EFEKTIVITAS *DIGITAL STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN *PROSOCIAL BEHAVIOR* ANAK USIA DINI

SKRIPSI

LABBAIKA SAYYIDA MUMTAZA

NIM : 18410220

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

EFEKTIVITAS *DIGITAL STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN *PROSOCIAL BEHAVIOR* ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:
Labbaika Sayyida Mumtaza
NIM. 18410220

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023

EFEKTIVITAS *DIGITAL STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN *PROSOCIAL BEHAVIOR* ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Oleh :

Labbaika Sayyida Mumtaza
18410220

Telah Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

Fuji Astutik, M.Psi, Psikolog.
199004072019032013

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
197611282002122001

SKRIPSI

EFEKTIVITAS *DIGITAL STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN

***PROSOCIAL BEHAVIOR* ANAK USIA DINI**

Telah di pertahankan di depan Dewan penguji
Pada tanggal, 3 Januari 2023.

Susunan Dewan Penguji

Anggota Penguji Lain

Dosen Pembimbing

Fuji Astutik, M.Psi, Psikolog.
199004072019032013

Penguji Utama

Drs. Zainul Arifin, M.Ag.
19650606199403100

Ketua Penguji

Drs. H. Yahya, MA.
196605181991031004

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi Tanggal, 3 Januari 2023.

Mengesahkan Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
197611282002122001

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Labbaika Sayyida Mumtaza

NIM : 18410220

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa penelitian yang peneliti buat dengan judul "Efektivitas *Digital Storytelling* Untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior* Anak Usia Dini" adalah benar-benar hasil penelitian sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali kutipan dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak sesuai, peneliti bersedia menerima sanksi akademik.

Malang, 1 Desember 2022
Peneliti,

Labbaika Sayyida Mumtaza
(NIM 18410220)

HALAMAN MOTTO

자신을 잘 소중히 여겨, 그래야 주변 사람들에게 더 많은 사랑을 퍼뜨릴 수 있어. 그래서 항상 너 자신이 먼저야.

나재민

Treasure yourself well, so you can spread more love to those people around you.

That's why yourself always comes first.

Na Jaemin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan untuk :

Kedua orangtua yakni Ayah Drs. Ahmad Zainal Abidin dan Ibu Siti Maslikah S.H yang telah membesarkan juga memberikan banyak motivasi tentang kehidupan, kemudian juga terimakasih atas kasih sayang yang tidak terbatas. Tidak lupa juga adik Sabiila Nuura Mahabba dan Binar Cinta Ainun Mardhiyah.

Sahabat-sahabat yang selalu menebar afirmasi positif dan selalu memotivasi Hilmi Yatun Solehah, Inayah, Dyah Yufi Syafiatul Laili, Safira Reduk Penalun, Habibah Islachiyani Prayitno, dan Nurul Qomariyah.

Saudara-saudari yang selalu membersamai dan banyak membantu selama ini Feni Nur Hakiki, Shofwatun Nisa Azzahra, Syifaun Nisa Azzahra, Rizka Amalia Nur Farikha S. Psi., dan Muhammad Haydar Amir Al-Harist.

NCT Dream dan Na Jaemin yang selalu menemani dengan karyanya, tidak hanya di saat proses penyelesaaian skripsi tetapi di setiap keadaan baik suka dan duka.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang sudah memberi syafaat kepada penulis hingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Efektivitas Digital Storytelling Untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior* Anak Usia Dini". Tidak lupa juga sholawat dan salam yang tetap saya limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang mana sebagai tauladan yang membimbing manusia hingga sampai ke jalan kebenaran.

Dalam penulisan penelitian ini tentu terdapat kendala yang tidak terlepas dari bimbingan dan juga saran yang diberikan dari pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H, M. Zainuddin MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu H. Rifa Hidayati. M.Si., yang mana selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Fuji Astutik, M.Psi, Psikolog., dan bapak M. Adam Basori, MA, TESOL., yang mana selaku pembimbing penelitian yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dalam penyelesaian penelitian ini.
4. Ibu Aprilia Mega Rosdiana, M.Si., ibu Novia Solichah, M.Psi., Psikolog, Mbak Naila Kamaliya M.Psi. Psikolog., ibu Kanti Kasianah dan ibu Dewi Mora Rizkiana, S.TP., S.Pd., yang telah membantu peneliti untuk CVR dalam menyelesaikan penelitian.
5. Segenap Kaprodi, Dosen serta Karyawan yang ada di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

6. Kepala sekolah RA Manarul Huda dan segenap guru yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Dan seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penelitian ini.

Wajak, 1 Desember 2022
Peneliti,

Labbaika Sayyida Mumtaza
(NIM 18410220)

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....i

LEMBAR PERSETUJUAN.....ii

LEMBAR PENGESAHAN.....iii

LEMBAR PERNYATAAN.....iv

LEMBAR MOTTO.....v

LEMBAR PERSEMBAHAN.....vi

KATA PENGANTAR.....vii

DAFTAR ISI.....ix

DAFTAR TABEL.....viii

DAFTAR GAMBAR.....ix

ABSTRAK.....xi

BAB I : PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Rumusan Masalah.....12

C. Tujuan Penelitian.....12

D. Manfaat Penelitian.....13

BAB II : KAJIAN TEORI.....14

A. *Prosocial Behavior*.....14

1. Pengertian *Behavior*.....14

2. Pengertian *Prosocial*.....14

3. Pengertian *Prosocial Behavior*.....14

4. Prosocial Behavior dalam Perspektif Psikologi.....17

5. Aspek *Prosocial Behavior*.....18

6. Faktor yang Mempengaruhi *Prosocial Behavior*.....20

7. Upaya untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior*.....21

8. Pengukuran *Prosocial Behavior*.....22

9. *Prosocial Behavior* dalam Perspektif Islam.....23

B. *Digital Storytelling*.....42

1. Pengertian *Digital*.....42

2. Pengertian *Storytelling*.....42

3. Pengertian *Digital Storytelling*.....42

4. *Digital Storytelling* dalam Perspektif Psikologi.....43

5. Manfaat *Digital Storytelling*.....44

6. Prosedur Penggunaan *Digital Storytelling*.....45

7. Keunggulan Metode *Digital Storytelling*.....46

C. Efektivitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak.....47

D. Hipotesis Penelitian.....49

BAB III : METODE PENELITIAN.....50

A. Desain Penelitian….....50

B. Identifikasi Variabel Penelitian 53

C. Definisi Operasional.....53

D. Populasi dan Sampel 54

E. Metode Pengumpulan Data 55

F. Instrumen Penelitian.....58

G. Prosedur Penelitian.....59

H. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....62

I. Teknik Analisis Data.....67

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....68

A. Pelaksanaan Penelitian.....68

1. Lokasi Penelitian.....68

2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian.....69

3. Jumlah Subjek Penelitian.....69

4. Prosedur Pengambilan Data.....69

5. Hambatan-hambatan.....70

B. Hasil Penelitian….....70

1. Pengukuran Prosocial Behavior.....70

2. Hubungan *Digital Storytelling* dengan *Prosocial Behavior*.....71

3. Efektivitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior*….....72

C. Pembahasan Penelitian….....74

1. Efektivitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior*.....74

2. Aspek Pembentuk *Prosocial Behavior*.....75

BAB V: PENUTUP.....79

A. Kesimpulan 79

B. Saran 80

DAFTAR PUSTAKA.....81

DAFTAR LAMPIRAN 94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Komponen Teks Psikologi tentang *Prosocial Behavior*.....28

Tabel 2.2 Analisis Ma'arif Mufradat Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*....36

Tabel 2.3 Analisis Komponen Teks Al Qur'an Tentang Prosocial Behavior.....38

Tabel 2.4 Inventarisasi dan Tabulasi Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*....40

Tabel 3.1 Tabel *Blue Print* Instrumen Prosocial Behavior.....59

Tabel 3.2 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....63

Tabel 3.3 Tabel Hasil Uji Reliabilitas ICC.....63

Tabel 3.4 Tabel Hasil Uji Reliabilitas Video *Digital Storytelling*.....64

Tabel 3.5 Alasan Pemilihan *Open Source* DGS.....64

Tabel 4.1 Tabel Pengukuran *Prosocial Behavior*.....70

Tabel 4.2 Hasil Uji Hipotesis.....71

Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Wilcoxon.....72

Tabel 4.4 Tabel Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*.....73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Teks Psikologi tentang *Prosocial Behavior*.....28

Gambar 2.2 Peta Konsep Psikologi tentang *Prosocial Behavior*.....29

Gambar 2.3 Pola Teks Islam tentang *Prosocial Behavior*.....37

Gambar 2.2 Peta Konsep Islam tentang *Prosocial Behavior*.....39

Gambar 3.1 Gambar Kerangka Teoritis.....52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
Lampiran 2 Instrumen Penelitian
Lampiran 3 Surat Informed Consent
Lampiran 4 Angket CVR Film
Lampiran 5 Foto dan Dokumentasi
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas

ABSTRAK

Mumtaza, Labbaika Sayyida. 2022. **Efektifitas *Digital Storytelling* Untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior* Pada Anak Usia Dini**. Skripsi. Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pengampu : Fuji Astutik, M.Psi, Psikolog
Keywords : *Digital Storytelling*, *Prosocial Behavior*

Berdasarkan hasil survei The Gallup World Poll pada tahun 2017, menunjukkan tingkat perilaku prososial masyarakat Indonesia mayoritas berada pada kategori rata-rata ke bawah dengan persentase 76%, diketahui bahwa peserta didik memiliki perilaku prososial yang tergolong rendah. Beberapa perilaku siswa RA Manarul Huda Sukoanyar Kecamatan Wajak Kabupaten Malang yang muncul selama observasi seperti, mengambil mainan atau alat tulis yang bukan miliknya, tidak mengucapkan terima kasih saat mendapat sesuatu dari orang lain, impulsif dalam menunggu giliran atau antrian. Rendahnya perilaku prososial pada siswa akan memberi dampak negatif pada terbentuknya sikap yang ada pada diri individu.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Efektifitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior* dengan pertimbangan bahwa terdapat perilaku prososial yang kurang pada anak, sehingga membutuhkan penyelesaian yang tepat agar dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pre-eksperimen dengan jumlah subjek sebanyak 10 orang. Peneliti memakai teknik *non probability sampling* dengan tipe *purposive sampling* sebagai teknik penentuan sampel, dengan mentapkan batasan atau kriteria tertentu. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode checklist observasi berdasarkan aspek perilaku prososial oleh Beaty (2013). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *friedman* test dan uji *wilcoxon* untuk mengetahui nilai signifikansi data sebelum dan sesudah pemberian *treatment* atau perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi yang didapatkan adalah 0.000. nilai ini < dari 0.05 dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum, minggu pertama, minggu kedua dan minggu ketiga setelah pemberian *treatment* atau perlakuan. Hasil Wilcoxon *Signed Rank Test* juga menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan antara minggu pertama, kedua dan minggu ketiga. Nilai signifikansi pada minggu pertama adalah (p=.028), kemudian pada minggu kedua nilai signifikansi yaitu (p=.005) dan pada minggu ketiga nilai signifikansi yaitu (p=.005). Maka dapat diketahui bahwa Ha diterima dan H0 ditolak, dimana *Digital Storytelling* efektif untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini.

ABSTRACT

Mumtaza, Labbaika Sayyida. 2022. **The Effectiveness of *Digital Storytelling* to Improve *Prosocial Behavior* in Early Childhood**. Thesis. Department of Psychology, Faculty of Psychology, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Pengampu : Fuji Astutik, M.Psi, Psikolog
Keywords : *Digital Storytelling, Prosocial Behavior*

Based on the results of a 2017 survey by The Gallup World Poll, indicating the prosocial behavior level of Indonesian people is largely in the lower average category with a percentage of 76%, it is known that students have low prosocial behavior. Some of the behavior of RA Manarul Huda Sukoanyar students in Wajak District, Malang Regency, who appeared during observation such as picking up toys or stationery that did not belong to them, did not say thank you when they got something from others, impulsive in waiting for a turn or queue. Low *prosocial behavior* in students will have a negative impact on the formation of attitudes in individuals.

Based on this, researchers are interested in finding out more about the effectiveness of *Digital Storytelling* to Improve *Prosocial Behavior* with the consideration that there is less prosocial behavior in children, thus requiring proper resolution in order to improve prosocial behavior in children.

The research method used was a pre-experimental method with a total of 10 subjects. Researchers use nonprobability sampling techniques with purposive sampling types as sampling techniques, by specifying specific limits or criteria. The data collection method used is a checklist of observations based on aspects of prosocial behavior by Beaty (2013). The data analysis techniques used are the Friedman test and the Wilcoxon test to determine the significance value of the data before and after treatment or treatment.

The research results show that the significance value obtained is 0.000. This value is dari of 0.05 where there is a significant difference between before, first week, second week and third week after treatment or treatment. The Wilcoxon Signed Rank Test also showed significant differences in results between the first, second and third weeks. The significance value in the first week is (p=.028), then in the second week the significance value is (p=.005) and in the third week the significance value is (p=.005). Thus, it can be seen that Ha was accepted and H0 was rejected, where *Digital Storytelling* was effective in improving prosocial behavior in early childhood.

مستخلص البحث

ممتاز ، لبيك سيدة. 2022. فعالية رواية القصص الرقمية لتحسين السلوك الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة. فرضية. قسم علم النفس، كلية علم النفس، جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج.
المشرفة: فوجي استوتيك الماجيستير
الكلمات الإشارية: رواية القصص الرقمية، الإيجابيات

استنادًا إلى نتائج استطلاع رأي جالوب العالمي في عام 2017 ، والذي يُظهر أن مستوى السلوك الاجتماعي الإيجابي لغالبية الإندونيسيين يقع في فئة المتوسط الأدنى بنسبة 76٪ ، ومن المعروف أن الطلاب لديهم سلوك اجتماعي منخفض. بعض سلوكيات طلاب RA Manarul Huda Sukoanyar ، التي ظهرت أثناء الملاحظة ، مثل أخذ الألعاب أو الأدوات المكتبية Malang Regency، Wajak منطقة التي لم تكن ملكهم ، وعدم قول شكراً عندما حصلوا على شيء من شخص آخر ، والتسرع في انتظارهم بدوره أو الطابور. سيكون للسلوك الاجتماعي الإيجابي المنخفض لدى الطلاب تأثير سلبي على تكوين المواقف الموجودة لدى الأفراد.

بناءً على ذلك ، يهتم الباحثون بمعرفة المزيد عن فعالية رواية القصص الرقمية لزيادة السلوك الاجتماعي مع الأخذ في الاعتبار أن هناك نقصًا في السلوك الاجتماعي الإيجابي لدى الأطفال ، لذلك يتطلب الحل الصحيح من أجل زيادة السلوك الاجتماعي الإيجابي لدى الأطفال.

كانت طريقة البحث المستخدمة هي طريقة ما قبل التجربة مع 10 مواضيع. استخدم الباحث أسلوب أخذ العينات غير الاحتمالي مع نوع أخذ العينات الهادف كأسلوب لأخذ العينات ، من خلال وضع حدود أو معايير معينة. كانت طريقة جمع البيانات المستخدمة هي طريقة قائمة مراجعة الملاحظة بناءً على جوانب السلوك الاجتماعي الإيجابي من قبل بيتي (2013). تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار فريدمان واختبار ويلكوكسون لتحديد القيمة المعنوية للبيانات قبل وبعد العلاج أو العلاج.

أظهرت النتائج أن قيمة المعنوية التي تم الحصول عليها كانت 0.000. هذه القيمة أقل من 0.05 حيث يوجد فرق كبير بين الأسبوع الأول والأسبوع الثاني والأسبوع الثالث بعد العلاج أو العلاج. أظهرت نتائج اختبار Wilcoxon Signed Rank أيضًا اختلافًا كبيرًا في النتائج بين الأسبوع الأول والثاني (p = .028) والثالث. كانت قيمة المعنوية في الأسبوع الأول (p = .005) ، ثم في الأسبوع الثاني كانت قيمة المعنوية (p = .005). وفي الأسبوع الثالث كانت قيمة المعنوية (p = .005) لذلك يمكن ملاحظة أن H0 مقبول ورفض Ha ، حيث يكون سرد القصص الرقمية فعالاً لزيادة السلوك الاجتماعي الإيجابي في مرحلة الطفولة المبكرة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan awal di taman kanak-kanak yang diberikan kepada anak usia dini sebelum masuk ke tahap selanjutnya memiliki peranan penting dalam proses belajar pada manusia, terlebih anak usia dini untuk mencapai tahapan perkembangan yang optimal. Anak usia dini terbagi menjadi tiga kelompok, pertama kelompok usia bayi sampai 2 tahun, kedua kelompok usia 3 sampai 5 tahun, dan kelompok ketiga usia 6 sampai 8 tahun. Terbaginya kelompok anak usia dini tersebut dapat berpengaruh pada kebijakan penerapan kurikulum dalam pendidikan dan pengasuhan anak (Bredekamp, 1992, p. 6). Dalam psikologi perkembangan dan berdasarkan riset neurology, anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-8 tahun (Supriadi, 2003, p. 1). Sejalan dengan hal tersebut, Seefeldt dan Barbour (1993) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (1993, p. 43).

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 yang membahas Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 tertulis bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan pada anak sejak lahir hingga umur enam tahun yang bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan demi mengoptimalkan pertumbuhan dan

perkembangan baik secara fisik maupun mental supaya anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Depdiknas, 2003, p. 1).

Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental paling pesat yang terjadi sejak masa prenatal atau sejak dalam kandungan pada sel saraf otak yang terbentuk menjadi modal kecerdasan anak yang terjadi sejak dalam kandungan, bahkan sampai setelah lahir sel syaraf otak masih terus berkembang (Susanto, 2017, p. 2). Lebih lanjut, Fadillah (2014) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, maka dari itulah perlu adanya perhatian pada proses perkembangan ini karena pada prinsipnya tugas lembaga PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh aspek dalam diri anak, meliputi motorik, bahasa, kognitif, seni, moral dan sosial emosional (2014, p. 42-43).

Havighurst (1992) menyatakan bahwa beberapa tahap perkembangan anak usia dini melalui bagaimana belajar tentang berbagi perasaan kasih sayang dengan orang lain, belajar memahami secara sederhana serta belajar mengenai konsep hal yang benar dan yang salah. Proses pembelajaran di pendidikan taman kanak-kanak adalah hal yang sangat penting dalam fase perkembangan, jika pada proses ini anak - anak berhasil maka akan berdampak ke fase berikutnya. Begitupun sebaliknya jika anak mengalami kegagalan dalam mencapai tugas perkembangan pada masa kanak-kanak awal, maka anak akan cenderung untuk mengalami

hambatan pada tahap perkembangan berikutnya. Lebih lanjut, Britton (1992), seorang tokoh pendidikan anak usia dini yang terkenal, menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai usia 6 tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif menerima berbagai stimulus (Britton, 1992, p. 13). Selama masa periode sensitif inilah, anak dengan mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Nurihsan dan Agustin, M (2013) mengungkapkan bahwa salah satu peranan penting pendidikan prasekolah, termasuk Taman Kanak-kanak, adalah membantu anak mengembangkan penyesuaian sosialnya (2013, p. 53-54).

Eisenberg, Fabes, dan Spinrad (2006), yang menyatakan bahwa anak Taman Kanak-kanak seharusnya sudah mampu menunjukkan perilaku prososial yang dapat dilihat dari indikator munculnya perilaku berbagi, membantu, dan menenangkan teman yang sedang memiliki masalah (2006, p. 655-657). Anak-anak antara usia 2 dan 6 secara bertahap mulai belajar menjadi bagian dari masyarakat yang tugas utamanya adalah bersosialisasi. Selama sosialisasi, anak dipengaruhi oleh pola asuh, hubungan dengan saudara kandung dan teman sebaya, kondisi tempat tinggal dan lingkungan sekitarnya. Pada usia prasekolah, teman sebaya memainkan peran penting dalam perkembangan sosial anak. Pada masa ini anak mulai mengenal kata benda seperti nakal, baik dan buruk, dapat mengenali nama orang, membedakan teman baik dan buruk, dan

berinteraksi dengan teman sebayanya dalam hal kerjasama (Ndari dkk. 2018, p. 20).

