

# Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo

Indar Yabu<sup>1</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>2</sup>, Icam Sutisna<sup>2</sup>

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

Korespondensi penulis: [iyyndar@gmail.com](mailto:iyyndar@gmail.com)

**Abstract.** Indar Yabu. 2024. *The Effect of Traditional Sack Race Games on Prosocial Behavior of Children Aged 5-6 Years at TK Aster Kindergarten, Molosipat W Subdistrict, Kota Barat District, Gorontalo City. Early Childhood Education Teacher Program, Faculty of Education. Principal Supervisor: Dr. Pupung Puspa Ardini, S.Pd., M.Pd., MCE, and Co-Supervisor: Icam Sutisna, S.Pd., M.Pd. Early childhood education institutions can foster prosocial behavior in children through traditional sack race games, which stimulate various aspects of children's growth and development. This study aims to determine the effect of traditional sack race games on the prosocial behavior of children aged 5-6 years at TK Aster Kindergarten, Molosipat W Subdistrict, Kota Barat District, Gorontalo City. This research employed a quantitative approach with an experimental method (one group pretest-posttest design) and included a sample of 15 children. The results indicated that the significance value (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ , meaning  $H_0$  is rejected, and  $H_1$  is accepted, showing a significant difference in children's prosocial behavior after participating in the sack race game. Therefore, it can be concluded that traditional sack race games positively influence the prosocial behavior of children aged 5-6 years.*

**Keywords:** Traditional games, sack race, prosocial behavior, early childhood

**Abstrak.** Indar Yabu 2024. Pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Pembimbing I : Dr. Pupung Puspa Ardini S.Pd., M.Pd., MCE Dan Pembimbing II : Icam Sutisna S.Pd., M.Pd. Lembaga pendidikan anak usia dini dapat mengembangkan perilaku prososial anak menggunakan permainan tradisional balap karung, dalam permainan ini aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dapat teransang dengan baik, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen (one group pretest-posttest design) dengan sampel sebanyak 15 anak. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perilaku prososial anak dalam permainan tradisional balap karung. Maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional balap karung dapat mempengaruhi perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** Permainan tradisional, balap karung, perilaku prososial, anak usia dini

## 1. LATAR BELAKANG

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh periode penting yang fundamental dalam kehidupan selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain (Andriani, 2012).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih

lanjut. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10, ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Enam aspek tersebut yaitu moral dan nilai-nilai agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Seluruh aspek tersebut sama-sama bernilai dan sangat penting, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial emosional terutama pada perilaku prososial anak.

Perilaku prososial merupakan salah satu dasar perkembangan yang harus dimiliki oleh anak. Anak usia dini perlu ditanamkan perilaku prososial seperti, menolong, membantu, berbagi, berempati, bersikap toleransi, sopan santun dan perilaku positif lainnya. Sejak diri anak perlu dibiasakan dengan nilai-nilai prososial. Urgensi pengasuhan yang dapat menumbuhkan perilaku prososial semakin meningkat di tengah kepungan faktor-faktor situasional yang sulit dikendalikan. Dengan kuatnya nilai-nilai internal anak yang dibawa dari keluarga diharapkan anak tidak terlalu tergantung pada situasi-situasi eksternal, dan lebih yakin dengan standar-standar internal perilakunya sendiri.

Rendahnya perilaku prososial menurut McGrath (dalam Annisa & Djamas, 2021) dikarenakan orang tua lebih mengutamakan nilai akademik daripada pengembangan perilaku prososial. Hal tersebut dapat dimaklumi karena orang tua sebagai bagian dari masyarakat telah dikondisikan untuk meyakini bahwa keberhasilan akademis merupakan kunci bagi keberhasilan anak-anak dalam hidup. Keyakinan umum yang berkembang dalam masyarakat adalah bahwa jika anak-anak mendapatkan nilai A, masuk ke perguruan tinggi yang baik, meraih gelar yang baik, mendapatkan pekerjaan yang baik dengan gaji yang bagus maka keberhasilan dan kebahagiaan anak akan terjamin hidupnya. Pada perkembangannya justru ternyata banyak anak dengan nilai akademik yang tinggi ternyata tidak selalu berhasil dalam kehidupannya, baik itu ditempatnya bekerja maupun dalam lingkungan masyarakat.

