magic tree* di KB Kasih Ibu Kebon. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena menggunakan media *magic tree* untuk dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *magic tree* dapat meningkatkan kemampuan perilaku prososial pada anak di Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan perilaku prososial melalui media *magic tree* pada anak di Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini melalui media *magic tree* dan sebagai variasi atau alternatif pembelajaran oleh guru pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini.

Metodologi

Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 tepatnya pada bulan Januari 2024 sampai dengan April 2024 di KB Kasih Ibu Kebon yang berlokasi di RT 01 RW 03 Desa Kebon, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. Pemilihan tempat penelitian ini disebabkan karena peneliti menemukan beberapa keunikan dalam KB Kasih Ibu Kebon diantaranya adalah kemajemukan dan latar belakang anak yang beraneka ragam. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Classroom Action Research (CAR) atau sering disebut dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Model ini pada hakekatnya terdiri dari empat komponen yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam implementasinya, model Kemmis dan McTaggart menggabungkan antara tindakan dan observasi. Hal ini dilakukan karena pada pelaksanaannya komponen tindakan penelitian tidak terpisahkan dengan komponen observasi. Komponen-komponen penelitian pada model Kemmis dan McTaggart merupakan satu siklus tindakan yang dilaksanakan dalam satu kali pembelajaran.

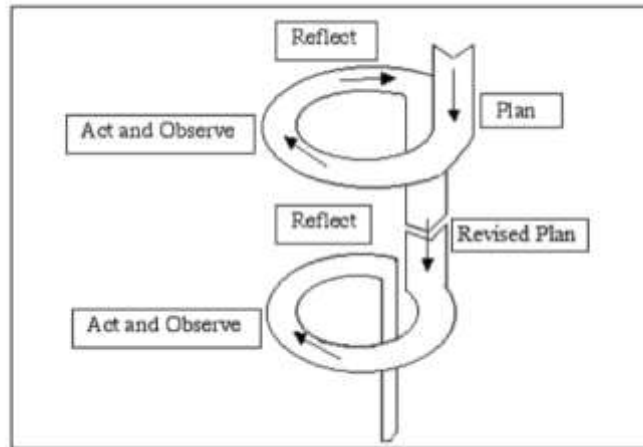
Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari orang-orang yang berperan langsung dalam proses pembelajaran di KB Kasih Ibu Kebon yaitu kepala Kb Kasih Ibu kebon, pengajar dan peserta didik. Sumber data utama penelitian ini adalah peserta didik di KB Kasih Ibu Kebon yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Subjek Penelitian

Jumlah Siswa	Siswa Laki-Laki	Siswa Perempuan
16 anak	9 anak	7 anak

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Sebagai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya minat belajar anak KB Kasih Ibu Kebon. Indikator keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut anak antusias melakukan permainan kompetitif secara positif, anak sabar menunggu giliran dengan tertib tanpa mendorong atau menyerobot teman di depannya, anak menghargai hasil karya temannya dengan tidak menghina karya teman, anak saling memuji hasil karya teman, anak membantu teman yang sedang kesulitan menempelkan tugas pada media *magic tree*. Metode penelitian ini terdiri dari 4

tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model penelitian Kemmis dan McTaggart adalah seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (Aliyyah, 2021)

Pada tahap perencanaan atau planning yaitu peneliti membuat perangkat pembelajaran yaitu RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) serta membuat media pembelajaran. Pelaksanaan Tindakan atau acting meliputi segala yang tersusun pada RPPH dengan materi pengembangan perilaku prososial dalam 2 siklus. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan mengumpulkan berbagai informasi dan data dari peserta didik KB Kasih Ibu Kebon, guru kelas, serta orang tua. Triangulasi teknik dilakukan dengan melakukan observasi langsung di kelas, dokumentasi melalui foto, video, dan catatan serta melakukan wawancara kepada sumber data (peserta didik, guru, dan orang tua). Uji kredibilitas lain yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan referensi untuk meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian dengan mencantumkan lampiran hasil observasi, dokumentasi kegiatan pengambilan data dan wawancara sebagai pendukung penelitian dan menjadi bukti yang mendukung penelitian.