Goleman (2004) yang menyatakan bahwa keberhasilan seseorang dalam hidup tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual semata, akan tetapi banyak dipengaruhi oleh kecerdasan emosi dan perilaku prososial yang dimiliki orang tersebut (2004, p. 48). Oleh karena itu anak-anak Taman Kanak-kanak diharapkan dapat memiliki perilaku prososial. Perilaku prososial adalah suatu tindakan sukarela untuk memberi manfaat pada orang lain (dalam Papalia & Feldman, 2014, p. 296). Bar-Tal (1976) mendefinisikan perilaku prososial yaitu tingkah laku yang ditujukan untuk menimbulkan pengaruh positif bagi fisik dan psikis orang lain tanpa pamrih (1976, p. 4). Sejalan dengan hal tersebut, Chaplin (1995) memberikan pengertian perilaku sebagai segala sesuatu yang dialami oleh individu meliputi reaksi yang diamati (1995, p. 53). Watson (1984) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi positif bagi orang lain, tindakan menolong sepenuhnya yang dimotivasi oleh kepentingan sendiri tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya (1984, p. 272). Kartono (2003) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan di dalamnya terdapat unsur-unsur kebersamaan, kerjasama, kooperatif, dan altruisme(2003, p. 380). Lebih lanjut Beaty (2013) menyatakan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan seorang anak yang menggambarkan

kepedulian dan perhatian kepada anak lain, seperti menolong, menyenangkan teman, atau sekedar memberi senyuman pada temannya.

Anggadini (2015) menyatakan bahwa anak Indonesia masih berada pada tingkat empati rendah, hal ini berkaitan dengan kejujuran, kerjasama dan kepemimpinan yang lebih rendah daripada anak-anak di Jepang (2015, p. 2). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *The Gallup World Poll* pada tahun 2017, menunjukkan tingkat perilaku prososial masyarakat Indonesia mayoritas berada pada kategori rata-rata ke bawah dengan persentase 76%, perilaku prososial yang rendah tidak hanya ditunjukkan oleh orang dewasa tetapi juga oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan hasil studi *Consulting* (2017) yang menunjukkan bahwa peserta didik mayoritas berada pada kategori rendah dengan persentase 62,71%, kategori sedang 16,95%, dan tingkat perilaku prososial pada kategori tingkat tinggi sekitar 20,34%.

Rendahnya perilaku prososial pada siswa akan memberi dampak negatif pada terbentuknya sikap yang ada pada diri individu (Kusumaningrum, 2014, p. 3-4). Lebih lanjut, Utami (2014) berpendapat bahwa manusia sudah dibekali kemampuan empati sejak lahir, namun empati tidak dapat berkembang jika tidak diasah dengan baik (2014, p. 19).

Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik masih banyak yang memiliki perilaku prososial dengan kategori rendah, sehingga memerlukan perubahan untuk mengembangkan perilaku prososial (Rahimsyah, 2013, p. 8). Perilaku prososial yang rendah dapat

diakibatkan beberapa hal seperti pola asuh orang tua yang buruk, lemahnya pengawasan orang tua, kurangnya empati, dan rendahnya ajaran spiritual (Arniansyah et al., 2018, p. 433). Orang tua yang secara aktif terlibat dalam kehidupan dan kondisi emosional anaknya dapat menumbuhkan empati dalam diri anaknya (Borba, 2008). Sikap empati ini lah yang akan menjadikan anak memiliki perilaku prososial (Kau, 2010, p. 5).

Sementara itu jika individu sudah memiliki perilaku prososial yang tinggi sejak dini, maka ini akan berdampak positif pada prestasi akademik dan preferensi sosial anak (Caprara, Barbaranelli, Patorelli, Bandura, & Zimbardo, 2000, p. 305). Perilaku prososial juga berkorelasi dengan interaksi sosial yang positif, konsep diri yang positif, relasi yang positif dengan teman sebaya, penerimaan teman, risiko yang lebih rendah untuk mengalami problem perilaku eksternal dan tingkat problem perilaku yang rendah di rumah (Penepinto, 2018). Anak yang mempunyai perilaku prososial tinggi mempunyai nilai yang lebih baik di sekolah, kompeten secara sosial, diterima dan disukai oleh teman dan guru (Wentzel, 2015, p. 5). Perilaku prososial berdampak pada kemampuan adaptasi, kesuksesan perkembangan, keberhasilan di sekolah, penurunan depresi dan agresi (Pastorelli dkk., 2015, p. 824), prestasi akademik dan preferensi sosial anak di kemudian hari (Caprara dkk., 2000, p. 302).

Chernyak, Harvey, Tarullo, Rocker, & Blake (2018) mengatakan bahwa perilaku prososial anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang bersifat universal (2018, p. 7). Hal ini mengindikasikan bahwa

sebagai makhluk sosial, perilaku prososial merupakan perilaku yang penting untuk dikembangkan pada manusia, bahkan sejak awal perkembangan anak. Hasil penelitian menemukan bahwa perilaku prososial anak sudah muncul pada usia dini, yaitu 12 sampai 24 bulan (Brownel, 2013, p. 22), dan antara usia 29 sampai 41 bulan (Baillargeon dkk., 2011, p. 22).

Ada banyak perilaku prososial yang dapat ditingkatkan pada anak usia dini seperti perilaku empati, kepedulian dan kerjasama. Empati dapat menjadi kunci dalam memahami perasaan orang lain sampai anak dapat menunjukkan sikap toleransi, memahami kebutuhan temannya, mau menolong teman yang sedang kesulitan, dan memberi kasih sayang. Sifat empati yang dimiliki anak dapat mengendalikan emosi dengan memberi dan menerima maaf, juga saat berinteraksi dengan temannya seperti dalam bermain anak menjadi pribadi yang menunjukkan sikap saling berbagi dengan temannya (Anisa dkk, 2020). Empati muncul secara alamiah dan sejak usia dini, anak-anak lahir dengan membawa sifat yang besar manfaatnya bagi perkembangan moral (Borba, 2008, p. 16).

Mares (2017) yang mengatakan perilaku prososial dapat dikembangkan di sekolah atau di rumah (2017, p. 7). Salah satu bentuk stimulasi yang dapat dilakukan yaitu dengan menyediakan fasilitas berupa media pembelajaran berbentuk media digital. Hal ini dianggap lebih efektif karena dapat menunjang berbagai macam gaya belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak (Heriyana, W. & Maureen, I, 2014, p. 3).

Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah *Digital Storytelling*. *Digital storytelling* merupakan suatu cara untuk menceritakan sesuatu kepada orang lain menggunakan media digital yang mengkombinasikan antara gambar, musik, cerita dan suara (Lee dalam Rohayati, 2020, p. 7).

Dalam konteks kegiatan pembelajaran di kelas, *Digital Storytelling* menjadi salah satu metode pembelajaran yang berusaha mengkombinasikan berbagai kemampuan yaitu kemampuan mendengar, berbicara, dan menulis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Muhyadi et al., 2010, p. 2). Sejalan dengan hal tersebut Anggadewi (2017) menyatakan bahwa *Digital Storytelling* dapat menjadi sarana belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas (2017, p. 235). Media ini merupakan gabungan antara foto atau gambar, tulisan, suara, video, dan musik sehingga menjadi rangkaian cerita yang menarik. *Digital storytelling* memiliki kelebihan yakni dapat digunakan untuk gaya belajar siswa yang beragam, hal ini dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa di kelas (Heriyana, W. & Maureen, I, 2014, p. 4).

Masfuroh (2005) menyebutkan beberapa manfaat dari metode *Storytelling* yaitu, meningkatkan kemampuan verbal anak, meningkatkan dan menstimulasi minat dalam membaca dan menulis, membentuk pribadi dan moral anak, dan menyalurkan imajinasi anak dan menambah pengetahuan anak (2005, p. 95). Adapun metode ini juga memiliki kelebihan diantaranya meningkatkan motivasi belajar siswa terutama

dalam hal membaca dan menyusun cerita, dan adanya pengalaman pribadi yang menarik ketika menyusun sebuah cerita. Maka dengan memahami suatu alur cerita yang dibuat, diharapkan siswa dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara lisan. Termasuk mampu mengungkapkan pendapat maupun refleksi pribadi (Anggadewi, 2017, p. 237).

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Anggraini, dkk (2016) memaparkan bahwa perilaku prososial anak sebelum dan sesudah mendapatkan perilaku memiliki hasil yang berbeda (2016, p. 83). Sebelumnya anak memiliki perilaku prososial yang rendah saat di dalam kelas seperti tidak mendengarkan guru saat belajar, tidak mau berbagi dengan teman, dan sulit mengerti aturan dalam permainan. Setelah diberikan metode *Digital Storytelling* anak menunjukkan peningkatan pada perilaku prososial. Lebih lanjut, penelitian Aisha & Kaloeti (2018) dengan judul Pengaruh *Digital Storytelling* Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan *Digital Storytelling* terhadap peningkatan perilaku prososial pada anak usia dini (2018, p. 185). Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis uji Friedman dengan nilai p sebesar 0.000 ($p<0.05$).

Penelitian serupa yang dilaksanakan oleh Karina.,et al (2021) menunjukkan hasil dari metode *Digital Storytelling* yang efektif terhadap pengenalan empati pada anak usia dini usia 5-6 tahun. Nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan pada hasil sesudah diberi

perlakuan, akan tetapi terdapat faktor lain yang menjadi alasan *Digital Storytelling* memiliki pengaruh kecil pada penelitian ini (2021, p. 79).

Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti mengenai efektifitas *Digital Storytelling* terhadap variabel-variabel lain seperti kemampuan literasi dan peningkatan kemampuan bahasa pada anak. Selain itu penelitian sebelumnya juga berfokus pada peningkatan perilaku prososial melalui metode lain seperti sosiodrama. Seperti penelitian dengan judul Meningkatkan Perilaku Prososial Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak (Fadillah dkk, 2015, p. 1). Saat ini penelitian yang secara khusus membahas mengenai efektifitas *Digital Storytelling* yang dihubungkan kepada peningkatan perilaku prososial pada anak masih belum banyak diteliti dan hanya terdapat 1 penelitian serupa, yakni penelitian yang dilakukan oleh Aisha, dkk. (2020) dengan judul *Digital Storytelling Intervention on Prosocial Behavior Improvement among Early Childhood*. Penelitian hanya dilakukan selama 5 hari berturut-turut, terdiri dari 1 sesi setiap hari sebelum kelas dimulai dan hanya menggunakan satu teknik analisis data untuk melihat signifikansi secara keseluruhan. Hasil uji Friedman menunjukkan perbedaan signifikan perilaku prososial pada setiap sesi. Dapat diinterpretasikan bahwa ada perbedaan dalam nilai-nilai dari perilaku prososial dalam setiap sesi setelah anak mendapatkan program *Digital Storytelling* (2020, p. 1).

Sejalan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti berfokus untuk mengetahui efektivitas pemberian *Digital Storytelling* untuk

meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini dengan pemberian *treatment* dilakukan lebih lama dan menggunakan aspek serta metode teknik analisis data yang berbeda pula. Sehingga tema cerita yang diberikan pula berbeda disesuaikan dengan aspek yang akan digunakan. Hal ini diharapkan akan mampu memberikan gambaran hasil penelitian yang lebih komprehensif daripada penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah yang dilaksanakan oleh peneliti di RA Manarul Huda Sukoanyar Kecamatan Wajak Kabupaten Malang pada tanggal 8 Maret sampai 19 Maret 2022 diketahui bahwa peserta didik memiliki perilaku prososial yang tergolong rendah. Hal ini dapat disimpulkan sementara dari beberapa perilaku peserta didik yang muncul selama observasi seperti, mengambil mainan atau alat tulis yang bukan miliknya, tidak mendengarkan nasihat guru, bermain dan bergurau selama pelajaran berlangsung, mengganggu teman hingga ada yang menangis, meminta tolong dengan berteriak, tidak mengucapkan terima kasih saat mendapat sesuatu dari orang lain, impulsif dalam menunggu giliran atau antrian saat mengambil map belajar dan menyembunyikan fakta saat melakukan hal yang salah.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Efektivitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior* Anak Usia Dini di RA Manarul Huda Sukoanyar Kecamatan Wajak Kabupaten Malang dengan pertimbangan bahwa terdapat perilaku prososial yang kurang pada anak, sehingga membutuhkan

penyelesaian yang tepat agar dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dirumuskan masalah yang diambil pada penelitian kali ini yaitu :

1. Bagaimana mengukur efektivitas *Digital Storytelling*?
2. Bagaimana mengukur *Prosocial Behavior*?
3. Bagaimana hubungan *Digital Storytelling* dengan *Prosocial Behavior*?
4. Bagaimana efektifitas *Digital Storytelling* untuk meningkatkan *Prosocial Behavior* pada anak usia dini kelas B di RA Manarul Huda desa Sukoanyar kecamatan Wajak kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti menetapkan tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana mengukur efektivitas *Digital Storytelling*.
2. Untuk mengetahui bagaimana mengukur *Prosocial Behavior*.
3. Untuk membuktikan bagaimana hubungan *Digital Storytelling* dengan *Prosocial Behavior*.
4. Untuk membuktikan efektifitas *Digital Storytelling* untuk meningkatkan *Prosocial Behavior* pada anak usia dini kelas B di RA Manarul Huda desa Sukoanyar kecamatan Wajak kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan serta wawasan mengenai efektifitas *Digital Storytelling* untuk meningkatkan *Prosocial Behavior* pada anak yang masuk ke dalam rumpun ilmu psikologi perkembangan, selain itu diharapkan juga hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bagi peneliti yang ingin meneliti tema serupa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan perilaku prososial melalui *Digital Storytelling* bagi anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan *Prosocial Behavior* pada anak.

b. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat mendapatkan gambaran untuk meningkatkan *Prosocial Behavior* anak dengan menggunakan salah satu metode yaitu *Digital Storytelling*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Prosocial Behavior*

1. Pengertian *Behavior*

Menurut *Cambridge Dictionary*, *Behavior* secara bahasa memiliki arti perilaku dan secara istilah memiliki arti cara seseorang, hewan, zat, dll. berperilaku dalam situasi tertentu atau dalam kondisi tertentu.

Menurut Skinner sebagaimana dikutip oleh Soekidjo Notoatmojo (2010) perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar atau bisa disebut stimulus (2010, p. 21).

2. Pengertian *Prosocial*

Menurut *APA Dictionary of Psychology*, *Prosocial* memiliki definisi menunjukkan perilaku yang menguntungkan satu atau lebih orang lain, seperti memberikan bantuan kepada orang dewasa yang lebih tua untuk menyebrang jalan.

Prososial yang dikenal sebagai sosial positif juga diartikan sebagai suatu tindakan heroik dengan tujuan untuk menolong orang lain (Passer & Smith, 2004, p. 313)

3. Pengertian *Prosocial Behavior*

Menurut Susanto (2017) perilaku prososial diartikan sebagai perilaku yang positif dan berguna untuk meningkatkan perkembangan

sikap sosial menjadi lebih baik pada penyesuaian diri dalam suatu lingkungan (2017, p. 21). Marion (1991) mengatakan ketika ada orang lain yang diberi perilaku jahat kemudian anak menunjukkan perilaku simpati dan marah maka hal tersebut akan bermanfaat bagi orang lain karena anak menjadi penolong. Orang tua berharap pada anak-anak yang memiliki perilaku prososial supaya memiliki kemampuan dalam hal kerjasama dan tolong menolong (1991, p. 2).

Prosocial Behavior adalah kelas perilaku yang luas yang didefinisikan sebagai melibatkan biaya untuk diri sendiri dan menghasilkan manfaat bagi orang lain. Di mana perilaku prososial menghasilkan keuntungan bersih bagi penerima dan orang yang melakukan tindakan prososial, itu disebut sebagai mutualisme. Di mana perilaku prososial menguntungkan orang lain tetapi memberikan biaya bersih kepada orang yang melakukannya, perilaku prososial menjadi altruisme Bowles dan Gintis (dalam Wittek, 2015, p. 1).

Perilaku kerjasama mengacu pada interaksi sosial dimana individu berpartisipasi dalam suatu hubungan, mengoordinasikan tindakan mereka dan mengejar tujuan bersama sehingga memiliki hasil yang saling menguntungkan (Collie, Martin, Roberts, dan Nassar, 2018, p. 143). Lebih lanjut perilaku prososial menurut William merupakan suatu perilaku yang memiliki intensi untuk mengubah keadaan fisik atau psikologis seseorang secara verbal (memberi dukungan) dan non-

verbal (menolong) dari kondisi yang kurang baik menjadi lebih baik (Dayakisni & Hudaniah, 2003, p. 23)

Perilaku prososial merupakan salah satu bentuk perilaku yang muncul dalam kontak sosial, perilaku prososial merupakan segala tindakan yang ditujukan untuk menolong orang lain tanpa ada motif-motif tertentu (Asih & Pratiwi, 2010, p. 33). Lebih lanjut Dahriani (2007) mendefinisikan perilaku prososial sebagai suatu bentuk perilaku yang membutuhkan pengorbanan agar dapat memberikan keuntungan bagi orang lain baik secara fisik maupun psikologis, meningkatkan sikap toleransi dan menciptakan suasana damai antar sesama (2007, p. 30).

Menurut Beaty (2013) Perilaku prososial diartikan sebagai perilaku yang menunjukkan rasa peduli dan perhatian yang dimiliki seorang anak dengan bentuk perilaku seperti menolong, menghibur, atau sekedar memberi senyuman kepada temannya (2013, p. 169). Lebih lanjut Sears (2009) memaparkan bahwa perilaku prososial memiliki kategori yang luas dalam hal perilaku yang dilakukan maupun direncanakan karena perilaku sosial ini sudah menjadi satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari seperti membantu orang lain tanpa mengharapkan balasan (2009, p. 47). Perilaku prososial yang dapat ditemukan pada anak-anak diantaranya rasa empati, saling memberi, mematuhi aturan untuk bergilir dalam mengantri, dan kerja sama (Marion, 1991, p. 3).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial merupakan perilaku peduli terhadap sesama yang ditujukan untuk membantu fisik maupun psikis orang lain yang dilakukan secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan apapun.

4. *Prosocial Behavior* dalam Perspektif Psikologi

Perilaku prososial merupakan salah suatu unsur penting dari nilai moral yang baik (Fabes et al., 1999, p. 9), oleh karena itu sangat penting untuk menjaga hubungan sosial yang positif untuk dapat mendorong penyesuaian sosial yang baik. Myers (dalam Sarwono, 2002) menyatakan bahwa perilaku prososial atau altruisme adalah hasrat untuk menolong orang lain tanpa memikirkan kepentingan kepentingan sendiri (2002, p. 328).

Perilaku prososial dapat dimengerti sebagai perilaku yang menguntungkan orang lain. Secara konkrit, pengertian perilaku prososial meliputi tindakan berbagi *(sharing),* kerjasama *(cooperation),* menolong *(helping),* kejujuran *(honesty),* dermawan (generousity) serta mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang lain (Mussen dalam Dayakisni, 1988, p. 15).

Teori perkembangan kognitif Kohlberg berpendapat bahwa penilaian moral secara inheren dapat memotivasi tindakan moral, Moralitas selalu berbicara tentang nilai, yang menjadi evaluasi standar normatif dalam mengatur kehidupan manusia. Evaluasi standar normatif maksudnya adalah moralitas merupakan sebuah kesepakatan antara

individu dengan masyarakat mengenai kriteria baik atau buruknya sesuatu, sehingga akan menentukan apakah suatu hal layak atau tidak layak untuk dikerjakan oleh individu atau masyarakat hal itu didasari oleh pertimbangan moral (Taylor, 1969, p. 3). Saat kapasitas penilaian moral matang, prinsip moral seseorang juga berkembang. Lebih lanjut diusulkan agar individu tumbuh untuk menerapkan prinsip moral mereka untuk membuat penilaian dan membimbing tindakan.

Beberapa penelitian mengungkapkan hubungan positif antara penilaian moral dan perilaku prososial (Carlo, 2005, p. 1298). Efek signifikan dari peningkatan moral pada perilaku membantu telah menjadi topik menarik dalam berbagai penelitian. Misalnya, individu yang memiliki nilai moral yang baik cenderung menawarkan bantuan dan mengembangkan lebih banyak tujuan hidup (Algoe dan Haidt, 2009, p. 111). Dengan demikian, peningkatan moral dianggap sebagai kekuatan penting yang mendorong tindakan prososial individu (Schnall et al., 2010, p. 319).

5. Aspek Perilaku Prososial

Aspek perilaku prososial yang dikembangkan oleh Beaty (2013) meliputi sikap empati, kerendahan hati, rasa peduli dan kerjasama sejalan dengan pengertian yang telah di paparkan. Aspek ini dipilih karena dapat memberikan gambaran perilaku prososial yang peneliti maksud dalam penelitian ini, selain itu aspek ini adalah aspek umum

yang dapat diterapkan pada anak usia dini (2013, p. 168). Berikut deskripsi indikator-indikator antara lain :

a. Empati, merupakan rasa peduli yang ditujukan pada orang lain yang sedang kesusahan dan memahami perasaan orang lain. Bagaimana respon anak terhadap orang lain secara emosional berdasarkan sudut pandangnya yang dipercaya oleh Psikolog bahwa hal tersebut merupakan perilaku yang paling dasar dalam perilaku prososial.
b. Kerendahan hati, saling berbagi dengan orang lain.
c. Rasa peduli, membantu teman saat ada yang merasa kesulitan tanpa diminta.
d. Kerjasama, dalam hal bergantian, mengantri, dan menyampaikan pendapat saat bermain dengan teman.

