

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSOSIAL MELALUI METODE  
SOSIODRAMA BERBASIS CERITA RAKYAT**

**SKRIPSI**



**oleh :**

Shabrina Adilah Rafaiyah

NIM. 200105110053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2024**

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSOSIAL MELALUI TEKNIK  
SOSIODRAMA BERBASIS CERITA RAKYAT**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**oleh :**

Shabrina Adilah Rafaiyah

NIM. 200105110053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN

7/17/24, 12:30 PM

Print Persetujuan

## LEMBAR PERSETUJUAN

Meningkatkan Keterampilan Prosocial Melalui Teknik Sosiodrama  
Berbasis Cerita Rakyat di PAUD Griya Ananda Tegalgondo

### SKRIPSI

Oleh

**SHABRINA ADILAH RAFAIYAH**

NIM : 200105110053

Telah Disetujui Pada Tanggal 17 Juli 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd**

**NIP. 199203092023212049**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sociodrama Berbasis Cerita Rakyat

### SKRIPSI

Oleh

**SHABRINA ADILAH RAFAIYAH**

NIM : [200105110053](#)

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji  
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)  
Pada 24 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

**Akhmad Mukhlis, MA**

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

**Rikza Azharona Susanti, M.Pd**

198908052023212051

3 Sekretaris Sidang

**Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd**

199203092023212049

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:  
Ketua Program Studi,



**Akhmad Mukhlis, MA**

**NIP. 198502012015031003**

# SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

7/17/24, 12:28 PM

Print Bebas Plagiarisme



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

## SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd  
NIP : 199010192019032012  
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Shabrina Adilah Rafaiyah  
NIM : 200105110053  
Konsentrasi : Keluarga, Pengasuhan dan Perawatan  
Judul Skripsi : **Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
7%	4%	2%	1%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 17 Juli 2024  
UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahiimm

Saya yang bertandah tangan dibawah ini

Nama : Shabrina Adilah Rafaiyah  
NIM : 200105110053  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul : Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Metode  
Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 16 Juli 2024

Pembuat Pernyataan



Shabrina Adilah Rafaiyah

NIM. 200105110053

# NOTA BIMBINGAN

8/7/24, 12:24 PM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

## JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

### IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110053  
Nama : Shabrina Adilah Rafaiyah  
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Dosen Pembimbing : Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd  
Judul Skripsi : Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat

### JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	12 Oktober 2023	BAB 1	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	14 November 2023	BAB I dan BAB III	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	21 November 2023	BAB I	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	26 November 2023	BAB II	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	8 Desember 2023	BAB III	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	1 Maret 2024	revisian bab 1,2,3	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	4 Juli 2024	Bimbingan BAB 4	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	8 Juli 2024	Bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	10 Juli 2024	Revisi Pretest	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	12 Juli 2024	Revisi Bab 4	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	13 Juli 2024	Revisi Bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	15 Juli 2024	Bab 1-5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 15 Juli 2024  
Dosen Pembimbing







## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat iman, ihsan, dan islam sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tak lupa penulis panjatkan shalawat serta salam kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW yang membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang.

Penulisan skripsi ini diselesaikan guna memenuhi syarat kelulusan dan untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun judul skripsi ini adalah "Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sociodrama Berbasis Cerita Rakyat". Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membimbing dan mendukung penulis baik moral maupun materiil selama proses berlangsung dalam penyusunan skripsi ini, semoga mendapat pahala dari Allah SWT. Dengan segala kemurahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Kepada Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini selama ini telah memberikan banyak manfaat ilmunya dengan sabar, tanpa pamrih dan bermanfaat bagi penulisnya selama 4 tahun studi dari awal kuliah hingga lulus akhir perkuliahan.