Pengembangan perilaku prososial anak harus diberikan melalui stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terbiasa untuk berperilaku baik dan dapat berpengaruh untuk kehidupan kedepannya. Perilaku prososial merupakan hal terpenting bagi setiap orang, tidak terkecuali bagi anak usia dini. Anak usia dini 3 merupakan masa keemasan yang hanya datang sekali dan tidak dapat di ulang lagi, pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi, seni, serta moral dan agama. Anak usia dini berada pada tahap ready on use untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakat sekitarnya.

Dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar memperoleh pengalaman baru melalui bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Bermain memiliki peranan penting bagi anak usia dini. Melalui bermain anak tidak hanya dapat tumbuh dan berkembang secara fisik tetapi berkembang juga secara psikis, anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya, bekerjasama, berbagi dan dapat memahami perasaan orang lain.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan anak menghasilkan proses belajar pada anak. Dengan ini dapat disimpulkan bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan. Melalui kegiatan bermain anak dapat bereksplorasi, berimajinasi dan bersosialisasi dengan sesama temannya (Mutiah,2013).

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan. Apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kurniati (dalam Mulyani, 2016:48), ia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mengkondisikan anak untuk mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati setiap peraturan yang ada, serta menghargai orang lain.

Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang baik dalam membantu menstimulus keterampilan sosial anak. Salah satu jenis permainan tradisional yang ada di masyarakat dan sering dimainkan oleh siapapun tanpa mengenal jenis, bahkan permainan ini dapat memberikan keuntungan bagi anak usia dini dalam mengembangkan atau mengatasi keterampilan sosial anak yang disebut dengan permainan tradisional balap karung. Permainan ini melibatkan banyak orang dan tempat yang tidak sempit.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **A. Permainan Tradisional Balap Karung**

Permainan balap karung merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan secara berkelompok dengan cara dilakukan secara estafet. Karakteristik permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai budaya antara lain kerjasama, melatih sikap mandiri, penuh tanggung jawab, jujur, saling membantu, membela kepentingan kelompok, patuh terhadap peraturan, ketepatan berpikir serta bertindak yang dapat memberi manfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

Menurut KBBI (dalam Ermawati dan Zahraini,2015:159), kata balap adalah (lomba) adu kecepatan. Karung adalah kantong besar dari goni yang kasar (untuk tempat beras dsb), atau kantong pakan yang mempunyai volume tertentu. Dalam pelaksanaan permainan tradisional balap karung bisa dilakukan secara individu atau berkelompok. Apabila dilakukan dengan berkelompok, berarti permainan tersebut dilakukan secara estafet. Peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badannya ke dalam karung, kemudian berlomba dari garis awal sampai ke garis akhir. Tidak jarang ada peserta yang harus jatuh beberapa kali untuk menyentuh garis finish. Canda tawa, sikap bersosial dan rasa bahagia selalu menyertai permainan tersebut. Sayangnya, dalam sehari-hari permainan ini jarang ditemukan dan biasanya hanya terdapat pada momen-momen tertentu saja.

Lestari, dkk (2019:03) menjelaskan bahwa manfaat permainan balap karung adalah dapat mengajarkan kemampuan sosial antar individu, melatih motorik kasar pada anak, melatih kelincahan pada anak, berkompetensi dan membangun rasa kekeluargaan, kebersamaan dan sportivitas antar kelompok. Dalam permainan balap karung kerja keras dan ketangkasan sangat diperlukan setiap peserta untuk berjuang dari garis start hingga garis finish. Dalam permainan ini anak dituntut untuk menjaga keseimbangan tubuhnya agar nanti tidak terjatuh saat melakukan lompatan menggunakan karung. Mereka dapat belajar berkomunikasi serta berinteraksi sosial dengan teman sebaya.

## **B. Perilaku Prososial**

Perilaku prososial merupakan sikap dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang dapat ditunjukkan dengan melakukan kebaikan, tolong-menolong, murah hati, dan saling berbagi. Perilaku prososial mempunyai tujuan untuk mendukung kesejahteraan orang lain dengan cara saling tolong-menolong, berkorban, kerja sama maupun persahabatan (Susanto, 2015: 267).