Pendapat lain yang ditunjukkan Mussen., et al (2002) mengenai aspek perilaku prososial yaitu:

a. Berbagi *(sharing)*, yakni kemampuan berbagi perasaan suka maupun duka dengan orang lain.
b. Menolong *(helping)*, adalah kesediaan dalam memberikan bantuan kepada orang lain. Menolong meliputi memberitahu orang lain, memberikan tawaran untuk membantu orang lain dan ikut melakukan kegiatan yang dilakukan orang lain.

c. Berdermawan *(donating)*, adalah tindakan memberikan benda atau barang yang dimiliki secara sukarela kepada seseorang yang lebih membutuhkan.

d. Kerja sama *(cooperating)*, diartikan sebagai suatu tindakan untuk menjalin kerjasama dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Kerjasama biasanya bersifat saling menguntungkan, saling memberi, saling menolong dan menenangkan.

e. Jujur *(honesty)*, yakni kemampuan untuk bersikap jujur terhadap orang yang berada di sekitarnya (2002, p. 360).

6. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prososial

Sears (2009) menyebutkan bahwa dalam penelitian psikologi sosial terdapat beberapa hal yang mempengaruhi munculnya perilaku prososial seperti situasi, penolong, dan yang membutuhkan pertolongan.

a. Situasi, hal-hal yang mempengaruhi perilaku prososial ini dapat dipengaruhi oleh keadaan fisik seperti kondisi cuaca, tempat tinggal, keramaian dan waktu. Pada situasi sosial seorang individu dengan kecenderungan altruistik juga memiliki pengaruh.

b. Penolong, individu yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda akan mempengaruhi perilaku prososial seperti suasana hati, empati, perasaan bersalah dan pemicu stress. Pada beberapa penelitian disebutkan meskipun dalam situasi sulit beberapa orang akan tetap

memberikan bantuan, namun terdapat juga individu yang berada dalam keadaan baik tetapi tidak memberikan pertolongan.

c. Orang yang membutuhkan pertolongan, hubungan antara manusia menjadi pengaruh besar karena seseorang akan cenderung menolong orang yang dikenalnya daripada menolong orang asing (2009, p. 480).

Beberapa faktor perilaku prososial yang dikemukakan oleh Dayakisni & Hudaniah (2009) antara lain :

a. *Self-gain*, hasrat individu dalam mendapatkan sesuatu dan mencegah kehilangan, seperti tindakan prososial demi mendapatkan pujian atau pengakuan, dan ketakutan akan penolakan.
b. Nilai dan norma pribadi, adanya nilai dan norma pribadil yang dihayati individu selama bersosialisasi yang berkaitan dengan perilaku prososial, seperti kewajiban menegakkan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik.
c. Empati, kemampuan individu untuk ikut merasakan perasaan atau pengalaman orang lain (2009, p. 159).

7. Upaya untuk Meningkatkan Perilaku Prososial

Menurut Dayakisni & Hudaniyah (2009) terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku prososial adalah sebagai berikut:

a. Penayangan Model Perilaku Prososial

Perilaku individu banyak dipengaruhi oleh melalui proses belajar terutama dengan cara meniru dan mengamati. Penayangan model perilaku prososial dapat dilakukan menggunakan media massa, semakin tinggi intensitas seseorang dalam menerima stimulus perilaku prososial (misalnya tayangan membantu orang lain) maka seseorang akan cenderung melakukan imitasi perilaku tersebut.

b. Menciptakan Suatu *Superordinate Identity*

Terciptanya *superordinate identity* dapat mengurangi konflik, sehingga dapat meningkatkan perilaku prososial serta meningkatkan empati dalam sebuah kelompok. Agar dapat diterima baik oleh kelompoknya, seseorang akan berusaha untuk tetap berbuat baik pada orang lain.

c. Menekankan Perhatian pada Norma-Norma Sosial

Seluruh pihak yang ada di lingkungan sekitar maupun media massa dapat bekerjasama dalam menanamkan norma prososial pada anak. Selain itu, pihak-pihak terkait dapat memberikan penghargaan *(reward)* kepada pelaku perilaku prososial (2009, p. 189).

8. Pengukuran *Prosocial Behavior*

Adapun efektivitas *prosocial behavior* pada penelitian ini diukur dengan menggunakan instrumen adaptasi yang dikembangkan dari penelitian Beaty pada tahun 2013. Instrument ini mengacu pada definisi dan aspek-aspek *prosocial behavior* menurut Beaty 2013. Instrument ini

terdiri dari 16 item dengan rincian tiap aspek, aspek *prosocial behavior* yang di maksud adalah sebagai berikut (2013, p. 168) :

a. Aspek Kedermawanan, yaitu sikap rendah hati untuk mau dan saling berbagi dengan orang lain. Misalnya anak mau berbagi makanan atau minuman dengan teman saat jam istirahat.
b. Aspek Empati, yaitu rasa peduli yang di tujukan pada orang lain yang sedang mengalami kesusahan dan perasaan memahami orang lain. Misalnya anak dapat memperhatikan saat orang lain sedang berbicara.
c. Aspek Kepedulian, yaitu sikap individu dalam membantu orang lain saat ada yang merasa kesulitan. Misalnya anak mau membantu menenangkan teman yang sedang menangis.
d. Aspek Kerjasama, yaitu sikap individu yang dapat bergantian, mengantri dan menyampaikan pendapat saat bermain dengan teman. Misalnya anak dapat bergantian ketika menggunakan mainan dan bersama-sama menyusun kembali mainan ke tempat semula setelah dipakai.

9. *Prosocial Behavior* dalam Perspektif Islam

a. Telaah teks psikologi tentang *Prosocial Behavior*

1) Sampel Teks Psikologi

Watson (1984) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi positif bagi orang lain, tindakan menolong sepenuhnya yang dimotivasi oleh

kepentingan sendiri tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya (1984, p. 272).

Myers (dalam Sarwono, 2002) menyatakan bahwa perilaku prososial atau altruisme adalah hasrat untuk menolong orang lain tanpa memikirkan kepentingan kepentingan sendiri. Perilaku prososial dapat di mengerti sesuai perilaku yang menguntungkan orang lain (2002, p. 328).

Kartono (2003) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan di dalamnya terdapat unsureunsur kebersamaan, kerjasama, kooperatif, dan altruisme (2003, p. 380).

Staub (Dayakisni, Hudaniah, 2009), perilaku prososial dapat diartikan sebagai perilaku yang menguntungkan penerima, tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pelakunya. Selain itu, tujuan dari tindakan prososial ada dua arah yaitu untuk diri sendiri dan untuk orang lain (2009, p. 211).

William (Dalam Putra Giri, 2011) membatasi perilaku prososial lebih rinci sebagai perilaku yang memiliki intensi untuk mengubah keadaan fisik atau psikologis penerima bantuan dari kurang baik menjadi lebih baik secara material maupun psikologis dengan tujuan untuk menigkatkan well being orang lain (2011, p. 16).

Wrightsman dan Deaux (Dayakisni, Hudaniah, 2009), yang menyatakan bahwa perilaku prososial merupakan perilaku yang mempunyai konsekuensi sosial positif yang ditujukan bagi kesejahteraan orang lain secara fisik maupun psikologis dan perilaku tersebut merupakan perilaku yang memberi keuntungan pada orang lain dari pada dirinya (2009, p. 212).

Sementara Schaffer (2005) memberikan definisi prososial sebagai tindakan yang menguntungkan orang lain, seperti berbagi dengan seseorang yang kurang beruntung dari diri sendiri, menghibur atau menyelamatkan orang yang tertekan, bekerja sama dengan seseorang atau membantunya mencapai suatu tujuan, atau bahkan sekadar membuat orang lain merasa senang dengan memuji mereka atau penampilan atau prestasi mereka (2005, p. 364).

Faturochman (2006) mengartikan perilaku prososial sebagai perilaku yang memberi konsekuensi positif pada orang lain (2006, p. 74).

Dayakisni & Hudaniah (2003) menyimpulkan perilaku prososial adalah segala bentuk perilaku yang memberikan konsekuensi positif bagi si penerima, baik dalam bentuk materi, fisik ataupun psikologis tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pemiliknya (2003, p. 178).

Brigham (Dayakisni & Hudaniah, 2006) menyatakan bahwa perilaku prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain, dengan demikian kedermawanan, persahabatan, kerjasama, menolong, menyelamatkan, dan pengorbanan merupakan bentukbentuk perilaku prososial (Dayakisni & Hudaniah, 2006, p. 177).

Menurut Beaty (2013) Perilaku prososial diartikan sebagai perilaku yang menunjukkan rasa peduli dan perhatian yang dimiliki seorang anak dengan bentuk perilaku seperti menolong, menghibur, atau sekedar memberi senyuman kepada temannya (2013, p. 169).

Menurut Susanto (2017) perilaku prososial diartikan sebagai perilaku yang positif dan berguna untuk meningkatkan perkembangan sikap sosial menjadi lebih baik pada penyesuaian diri dalam suatu lingkungan (2017, p. 21).

Sears (2009) memaparkan bahwa perilaku prososial memiliki kategori yang luas dalam hal perilaku yang dilakukan maupun direncanakan karena perilaku sosial ini sudah menjadi satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari seperti membantu orang lain tanpa mengharapkan balasan (2009, p. 47).

Perilaku prososial merupakan salah satu bentuk perilaku yang muncul dalam kontak sosial, perilaku prososial merupakan

segala tindakan yang ditujukan untuk menolong orang lain tanpa ada motif-motif tertentu (Asih & Pratiwi, 2010, p. 33).

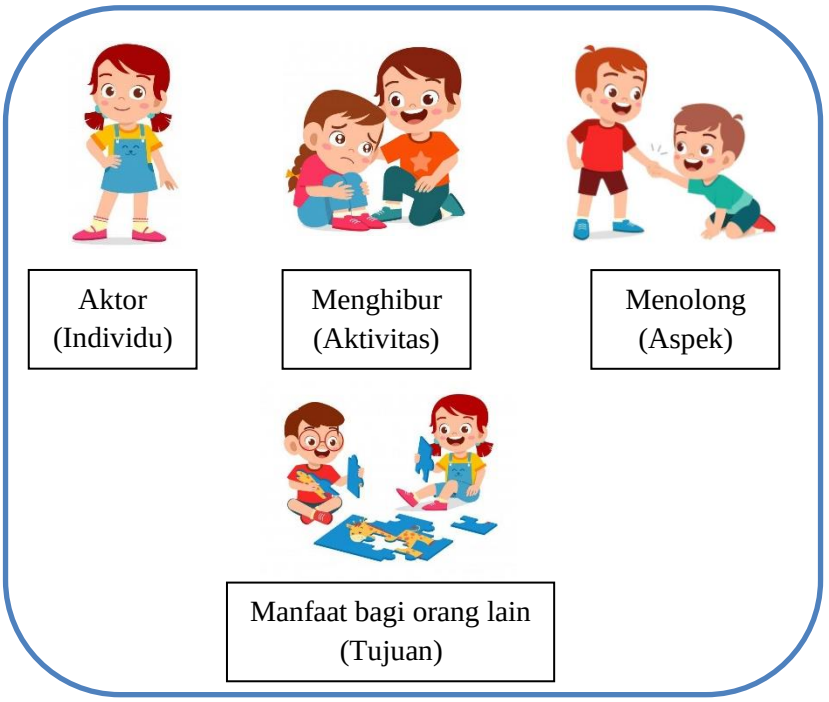
Dahriani (2007) mendefinisikan perilaku prososial sebagai suatu bentuk perilaku yang membutuhkan pengorbanan agar dapat memberikan keuntungan bagi orang lain baik secara fisik maupun psikologis, meningkatkan sikap toleransi dan menciptakan suasana damai antar sesama (2007, p. 30).

Perilaku prososial adalah tindakan atau kecenderungan untuk memberi manfaat kepada orang lain, seperti menunjukkan kepedulian terhadap orang lain dan kesediaan untuk membantu atau berbagi (Newton et al., 2014: 1).

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan maka peniliti mendefinisikan *Prosocial Behavior* sebagai perilaku peduli terhadap sesama yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk membantu fisik maupun psikis orang lain yang dilakukan secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan apapun, jadi seseorang dapat memberikan keuntungan bagi orang lain karena tindakan atau perilaku yang telah dilakukan. Hal ini dapat memberikan dampak positive bagi individu maupun orang lain karena selain sebagai proses penyesuaian diri *Prosocial Behavior* juga dapat meningkatkan sikap sosial seseorang dan menumbuhkan sikap empati.

2) Pola Teks Psikologi tentang *Prosocial Behavior*

Gambar 2.1 Pola Teks Psikologi tentang *Prosocial Behavior*



3) Analisis Komponen Teks Psikologi tentang *Prosocial Behavior*

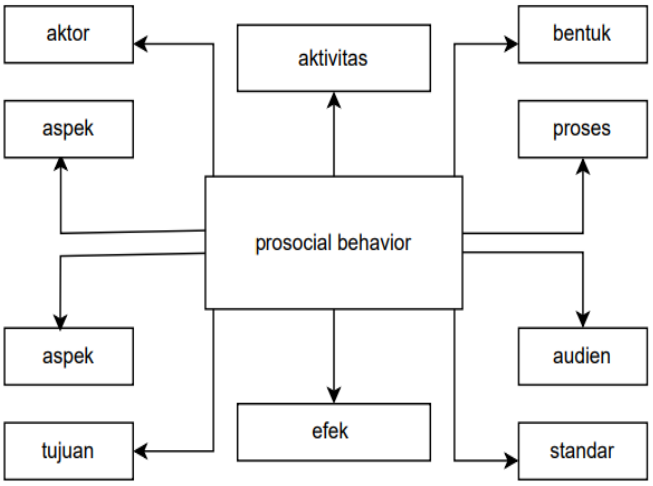
Tabel 2.1 Analisis Komponen Teks Psikologi tentang *Prosocial Behavior*.

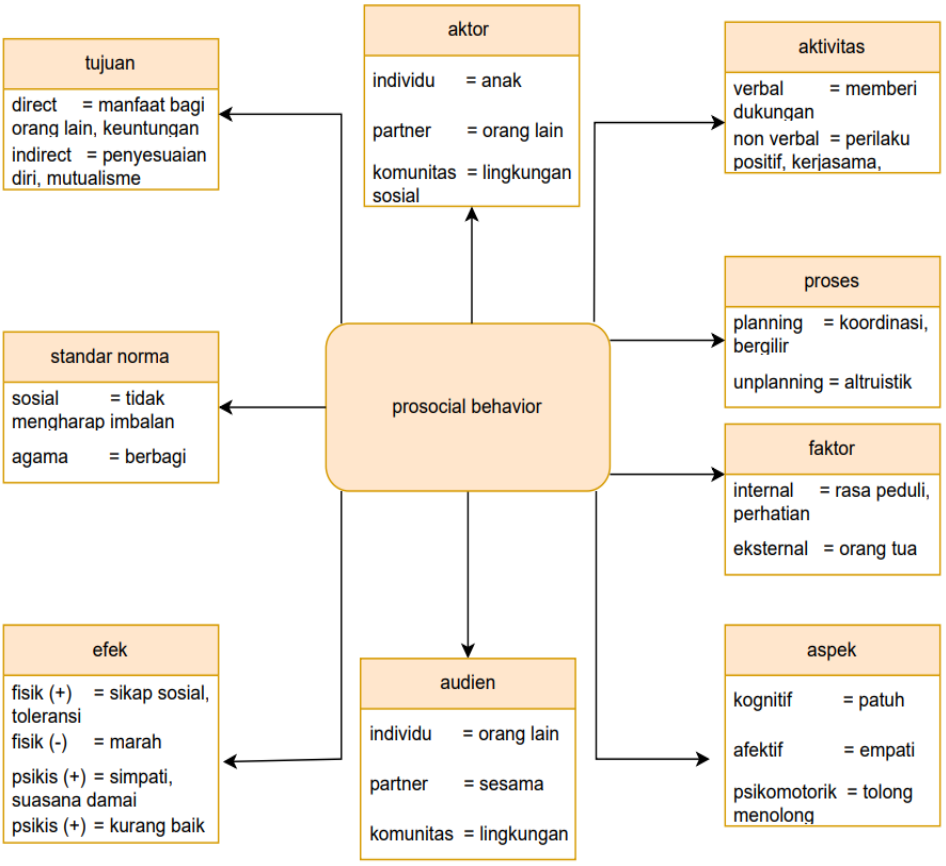
NO	KOMPONEN	KATEGORI	DESKRIPSI
1.	Aktor	Individu, person	Anak, diri sendiri
		Partner, Couple	Orang lain
		Komunitas	Lingkungan, Kontak sosial
2.	Aktivitas	Verbal	Memberi dukungan
		Non- Verbal	Perilaku positif, kerjasama, pengorbanan, menghibur, senyum
3.	Aspek	Kognitif	patuh
		Afektif	empatti

		Psikomotorik	Tolong menolong
4.	Proses	Planning	Koordinasi, bergilir,
		unplanning	altruistik
5.	Faktor	Internal	Rasa peduli, perhatian
		Eksternal	Harapan orang tua
6.	Audien	Individu, orang	Orang lain
		Partner, couple	Antar sesama
		komunitas	lingkungan
7.	Tujuan	*Direct*	manfaat bagi orang lain, keuntungan,
		Indirect	Penyesuaian diri, mutualisme
8.	Standar Norma	Sosial	Tidak mengharap imbalan
		Agama	berbagi
9.	Efek	Fisik (+)	Sikap sosial, sikap toleransi,
		Fisik (-)	Marah
		Psikis (+)	Simpati, suasana damai,
		Psikis (-)	Kurang baik

4) Peta Konsep Psikologi tentang *Prosocial Behavior*

Gambar 2.2 Peta Konsep Psikologi tentang *Prosocial Behavior*





5) Kesimpulan telaah teks psikologi *prosocial behavior*

a) Simpulan umum

Prosocial behavior adalah perilaku tolong menolong yang didasarkan pada rasa peduli terhadap sesama yang dilakukan oleh individu dengan dimaksudkan untuk memberikan kemudahan bagi orang yang sedang diberikan bantuan tanpa mengharapkan imbalan.

b) Simpulan khusus

Aktor dari *prosocial behavior* merupakan seorang individu yang memiliki aspek afektif berupa rasa empati, aspek

psikomotorik berupa tolong menolong serta aspek kognitif yang menjalankan norma sosial yakni dengan tidak meminta imbalan serta norma agama yang menganjurkan sikap berbagi dengan sesama. Proses terbentuknya *prosocial behavior* ini dapat dikoordinasikan terlebih dahulu atau terjadi secara tiba-tiba ketika melihat orang lain sedang membutuhkan bantuan, bentuk-bentuk *prosocial behavior* yakni dapat dilakukan secara verbal dengan cara memberikan kata-kata dukungan serta dapat dilakukan melalui tindakan non verbal yakni bekerjasama, berkorban, menghibur dan memberikan senyuman terhadap orang lain. Munculnya *prosocial behavior* dapat didasarkan dari dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi adanya rasa peduli dan perhatian, sedangkan faktor eksternalnya adalah harapan yang berasal dari orang tua. Munculnya *prosocial behavior* dapat berdampak positif bagi individu, salah satu dampak secara langsungnya yakni dapat memberikan manfaat serta keuntungan bagi sesama serta dampak tidak langsungnya yakni dapat membentuk relasi secara mutualis dengan orang lain serta dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam proses penyesuaian diri, meningkatkan sikap sosial, rasa simpati dan membuat hati menjadi damai.

b. Pola Teks Psikologi tentang *Prosocial Behavior*

1) Sampel Teks Islam tentang *Prosocial Behavior*

a) Teks 1

وَتَعَاوَنُوْا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰىۖ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلَى الْاِثْمِ وَالْعُدْوَانِۖ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗاِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ

Artinya:

"*Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya*."

(QS. Al-Ma'idah : 2)

b) Teks 2

وَلَا تَمْنُنْ تَسْتَكْثِرُ

Artinya:

"*Dan janganlah kamu memberi (dengan maksud) memperoleh (balasan) yang lebih banyak*." (QS. Al-Mudatsir : 6)

c) Teks 3

وَاللهُ فِـي عَوْنِ الْعَبْدِ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ (رواه الترميذ) 43 َ َ

Artinya :

"*Barang siapa menolong orang yang sedang menderita kesusahan pasti Allah akan menolongnya di dunia dan akhirat.*" (H.R. Muslim : 2699).

d) Teks 4

وَاصْبِرْ فَاِنَّ اللهَ لَا يُضِيْعُ اَجْرَالْمُحْسِنِيْنَ

Artinya :

"*Dan bersabarlah, karena sesungguhnya Allah tiada menyia-nyiakan pahala orang-orang yang berbuat kebaikan*." (QS. Hud : 115)

e) Teks 5

خُذْ مِنْ اَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيْهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْۗ اِنَّ صَلٰوتَكَ سَكَنٌ لَّهُمْۗ وَاللهُ سَمِيْعٌ عَلِيْمٌ

Artinya :

"*Ambillah zakat dari harta mereka, guna membersihkan dan menyucikan mereka, dan berdoalah untuk mereka. Sesungguhnya doamu itu (menumbuhkan) ketenteraman jiwa bagi mereka. Allah Maha Mendengar, Maha Mengetahui*."