Peneliti menggunakan analisis data Model Miles dan Huberman melalui empat tahap; pengumpulan data, reduksi data, display data dan kesimpulan/verifikasi. Peneliti mencatat semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi, dokumentasi dan interview di lapangan. Peneliti kemudian mengamati proses belajar mengajar dengan melihat lembar observasi kemudian dihitung jumlahnya. Rumus mencari prosentase dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Apabila nilai yang diperoleh anak antara 78 - 100% maka kriteria berkembang sangat baik, 51 - 78% maka kriteria berkembang sesuai harapan, 26 - 50% kriteria mulai berkembang, dan 0 - 25% kriteria belum berkembang. Kriteria keberhasilan melalui observasi dan penilaian, pelaksanaan pembelajaran, aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar anak dan penilaian kinerja guru adalah sekurang-kurangnya 78% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami dan diterapkan oleh peserta

didik dan guru di kelas. Peneliti menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Setelah dilaksanakan pengumpulan data dan analisis data, tahap selanjutnya adalah memberikan interpretasi yang kemudian disusun dalam kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Perilaku prososial adalah perilaku yang positif dan menguntungkan orang lain menurut Myers (Utari & Rustika, 2020). Perilaku prososial yang mencakup sikap saling menghargai, antusiasme dalam permainan kompetitif dan bersabar dalam antrian (Permendikbud no 146 tahun 2014). Pentingnya menerapkan perilaku prososial untuk menyiapkan anak ke jenjang yang lebih tinggi, untuk meraih prestasi, perilaku yang positif dan kesuksesan dimasa yang akan datang.

Dari beberapa permasalahan yang ditemukan tersebut, peneliti berusaha mencari solusi dan melakukan perbaikan terhadap teknik pembelajaran agar lebih menarik dan anak dapat lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Guru kelas dan peneliti juga memberikan apresiasi pada anak yang bisa melakukan unjuk kerja dengan baik. Media *magic tree* ini ternyata membuat anak lebih bersemangat dan semua mendapat kesempatan untuk unjuk kerja dan saling memberikan support kepada teman yang lain.

Tahapan penelitian perilaku prososial anak di KB Kasih Ibu Kebon terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap observasi awal (pra siklus) dilakukan di awal bulan Januari untuk mengetahui kemampuan awal sikap prososial anak. perilaku prososial anak di KB Kasih Ibu Kebon sangatlah rendah yaitu 1 anak atau 6,25% berada pada kriteria Belum Berkembang, 9 anak atau 56,25% berada pada kriteria Mulai Berkembang, 4 anak atau 31,25% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 2 anak atau 12,5% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Kemampuan motorik kasar pada anak di Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan yaitu berkisar 78% dari TCP minimal tersebut adalah pada kriteria BSB atau Berkembang Sangat Baik dengan presentase 78% sampai dengan 100%. Paparan hasil tersebut yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan perilaku prososial anak melalui media *magic tree* pada anak Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon.

Siklus 1 dilakukan dalam tiga tindakan yang diawali dengan perencanaan untuk menyusun RPPH kemudian pelaksanaan tindakan siklus 1 dengan mengambil tema diriku dan sub tema keluarga. Pada pertemuan pertama anak diminta untuk membedakan antara laki-laki dan perempuan kemudian menempel stiker foto pada papan media sesuai foto sendiri. Setelah itu, anak berbaris rapi dan antri dalam menggantung gambar pada ranting pohon sebagai media yang sudah disiapkan secara mandiri, tertib, dan tepat waktu. Pada pertemuan kedua anak diminta mengambil dan menggantung gambar tentang bagaimana cara membantu ibu di rumah pada ranting pohon media sesuai waktu yang ditentukan. Pada pertemuan ketiga anak diminta mengambil dan menggantung gambar tentang bagaimana cara membantu ayah di rumah pada ranting pohon media sesuai waktu yang ditentukan. Capaian perilaku prososial anak di Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon melalui media *magic tree* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada kriteria Belum Berkembang, 5 anak atau 31,25% berada pada kriteria Mulai Berkembang, 7 anak atau 43,75% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 anak atau 25% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

Siklus 2 dilakukan dalam tiga tindakan yang diawali dengan perencanaan untuk menyusun RPPH kemudian pelaksanaan tindakan siklus 1 dengan mengambil tema profesi

dan sub tema macam-macam profesi. Pada pertemuan pertama anak bersama dengan kelompoknya menggantungkan gambar pada ranting pohon secara rapi tidak berebut dan bergantian. Pada pertemuan kedua anak menunjukkan tugas seorang guru lalu menggantungkan pada ranting pohon secara bergantian. Pada pertemuan ketiga anak menunjukkan gambar tugas dari seorang petani kemudian menggantungkan gambar di ranting pohon secara bergantian. Perilaku prososial anak di Kelompok Bermain Kasih Ibu Kebon melalui media *magic tree* pada siklus 2 mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada kriteria Belum Berkembang, 0 anak berada pada kriteria Mulai Berkembang, 3 anak atau 18,75% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan 13 anak atau 81,25% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik.