Menurut Papalia, et al (dalam Annisa & Djamas, 2021) perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah segala perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain. Perilaku prososial anak sangatlah penting untuk dikembangkan sejak dini agar tidak ada satu pun tahap perkembangan anak yang terlewat. Menurut Clark (2013) perilaku prososial mempunyai dampak positif terhadap diri seseorang yaitu mengajarkan berinteraksi komunikasi dengan orang lain, memecahkan masalah, dan saling membantu. Kemampuan Perilaku prososial sangat dibutuhkan oleh anak usia dini karena ketika anak memiliki perilaku sosial yang baik, anak akan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Seorang anak dibesarkan untuk menunjukkan perilaku seperti yang diharapkan oleh masyarakat tergantung pada

perkembangan sosial. Pada perkembangan sosial anak, tahun awal 17 merupakan dasar sosial masa depan mereka untuk berperilaku prososial (Omeroglu, 2015).

Hurlock (dalam Sapendi, 2008) mengemukakan beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada masa ini yaitu: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru dan perilaku kelekatan.

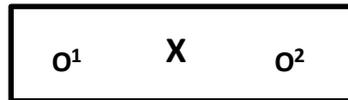
Menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 indikator dari perilaku prososial usia 5-6 tahun antara lain yaitu, Bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain, menghargai hak/pendapat/karya orang lain, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (mengggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah), bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb) dan mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat.

Staub (dalam Susanti, dkk. 2013:5 ) mendefinisikan perilaku prososial sebagai tindakan yang bertujuan untuk menguntungkan orang lain baik secara material maupun non-material. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial meliputi pola asuh orang tua dan peran keluarga sebagai model dan sumber patokan dari perilaku prososial. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya juga menyediakan kesempatan bagi anak untuk berperilaku prososial maupun menerima perilaku prososial dan merupakan sumber penting feedback.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap kemampuan prososial pada anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2020) metode kuantitatif disebut juga metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Rancangan one group pretest-posttest design terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Didalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut pretest dan sesudah perlakuan disebut post-test. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional balap karung terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

***One Group Pretest- Posttest Design***



Keterangan:

$O^1$  : nilai pretest (sebelum perlakuan) perilaku prososial anak sebelum diberi perlakuan

X : Treatment atau penerapan permainan tradisional balap karung

$O^2$  :Nilai Posttest (setelah perlakuan) perilaku prososial anak setelah diberikan perlakuan

Adapun yang menjadi populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah anak yang berjumlah 15 orang anak pada kelompok B2 di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

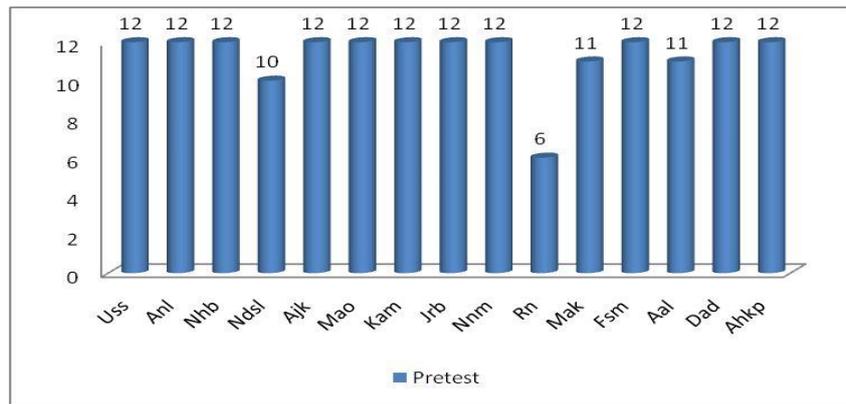
#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **A. HASIL**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh suatu variabel. Penelitian ini meneliti dampak permainan balap karung terhadap kemampuan prososial anak di TK Aster. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B2 di TK Aster, Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo.

Dalam penelitian ini, terapan perlakuan permainan tradisional balap karung dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada setiap anak kelompok B2 untuk secara langsung bermainan permaianan balap karung. Anak-anak diberikan bimbingan dan dukungan dalam melakukan kegiatan ini untuk memastikan mereka dapat mengikuti langkah-langkah dengan benar dan mengembangkan kemampuan prososial mereka. Aktivitas ini bertujuan untuk merangsang perilaku prososial anak melalui permainan tradisional balap karung.