5. Kepada Abiku Bapak Hasanudin Tinggapy, M.Pd, terima kasih telah menjadi cinta pertama putrinya, terima kasih selalu memberi motivasi, semangat, doa, dan pengorbanan yang tak terhingga, terima kasih selalu mengajarkan untuk selalu sabar menjalani hal yang anakmu ini berpikir tidak bisa menjalankannya. Semoga Allah SWT memberi penjagaan dan perlindungan terbaik untuk abi.
6. Kepada Umiku Ibu Habiba Uba, S.Pd, terima kasih sudah menjadi umi yang sangat hebat, yang mengorbankan diri untuk anak-anakmu, selalu kuat dan sabar menjalani semua hal yang sukar diterima, terima kasih selalu mengingatkan untuk selalu mendekati diri kepada Allah jika dunia sedang tidak baik-baik saja. Tunggu anak mu sukses ya, semoga Allah SWT memberi penjagaan dan perlindungan terbaik untuk umi.
7. Kepada teman-teman masa kecil Vivvy, Entri, dan Atun terima kasih sudah memberi semangat dan dukungan dari jarak jauh, semoga Allah mudahkan jalan kalian masing-masing untuk mencapai apa yang kalian inginkan. Kepada teman-teman HK Ngutro, Elma dan Zacil terima kasih sudah menjadi tempat pulang ternyaman untuk berkeluh kesah, tawa, dan bahagia.
8. Teman-teman seperjuangan Nadia, Tyas, Nisa, Yuni, Nanda, Ravika, Binta, Amira, Keisha dan Meita terima kasih sudah selalu ada dikala suka maupun duka, selalu menyemangati dan mendukung penulis dalam hal apapun itu, penulis sangat bersyukur di pertemukan dengan kalian, *see you when i see you guys!*
9. Terakhir, untuk diri saya Shabrina Adilah Rafaiyah, terima kasih sudah selalu kuat walaupun sangat rapuh, terima kasih sudah mau bertahan sejauh ini, semoga dijauhkan dari rasa sedih berkepanjangan dan dikelilingi kebahagiaan.

**Malang, 15 Juli 2024**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Nota Dinas Pembimbing.....	iv
Surat Pernyataan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran.....	xii
Pedoman Transiteri Arab Latin.....	xiii
Abstrak.....	xiv

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10

### **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Kajian Penelitian Relevan.....	12
B. Kajian Teori.....	18
1. Keterampilan Prosocial.....	18
2. Metode Sociodrama.....	32
C. Kerangka Konseptual.....	57
D. Uji Hipotesis.....	57

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	61
D. Variabel Penelitian.....	61

E. Defenisi Operasional.....	62
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	63
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	67
H. Teknik Analisis Data.....	73
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	76
B. Pembahasan.....	118
C. Keterbatasan Penelitian.....	169
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	171
B. Saran.....	172
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>173</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>180</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Gambar Rancangan Design Penelitian.....	60
Tabel 3.2 Instrumen Meningkatkan Keterampilan Prososial.....	64
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen.....	66
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Uji Aiken V.....	68
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	69
Tabel 3.6 Hasil Validitas Materi.....	71
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	73
Tabel 4.1 Hasil Pretest Butir 1.....	77
Tabel 4.2 Hasil Pretest Butir 2.....	78
Tabel 4.3 Hasil Pretest Butir 3.....	78
Tabel 4.4 Hasil Pretest Butir 4.....	79
Tabel 4.5 Hasil Pretest Butir 5.....	80
Tabel 4.6 Hasil Pretest Butir 6.....	81
Tabel 4.7 Hasil Pretest Butir 7.....	82
Tabel 4.8 Hasil Pretest Butir 8.....	83
Tabel 4.9 Hasil Pretest Butir 9.....	83
Tabel 4.10 Hasil Pretest Butir 10.....	84
Tabel 4.11 Hasil Pretest Butir 11.....	85
Tabel 4.12 Hasil Pretest Butir 12.....	86
Tabel 4.13 Hasil Pretest Butir 13.....	87
Tabel 4.14 Hasil Pretest Butir 14.....	88