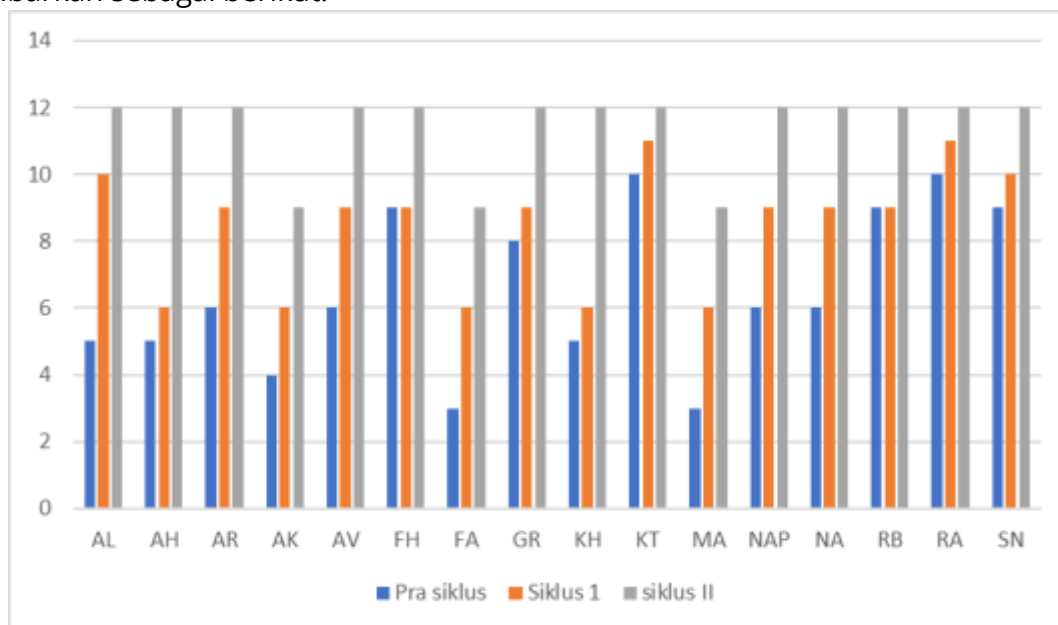
Gambar 2. Dokumentasi pembelajaran: Anak sabar menunggu antrian

Tabel 2. Hasil penelitian pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

No.	Nama	Skor Prasiklus	Kategori	Skor Siklus 1	Kategori	Skor Siklus 2	kategori
1	AL	5	MB	10	BSB	BSB	12
2	AH	5	MB	6	MB	BSB	12
3	AR	6	MB	9	BSH	BSB	12
4	AK	4	MB	6	MB	BSH	9
5	AV	6	MB	9	BSH	BSB	12
6	FH	9	BSH	9	BSH	BSB	12
7	FA	3	BB	6	MB	BSH	9
8	GR	8	BSH	9	BSH	BSB	12
9	KH	5	MB	6	MB	BSB	12
10	KT	10	BSB	11	BSB	BSB	12
11	MA	3	BB	6	MB	BSH	9
12	NAP	6	MB	9	BSH	BSB	12
13	NA	6	MB	9	BSH	BSB	12
14	RB	9	BSH	9	BSH	BSB	12
15	RA	10	BSB	11	BSB	BSB	12
16	SN	9	BSH	10	BSB	BSB	12
	Jumlah	104		135			183

Rata-rata	6,5	8,4	11,4
-----------	-----	-----	------

Hasil siklus I dan siklus II menunjukkan semua anak sudah mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi setelah dilaksanakan siklus ke 2. Prosentase setelah dilanjutkan ke siklus 2 sudah mencapai 81,25% yang artinya sudah melampaui kriteria keberhasilan yang sudah peneliti tentukan. Grafik peningkatan skor masing-masing anak digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Sikap Prososial

Hasil analisis data di atas menunjukkan adanya peningkatan perilaku prososial anak melalui media *magic tree* di KB Kasih Ibu Kebon. Akan tetapi, hasil persentase capaian anak pada penelitian siklus 2 sudah dikatakan berhasil karena sudah berada di atas TCP minimal. Perilaku sosial pada manusia tidak tumbuh dan berkembang dengan sendirinya. Melainkan melalui proses panjang sejak anak usia dini hingga dewasa. Bisa dikatakan, pembentukan perilaku prososial orang dewasa atau tua, sangat dipengaruhi dan ditentukan oleh proses pembentukan di masa anak usia dini, atau anak-anak (Al Umairi, 2023). Setiap anak wajib percaya akan potensi serta kemampuan yang dimiliki serta berani mengambil keputusan dengan pertimbangan yang matang