(QS. At Taubah : 103)

f) Teks 6

لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتّٰى تُنْفِقُوْا مِمَّا تُحِبُّوْنَۗ وَمَا تُنْفِقُوْا مِنْ شَيْءٍ فَاِنَّ اللهَ بِهٖ عَلِيْمٌ

Artinya :

"*Kamu tidak akan memperoleh kebajikan, sebelum kamu menginfakkan sebagian harta yang kamu cintai. Dan apa pun yang kamu infakkan, tentang hal itu sungguh, Allah Maha Mengetahui*." (QS. Ali Imran : 92)

g) Teks 7

عَنْ أَبِيْ يَعْلَى شَدَّادِ بْنِ أَوْسٍ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ ، عَنْ رَسُوْلِ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : «إِنَّ اللهَ كَتَبَ اْلإِحْسَانَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ. فَإِذَا قَتَلْتُمْ فَأَحْسِنُوا الْقِتْلَةَ، وَإِذَا ذَبَحْتُمْ فَأَحْسِنُوْا الذِّبْحَةَ، وَلْيُحِدَّ أَحَدُكُمْ شَفْرَتَهُ، وَلْيُرِحْ ذَبِيْحَتَهُ». رَوَاهُ مُسْلِمٌ.

Artinya :

"*Dari Abu Ya'la Syaddad bin Aus Radhiyallahu anhu, dari Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam, beliau bersabda: "Sesungguhnya Allah mewajibkan berlaku baik terhadap segala sesuatu. Maka jika kalian membunuh, hendaklah membunuh dengan cara yang baik. Jika kalian menyembelih, hendaklah menyembelih dengan cara yang baik. Hendaklah seorang dari kalian menajamkan pisaunya dan menyenangkan hewan sembelihannya*". (HR Muslim).

h) Teks 8

الْمُسْلِمُ أخُو المُسْلِمِ، لا يَظْلِمُهُ ولا يُسْلِمُهُ، مَن كانَ في حاجَةِ أخِيهِ كانَ اللَّهُ في حاجَتِهِ، ومَن فَرَّجَ عن مُسْلِمٍ كُرْبَةً، فَرَّجَ اللَّهُ عنْه بها كُرْبَةً مِن كُرَبِ يَومِ القِيامَةِ، ومَن سَتَرَ مُسْلِمًا سَتَرَهُ اللَّهُ يَومَ القِيامَةِ

Artinya :

"Dari Ibn Syihab, sesungguhnya Salim bin Abdullah telah mengkahabarkan kepadanya bahwa sesungguhnya Abdullah bin Umar RA. mengabarkan, Rasulullah saw.. bersabda,

“Muslim yang satu adalah saudara muslim yang lain. Oleh karena itu, ia tidak boleh menganiaya dan menyerahkannya (kepada musuh). Barangsiapa memperhatikan kepentingan saudaranya, Allah akan memperhatikan kepentingannya. Barangsiapa membantu kesulitan seorang muslim, maka Allah akan membantu kesulitannya dari beberapa kesulitannya pada hari kiamat kelak. Dan, barangsiapa menutupi (aib) seorang muslim, Allah akan menutupi (aib)nya pada hari kiamat.” (HR. Bukhari)

i) Teks 9

الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا

Artinya :

“Mukmin yang satu dengan yang lainnya bagaikan sebuah bangunan yang saling menguatkan antara sebagian dengan sebagian lainnya. (Rasulullah saw. Sambil memasukkan jari-jari tangan ke sela jarijari lainnya) (HR. Bukhari).

j) Teks 10

حَقُّ الْمُسْلِمِ عَلَى المسلمِ خَمْسٌ :رَدُّ السَّلامِ، وَعِيادَةُ الْمَرِيْضِ، وَاتِّباعُ الْجَنائِزِ، وَإِجابَةُ الدَّعْوَةِ، وَتَشْمِيْتُ الْعاطِسِ

“Hak seorang muslim atas muslim lainnya ada lima: Menjawab salam, menjenguk yang sakit, mengantar jenazah, memenuhi undangan, dan mendoakan yang bersin.” (HR. Al-Bukhari no. 1240 dan Muslim no. 2162)

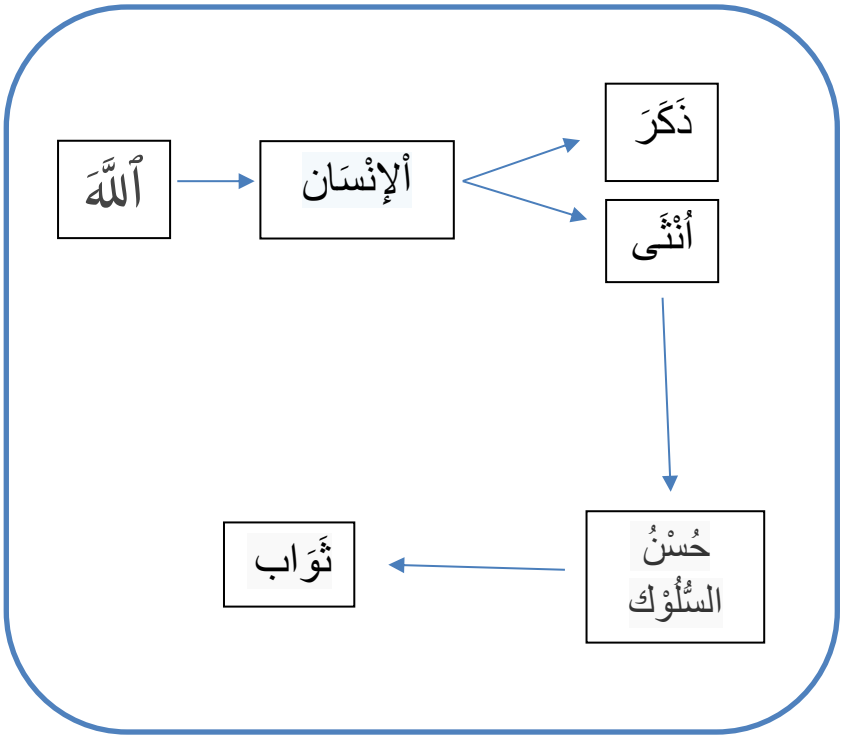
2) Analisis Ma’arif Mufradat Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*

Tabel 2.2 Analisis Ma’arif Mufradat Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*

No.	Teks	Terjemah	Sinonim	Antonim	Kategori	Perspektif Psikologi
1.	وَتَعَاوَنُواْ	Dan tolong-menolonglah kamu	`التعاون المتبادل	لَمْ يَهْتَمّ	Aktivitas	Non verbal
2.	عَلَى	Atas/dalam	إِلَى	فِي	Faktor	Internal
3.	ٱلْبِرِّ	Kebaikan	خَيْرً	السَّيِّئَةَ	Aspek prososial	Positif
4.	وَٱلتَّقْوَىٰ	Dan takwa	طَاعَةَ	اِنْكَارٌ	Faktor	Internal
5.	وَلَا	Dan jangan	لا	اِسْتَبَاحَ	Norma	Susila
6.	تَعَاوَنُواْ	Kamu tolong-menolong	`التعاون المتبادل	لَمْ يَهْتَمّ	Aktivitas	Non verbal
7.	عَلَى	Atas/dalam	إِلَى	فِي	Faktor	Internal
8.	ٱلْإِثْمِ	Berbuat dosa	الـمَعْصِيَة	السِّلْمُ	Aktivitas	Non verbal
9.	وَٱلْعُدْوَٰنِ	Dan permusuhan	نِزَاعٌ	السِّلْمُ	Aktivitas	Non verbal
10.	وَٱتَّقُواْ	Dan bertakwalah	طَاعَةٌ	اِنْكَارٌ	Aktivitas	Non verbal
11.	ٱللَّهَ	Allah	رَبَّنَا	العَبْدُ	Tujuan	Direct
12.	إِنَّ	Sesungguhnya	فِى الحَقِيقَةِ	تَجْرِيْدِيّ	Tujuan	Direct
13	ٱللَّهَ	Allah	رَبَّنَا	العَبْدُ	Tujuan	Direct
14.	شَدِيدُ	Sangat keras	قَوِيٌّ	رَحِيْمٌ	Tujuan & Efek	Indirect
15.	ٱلْعِقَابِ	Siksa	عَذَابٌ	الـثَّوَابُ	Tujuan & Efek	Indirect

3) Pola Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*

Gambar 2.3 Pola Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*



Allah telah memerintahkan Rasulullah SAW untuk mengajarkan kepada umat muslim baik laki-laki maupun perempuan agar selalu berperilaku baik dan terpuji dalam mencari pahala dan rihda Allah SWT. Melalui Al-Qur'an dan hadist sebagai sumber yang bisa dijadikan pedoman untuk umat muslim dalam menentukan kemuliaan dan kehormatan seseorang yang dapat dilihat dari kepribadian yang muncul.

4) Analisis Komponen Teks Al Qur'an Tentang *Prosocial Behavior*

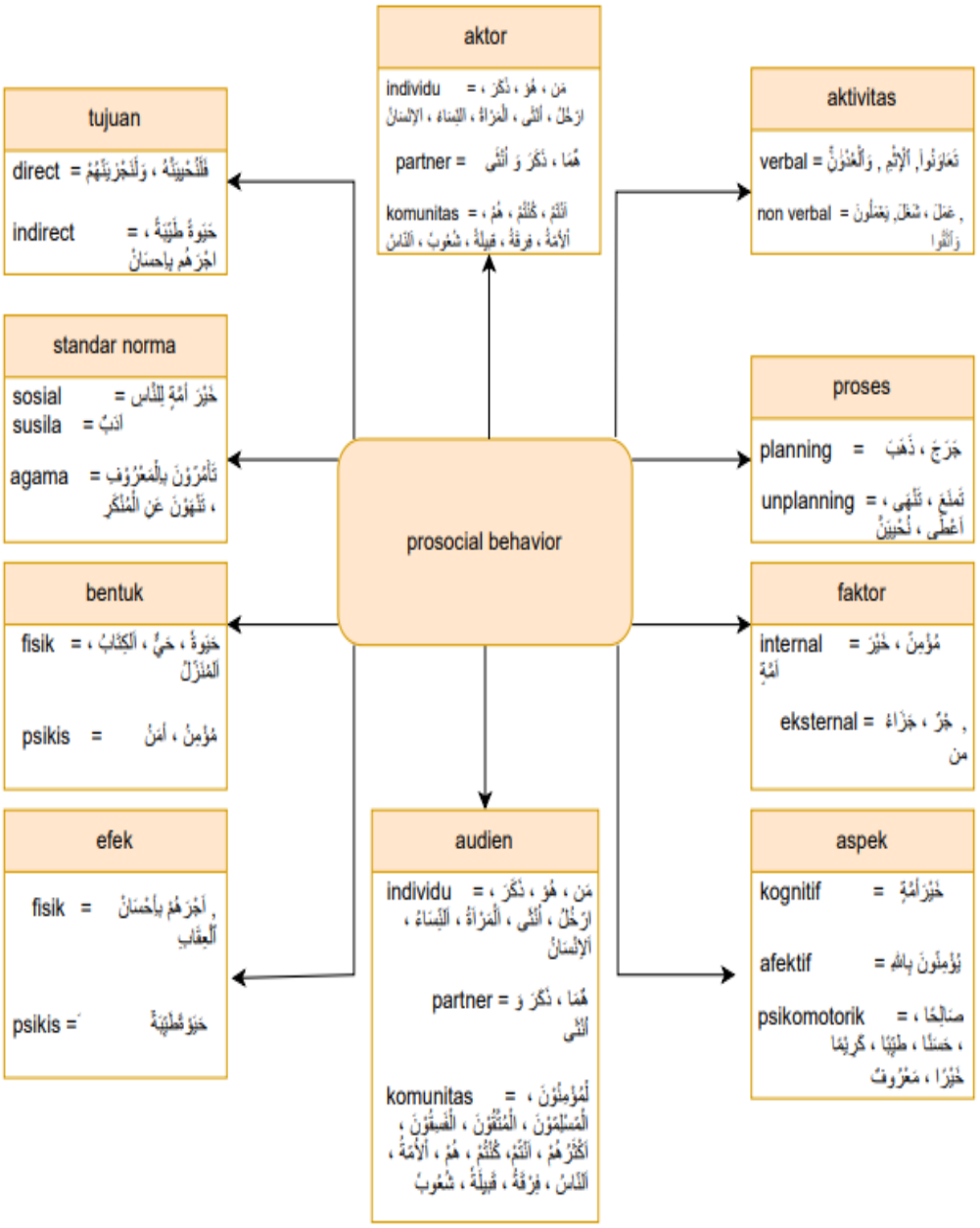
Tabel 2.3 Analisis Komponen Teks Al Qur'an Tentang *Prosocial Behavior*

No	Komponen	Kategori	Deskripsi
1	Aktor	Individu	مَن ، هُوَ ، ذَكَرَ ، ارّخُلُ ، اَنْثَى ، اَلْمَرْاَةُ ، اَلنِّسَاءُ ، اَلاِنْسَانُ
		Partnership	هُمَا ، (ذَكَرَ وَ اُنْثَى)
		Komunitas	اَنْتَمْ ، كُنْتُمْ ، هُمْ ، اْلاُمّةُ ، فِرقَةُ ، قبيلَةُ ، شُعُوبُ ، اَلنّاسُ
2	Aktivitas	Verbal	تَعَاوَنُواْ, ٱلْإِثْمِ , وَٱلْعُدْوَٰنِۚ
		Non Verbal	,يَعْمَلُونَ ,عَمَلَ ، شَغَلَ , وَٱتَّقُواْ
3	Proses	*Planning*	جَرَجَ ، ذَهَبَ
		Spontan	تَمنَعَ ، تَنْهَى ، اَعْطَى ، نُحْيِيَنَّ
4	Bentuk	Fisik	حَيَوةُ ، حَيٌّ ، اَلكِتَابُ ، اَلمُنَزّلُ
		Psikis	مُؤْمِنُ ، أَمَنُ
5	Aspek	Kognitif	خَيْرَأمَّةٍ
		Afektif	يُؤْمِنّونَ بِاللهِ
		Psikomotorik	صَالِحًا ، حَسَنًا ، طَيِّبًا ، كَرِيْمًا ، خَيْرًا ، مَعْرُوفٌ
6	Faktor	Internal	مُؤْمِنّ ، خَيْرَ اَمَّةٍ
		Eksternal	جْرٌ ، جَزَاءُ , من
7	Audiens	Individu	مَن ، هُوَ ، ذَكَرَ ، ارّخُلُ ، اَنْثَى ، اَلْمَرْاَةُ ، اَلنِّسَاءُ ، اَلاِنْسَانُ
		Partnership	هُمَا ، (ذَكَرَ وَ اُنْثَى)
		Komunitas	لْمُؤْمِنُوْنَ ، الْمّسْلِمّوْنَ ، الْمُتَّقُوْنَ ، الْفَسِقُوْنَ ، اَكْثَرُهُمْ ، اَنْتّمْ ، كُنْتُمْ ، هُمْ ، اْلاُمّةُ ، فِرْقَةُ ، قَبِيلَةُ ، شُعُوبُ ، اَلنّاسُ
8	Tujuan	Direct	فَلَنُحْيِيَنَّهُ ، وَلَنَجْزِيَنّهُمْ
		Indirect	حَيَوةً طَيِّبَةً ، اجْرَهُم بِاِحسَانْ
9	Standar	Sosial	خير امةٍ لِلناسِ
		Susila	عَمَلٌ ,اَدَبٌ
		Agama	تَاْمُرّوْنَ بِالْمَعْرُوْفِ ، تَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
		Hukum	أَجْرٌ ، جَزَاءٌ

10	Efek	c. Fisik	اَجْرَهُمْ بِأَحْسَانْ , اَلْعِقَابِ
		d. Psikis	حَيَوْةً طَيِّبَةً

5) Peta Konsep Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*

Gambar 2.4 Peta Konsep Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*



6) Inventarisasi dan Tabulasi Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*

Tabel 2.4 Inventarisasi dan Tabulasi Teks Islam Tentang *Prosocial Behavior*

No.	Teks	Arti	Makna Psikologi	Sumber	Jumlah
1	تَعَاوَنَ	Menolong	Altruisme	3:2, 3:124, 8:9, 8:12	52
2	ٱلْبِرِّ	Kebajikan	Prososial	3:2, 2:112, 2:158, 2:177, 2:184.	32
3	وَٱلتَّقْوَىٰ	Taqwa	Fanatisme	3:2, 2:74, 2:150, 2:194, 2:212, 3:102, 3:200.	207
4	ٱلْإِثْمِ	Dosa	*Punishment*	3:2, 2:206, 2:219, 3:178, 4:48.	202
5	وَٱلْعُدْوَٰنِ	Permusuhan	Agresi	3:2, 2:168, 2:169, 2:268, 4:119.	17
6	ٱلْعِقَابِ	Siksa	*Punishment*	3:2, 6:165, 7:167.	175
7	ٱلْإِنْسَان	Manusia	Individu	7:52, 10:37, 11:1, 12:111, 16:89, 17:89, 18:54, 26:2.	401
8	تَمْنُن	Memberi	Prososial	16:107, 16:31, 4:141, 20:50, 33:24.	465
9	تَسْتَكْثِرُ	Lebih banyak	Faktor	2:26, 2:184, 2:200, 3:110, 4:11.	32
10	تُنْفِقُوْا	Infaq	Prososial	3:92, 2:273	2
11	تُحِبُّوْنَ	Dicintai	Afeksi	2:165, 2:177, 2:195, 2:222, 3:31, 3:76, 3:134	15
Jumlah					1600

7) Kesimpulan Telaah Teks Islam *Prosocial Behavior*

a) Simpulan umum

Prosocial behavior dalam perspektif islam adalah perilaku tolong menolong (وَتَعَاوَنُوا) kepada manusia (اَلإِنْسَانُ) yang dapat memberikan kemudahan bagi orang yang sedang diberikan bantuan tanpa mengharapkan imbalan dan didasarkan pada rasa peduli serta rasa takwa (وَٱلتَّقْوَىٰ) kepada Allah.

b) Simpulan khusus

Aktor dari *prosocial behavior* merupakan seorang individu (اَلإِنْسَانُ) yang memiliki keinginan untuk berbuat kebaikan (ٱلْبِرّ) karena tolong menolong sesama (وَتَعَاوَنُوا) manusia merupakan sunnatullah yang wajib dilakukan terutama kepada saudara yang seiman. Hal ini bisa diartikan bahwa jika seorang muslim yang memiliki komitmen tinggi serta berusaha keras (شَدِيدُ) secara konsisten menjalankan aturan agama (الشَّرِيْعَة) dengan pemahaman dan penghayatan yang benar, maka karakteristik dimiliki oleh individu (اَلإِنْسَانُ) ini akan tampak pada dirinya lalu melahirkan sikap yang prososial dalam kehidupan sehari-hari.

B. *Digital Storytelling*

1. Pengertian *Digital*

Menurut KBBI daring (Kamus Besar Bahasa Indonesia), secara bahasa *digital* merupakan sebuah kata yang berhubungan dengan komputer, teknologi dan internet yang menunjukkan suatu informasi atau system perhitungan tertentu.

2. Pengertian *Storytelling*

Menurut *English Wikipedia*, *storytelling* adalah aktivitas sosial dan budaya berbagi cerita, terkadang dengan improvisasi, sandiwara, atau hiasan. Setiap budaya memiliki cerita atau narasinya masing-masing, yang dibagikan sebagai sarana hiburan, pendidikan, pelestarian budaya atau penanaman nilai-nilai moral.

3. Pengertian *Digital Storytelling*

Digital Storytelling merupakan sebuah seni dalam menceritakan cerita atau narasi kepada orang lain menggunakan media digital yang merupakan gabungan dari gambar, musik, cerita, dan suara (Haigh & Hardy, 2011, p. 409). Lebih lanjut, Anggadewi (2017) juga menjelaskan bahwa *Digital Storytelling* merupakan bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang bermanfaat bagi pengajar untuk lebih mudah menyampaikan cerita dengan penggabungan foto, gambar, tulisan, suara, dan musik yang membentuk suatu rangkaian cerita yang menarik. Hal ini menjadi metode yang sangat menarik yang dapat digunakan oleh

pengajar dalam menyampaikan pembelajaran di dalam kelas (2017, p. 235).