Deskripsi hasil pretest adalah ringkasan atau gambaran mengenai pencapaian atau pengetahuan awal anak didik mengenai kemampuan bermain dengan teman sebaya dan bersikap kooperatif. Pretest adalah suatu bentuk evaluasi yang dilakukan peneliti sebelum materi pelajaran atau perlakuan diberikan kepada anak didik. Berdasarkan hasil perhitungan nilai anak kelompok B di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo peneliti menemukan total skor 170 dengan jumlah 15 anak didik. Sehingga nilai rata-rata yang peneliti temukan adalah 11.33 Berikut adalah nilai pre-test anak didik :



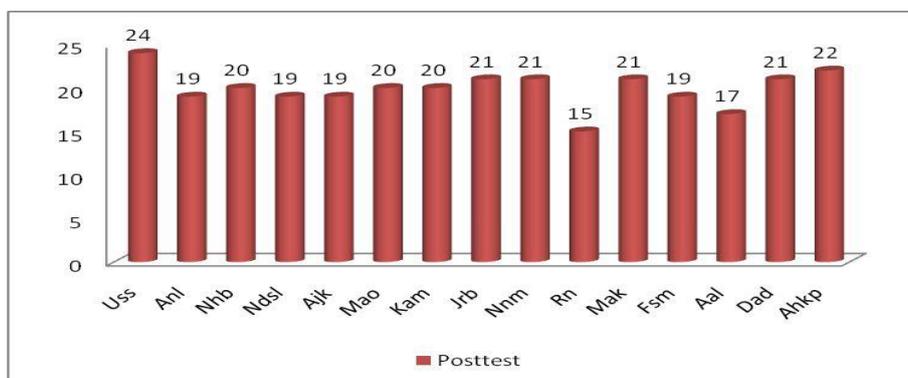
**Gambar 1. Grafik Data Pretest**

Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat secara jelas bahwa nilai sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional anak kelompok B TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. Hasil pre-test menunjukkan nilai total 170 nilai terendah anak pada angka 6 dan nilai tertinggi adalah pada angka 12. Berikut merupakan perhitungan rata – rata pre-test.

$$Mx = \frac{\sum X}{N} = \frac{170}{15} = 11.33$$

Perhitungan mean pre-test menunjukkan skor rata –rata 11,33 dari nilai total.

Deskripsi hasil post test adalah ringkasan atau gambaran mengenai pencapaian atau pengetahuan kemampuan mengingat anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional. Post test dilakukan setelah anak didik menerima materi pelajaran dan perlakuan permainan tradisional untuk mengukur sejauh mana kemajuan atau perubahan yang telah terjadi setelah pembelajaran dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungan nilai anak kelompok B di TK Aster Kelurahan Molosipat W peneliti menemukan total skor post test adalah 298 dengan jumlah 15 anak didik. Sehingga nilai rata – rata yang peneliti temukan adalah 19.87. Berikut nilai pos-test anak didik :



**Gambar 2. Grafik Data Post-Test**

Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat secara jelas bahwa nilai setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. Hasil pos-test menunjukkan nilai total 298 nilai terendah anak pada angka 15 dan nilai tertinggi adalah pada angka 24.

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{298}{15} = 19.87$$

Perhitungan mean post-test menunjukkan skor rata-rata 19.87 dari nilai total.

### Uji Hipotesis

Dengan menggunakan uji t, peneliti dapat mendukung atau menolak hipotesis yang diajukan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Adapun hipotesis yang ingin dibuktikan oleh peneliti adalah jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka diterima yaitu “Terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di kelompok B.” perhitungan uji t menggunakan SPSS 23 adalah sebagai berikut.

#### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-8.533	1.506	.389	-9.367	-7.700	-21.952	14	.000

Berdasarkan tabel uji gabungan nilai signifikan (2 tailed) 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel pertama dengan variabel terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan masing-masing variabel.

Diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Analisis data pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup besar terkait perilaku prososial anak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa variabel x mempengaruhi variabel y.

## B. PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional balap karung terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 Tahun TK Aster Kota Gorontalo berkembang dengan optimal. Hal ini peneliti memperoleh data dari hasil pengamatan sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional balap karung (*Pre-test*) dan hasil pengamatan setelah anak diberlakukan menggunakan permainan tradisional balap karung (*Post-test*).