Tabel 4.15 Hasil Pretest Butir 15.....	88
Tabel 4.16 Hasil Pretest Butir 16.....	89
Tabel 4.17 Hasil Pretest Butir 17.....	90
Tabel 4.18 Hasil Pretest Butir 18.....	91
Tabel 4.19 Hasil Pretest Butir 19.....	92
Tabel 4.20 Hasil Data Pretest Perilaku Prosocial Perilaku Prosocial Setelah Dilakukan Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat.....	93
Tabel 4.21 Kriteria Penilaian Jumlah Skor Per Butir.....	93
Tabel 4.22 Kegiatan Perlakuan Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas dan Buto Ijo.....	94
Tabel 4.23 Hasil Posttest Butir 1.....	98
Tabel 4.24 Hasil Posttest Butir 2.....	99
Tabel 4.25 Hasil Posttest Butir 3.....	100
Tabel 4.26 Hasil Posttest Butir 4.....	100
Tabel 4.27 Hasil Posttest Butir 5.....	101
Tabel 4.28 Hasil Posttest Butir 6.....	102
Tabel 4.29 Hasil Posttest Butir 7.....	103
Tabel 4.30 Hasil Posttest Butir 8.....	103
Tabel 4.31 Hasil Posttest Butir 9.....	104
Tabel 4.32 Hasil Posttest Butir 10.....	105
Tabel 4.33 Hasil Posttest Butir 11.....	106
Tabel 4.34 Hasil Posttest Butir 12.....	107
Tabel 4.35 Hasil Posttest Butir 13.....	107

Tabel 4.36 Hasil Posttest Butir 14.....	108
Tabel 4.37 Hasil Posttest Butir 15.....	109
Tabel 4.38 Hasil Posttest Butir 16.....	110
Tabel 4.39 Hasil Posttest Butir 17.....	111
Tabel 4.40 Hasil Posttest Butir 18.....	111
Tabel 4.41 Hasil Posttest Butir 19.....	112
Tabel 4.42 Hasil Data Posttest Perilaku Prosocial Setelah Dilakukan Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat.....	113
Tabel 4.43 Hasil Rata-Rata dan Persentase Butir Item Indikator Pretest.....	114
Tabel 4.44 Hasil Rata-Rata dan Persentase Butir Item Indikator Posttest.....	114
Tabel 4.45 Hasil Output Uji Normalitas.....	119
Tabel 4.46 Hasil Output Uji Hipotesis Wilcoxon.....	120

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konspetual.....	57
-------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

A. Dongeng Timun Mas dan Buto Ijo.....	148
B. Lembar Kerja.....	151
C. Lembar Observasi.....	152
D. Data Hasil Observasi Pretest.....	152
E. Data Hasil Observasi Posttest.....	153
F. Surat Izin Validasi.....	154
G. Hasil Penilaian Validator.....	156
H. Surat Izin Penelitian.....	158
I. Uji Normalitas Data.....	159
J. Uji Hipotesis.....	160
K. Jurnal Bimbingan Skripsi.....	161
L. Foto/Dokumentasi.....	162
M. Biodata Mahasiswa.....	165

## PEDOMAN TRANSITERI ARAB LATIN

Penulisan transkripsi Arab-Latin pada skripsi ini menggunakan pedoman transkripsi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 1. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	<b>a</b>	ز	=	<b>z</b>	ق	=	<b>q</b>
ب	=	<b>b</b>	س	=	<b>s</b>	ك	=	<b>k</b>
ت	=	<b>t</b>	ش	=	<b>sy</b>	ل	=	<b>l</b>
ث	=	<b>ts</b>	ص	=	<b>sh</b>	م	=	<b>m</b>
ج	=	<b>j</b>	ض	=	<b>dl</b>	ن	=	<b>n</b>
ح	=	<b>h</b>	ط	=	<b>th</b>	و	=	<b>w</b>
خ	=	<b>kh</b>	ظ	=	<b>zh</b>	ه	=	<b>h</b>
د	=	<b>d</b>	ع	=	<b>'a</b>	ء	=	<b>,</b>
ذ	=	<b>dz</b>	غ	=	<b>gh</b>	ي	=	<b>y</b>
ر	=	<b>r</b>	ف	=	<b>f</b>			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **â**

Vokal (i) panjang = **î**

Vokal (u) panjang = **û**

### C. Vokal Diftong

وا = **aw**

يا = **ay**

وأ = **û**

يأ = **î**

## ABSTRAK

Rafaiyah, Shabrina Adilah. 2024. *Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd.