Simpulan

Perilaku prososial sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 18,75% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), pada siklus 1 menjadi sebesar 25,00% pada kategori Berkembang Sangat Baik, dan pada siklus 2 terdapat 81,25% pada kategori Berkembang Sangat Baik atau sebanyak 13 dari 16 anak. Perilaku prososial anak yang meningkat dapat dilihat dari anak rapi dalam antrean menunggu giliran, antusiasme dalam permainan yang kompetitif dan sikap saling menghargai. Dengan demikian penerapan media *magic tree* dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak telah berhasil. Saran yaitu perilaku prososial anak dimulai dari pembiasaan berulang-ulang di rumah dengan didampingi orang tua dan tidak hanya menyerahkan pada kegiatan sekolah saja. Anak dengan didampingi orang tua sebaiknya mengulang kembali perilaku prososial di semua tempat

dengan arahan orang dewasa, seperti ayah, ibu, kakek, nenek, atau kakak. Selain itu, guru juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam merancang perencanaan kegiatan belajar, melaksanakan perencanaan dengan semaksimal mungkin, dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Lembaga harus mendukung proses pembelajaran dengan cara menyediakan media pembelajaran yang bisa menunjang pembelajaran di setiap rombel belajar dan memfasilitasi guru untuk mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan media dan metode pembelajaran yang menarik (Anista et al., 2023).

Ucapan Terima Kasih

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini dapat berhasil karena adanya bantuan dari beberapa pihak. Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas, dan anak-anak di TK Dharma Wanita Ngale 1 yang berpartisipasi selama proses penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada dosen pembimbing dari STKIP Modern Ngawi.

Daftar Pustaka

- Al Umairi, M. (2023). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kidido : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1-12. <https://doi.org/10.19105/kidido.v4i2.9705>
- Aliyyah, R. R. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 54-72.
- Annisa, D., & Djamas, N. (2020). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Audhi Anak Usia Dini Holistik Integratif*.
- Anista, D. Z. N., Anwar, R. N., & Afifah, S. N. (2023). Penerapan Token Ekonomi untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.65>
- Arisnaini. (2022). Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Angka di TK Aceh Banda School. *Serambi Konstruktivis*, Volume 4, No.2, 3.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru MI*.
- Binur, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Dovidio, J. (2001). Adulthood: Prosocial Behavior and Empathy (N. J. Smelser & P. B. B. T.-I. E. of the S. & B. S. Baltes, eds.). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B0-08-043076-7/01740-X>
- Fanggidae, P. Y., & Dkk. (2023). Mengembangkan Kepribadian Untuk Sukses Sma Erenos. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Fitria, & Dkk. (2020). Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif. *Jurnal Paud Fkip Untirta*.
- Harmalis. (2023). Perilaku Prososial Dalam Perspektif Islam. *Journal On Education*.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Khasanah, B. L., & Fauziah, P. (2021). Pola Asuh Ayah Dalam Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- La-Sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N. (2021). Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah*.
- Lubis, J. (2022). Hubungan Konsep Diri Dengan Perilaku Prososial Pada Siswa Kelas IX MTs Al Muttaqin Pekanbaru. *Skripsi*.
- Majid, H. E. (2022). Pengaruh Empati Terhadap Perilaku Prososial Remaja Di Kota Makassar. *Skripsi*.
- Meri, D. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Pohon Keluarga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*.
- Pratama, B. D., Hidayah, R. N., & Hargiyansari, T. (2019). Peran Konselor Dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Dengan Media Permainan Bentengan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*.
- Ritonga, R., & Dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Strategi Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Sakina, D. F. (2019). *Hubungan Locus Of Control Internal Dengan Perilaku Prososial Pada Pramuka Remaja*. Semarang: Unika Soegijapranata.
- Saptowati, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Pasir. *Skripsi*.
- Senturk, E. (2021). *Permasalahan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak (TK) Sekolah Internasional: Studi Kasus Anak Didik Warga Negara Asing (WNA)*. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Sitanggang, D. S. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Assafi'iyah Mada Jaya Pesawaran*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Suardipa, I. P. (2020). Socioculture-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Analisis Data Model Miles Dan Huberman Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Jurnal Pengabdian Ilmiah*.
- Utari, A. R., & Rustika, I. M. (2020). Konsep Diri Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Prososial Remaja Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Studia Insania*.
- Wijaya, R., & Dkk. (2021). Penggunaan Media Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara III*.
- Zuhra, I. (2023). Analisis Upaya Guru Dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Di TK Save The Kids Banda Aceh. *Skripsi*.