Ada beberapa hal yang menyebabkan pengaruh signifikan dari permainan tradisional balap karung terhadap kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun di TK Aster Kota Gorontalo. Dimana setiap perkembangan perilaku prososial anak itu berbeda-beda, namun selalu mengikuti kegiatan yang sama dan dipengaruhi oleh kemampuan berpikirnya. Terlibat dalam aktivitas bermain yang berulang dapat membantu meningkatkan perilaku prososial anak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan perilaku prososial pada anak. Hasil tersebut selaras dengan penelitian (Siregar & Nabila, 2022) dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun” yang dimana menyatakan bahwa pemanfaatan permainan tradisional bakiak menyumbangkan dampak positif bagi perkembangan perilaku prososial anak. Untuk mengembangkan perilaku prososial tersebut dibutuhkan suatu metode yang tepat dan melihat berbagai aspek yang dapat mendukung anak. Salah satu metode yang dapat dilakukan yaitu kembali pada prinsip pembelajaran anak usia dini melalui sarana bermain. Salah satu permainan yang dapat dikembangkan adalah permainan tradisional (Annisa & Djamas, 2021).

Permainan tradisional tidak hanya sekadar hiburan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan simbol dari warisan pengetahuan yang turun-temurun. Di balik setiap gerakan dan aturan permainan tersebut, terdapat berbagai fungsi serta pesan yang dapat diungkap. Pada dasarnya, permainan anak tetaplah sebuah bentuk kegiatan yang khas untuk anak-anak, menggambarkan esensi keceriaan dan pertumbuhan dalam konteks budaya dan tradisi. Bermain dapat merangsang perkembangan anak untuk belajar menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga merupakan hal penting dalam perkembangan anak terutama dalam menciptakan kemampuan anak untuk bersosialisasi, berempati kepada orang lain dan mengurangi egosentrisme. Salah satu bentuk permainan yang diharapkan dapat dimainkan dan memiliki pengaruh dalam bagi perilaku prososial anak usia dini adalah permainan tradisional.

Implementasi permainan tradisional diharapkan mampu memberikan pengaruh pada perilaku prososial saat bermain dengan teman sebayanya. Selain itu permainan tradisional juga

sudah jarang dimainkan di sekolah sehingga melalui penelitian ini diharapkan permainan tradisional anak dapat dimainkan, dikembangkan dan dapat dikenal oleh anak usia dini (Elizabet & Lestari 2021).

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil uji t bahwa pretest perilaku prososial anak menggunakan permainan tradisional balap karung dengan hasil uji statistic std.deviation 1.589 dan post-test perilaku prososial anak dengan menggunakan permainan tradisional balap karung dengan hasil uji statistic std.deviation 2.100 dapat dimaknai bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap pretest perilaku prososial. Diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa variabel x mempengaruhi variabel y. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan masing-masing variabel. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan dengan hasil rata-rata dari tes awal sampai tes akhir. Tentu saja hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional balap karung dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku prososial anak kelompok B2 di TK Aster Kota Gorontalo.

### **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti telah laksanakan dapat ditemukan saran-saran sebagai berikut :

#### **1. Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan masukan dan wawasan serta pengalaman pendidik dalam mengajar khususnya untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Karena dalam penelitian ini permainan tradisional balap karung telah terbukti dapat meningkatkan perilaku prososial anak sehingga perlu diterapkan di TK Aster Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo.

#### **2. Bagi Sekolah**

Permainan tradisional balap karung dapat membantu perkembangan anak dalam aspek prososialnya, dalam meningkatkan perilaku prososial permainan tradisional ini dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah sehinggalnya dibutuhkan proses pembelajaran diluar kelas untuk melakukan permainan tradisional balap karung. Kemudian sekolah dapat mempertimbangkan penyediaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan diluar kelas untuk dapat membantu dalam permasalahan pembelajaran disekolah.

## DAFTAR REFERENSI

- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakteristik Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 112-132
- Clark, S. S et. Al. (2013). Music Preferences and Empathy Toward Predicting Prosocial. *Journal of International Bibliography of the Social Sciences*.
- Ermawati, E., dan D.A Zahraini. (2015). Upaya Peningkatan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Pada Kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 153-168.
- Lestari, R. Dkk. (2019). Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Balap Karung Mengambil Bola Di Kelompok B TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 03.
- Mutiah, D. 2013. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Omeroglu, E. (2015). Determination and interpretation of the norm values of preschool *social skills scale teacher form*. *Education Sciences Theory & Practice*, 15(4), 981-996. <https://doi.org/10.12738/estp.2015.4.2514>
- Susanto, Ahmad. (2015). *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenamedia Group
- Sapendi. (2008). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. 3(1) 4.
- Susanti, Siswati, Astuti. P. (2013) Perilaku Prosocial: Studi Kasus Pada Anak Prasekolah. *Jurnal EMPATI*, 2(4).
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&d*. Cetakan ke-2. Bandung: Alfabeta