Muhyadi (2010) memaparkan bahwa *Digital Storytellling* menjadi metode yang menggabungkan beberapa keterampilan seperti keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan mengoperasikan program yang memanfaatkan perkembangan teknologi komputer (2010, p. 2). Banaszewski (2005) juga memaparkan *Digital Storytelling* merupakan sebuah praktik dalam menggabungkan sebuah narasi atau cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks) supaya menghasilkan sebuah autobiografi pendek (2005, p. 12).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *Digital Storytelling* adalah suatu media digital yang digunakan untuk menyampaikan sebuah narasi atau cerita dengan menggunakan penggabungan gambar, audio, dan tulisan sehingga terbentuklah sebuah narasi panjang yang disampaikan untuk pendengar agar dapat lebih mudah untuk dipahami.

4. *Digital Storytelling* dalam Perspektif Psikologi

Hamalik (1986) dalam Rohman (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (2013, p. 161). Dalam proses

belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Peran media sangat penting untuk membantu guru dalam pencapai tujuan tersebut. Terutama dalam kognitif siswa, karena belajar dipengaruhi oleh frekuensi perjumpaan dengan rangsangan atau pemberian stimulus dan tanggapan yang sama atau serupa yang dibuat dalam bentuk media pembelajaran.

Salah satu pengembangan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan *Digital Storytelling*. *Digital storytelling* tidak hanya bertujuan untuk memindahkan seni mendongeng menjadi format multimedia yang berisi gambar, video, suara serta musik. *Digital Storytelling* memiliki elemen, tahapan serta tujuan edukasi, merupakan suatu strategi membangkitkan minat, dan semangat belajar sebagai proses *Lifelong Learning Education*. *Digital storytelling* dibuat untuk menimbulkan kesan mendalam pada siswa dengan melibatkan faktor emosional sehingga meningkatkan daya ingat terhadap sesuatu dan rasa ingin tahu siswa (Hurlburt & Index, 2011, p. 4).

5. Manfaat *Digital Storytelling*

Digital Storytelling dapat membantu anak dalam menggambarkan diri sebagai tokoh utama dalam sebuah cerita yang disampaikan, sehingga dapat mendorong kemampuan anak dalam berempati (Jenkins & Lonsdale, 2007, p. 441). *Digital Storytelling* juga penting untuk mengembangkan keterampilan empati pada anak dengan konsep

‘Belajar tentang’ dan ‘Belajar menjadi’. Pada pernyataan Sundus (2018) juga menjelaskan bahwa penggunaan media *Digital Storytelling* dalam sebuah penelitian saat ini yang dilandasi oleh perkembangan anak zaman sekarang dimana mereka lebih tertarik belajar melalui internet menggunakan gadget, hal ini dapat mempercepat proses pemahaman dan praktik pada strategi pembelajaran yang berpusat pada anak (2018, p. 2).

6. Prosedur Penggunaan *Digital Storytelling*

Menurut Said & Budimanjaya (2015) terdapat prosedur yang harus dilakukan dalam menggunakan *Digital Storytelling* diantaranya :

a. Bahan video sesuai tema yang didapatkan dari media massa
b. Menyiapkan alat yang akan digunakan seperti proyektor, sound serta ruangan yang kondusif.
c. Mengatur durasi video yang akan ditonton (2015, p. 201)

Menurut Rahayu (2017) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan saat proses pembelajaran diantaranya :

a. Memilih film atau video berdasarkan tujuan pembelajaran dan guru harus mengetahui film yang tersedia dan menontonnya terlebih dahulu untuk melihat manfaat pembelajaran.
b. Setelah film diputar, diskusi harus dilakukan agar siswa terlatih untuk memecahkan masalah dan mampu untuk menjawab pertanyaan.

c. Terkadang film perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. Hal ini untuk memastikan siswa tidak hanya menonton film untuk hiburan, lalu dapat dilakukan tanya jawab untuk melihat seberapa banyak yang mereka serap dari film tersebut.

7. Keunggulan Metode *Digital Storytelling*

Metode ini memiliki keunggulan dapat melatih kemampuan bahasa serta dapat melatih pendidikan karakter pada peserta didik, karena dari cerita yang ditayangkan dapat diambil nilai - nilai kehidupan yang dapat diterapkan. *Digital storytelling* sangat memungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di ruang kelas, karena dapat membawa pengaruh baik bagi siswa. Adanya *Digital Storytelling* dapat menarik serta mempertahankan perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pengajaran membantu siswa mempertahankan informasi baru serta membantu dalam pemahaman materi yang sulit dan *Digital Storytelling* dapat memberi pengajar alat yang ampuh untuk digunakan di ruang kelas mereka (Robin, 2008).

Informasi yang dibaca melalui layar akan lebih bertahan lama dalam memori, selain itu juga proses pembelajaran yang dilakukan melalui layar akan memperbanyak proses penyambungan neuron-neuron di otak. Oleh sebab itu *Digital Storytelling* dapat menjadi alasan yang tepat untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi

siswa (Ambarwati., et al 2009). Sejalan dengan pendapat diatas *Digital Storytelling* dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas belajar mengajar di kelas, akibatnya banyak guru berniat untuk memanfaatkan teknologi di ruang kelas di semua tingkat sekolah mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak hingga pendidikan tinggi. Jika *Digital Storytelling* dapat diaplikasikan dengan baik di dalam kelas, maka ini dapat menjadi metode pembelajaran yang menarik untuk mendapatkan dan mempertahankan perhatian siswa (Yan Xu et al., 2011).

C. Efektivitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior* Anak

Masing-masing anak pernah melakukan perilaku anti sosial misalnya berkelahi, tidak patuh, agresif secara verbal maupun non verbal, merusak benda, mencuri dan mengamuk. Jika perilaku tersebut berkelanjutan dan tidak dicegah, maka anak akan menjadi seseorang yang anti sosial. Anak-anak akan memiliki kecenderungan yang tinggi terhadap pola menetap dari perilaku anti sosial apabila individu sering melakukan perilaku anti sosial (Halgin & Whitbourne, 2011).

Pada masa kanak-kanak awal adalah fase penting dalam mengembangkan perilaku prososial pada anak. salah satu contoh perilaku prososial di masa kanak - kanak awal adalah sering berbagi mainan - mainan dengan teman sekelasnya sehingga perilaku - perilaku prososial ini akan mempengaruhi fase - fase selanjutnya (Eisenberg & Mussen, 1989).

Salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak yaitu dengan menggunakan metode *Digital Storytelling,* yakni merupakan sebuah seni dalam menceritakan cerita atau narasi kepada orang lain menggunakan media digital yang merupakan gabungan dari video, gambar, musik, cerita, dan suara. Hal ini sejalan dengan penelitian Merdekasari (2014) yang menyatakan bahwa tayangan film prososial dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak. Lebih lanjut Greitemeyer (2008) mengemukakan media massa yang berisi nilai-nilai perilaku prososial dapat meningkatkan perilaku prososial anak. Media *Digital Storytelling* sebagai audio visual yang menyenangkan dapat merangsang imajinatif sehingga anak akan cepat mengingat dan memahami peristiwa yang akan meningkatkan perilaku prososial pada anak TK**.** Terdapat alasan mengapa memakai pendekatan *Digital Storytelling* untuk pengembangan kemampuan perilaku sosial anak, karena rangsangan secara nyata yang masuk ke alat secara bersamaan terhadap sensori auditif dan visual menciptakan informasi lebih terlihat sehingga dapat dengan mudah dilakukan imitasi (Maal, 2004).

Digital Storytelling memiliki karakteristik berupa gambar animasi yang dilengkapi dengan suara atau lagu serta alur cerita yang diperankan oleh tokoh yang memerankan cerita pada video tersebut. Hal ini dapat menarik perhatian anak usia dini untuk menyimak video dengan baik. *Digital Storytelling* yang berisi contoh untuk berempati dalam kehidupan sehari-hari dapat memberikan stimulus menstimulus anak untuk

menerapkan perilaku-perilaku yang berkaitan dengan cara berempati kepada orang lain. Penggunaan media *Digital Storytelling* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menayangkan video mengenai berbagai macam respon individu terhadap perasaan dan pikiran orang lain. Melalui *Digital Storytelling* anak dapat memahami pikiran dan perasaan orang lain, sehingga diharapkan anak dapat memberikan respon yang sesuai (Maranatha & Putri, 2021).

D. Hipotesis Penelitian

H0 : *Digital Storytelling* tidak efektif untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini.

Ha : *Digital Storytelling* efektif untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen. Arboleda (1981) mendefinisikan eksperimen sebagai suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehungga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang di ukur, jadi peneliti ingin melihat sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel kontrol (1981, p. 27). Dalam suatu penelitian eksperimen dikenal beberapa bentuk desain eksperimen seperti dikemukakan oleh Stanley dan Campbell (1963) sebagai berikut :

1. *Pre Experimental Design* : terdiri dari *The One-Shot Case Study*, *The One Group Pretest-Posttest Design* dan *Static Group Comparison*.
2. *True Experimental Design* : terdiri dari *Pretest-Posttest Control Group Design, Solomon Four Group Design*, dan *Posttest Only Control Group Design.*
3. *Quasi Experimental Design*: terdiri dari *Time Sries, Equivalent Time Sample Design, The Equivalent Materials Design, The Nonequivalent Control Group Design, Couterbalanced Design*, dan *The Separate Sample Pretest-postest Design* (1963, p. 8-40).

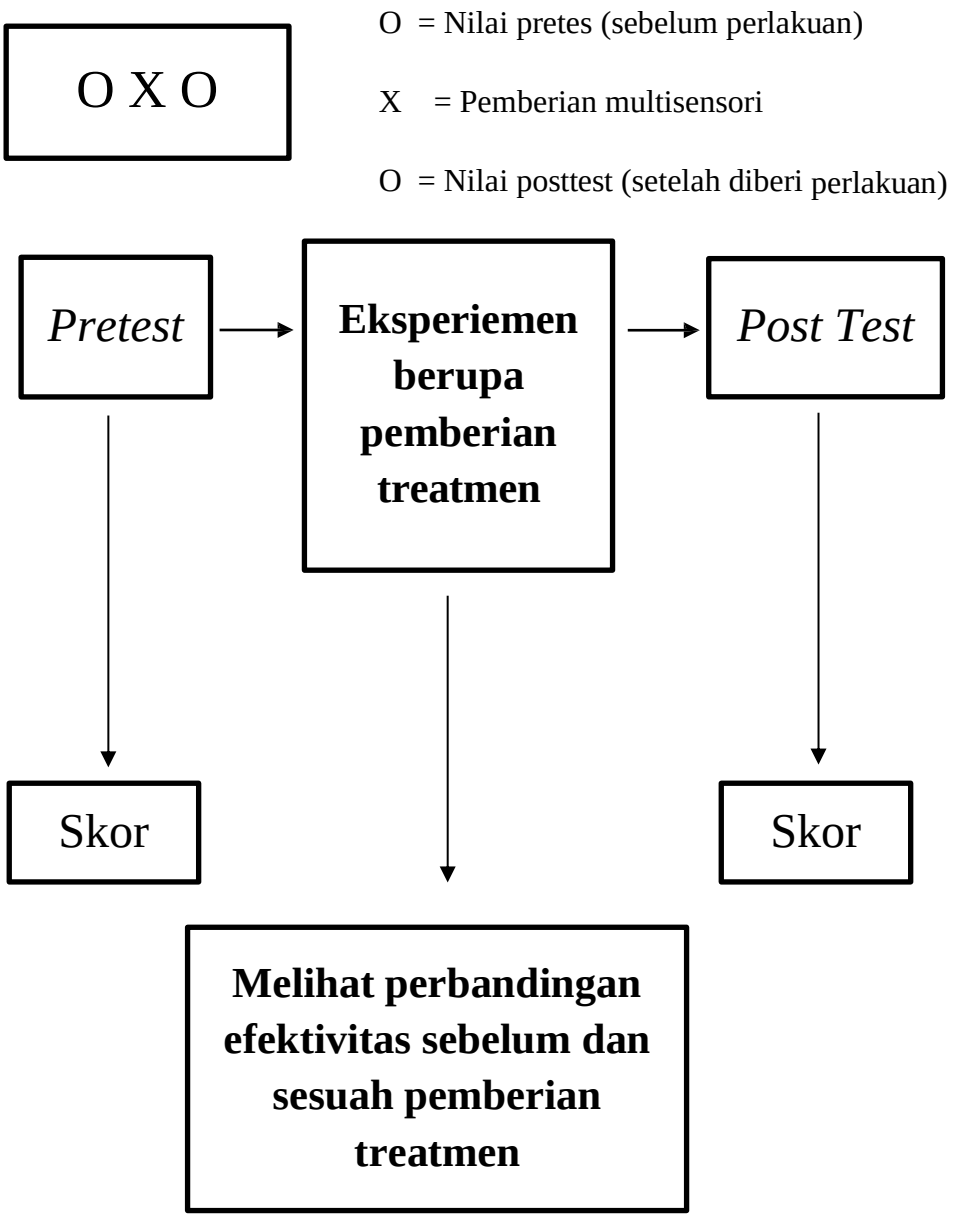
Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest* yaitu dengan melakukan pengukuran variabel terikat di awal penelitian, kemudian setelah melakukan manipulasi, dilakukan pengukuran kembali terhadap variable kontrol dengan alat ukur yang sama (Liche, 2005, p. 118). Lebih lanjut, Arikunto (2010) menyatakan bahwa desain kelompok *pre-test* dan *post-test* adalah suatu kegiatan penelitian dimana akan memberikan tes diawal *(pre-test)* dilakukan sebelum perlakuan kemudian akan diberikan perlakuan tes akhir *(post-test)* (2010, p. 124).

Desain ini dikatakan sebagai *pre-experimental design* karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, namun agar mendapatkan hasil penilaian *pretest* dan *posttest* yang lebih komprehensif, peneliti mencoba melakukan upaya kontrol pada variabel eksogen (variabel di luar variabel independen dan variabel dependen) yang berpotensi mempengaruhi hubungan keduanya adalah dengan menyamakan karakteristik subjek mulai dari usia, kelas, tingkat sosial ekonomi dan status pekerjaan orang tua.

Pre-test akan dilaksanakan sebelum diberikan model pembelajaran *Digital Storytelling* untuk melihat tingkat perilaku sosial anak. *Post-test* dilaksanakan setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan *checklist* dan modul mengenai *Digital Storytelling* untuk meningkatkan perilaku prososial siswa seminggu setelah pemberian perlakuan selama 3 minggu berturut-turut. Pada awal penelitian terdapat *pretest* dan akan

dilaksanakan terhadap pengukuran variabel terikat, kemudian akan diberikan perlakuan dengan menggunakan *Digital Storytelling* dan diakhir pada pemberian perlakuan pada minggu pertama, kedua dan ketiga akan dilakukan *post test*. Adapun model metode *one group pretest-posttest design* digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3.1 Gambar Kerangka Teoritis



B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku prososial.

2. Variabel Kontrol

Variabel yang dikontrol dalam penelitian atau variabel yang sengaja dikendalikan oleh peneliti sebagai usaha untuk menghilangkan pengaruh lain selain variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat. Adapun variabel yang dikontrol dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tema *Digital Storytelling* yang sesuai dengan aspek perilaku prososial.
b. Lama waktu perlakuan *treatment* pada kelas di kontrol dengan jumlah waktu yang sesuai.

C. Definisi Operasional

1. Digital Storytelling

Digital Storytelling adalah suatu kegiatan seni yang menceritakan cerita atau narasi kepada orang lain menggunakan media digital dengan rancangan menggabungkan campuran gambar, musik, cerita, dan suara. Unsur yang dimuat dalam cerita ini mencakup *storytelling* bernilai prososial yakni, cerita kedermawanan, empati, kepedulian, dan kerjasama.

2. *Prosocial Behavior*

Prosocial Behavior merupakan suatu tindakan yang memiliki nilai positif yang dapat memberikan dampak positif juga bagi orang lain yang dilakukan secara sukarela seperti menolong seseorang yang sedang kesulitan, berbagi, kerjasama dan berempati.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan sekelompok subjek yang menjadi subjek penelitian (Azwar, 2015, p. 109). Populasi memiliki subjek penelitian dengan ciri khas yang melekat dan akan diteliti serta dipelajari lebih detail untuk memperoleh kesimpulan. Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas B yang berjumlah 30 dan sedang menempuh pendidikan formal di RA Manarul Huda Sukoanyar Kecamatan Wajak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008, p. 81). Populasi terlalu besar untuk dipelajari secara keseluruhan, sampel umumnya dipilih untuk dipelajari.

Sampling yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *random sampling* dan random assignment. *Random assignment* ini merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas probabilitas bahwa

setiap unit sampling memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Teknik random yang dipilih peneeliti adalah random sederhana (*simple random*). Random sederhana ini biasanya dilakukan dengan undian (Hadi, 2004). Alasan dari penggunaan *random sampling* dan *random assignment* ini adalah karena untuk menghindari faktor penyebab bias dengan menyamakan peluang setiap unit sampling untuk menjadi sampel.

Penentuan sampel pada penelitian ini, peneliti memakai teknik *non probability sampling* dengan tipe *random purposive sampling. Random purposive sampling* merupakan teknik *non probability sampling* yang menggunakan kisi-kisi atau batasan tertentu berdasarkan pada karakteristik subjek yang menjadi sampel. Pada penelitian kriteria yang ditetapkan yaitu siswa kelas B di RA Manarul Huda dengan ciri-ciri anak usia dini usia 5 hingga 6 tahun sebanyak 10 anak.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Yusuf (2014) keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian (2014, p. 372). Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan instrumen penelitian sebagai alat bantu observasi yang disusun berdasarkan teori perilaku prososial Beaty (2013) yang terdiri dari empati, kedermawanan, kerjasama, dan kepedulian (2013, p. 168).

1. **Observasi**

Menurut Widoyoko (2014) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian (2014, p. 46). Menurut Riyanto (2010) observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung (2010, p. 96). Sugiyono (2012), observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati prilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden (2012, p. 166). Dalam penelitian ini peneliti melakukan. Berdasarkan penjelasan para ahli, maka data disimpulkan bahwa observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dari pelbagai proses biologis dan psikologis secara langsung maupun tidak langsung yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.

Bungin (2007) mengemukakan beberapa bentuk observasi, yaitu: 1). Observasi partisipasi, 2). observasi tidak terstruktur, dan 3). observasi kelompok. Berikut penjelasannya:

a. Observasi partisipasi adalah (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan.
b. Observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti

mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.

c. Observasi kelompok ialah pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap sebuah isu yang diangkat menjadi objek penelitian (2007, p. 115-117).

Observasi pada penelitian ini menggunakan observasi partisipan, artinya saat melakukan pengamatan peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai alat bantu.

2. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari informan yang terkait. Menurut Yusuf (2014) Wawancara adalah suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung atau bertanya secara langsung mengenai suatu objek yang diteliti (2014, p. 372). Pada penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur yang dilaksanakan secara langsung atau tatap muka serta tanya jawab langsung antara narasumber dan peneliti. Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal mengenai permasalahan awal serta kondisi umum subjek .

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan kepala sekolah dan guru sebagai narasumber.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (2018, p. 476). Melalui metode ini peneliti memperoleh data dari dokumen yang dapat menjadi catatan-catatan peneliti yang berkaitan dengan penelitian seperti identitas sekolah, struktur organisasi di sekolah, guru dan siswa, dan foto-foto lain. Penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa file foto, yang berkaitan dengan pelaksanaan eksperimen, mulai dari *pre-test*, pemberian treatment serta *post-test*, dll.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2006) merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data (2006, p. 149). Pada pengukuran perilaku prososial dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen perilaku prososial dari Beaty (2013) yang mempunyai 4 aspek yaitu empati, kedermawanan, kerjasama dan kepedulian (2013, p. 168). Berikut adalah *blue print* instrumen perilaku prososial :

Tabel 3.1 *Blue Print* Instrumen Perilaku Prososial

No	Aspek	Indikator	Aitem	Jumlah
1.	Empati	memiliki kemampuan menunjukkan perasaan sesuai yang dirasakan orang lain.	5, 8	5
		memiliki kemampuan untuk menanggapi apa yang dirasakan orang lain.	4, 6, 7	
2.	Kedermawanan	Anak Memberikan sesuatu pada orang lain	1	3
		memiliki sikap berbagi kepada orang lain	2, 3	
3.	Kerjasama	mampu bekerjasama dalam melakukan sesuatu	14, 16	4
		Dapat mengambil giliran dengan mudah	13, 15	
4.	Kepedulian	menunjukkan kasih sayang kepada orang lain	9, 11	4
		Menolong anak lain melakukan sesuatu	10, 12	

G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sesuai prosedur pemberian intervensi yang dilakukan Westi (2019, p. 38) :

1. Tahap Persiapan
   a. Administrasi (Perizinan), perizinan dilakukan dengan meminta surat izin penelitian dari Fakultas yang akan diserahkan kepada pihak sekolah.
   b. Persiapan observer, penelitian ini menggunakan observer yang bertanggung jawab untuk mengamati perilaku subjek yang muncul selama kegiatan eksperimen.

c. Alat Ukur, dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah alat ukur perilaku prososial yang terdiri dari 4 aspek yaitu empati, kedermawanan, kerjasama, dan kepedulian. Metode pembelajaran yang akan diberikan kepada sampel penelitian untuk merangsang perilaku prososial adalah *Digital Storytelling* dengan menyiapkan modul yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

a. *Informed Consent*

Tujuan pemberian *informed consent* yaitu guna meminta persetujuan subjek penelitian, dalam hal ini *informed consent* diberikan kepada orang tua subjek.

b. *Pretest*

Pretest dilaksanakan melalui observasi terhadap perilaku prososial pada subjek yang dilakukan kepada teman maupun guru saat berada di sekolah dengan menggunakan alat ukur perilaku prososial sebanyak 16 aitem.

c. Perlakuan

1) Menyiapkan ruangan untuk subjek dengan menata meja dan karpet yang akan digunakan sebagai alas duduk, lingkungan eksperimen harus nyaman agar tidak mengganggu jalannya kegiatan.

2) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pemberian *Digital Storytelling* seperti Laptop, Speaker mini

agar saat berlangsungnya eksperimen subjek dapat melihat dan mendengar dengan baik.

3) Ketika jam eksperimen akan dimulai anak-anak dipanggil untuk masuk ke ruangan eksperimen yang telah disiapkan.
4) Subyek dipersilakan masuk ke ruangan dan duduk di tempat yang sudah dipersiapkan.
5) Peneliti membuka kegiatan eksperimen dengan salam dan sapaan sebelum memutarkan film, peneliti harus menciptakan suasana yang nyaman dan mencoba untuk lebih akrab dengan anak-anak agar mereka ceria dan semangat untuk mengikuti jalannnya kegiatan.
6) Peneliti memutarkan film dan mengkondisikan anak-anak untuk tetap fokus melihat film.
7) Setelah film selesai diputar peneliti mengadakan diskusi dan tanya jawab pada akhir sesi. Peneliti bertanya kepada anak-anak bagaimana jalan cerita yang telah ditonton, menanyakan siapa saja tokoh-tokoh yang muncul dan apasaja yang dilakukan tokoh tersebut.
8) Setelah mendapatkan jawaban *feedback* dari anak-anak peneliti menutup kegiatan dengan membaca doa dan salam. Kemudian mempersilahkan anak-anak untuk pulang.
9) Durasi setiap perlakuan 15 menit hingga 30 menit per hari selama satu bulan.

3. *Post Test*

Posttest akan dilakukan setelah pemberian perlakuan, hal ini dilakukan dengan cara mengobservasi perilaku prososial subjek dengan menggunakan alat bantu yang telah ditetapkan.

H. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas

Validitas berasal dari validity, yaitu mengacu pada keakuratan pengukuran. Validitas adalah istilah penting dalam penelitian yang mengacu pada konseptual dan keilmiahan dari sebuah studi penelitian (Susanti & Fitriyani, 2017, p. 47). Alat ukur dapat dikatakan valid jika mampu mengukur sesuatu yang hendak diukur. Uji validitas instrumen penelitian ini akan dilakukan oleh para ahli melalui proses validasi, cara ini umumnya dikenal dengan *expert judgment.*

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan terhadap instrumen perilaku prososial dari Beaty (2013) yang mempunyai 4 aspek yaitu empati, kedermawanan, kerjasama dan kepedulian didapatkan hasil bahwa sebanyak 19 aitem terbukti relevan dan layak digunakan untuk turun lapangan (2013, p. 168).

2. Reliabilitas

Azwar (2003) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan salah-satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik. Koefisien reliabilitas ($R_{xx'}$) berada dalam rentang angka dari 0 sampai

dengan 1,00 (2003, p. 176). Semakin tinggi angka koefisien reliabilitas yang ditunjukkan, maka semakin reliabel pula alat ukur tersebut (Azwar, 2008, p. 10). Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 21.0 for windows.

a. Reliabilitas Alat Ukur

Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,752	4

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas adalah 0,75 > 0,5 oleh karena itu alat ukur ini layak digunakan untuk mengukur perilaku prososial.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas ICC

Intraclass Correlation Coefficient							
	Intraclass Correlation[b]	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.421[a]	0,170	0,700	4,027	14	42	0,000
Average Measures	.744[c]	0,451	0,903	4,027	14	42	0,000

Alat ukur memiliki stabilitas yang memadai karena hasil pengukuran ICC yakni senilai 0,744 yang artinya > 0,5 artinya instrumen penelitian ini dapat mengukur perilaku prososial dengan baik. Reliabilitas dinyatakan oleh kofesiaen reliabilitas yang angkanya berada pada rentang 0 sampai 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00

berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefesien yang mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2013, p. 111).

b. Reliabilitas Video *Digital Storytelling*

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Video *Digital Storytelling*

Symmetric Measures					
		Value	Asymptotic Standard Error[a]	Approximate T[b]	Approximate Significance
Measure of Agreement	Kappa	1,000	0,000	3,464	0,001
N of Valid Cases		12			
a. Not assuming the null hypothesis.					
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.					

Berdasarkan tabel 3.5 di atas dapat diketahui bahwa nilai pengukuran antar rater yakni 1, hal ini berarti bahwa tema video-video sudah sesuai dengan aspek-aspek prososial yang dimaksudkan oleh peneliti.

Tabel 3.5 Alasan pemilihan *open source* DGS :

No.	Judul	Isi
1.	Lomba Traktir	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang berbagi dalam hal kebaikan. Menceritakan tentang nusa dan teman-temannya yang melaksanakan apa yang di sampaikan pak ustadz mengenai pahala mentraktir teman, jadi mereka berlomba-lomba untuk saling mentraktir satu sama lain.

2.	Hadiah dari Rara	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang berbagi dalam hal kebaikan. Menceritakan tentang Rara yang mendapat hadiah dari pak guru karena memenangkan lomba baca puisi. Rara mendapat buku dan pensil yang berjumlah banyak, Rara pun berniat untuk membagikan pensil tersebut kepada teman-temannya namun ditolak. Kemudian ia membuat pensil itu menjadi terlihat lebih menarik dengan bantuan Umma. Setelah pensilnya terlihat bagus Rara pun membagikan pensil tersebut kepada teman-temannya dan mereka pun senang.
3.	Musibah	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang tolong menolong terhadap sesama makhluk hidup. Menceritakan tentang Nusa dan Rara yang membantu seorang non muslin yang paketnya terjatuh dan ikhlas dalam membantu, kemudian mendengar sahabat umma yang terkena musibah kebakaran membuat Nusa dan Rara ber-empati untuk memberi bantuan berupa barang-barang yang layak pakai.
4.	#BaikItuMudah	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang kepedulian terhadap hal sekitar. Menceritakan tentang Rara yang ingin membeli tas baru, namun Umma menasihati selama barang yang masih bisa di pakai tidak perlu membeli yang baru seperti contoh kerudung yang dipakai Umma. Melihat hal tersebut Rara menjadi tergerak untuk mengumpulkan uang untuk membeli kerudung untuk Umma.

5.	Tetanggaku Hebat	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang kepedulian terhadap hal sekitar. Menceritakan seorang tetangga baru yang bernama Syifa, ia membantu Nusa dan Abdul ketika menjatuhkan tempat sampah, membantu rara menyebrang jalan, dan membawakan barang belanjaan Umma sampai rumah dengan menunjukkan sikap sebagai tetangga yang baik dan peduli untuk menolong sesama.
6.	Tolong dan Terima Kasih	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang tolong menolong terhadap sesama makhluk hidup. Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang kepedulian terhadap hal sekitar. Menceritakan tentang Nusa yang sedang mengerjakan tugas dan kehabisan kertas, kemudian menyuruh Rara untuk mengambilkan kertas dan air minum tetapi tidak mengucapkan apa-apa, kemudian Umma datang untuk mengingatkan Nusa untuk mengatakan tolong dan terima kasih.
7.	Tak Bisa Balas	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Menceritakan tentang kerjasama antara Nusa dan Rara untuk membereskan pekerjaan rumah sesuai amanah Umma.
8.	Ayo Olahraga!	Dalam video ini terdapat nilai prososial tentang kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Menceritakan Nusa, Syifa, dan Abdul yang sedang berolahraga untuk persiapan lomba estafet, akan tetapi Abdul kehilangan semangat dan menjadi malas-malasan. Nusa dan Syifa mencari cara untuk membuat Abdul semangat kembali. Kemudian Umma memberi tahu supaya mereka bisa memenangkan pertandingan mereka harus berusaha dan bekerjasama.

I. Teknik Analisis Data

Teknis analisis yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji Statistik Non Parametrik Freadman dan uji Wilcoxon, analisis data ini bertujuan untuk menganalisis dua data berpasangan untuk melihat perbedaan data sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (Ali, 2017). Analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan *Statistical Packages For Social Sciene* (SPSS) versi 21.0 for windows. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak asumsinya adalah membandingkan Whitung dengan Wtabel dengan taraf signifikansi 0,05. dimana aturannya jika;

a. Whitung < nilai Wtabel, maka Ha diterima.

a. Whitung > Wtabel maka Ha ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Lokasi Penelitian

RA Manarul Huda adalah Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlandaskan pendidikan agama Islam. Berdiri pada tanggal 1 Juli 2000 atas prakarsa pengurus muslimat NU Ranting Sukoanyar atas desakan masyarakat yang menginginkan adanya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlandaskan pendidikan agama Islam yang selama ini belum ada. Setelah bermusyawarah dengan ta'mir masjid Manarul Huda akhirnya untuk melaksanakan proses belajar mengajar RA Manarul Huda mendapatkan dua kelas dari gedung madrasah Diniyah Manarul Huda yang hanya dipakai pada sore hari. Satu tahun kemudian RA Manarul Huda mendapat ijin operasional dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Malang dengan SK Nomor Mm 16/0503/PP 114/AAK/2001, tanggal 7 September 2001 dengan NSRA 012350711271 dan berada pada naungan YPM NU Perwakilan Kabupaten Malang.

Pada tahun 2018 RA Manarul Huda melaksanakan pembaharuan ijin operasional Dan mendapat piagam ijin operasional dari Kementerian Agama Wilayah Provinsi Jawa Timur dengan Nomor: RA/07.0272/2028 dengan NSM 101235070272. Pada tahun 2018 pula RA Manarul Huda mendapat status Terakreditasi B dengan Nilai 617 dari BAN PAUD PNF Provinsi Jawa Timur.

a. Visi RA Manarul Huda

Terwujudnya lulusan RA yang cerdas, kreatif, mandiri, sehat dan Islami

b. Misi RA Manarul Huda

1) Membentuk anak menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.
2) Mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual.
3) Membentuk anak kreatif dan mandiri melalui belajar yang menyenangkan

2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Manarul Huda Sukoanyar kecamatan Wajak kabupaten Malang. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 27 September 2022 sampai dengan 31 Oktober 2022.

3. Jumlah Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi RA Manarul Huda kelas B, jumlah sampel yang diambil sebanyak 10 anak dari total populasi yang berjumlah 30 anak.

4. Prosedur Pengambilan Data

Prosedur pengambilan data dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan wawancara dan observasi sebelum pelaksanaan *treatment*. Pada saat pelaksanaan *treatment* subjek diarahkan menuju ruang kelas yang sudah disediakan setelah jam istirahat, dengan media yang sudah disiapkan dan agenda yang sudah ditentukan subjek diminta untuk menonton film

yang ditayangkan. Pada minggu pertama dilaksanakan Pretest selama 3 hari, kemudian dilanjutkan dengan pemberian treatment selama 2-3 hari, observasi selama 3 hari dan posttest 1 hari begitu juga dengan minggu ke 2 dan ke 3.

5. Hambatan-hambatan

Terdapat hambatan yang terjadi ketika pelaksanaan *treatment* yaitu konsentrasi anak yang masih kurang saat film sudah diputar, jadi menimbulkan suasana yang kurang kondusif karena terdapat anak yang mulai mengajak bicara teman di sebelahnya, untuk menangani hal tersebut peneliti mengajak anak-anak melakukan *ice breaking* di sela-sela pemberian *treatmen* berlangsung.

B. Hasil Penelitian

1. Pengukuran *Prosocial Behavior*

Pengukuran perilaku prososial dalam penelitian menggunakan instrumen perilaku prososial dari Beaty (2013) yang mempunyai 4 aspek yaitu empati, kedermawanan, kerjasama dan kepedulian. Berdasarkan aspek-aspek tersebut dapat diperoleh hasil observasi *pretest* dan *posttest* sebagai berikut (2013, p. 168):

Tabel 4.1 Pengukuran *Prosocial Behavior*

Nama	Posttest 1	Postest 2	Postest 3	Tot	Keterangan
David	19	24	33	76	Rendah
Hisyam	22	30	32	84	Sedang
Bizar	25	28	35	88	Sedang
Muzan	28	33	39	100	Tinggi

Alfina	25	34	37	96	Sedang
Wafiq	26	31	38	95	Sedang
Dila	21	27	37	85	Sedang
Tisa	22	32	35	89	Sedang
Gadis	22	34	38	94	Sedang
April	24	34	38	96	Sedang

2. Hubungan *Digital Storytelling* dengan *Prosocial Behavior*

Tabel 4.2 Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics[a]

N	10
Chi-Square	28.758
df	3
Asymp. Sig.	.000

a. Friedman Test

Berdasarkan data hasil uji Friedman yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa *Digital Storytelling* dengan *Prosocial Behavior* berhubungan ssecara signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil signifikansi yang didapatkan adalah 0.000. nilai ini < dari 0.05 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan terdapat hubungan yang signifikan antara sebelum, minggu pertama, minggu kedua dan minggu ketiga setelah pemberian metode *digital storytelling* untuk meningkatkan perilaku prososial anak.

3. Efektivitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan *Prosocial Behavior*

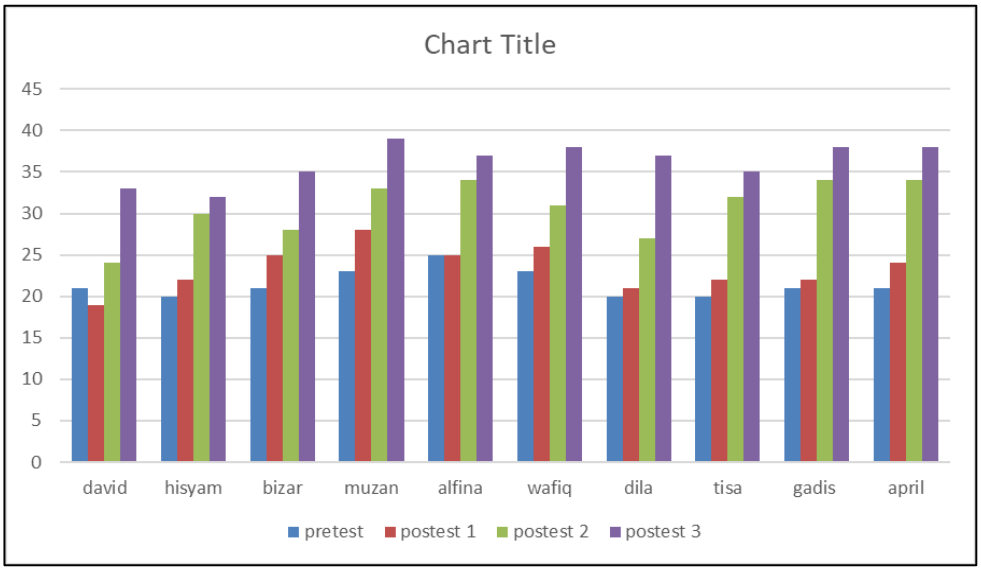
Tabel 4.3 Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics[a]			
	postest 1 - pretest	postetst 2 - pretest	postest 3 - pretest
Z	-2.203[b]	-2.809[b]	-2.820[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.028	.005	.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test			
b. Based on negative ranks.			

Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi pada semua pasangan pengukuran 0.000 < 0.05; oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna nilai sebelum & seminggu setelah pemberian *treatment*, dua minggu setelah pemberian *treatment* dan tiga minggu setelah pemberian *treatment*.

Hasil Wilcoxon *Signed Rank Test* menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan antara minggu pertama, kedua dan minggu ketiga. Nilai signifikansi pada minggu pertama adalah (p=.028), kemudian pada minggu kedua nilai signifikansi yaitu (p=.005) dan pada minggu ketiga nilai signifikansi yaitu (p=.005).

Tabel 4.4 Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Dari tabel diagram diatas dapat diketahui bahwa anak-anak memiliki nilai *pretest* yang hampir sama pada nilai 20 sampai 25 dimana anak-anak belum memenuhi seluruh aspek yang telah ditetapkan. Kemudian pada minggu pertama setelah pemberian *treatment* terdapat nilai yang naik dan turun berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan. Pada minggu kedua seluruh anak memiliki nilai yang konsisten naik dari minggu kedua setelah pemberian *treatment* dan observasi. Minggu ketiga menunjukkan seluruh anak memiliki hasil nilai yang tinggi dibanding dengan minggu-minggu sebelumnya dimana hasil akhir dari nilai anak-anak berada pada nilai 30 sampai 40.

C. Pembahasan Penelitian

1. Efektivitas *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan Perilaku *Prosocial Behavior*

Berdasarkan hasil tabel 4.1 nilai *posttest* diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai hasil dibawah 80 dikatakan RENDAH, sedangkan yang memiliki hasil nilai antara 80 sampai 99 dikatakan SEDANG dan hasil nilai yang mencapai 100 dikatakan TINGGI. Dari sini dapat diambil kesimpulan sementara bahwa anak-anak memiliki hasil nilai dengan rata-rata sedang yang menunjukkan adanya peningkatan setelah pemberian *treatment*.

Tingkat perilaku prososial anak setelah diberikan perlakuan mayoritas berada pada kategori sedang. Hal ini harus terus distimulasi lebih lanjut baik itu dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah agar anak dapat memiliki *Prosocial Behavior* yang tinggi. Dewi (2005) berpendapat bahwa kemampuan sosio-emosional yang baik membuat anak memiliki kemampuan membangun hubungan dengan orang lain, terbiasa sopan santun, menaati dan menegakkan aturan dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu menunjukkan respons emosional yang wajar. keterampilan emosional dan sosial meliputi emosi, kepribadian dan pengembangan interpersonal (2005, p. 18).

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa *Digital Storytelling* efektif untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak, hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu 0.000 < 0.05. *Digital Storytelling* tidak hanya bermanfaat untuk pengenalan empati pada

anak namun juga dapat mengoptimalkan kemampuan berempati anak melalui perbuatan yang sama seperti pada video *Digital Storytelling* tersebut. Hal tersebut sejalan dengan Pieterse & Quilling (2011) yang menyatakan metode *Digital Storytelling* efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional karena anak dapat mengekspresikan emosi, memahami perasaan atau ikut merasakan apa yang disampaikan dalam cerita (2011, p. 161). Sejalan dengan hal tersebut *Digital Storytelling* dapat menimbulkan kesan mendalam pada siswa dengan melibatkan faktor emosional sehingga meningkatkan daya ingat terhadap sesuatu dan rasa ingin tahu siswa (Hurlburt & Index, 2011, p. 4).

2. Aspek Pembentuk *Prosocial Behavior*

Chernyak, Harvey, Tarullo, Rocker, & Blake (2018) mengatakan bahwa *Prosocial Behavior* anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang bersifat universal. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagai makhluk sosial, *Prosocial Behavior* merupakan perilaku yang penting untuk dikembangkan pada manusia, bahkan sejak awal perkembangan anak (2018, p. 7). Hasil penelitian menemukan bahwa *Prosocial Behavior* anak sudah muncul pada usia dini, yaitu 12 sampai 24 bulan (Brownel, 2013, p. 22), dan antara usia 29 sampai 41 bulan (Baillargeon dkk., 2011, p. 22).

Terdapat banyak hal yang mempengaruhi peningkatan perilaku prososial anak, termasuk stimulasi dari orang tua, guru dan proses pembelajaran yang dilalui anak. *Prosocial Behavior* yang rendah dapat diakibatkan beberapa hal seperti pola asuh orang tua yang buruk,

lemahnya pengawasan orang tua, kurangnya empati, dan rendahnya ajaran spiritual (Arniansyah et al., 2018, p. 433). Masalah perkembangan psikososial anak-anak prasekolah yang belum terselesaikan dapat mengarahkan anak-anak ke perilaku sosial seperti perilaku agresif, rasa malu, pengecut, kerusakan, perilaku yang kuat, perilaku kekerasan, negativisme, dan keegoisan. Menurut Brauner dan Stephens (2006) menunjukkan bahwa sekitar 9,5% hingga 14,2% anak di bawah usia lima tahun mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosial emosional akan tampak negatif pada fungsi perkembangan dan kesiapan sekolah (2006, p. 307).

Anak yang memiliki *Prosocial Behavior* rendah memiliki kecenderungan bullying yang tinggi pada temannya (Cahyaningrum, Handarini, & Simon, 2018, p. 140). Perilaku prososial juga berdampak positif pada prestasi akademik dan preferensi sosial anak (Caprara, Barbaranelli, Patorelli, Bandura, & Zimbardo, 2000, p. 305). *Prosocial Behavior* juga berkorelasi dengan interaksi sosial yang positif, konsep diri yang positif, relasi yang positif dengan teman sebaya, penerimaan teman, risiko yang lebih rendah untuk mengalami problem perilaku eksternal dan tingkat problem perilaku yang rendah di rumah (Penepinto, 2018). Anak yang mempunyai *Prosocial Behavior* tinggi mempunyai nilai yang lebih baik di sekolah, kompeten secara sosial, diterima dan disukai oleh teman dan guru (Wentzel, 2015, p. 5). Perilaku prososial berdampak pada kemampuan adaptasi, kesuksesan perkembangan, keberhasilan di sekolah, penurunan depresi dan agresi (Pastorelli dkk., 2015, p. 824), prestasi

akademik dan preferensi sosial anak di kemudian hari (Caprara dkk., 2000, p. 302). *Prosocial Behavior* juga terbukti merupakan strategi efektif untuk mengurangi dampak negatif dari stres kehidupan sehari-hari, dan menimbulkan emosi sejahtera pada individu (Raposa, Laws & Ansell, 2016, p. 4). Dengan demikian, *Prosocial Behavior* sangat diharapkan dimiliki oleh setiap orang, bahkan jika memungkinkan dapat sudah terbentuk sejak masa kanak-kanak.

Penelitian ini juga dikuatkan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mualifah (2013) yang menyatakan bahwa dalam *storytelling* juga mengandung unsur *modelling* (teladan) yang bisa diberikan kepada anak melalui ceritanya (2013, p. 69). Pemanfaatan media *Digital Storytelling* juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada guru karena memudahkan dalam menjelaskan materi (Robin, 2008, p. 220), materi dalam pembelajaran anak usia dini berbagai aspek perkembangan dan sejalan dengan perkembangan anak jaman sekarang lebih tertarik belajar melalui internet (Sundus, 2018, p. 2).

Digital Storytelling didukung oleh berbagai multimedia digital, yang menggabungkan grafik, teks, rekaman audio, video, dan narasi musik untuk menyajikan informasi tentang topik tertentu melalui pemanfaatan teknologi. Menurut Chan dan Sage (2019), metode *Digital Storytelling* dapat membantu dalam mendorong dan meningkatkan empati perkembangan anak usia dini, khususnya perilaku sosial (2019, p. 9). Penelitian lain menunjukkan bahwa *Digital Storytelling*, yang menggabungkan beberapa strategi seperti membuat narasi, drama, musik,

dan gambar visual dapat mendukung pendalaman perilaku sosial pada individu dan dapat memudahkan individu yang membuat media untuk menyampaikan nilai-nilai untuk diungkapkan kepada individu. anak-anak (Sawyer & Willis, 2011, p. 281).

Keunggulan lain dari *Digital Storytelling* menurut Coventry (2008) dalam penyajian informasi yang diberikan, yang secara signifikan mempengaruhi kemampuan seseorang untuk menghafal dan mengingatnya di masa depan dan narasi yang disajikan dalam *Digital Storytelling* menyebabkan minat penonton meningkat, serta membantu mereka untuk dengan mudah memproses dan menerapkan informasi yang diperoleh (Coventry, 2008, p. 207). *Digital Storytelling* membantu anak memproyeksikan diri sebagai tokoh utama dalam cerita sehingga mendorong peningkatan empati mereka. *Digital Storytelling* juga mempercepat pemahaman dan pengaplikasian strategi pembelajaran yang berpusat pada anak. Penggunaan media *Digital Storytelling* dalam penelitian ini dilandasi oleh perkembangan anak jaman sekarang lebih tertarik belajar melalui internet menggunakan gadget (Sundus, 2018, p. 1).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas *Digital Storytelling* untuk meningkatkan *Prosocial Behavior* pada anak usia dini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Efektivitas *Digital Storytelling*

   Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan setelah pemberian treatment yang dilakukan selama 3 minggu, hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu 0.000 < 0.05.

2. Tingkat *Prosocial Behavior* pada Anak Usia Dini

   Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwasanya tingkat *Prosocial Behavior* anak setelah diberikan perlakuan mayoritas berada pada kategori sedang. Hal ini harus terus distimulasi lebih lanjut baik itu dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah agar anak dapat memiliki perilaku prososial yang tinggi.

3. Aspek utama pembentuk *Prosocial Behavior*

   Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat diketahui bahwa asek *Prosocial Behavior* yang paling tinggi adalah aspek empati.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dengan kesimpulan yang sebelumnya telah diuraikan oleh peneliti, terdapat saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua dan Sekolah

   Diharapkan dapat memberikan stimulus dan menanamkan pembelajaran mengenai pentingnya *Prosocial Behavior* bagi anak usia dini baik itu di lingkungan rumah maupun sekolah, agar dapat mencapai perkembangan yang optimal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat meningkatkan *Prosocial Behavior* anak usia dini melalui metode yang berbeda agar dapat memberikan gambaran yang komprehensif bagi orang tua maupun guru untuk terus memberikan stimulasi. optimal agar mencapai perkembangan sosio emosional yang maksimal bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Abes, R. A., Carlo, G., Kupanoff, K., and Laible, D. (1999). Early adolescence and prosocial/moral behavior I: the role of individual processes. J. Early Adolesc. 19, 5–16. doi: 10.1177/0272431699019001001.

Agustin, M., & Nurihsan, A. J. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Refika Aditama.

Ahmad Susanto. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Prenada Media Grup.

Ahmad Susanto. (2017) Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori. (n.p.): Bumi Aksara.

Ahmadi, A & Supriyadi, W. (2003). Psikologi Belajar. Jakarta, PT. Rineka Cipta.

Aisha, I., & Kaloeti, D. V. S. (2018). *Pengaruh Digital Storytelling terhadap Peningkatan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini*.

Ali, Z. (2017). *Metode Penelitian Hukum*. Sinar Grafika.

Ambarwati, U. dkk. (2009). *Peningkatan Kesadaran Masalah Sosial Siswa SD melalui Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS Penanggung Jawab Penelitian*. UNY.

Anggadewi, B. (2017). Digital Storytelling Sebagai Media bagi Guru untuk Mengembangkan Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 22-24 Agustus 2017.

Anggadini, G. K. dan E. N. (2015). Meningkatkan Empati Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan Boneka. *IJGC, 4*(1).

Anggraini, N. F. (2016). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak – Kanak Islamiyah Pontianak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 4 (1).*

Arboleda, Cora R. 1981. *Communications Research*. Manila: CFA.

Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arniansyah, A., Nadhilla, N., Permatasari, R. E., Milani, T., & Putri, Y. W. A. (2018). Pelatihan Empati Dan Perilaku Prososial Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di Rptra Anggrek Bintaro. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, *2*(1), 432. https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.2064

Asih, & Pratiwi. (2010). Perilaku Prososial ditinjau dari Empati dan Kematangan. *Emosi. Jurnal Psikologi*, *I*(1).

Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2018). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar.

Baillargeon, R.H., Morisset, A., Keenan, K., Norman, C.L., Jeyaganth, S., & Bolvin, M. (2011). The Development of Prosocial Behavior in Young Children: A Prospective Populationbased Cohort Study. The Journal of Genetic Psychology, 172(3), 221-25

Banaszewski, T. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4-. 12*.

Bar-Tal, D. (1976). Prosocial behavior theory & research. New York : John-Willey. Bornstein.

Beaty, J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana.

Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Gramedia. Pustaka Utama.

Bredekamp, S. (1992). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving from Birth Throught Age 8*. NAEYC.

Britton, Lesley. (1992). Montessori Play and Learn. London: Vermilion.

Brownell, C. A. (2013). Early Development of Prosocial Behavior: Current Perspectives. Infancy, 18(1), 1–9. https://doi.org/10.1111/infa.12004.

Cammbell, Donald T.,and Julian C. Stanley. 1963. *Experimental and Quasi Experimental Disigns for Research*. Chicago: Ran McNally Publishing Company.

Caprara, G. V., Barbaranelli, C., Pastorelli, C., Bandura, A., & Zimbardo, P. G. (2000). Prosocial Foundations of Children's Academic Achievement. Psychological Science, 11, 302-306. http://dx.doi.org/10.1111/1467-9280.00260

Carlo, G. (2005). "Care-based and altruistically-based morality," in Handbook of Moral Development, eds M. Killen and J. G. Smetana (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates), 551–579.

Chan, C., & Sage, M. (2019). *A narrative review of digital storytelling for social work practice. Journal of Social Work Practice, 35(1), 63-77.* doi:10.1080/02650533.2019.1692804

Chaplin, C.P., (1995). Kamus Psikologi, terjemahan Kartini Kartono. Jakarta: Pustaka Al-Husna.

Cheknyak, N., Harvey, T., Tarullo, A.R., Rockers, PC. & Blake, P.R (2018). Varieties of young children's prosocial behavior in Zambia: The role of cognitive ability, wealth, and inequality beliefs. Frontier in Psychology. Doi: 10.3389/fpsig.2018.02209.

Clark-Carter, D. (2004). *Quantitative psychological research: A student's handbook*.

Consulting, G. (2017). *Employee Engagement*. USA.

Coventry, M. (2008). *Engaging Gender: Student application of theory through digital storytelling. Arts and Humanities in Higher Education, 7(2), 205–219*. doi:10.1177/1474022208088649.

Dahriani, Adria. 2007. Perilaku Prososial terhadap Pengguna Jalan (Studi Fenomenologis pada Polisi Lalu Lintas). Skripsi (Tidak diterbitkan). Semarang : Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

Daniel, G. (2006). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.

David O. Sears, Jonathan L. Freedman, Psikologi Sosial, 1994, p. 47.

Dayakisini, T., & Hudaniah, Psikologi Sosial Edisi Revisi, Malang: UMM Press, 2009.

Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi sosial*. UMM Press.

Depdiknas. (2003a). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.

Depdiknas. (2003b). *Undang-undang RI No*. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dewi, R. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak – kanak*. Depdiknas Dirjen Dikti. Hartini.

Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge University Press.

Einsenberg, N., Fabes, R. A., & Spinrad, T. L. (2006). Prosocial Behavior. (Einsenberg, Ed.) The Handbook of Child Psychology, 3, 646-718.

Eisenberg, N., Fabes, R. A., & Spinrad, T. L. (2006). Prosocial development. Dalam N. Eisenberg (Vol. Ed.), W. Damon & R. M. Lerner (Penyunting). Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality

development (Vol. 3, pp. 646–718). New York: Wiley.

Eisenberg, N. (1986). Altruistic Emotion, Cognition, and Behavior. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Eisenberg, N. (ed.) (1982). The Development of Prosocial Behavior. New York, NY: Academic Press.

Fadillah, M. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Rosda Karya.

Fadillah dkk. 2014. Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana.

Fath Dzi Al-Jalali wa Al-Ikram bi Syarh Bulugh Al-Maram. Cetakan pertama, Tahun 1435 H. Syaikh Muhammad bin Shalih Al-'Utsaimin. Penerbit Madarul Wathan. 15:7-23.

Freeman, D., Aquino, K., and McFerran, B. (2009). Overcoming beneficiary race as an impediment to charitable donations: social dominance orientation, the experience of moral elevation, and donation behavior. Pers. Soc. Psychol. Bull. 35, 72–84. doi: 10.1177/0146167208325415.

Goleman, Daniel. 2004. Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting Daripada. IQ, Terjemahan oleh T. Hermaya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Greener, S., and Crick, N. R. (1999). Normative beliefs about prosocial behavior in middle childhood: What does it mean to be nice? Soc. Dev. 8, 349–363. doi: 10.1111/1467-9507.00100.

Greitemeyer, T. (2008). Effects of Songs With Prosocial Thought, Affect and Behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, *45*(1), 186– 205.

Hadits tersebut diriwayatkan oleh Imam Bukhari dengan kualitas hadits Shahih, dalam Kitab Fathul Bari, Bab Shalat, No. 481, 2446, 6026 dan 6027, juga

terdapat pada HR. Muslim No. 2585, HR. Tirmidzi No. 1928, HR. Nasa'I No. 2560, HR. Ahmad No. 18798 dan 18799.

Hadits tersebut diriwayatkan oleh Imam Bukhari dengan kualitas hadits Shahih, dalam Kitab Fathul Bari, Bab Perbuatan-Perbuatan Zholim dan Merampok, No.2442 dan Bab Keterpaksaan No. 6951, juga terdapat pada HR. Muslim No. 2580, HR. Abu Dawud No. 4893, HR. Timidzi 1426, HR. Ahmad No. 5103, 5388, 16029, 16047, 19397, 19405, 19767, 19768, 22129 dan 22145.

Hadits tersebut diriwayatkan oleh Tirmidzi dengan kualitas hadits Shahih, dalam Kitab Sunan Tirmidzi, Bab Berbakti dan Menyambung Silaturrahmi, No. 1867. Hadits ini juga terdapat pada HR. Ahmad No. 6287, HR. Darimi No. 2330.

Haidt, J. (2003). "Elevation and the positive psychology of morality," in Flourishing: Positive Psychology and the Life Well-Lived, eds C. L. M. Keyes and J. Haidt (Washington, DC: American Psychological Association), 275–289. doi: 10. 1037/10594-012.

Haigh, C., & Hardy, P. (2011). Tell me a story - a conceptual exploration of storytelling in healthcare education. *Nurse Education Today*, *31*(4), 408–411. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2010.08.001.

Halgin, R. P., & Whitbourne, S. K. (2011). *Psikologi Abnormal*. Salemba. Humanika.

Havighurst, R. J. (1992). *Human Development and Education*. Longmans.

Heriyana, W. & Maureen, I, Y. (2014). Penerapan Metode Digital Storyteling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean,. *Jurnal Mahasiswa*

*Teknologi Pendidikan, 2 (2)*1-9.

https://dictionary.apa.org/prosocial

https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/behavior

http://ejournal.unesa.ac.id/article/11390/12/%0Aarticle/pdf

http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=2637

Howitt, D., & Cramer, D. (2000). *First Steps in Research and Statistics: A Practical Workbook for Psychology Students.* Taylor & Francis Inc.

Hurlburt, G. F., & Index, C. (2011). *From Cave Art to Digital Media*.

Hurlock, E. (1997). *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.

Hurlock, E. B. (1978). *Personality Development*. McGraw Hill.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development* (terj. Med Meitasari Tjandrasa). New York: Mc Graw Hill.

Ibid, 55.

Ibid, 114.

Imam Nawawi, Hadis Arba'in Annawawiyah, (terj. Aminah Abd. Dahlan), hlm. 88-91.

Jenkins, M., & Lonsdale, J. (2007). Evaluating the Effectiveness of Digital Storytelling for Student Reflection. *Penelitian Dipresentasikan Pada ASCILITE Singapore*.

Karina , Anayanti Rahmawatibi, M. M. S. (2021). Efektivitas Digital Storytelling Untuk Pengenalan Empati Pada Anak Usia Dini Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*, (1), 79–86.

Kartono, K. (2003). Kamus psikologi. Bandung: Pionir Jaya

Kartono, Kartini 2003. Patologi Sosial 2. Kenakalan Remaja. Jakarta: PT Raja. Grafindo.

Kau, M. A. (2010). Empati dan Perilaku Prososial Pada Anak. *Jurnal INOVASI*, *7*(3), 1–33,.

Kusumaningrum, E. I. (2014). *Meningkatkan Perilaku Prososial Rendah melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Sosiodrama pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Semanrang Tahun Ajaran 2013/2014*.

Kohlberg, L. (1976). "Moral stages and moralization: the cognitive-development approach," in Moral Development and Behavior: Theory Research and Social Issues, ed. T. Lickona (New York, NY: Holt), 31–53.

Kohlberg, L. (1969). "Stage and sequence: the cognitive developmental approach to socialization," in Handbook of Socialization Theory and Research, ed. D. A. Goslin (Chicago, IL: Rand McNally), 347–480.

Liche Senati, dkk, Psikologi Eksperimen, (DKI: PT Indeks, 2005), hlm.,118.

Maal, N. (2004). Learning Bia Multisensory Engagement. *Association Management*, *56*, 11–61.

Maranatha, J. R., & Putri, D. I. H. (2021). Empati Anak Usia Dini: Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan *Big Book* di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1991–1999. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1881.

Mares, J. (2017). Prosocial Behavior Education in Children. *Acta Educationis Generalis*, *7*.

Marion, M. (1991). *Guidance of Young Children* (3rd ed.). Macmillan Publishing Co.

Merdekasari, A. (2014). Pengaruh Diskusi Tayangan Film Prososial Terhadap. Intensi Perilaku Prososial Anak. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, *1*(1).

Mohammad Daud Ali, Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia, Cet. 8; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), 376.

Moh. Amin, Ortopedagogik C; Pendidikan Anak Terbelakang (Jakarta: Depdikbud, 2005), 2.

Montessori, M. (2013). *Metode Montessori: Panduan Wajib untuk Guru dan Orangtua Didik PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Pustaka Pelajar.

Muhyadi. (2010). Pelatihan Pembuatan Media *Digital Story Telling* (DST) Dalam Rangka Pengembangan Media Berbasis ICT untuk Pembelajaran Kelas SBI di SMP 1 Karangmojo. In *File .doc. Pengabdian kepada Masyarakat Prioritas Fakultas. Universitas Negeri Yogyakarta*.

Muhyadi, P., D., & Rahayu, S. (2010). *Pelatihan Pembuatan Media Digital Story Telling (DST) dalam Rangka Pengembangan Kelas SBI di SMP 1 Karangmojo*. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=penelitian+pengembang

Mussen, D. (2002). *Perkembangan dan kepribadian anak*. Arcan.

Mustafa, B. (2008). *Dari Literasi Dini ke Literasi Teknologi*. Yayasan CREST.

Narratives and storytelling, Beyond Intractability. www. *www.beyondintractability.org. 2016-07-06. Archived from the original on 2017-07-11. Retrieved 2017-07-08.*

Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.

Papalia, E. D., Olds, W. S., & Feldman, D., & R. (2009). *Perkembangan Manusia. Buku 2, Edisi 10*. Salemba Humanika.

Papalia, E. D. dan Feldman, R. T. (2014). Meyelami Perkembangan Manusia ;. Experience Hman Development. Jakarta: Salemba Humanika.

Passer, W.M and Smith, R.E. (2004) Psychology: The science of mind and behavior. The Mcgraw Hill Companies Inc.

Pastorelli, C., Lansford, J.E., Kanacri, B.P.L., Malone, P.S., … Sorbring, E. (2015). Positive Parenting and Children's Prosocial Behvior in Eight Countries. Journal of Child Psychology and Psychiatry. Hal 1-12, Doi: 10.1111/jepp.12477.

Priyanto, Aris.(2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. Jurnal Ilmiah Guru "COPE". No 2.

Pujiati, D. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode. Bermain Peran. *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI*, *7*, 2.

Putra Giri. Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa. Tesis Magister Pendidikan pada SPS Bimbingan dan Konseling UPI. Bandung: tidak diterbitkan. 2011

Rahayu, N. (2017). *Pembelajaran Calistung Bagi Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 2).

Rahimsyah, A. P. (2013). *Program hipotetik bimbingan pribadi sosial melalui teknik role playing untuk mengembangkan perilaku prososial peserta didik*. http://repository.upi.edu/6342/1/S_PPB_0901596_Title.pdf

Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan.

Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, *47*(3), 220–221.

said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple. Intelligences*. Prenadamedia Group.

Sarwono, S. W. (2002). Psikologi sosial, individu dan teori-teori psikologi sosial. Jakarta: Balai Pustaka.

Sawyer, C. B., & Willis, J. M. (2011). *Introducing Digital Storytelling to Influence the Behavior of Children and Adolescents. Journal of Creativity in Mental Health, 6(4), 274–283.* doi:10.1080/15401383.2011.630308

Schnall, S., and Roper, J. (2012). Elevation puts moral values into action. Soc. Psychol. Pers. Sci. 3, 373–378. doi: 10.1177/1948550611423595.

Sears, D. O. (2009). *Psikologi Sosial 2*. Erlangga.

Seefeldt, Nita Barbour. (1994). Early Chilhood Education. New York : Mac. Millan Publishing.

Shaffer, D.R. (2005). Social and Personality Development. Belmon, Cali fornia: Thomson Wadsworth.

Smetana, J. G. (2006). “Social-cognitive domain theory: consistencies and variations in children’s moral and social judgments,” in Handbook of Moral Development, eds M. Killen and J. G. Smetana (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates), 119–154.

Sofia, H. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.

Spatz, C., & Kardas, E. P. (2008). *Research methods in psychology*.

Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.

Sundus, M. (2018). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, *7*(1). https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296

Suryana, D. (2014). *Dasar-Dasar Pendidikan TK Hakikat Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.

Susianty Selaras *Ndari*, *Dkk*, (2018) "Metode Perkembangan Social Emosional Anak Usia. Dini" (Edu Publisher: Universitas Muhamadiyah Tasikmalaya.

Suyadi, dan M. U. K. D. P. A. U. D., & Nur, N. (2017). *Muliawati*. PT Remaja Rosdakarya.

Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.

Van de Vyver, J., and Abrams, D. (2015). Testing the prosocial effectiveness of the prototypical moral emotions: elevation increases benevolent behaviors and outrage increases justice behaviors. J. Exp. Soc. Psychol. 58, 23–33. doi: 10.1016/ j.jesp.2014.12.005.

Watson. (1984). Psychology science and application. Illionis: Scoot Foresmar and Company.

Watson. D.L. 1984. Social Psychology, Science and Application. California : Scott Foresman Companany.

Wentzel & A. Wigfield (2015) Educational psychology handbook series. Handbook of motivation at school (pp. 197-222). New York, London: Routledg.

Wittek, R., & Bekkers, R. (2015). Altruism and Prosocial Behavior, *Sociology of.*

International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences, 579–583. doi:10.1016/b978-0-08-097086-8.32158-4. Hal-1.

Wiyani, N., & Barnawi. (2012). *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media.

Xu, Y, Park, H., & Baek, Y. (2011). A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Selfefficacy in a Virtual Learning Environment. *Educational Technology & Society*, *14*(4), 181–191.

Xu, Yan, Park, H., & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology and Society*, *14*(4), 181–191.

Yudha, M. S., & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Depdiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

SURAT IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS PSIKOLOGI
Jalan Gajayana 50 Malang, 65144, Telepon: 0341-558916, Website: fpsi.uin-malang.ac.id

No. : 1665 /FPsi.1/PP.009/10/2022 04 Oktober 2022
Perihal : **IZIN PENELITIAN SKRIPSI**

Kepada Yth.
Kepala RA Manarul Huda Sukoanyar - Wajak
di
Malang

Dengan hormat,
Dalam rangka pengembangan keilmuan bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi kepada:

Nama / NIM	: LABBAIKA SAYYIDA MUMTAZA / 18410220
Tempat Penelitian	: RA Manarul Huda Sukoanyar - Wajak
Judul Skripsi	: Efektifitas Digital Storytelling terhadap Peningkatan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Manarul Huda
Dosen Pembimbing	: 1. Fuji Astutik, M.Psi. 2. Muchamad Adam Basori, MA (TESOL).

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Ali Ridho

Tembusan:
1. Dekan;
2. Para Wakil Dekan;
3. Ketua Jurusan;
4. Arsip.

LAMPIRAN II

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama :

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1																				
		2																				
		3																				
2.	Empati	1																				
		2																				
		3																				
		4																				
		5																				
3.	Kepedulian	1																				
		2																				
		3																				
		4																				
4.	Kerjasama	1																				
		2																				
		3																				
		4																				

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : David

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1	√					√					√						√			
		2	√					√					√					√				
		3	√						√					√					√			
2.	Empati	1	√					√						√					√			
		2		√					√					√						√		
		3	√					√						√					√			
		4		√				√						√						√		
		5	√					√						√						√		
3.	Kepedulian	1	√					√						√					√			
		2	√						√				√						√			
		3		√				√					√					√				
		4	√					√					√					√				
4.	Kerjasama	1	√					√					√						√			
		2	√					√					√						√			
		3		√				√						√						√		
		4		√				√					√						√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : Hisyam

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1		√				√						√					√			
		2	√						√				√						√			
		3	√						√					√					√			
2.	Empati	1	√					√						√					√			
		2		√					√						√				√			
		3	√					√					√						√			
		4	√					√							√				√			
		5	√					√							√					√		
3.	Kepedulian	1	√						√					√					√			
		2	√						√					√					√			
		3	√					√					√					√				
		4	√					√						√					√			
4.	Kerjasama	1	√					√						√					√			
		2	√					√					√						√			
		3		√					√					√					√			
		4		√				√					√						√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : Bizar

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1		√					√				√						√			
		2		√				√						√				√				
		3	√						√					√					√			
2.	Empati	1	√					√						√					√			
		2	√						√					√						√		
		3	√					√					√						√			
		4		√					√					√						√		
		5	√						√					√						√		
3.	Kepedulian	1	√					√						√					√			
		2	√						√					√					√			
		3	√					√					√					√				
		4	√					√					√					√				
4.	Kerjasama	1		√					√					√						√		
		2	√					√					√							√		
		3		√						√					√					√		
		4	√					√						√						√		

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : Muzan

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1		√				√					√						√			
		2	√						√				√					√				
		3	√						√						√					√		
2.	Empati	1	√					√							√					√		
		2	√						√						√					√		
		3	√					√						√					√			
		4	√						√						√					√		
		5		√					√						√					√		
3.	Kepedulian	1	√						√					√					√			
		2		√					√					√					√			
		3	√					√					√					√				
		4		√					√					√					√			
4.	Kerjasama	1		√					√					√						√		
		2	√					√					√							√		
		3		√						√					√					√		
		4		√					√				√							√		

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : Alfina

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1	√					√						√					√			
		2	√					√					√						√			
		3		√					√						√					√		
2.	Empati	1		√					√					√						√		
		2		√					√						√					√		
		3	√					√						√					√			
		4		√					√					√						√		
		5		√					√						√					√		
3.	Kepedulian	1	√						√					√					√			
		2		√					√					√					√			
		3		√				√						√				√				
		4	√						√					√					√			
4.	Kerjasama	1		√				√						√					√			
		2	√					√					√						√			
		3		√					√						√					√		
		4	√					√						√					√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : Wafiq

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1	√						√				√						√			
		2		√					√				√					√				
		3		√					√					√					√			
2.	Empati	1		√					√					√					√			
		2		√					√						√					√		
		3	√					√						√					√			
		4		√					√						√					√		
		5	√						√						√					√		
3.	Kepedulian	1	√						√					√					√			
		2	√						√					√						√		
		3	√					√					√						√			
		4	√					√						√						√		
4.	Kerjasama	1		√				√						√					√			
		2	√					√					√							√		
		3		√					√						√					√		
		4	√					√						√					√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : Dila

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1	√					√					√						√			
		2	√					√					√						√			
		3	√						√					√					√			
2.	Empati	1	√					√						√					√			
		2		√					√					√						√		
		3	√					√					√						√			
		4	√						√					√						√		
		5		√				√							√					√		
3.	Kepedulian	1	√					√						√					√			
		2	√						√					√						√		
		3		√				√					√						√			
		4	√					√						√					√			
4.	Kerjasama	1		√				√						√					√			
		2	√					√					√						√			
		3	√						√					√						√		
		4	√					√					√						√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : Tisa

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1	√					√						√					√			
		2	√					√					√					√				
		3		√					√						√				√			
2.	Empati	1	√					√						√					√			
		2		√					√					√						√		
		3	√					√						√					√			
		4	√						√					√						√		
		5	√					√							√					√		
3.	Kepedulian	1	√					√						√					√			
		2		√					√					√					√			
		3	√					√						√				√				
		4	√						√					√						√		
4.	Kerjasama	1	√					√						√					√			
		2	√					√					√						√			
		3		√					√					√						√		
		4	√					√						√					√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x
6.

Nama : Gadis

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1		√				√						√					√			
		2	√					√					√					√				
		3		√					√						√					√		
2.	Empati	1	√					√							√					√		
		2		√					√						√					√		
		3	√					√						√						√		
		4	√						√						√					√		
		5	√					√							√					√		
3.	Kepedulian	1	√						√					√					√			
		2	√						√					√					√			
		3		√				√					√					√				
		4	√					√						√						√		
4.	Kerjasama	1	√					√						√					√			
		2	√					√					√						√			
		3	√						√					√						√		
		4		√				√						√					√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

Nama : April

No.	Aspek	Pertanyaan	Pretest					Posttest 1					Posttest 2					Posttest 3				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kedermawanan	1	√					√						√					√			
		2	√						√					√				√				
		3	√						√						√					√		
2.	Empati	1	√					√						√							√	
		2		√					√						√					√		
		3	√					√						√					√			
		4		√					√					√						√		
		5	√						√						√					√		
3.	Kepedulian	1	√					√						√					√			
		2		√					√						√				√			
		3	√					√					√					√				
		4	√						√					√						√		
4.	Kerjasama	1		√				√						√					√			
		2	√					√					√						√			
		3		√					√						√					√		
		4	√					√					√						√			

Keterangan :

1. Nilai 1 = Perilaku tidak muncul
2. Nilai 2 = Perilaku muncul 1x
3. Nilai 3 = Perilaku muncul 2x
4. Nilai 4 = Perilaku muncul 3x
5. Nilai 5 = Perilaku muncul 4x

LAMPIRAN III

INFORMED CONSENT

Yth. Bapak/Ibu orang tua

Perkenalkan, nama saya Labbaika Sayyida Mumtaza. Saya merupakan salah seorang mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tentang "Efektivitas *Digital Storytelling* Terhadap Perilaku Prososial Pada Anak Usia Dini".

Sebagai bagian didalam penyusunan penelitian, saya diharuskan melakukan eksperimen dan observasi terhadap anak yang memiliki tingkat perilaku prososial yang rendah. Sehubungan dengan tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas *Digital Storytelling* terhadap perilaku prososial pada anak usia dini, oleh karena itu saya ingin meminta izin kepada bapak maupun ibu agar diperbolehkan untuk mengikutsertakan putra/i bapak/ibu untuk kegiatan penelitian ini.

Tempat penelitian dilaksanakan di sekolah dengan prosedur penelitian anak akan diarahkan menuju kelas yang sudah disediakan untuk mengikuti kegiatan eksperimen setelah jam istirahat selama -+15 menit.

Jika bapak/ibu menyetujui putra/putri terlibat, nantinya sebagai tanda persetujuan, saya berharap bapak maupun ibu untuk mengisi lembar persetujuan yang telah disediakan.

Dengan hormat,

Labbaika Sayyida Mumtaza

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Zivana Lathisa Azzahra

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Sholikah *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Gadis Anastasya Elvira

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Roah *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Putri Fadilatuzzahra

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Kismiasih *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Wafiq Izqi Kurnia Dini

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Edi Susilo *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

KHANZA ALVINA PUTRI

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(SAPITRI *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Muhammad Fairus Hamuzan

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Nurul Aini *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Abizar Arfan Raqilla Al - Ayyubi

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Yulianingsasi *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Muhammad Hisyam Mubarok

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Sumartiani *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

Aprilia Putri Wulandari

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Lilik Ermiati *)

Coret salah satu

LEMBAR PERSETUJUAN

Saya orang tua dari:

David Maulana

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

mengikutsertakan putra/i kami untuk menjadi partisipan dalam kegiatan penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Malang, 1 Oktober 2022

(Lilik Ermiati)

Coret salah satu

No.	Nama Siswa	Nama Orang Tua	TTD
1.	David Maulana	Lilik Ermiati	
2.	Aprilia Putri W	Lilik Ermiati	
3.	Zivana Lathisa A	Sholikah	
4.	Gadis Anastasya E	Roah	
5.	Putri Fadilatuzzahra	Kismiasih	
6.	Wafiq Izqi Kurnia D	Edi Susilo	
7.	Khanza Alvina P	Sapitri	
8.	M. Fairuz Hamuzan	Nurul Aini	
9.	Abizar Arfan R.A	Yulianingsasi	
10.	M. Hisyam Mubarok	Sumartiani	

LAMPIRAN IV

ANGKET CVR FILM

FORM PENILAIAN AHLI

A. IDENTITAS AHLI

Nama :

Usia :

Pekerjaan :

Pendidikan :

Fokus Keahlian :

Tanggal Penilaian :

B. GAMBARAN RESPONDEN PENELITIAN

Berikut merupakan gambaran responden dalam penelitian :

1. Merupakan siswa Kelompok B Ra Manarul Huda Sukoanyar Wajak.

C. MATERI PENILAIAN

1. Judul Penelitian

   Efektivitas Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini

2. Definisi Operasional dan Blueprint Skala

   a. Perilaku Prososial

      Perilaku prososial dalam penelitian ini diartikan sebagai perilaku yang dilakukan secara sukarela yang memberikan dampak positif terhadap orang lain, yang terdiri dari 4 aspek yaitu anak-anak dapat mengembangkan perilaku prososial dengan merawat orang lain yang mengalami kesulitan dan memahami bagaimana perasaan anak lain saat mengalami konflik (empati), saling berbagi dan memberi dengan orang lain (kemurahan hati), bergiliran dan memenuhi kebutuhan orang lain dengan mudah (kerjasama), saling

memberi kasih sayang dan menolong orang lain saat mengerjakan tugas (kepedulian).

DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Petunjuk Pengisian

1. Mohon untuk membaca dengan teliti dan benar
2. Silakan centang pada kolom penilaian sesuai pendapat anda
3. Kategori penilaian yakni, 1 = Tidak relevan, 2 = Kurang relevan, 3 = Relevan
4. Berikut link yang dapat di akses : https://drive.google.com/drive/folders/17vvKidshPe9WMyUggITPcP8Hnv1r7T7j?usp=share_link

Berikan saran bagi cerita-cerita sesuai atau tidak sesuai menurut pendapat anda

No	Aspek	Isi cerita	1	2	3
1.	Kedermawanan	Nusa dan Rara (Lomba Traktir) Menceritakan tentang nusa dan teman-temannya yang melaksanakan apa yang di sampaikan pak ustadz mengenai pahala mentraktir teman, jadi mereka berlomba-lomba untuk saling mentraktir satu sama lain.			
		Nusa dan Rara (Hadiah dari Rara) Menceritakan tentang Rara yang mendapat hadiah dari pak guru karena memenangkan lomba baca puisi. Rara mendapat buku dan pensil yang berjumlah banyak, Rara pun berniat untuk membagikan pensil tersebut kepada teman-temannya namun ditolak.			

		Kemudian ia membuat pensil itu menjadi terlihat lebih menarik dengan bantuan Umma. Setelah pensilnya terlihat bagus Rara pun membagikan pensil tersebut kepada teman-temannya dan mereka pun senang.			
2.	Empati	Nusa dan Rara (Musibah) Menceritakan tentang Nusa dan Rara yang membantu seorang non muslin yang paketnya terjatuh dan ikhlas dalam membantu, kemudian mendengar sahabat umma yang terkena musibah kebakaran membuat Nusa dan Rara ber-empati untuk memberi bantuan berupa barang-barang yang layak pakai.			
		Nusa dan Rara (Tolong dan Terima Kasih) Menceritakan tentang Nusa yang sedang mengerjakan tugas dan kehabisan kertas, kemudian menyuruh Rara untuk mengambilkan kertas dan air minum tetapi tidak mengucapkan apa-apa, kemudian Umma dating untuk mengingatkan Nusa untuk mengatakan tolong dan terima kasih.			

3.	Kepedulian	Nusa dan Rara (Tetanggaku Hebat) Menceritakan seorang tetangga baru yang bernama Syifa, ia membantu Nusa dan Abdul ketika menjatuhkan tempat sampah, membantu rara menyebrang jalan, dan membawakan barang belanjaan Umma sampai rumah dengan menunjukkan sikap sebagai tetangga yang baik dan peduli untuk menolong sesama.			
		Nusa dan Rara (#Baikitumudah) Menceritakan tentang Rara yang ingin membeli tas baru, namun Umma menasihati selama barang yang masih bisa di pakai tidak perlu membeli yang baru seperti contoh kerudung yang dipakai Umma. Melihat hal tersebut Rara menjadi tergerak untuk mengumpulkan uang untuk membeli kerudung untuk Umma.			
4.	Kerjasama	Nusa dan Rara (Tak Bisa Balas) Menceritakan tentang kerjasama antara Nusa dan Rara untuk membereskan pekerjaan rumah sesuai amanah Umma.			

		Nusa dan Rara (Ayo Olahraga!) Menceritakan Nusa, Syifa, dan Abdul yang sedang berolahraga untuk persiapan lomba estafet, akan tetapi Abdul kehilangan semangat dan menjadi malas-malasan. Nusa dan Syifa mencari cara untuk membuat Abdul semangat kembali. Kemudian Umma memberi tahu supaya mereka bisa memenangkan pertandingan mereka harus berusaha dan bekerjasama.			

Saran secara keseluruhan

a. Isi (Kesesuaian dengan aspek)

.....
.....
.....
.....

Malang, 20 September 2022

Penilai Ahli,

.....

ANGKET CVR ALAT UKUR

LEMBAR OBSERVASI PERILAKU PROSOSIAL PADA ANAK TK

Petunjuk Pengisian

1. Mohon untuk membaca dengan teliti dan benar
2. Silakan centang pada kolom penilaian sesuai pendapat anda
3. Kategori penilaian yakni, 1 = Tidak relevan, 2 = Kurang relevan, 3 = Relevan

No	Aspek	Pertanyaan	1	2	3
1.	Kedermawanan	Anak mau memberikan mainan pada anak lain yang belum kebagian mainan.			
		Anak mau meminjamkan alat tulis pada anak lain yang tidak membawa alat tulis lengkap.			
		Anak mau berbagi makanan dan minuman dengan teman ketika istirahat.			
2.	Empati	Anak dapat mengucapkan terimakasih setiap mendapatkan sesuatu dari orang lain.			
		Anak dapat membalas senyum dan tertawa bersama temannya.			
		Anak dapat meminta maaf ketika bersalah.			
		Anak dapat tersenyum ketika disapa oleh temannya atau orang lain.			
		Anak dapat memperhatikan saat orang lain sedang berbicara.			
3.	Kepedulian	Anak Tidak mengejek dan menertawakan teman.			
		Anak mau membantu teman ketika dimintai bantuan.			
		Anak mau membantu menenangkan teman yang sedang menangis.			
		Anak memiliki inisiatif untuk membantu teman			

		atau guru dalam melakukan sesuatu.			
4.	Kerjasama	Anak dapat bergantian menggunakan mainan.			
		Anak dapat membuat mainan bersama anak-anak lain.			
		Anak dapat menunggu giliran saat mengantri.			
		Anak dapat bersama-sama menyusun kembali mainan yang telah dipakai.			

Adapun ahli yang melakukan validasi terhadap Film, Alat Ukur dan Modul adalah sebagai berikut :

1. Film *Digital Storytelling*
    a. Dewi Mora Rizkiana, S.TP., S.Pd (Guru RA / Pencerita / Pendongeng)
    b. Aprilia Mega Rosdiana, M. Si (Dosen Psikologi Sosial)
2. Alat Ukur dan Modul
    a. Novia Solichah, M.Psi (Dosen Psikologi Pendidikan)
    b. Kanti Kasianah S.Pd.AUD (Ahli Bidang Kurikulum PAUD)
    c. Naila Kamaliya, M.Psi.,Psikolog (Dosen dan Psikolog)
    d. Aprilia Mega Rosdiana, M. Si (Dosen Psikologi Sosial)

ANGKET CVR MODUL

Surat Pernyataan *Expert Judgment* Modul

Bahwa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

NIP :

Profesi :

Telah melakukan *Expert judgment* modul yang digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Efektivitas Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini" yang dilakukan oleh :

Nama : Labbaika Sayyida Mumtaza

NIM : 18410220

Angkatan : 2018

Berikut yakni kritik dan saran atas modul tersebut :

Malang, 20 September 2022

Penilai Ahli,

.....

LAMPIRAN V

FOTO DAN DOKUMENTASI

LAMPIRAN VI

HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN

A. Hasil Uji Reliabilitas ICC

Intraclass Correlation Coefficient							
	Intraclass Correlation[b]	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.421[a]	0,170	0,700	4,027	14	42	0,000
Average Measures	.744[c]	0,451	0,903	4,027	14	42	0,000

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

a. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.

b. Type A intraclass correlation coefficients using an absolute agreement definition.

c. This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.

B. Hasil Uji Reliabilitas Video *Digital Storytelling*

Symmetric Measures					
		Value	Asymptotic Standard Error[a]	Approximate T[b]	Approximate Significance
Measure of Agreement	Kappa	1,000	0,000	3,464	0,001
N of Valid Cases		12			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

C. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics[a]

N	10
Chi-Square	28.758
df	3
Asymp. Sig.	.000

a. Friedman Test

D. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics[a]

	postest 1 - pretest	postetst 2 - pretest	postest 3 - pretest
Z	-2.203[b]	-2.809[b]	-2.820[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.028	.005	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.