Keterampilan prososial merupakan perilaku yang muncul seperti perilaku berbagi, perilaku kerjasama, perilaku jujur, dan perilaku berderma. Metode sosiodrama merupakan model pembelajaran yang menampilkan cerita rakyat Timun Emas dan Buto Ijo dengan peserta didik sebagai pemerannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan sosiodrama berbasis cerita rakyat untuk menstimulus peningkatan keterampilan perilaku prososial dan mengetahui efektivitas metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan perilaku prososial anak.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *Pre-Experimental design One Group Pretest Posttest* dengan sampel anak usia 5-6 tahun kelompok B 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, lembar kerja pretest dan posttest, serta dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Hipotesis *Wilcoxon*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Wilcoxon* diperoleh nilai Z sebesar -2.810 dan  $\text{Asymp.Sig } 0,001 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan prososial anak usia 5-6 tahun di PAUD Griya Ananda Tegalgondo.

**Kata Kunci : Keterampilan Prososial, Sosiodrama.**

## ABSTRACT

Rafaiyah, Shabrina Adilah. 2024. *Improving Prosocial Skills Through Folklore-Based Sociodrama Technique*. Thesis, Early Childhood Islamic Education (PIAUD) Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd.

Prosocial skills are behaviors that arise such as sharing behavior, cooperation behavior, honest behavior, and charitable behavior. The sociodrama method is a learning model that displays the folklore of Timun Emas and Buto Ijo with students as the actors. This study aims to determine the process of applying folklore-based sociodrama to stimulate the improvement of prosocial behavior skills and to determine the effectiveness of folklore-based sociodrama method in improving children's prosocial behavior skills.

This research method uses a quantitative approach *Pre-Experimental* design One Group Pretest Posttest with a sample of 5-6 year old children in group B 10 children. The data collection techniques used were observation, pretest and posttest worksheets, and documentation. While the data analysis technique used is the Wilcoxon Hypothesis Test.

Based on the results of the Wilcoxon hypothesis test, the Z value is -2.810 and Asymp.Sig 0.001 <0.05 so that  $H_a$  is accepted. Therefore, it can be concluded that the Folklore-Based Sociodrama Technique has a significant effect on prosocial skills.

**Keywords : Prosocial Skills, Sociodrama.**

## الملخص

على القائمة الاجتماعية الدراما تقنيات خلال من الاجتماعية المهارات تحسين. 2024. عديلة شبرينة، رفايعة وعلوم التربية كلية، المبكرة الطفولة مرحلة في الإسلامية التربية دراسة برنامج، أطروحة. الفولكلور ماجستير، أرفانتيني هايو إمراتول: الرسالة على المشرف. مالانج إبراهيم مالك مولانا جامعة، الكيجوروان الطب في.

والسلوك، التعاون وسلوك، المشاركة سلوك مثل تنشأ التي السلوكيات هي الإيجابية الاجتماعية المهارات لتيمون الشعبي التراث يعرض تعليمي نموذج هو الاجتماعية الدراما أسلوب إن. العطاء وسلوك، الصادق القائمة الاجتماعية الدراما تطبيق عملية تحديد إلى الدراسة هذه تهدف. كممثلين الطلاب مع إيجو وبوتو إيماس الدراما أسلوب فعالية وتحديد الإيجابي الاجتماعي السلوك مهارات تحسين لتحفيز الشعبي الفلكلور على الأطفال لدى الإيجابي الاجتماعي السلوك مهارات تحسين في الشعبي الفلكلور على القائمة الاجتماعية.

لمجموعة التجريبي الاختبار قبل ما تصميم، التجريب قبل ما بتصميم كمياً منهجاً البحث المنهج هذا يستخدم 10 ب المجموعة في سنوات 5-6 بين أعمارهم تتراوح الذين الأطفال من عينة مع البعدي الاختبار قبل واحدة. والتوثيق والبعدي القبلي الاختبار عمل وأوراق، الملاحظة هي المستخدمة البيانات جمع تقنيات كانت. أطفال ويلكوسون فرضية اختبار هي المستخدمة البيانات تحليل تقنية بينما.

،  $Asymp.Sig\ 0.001 < 0.05$  و  $-2.810$  هي Z قيمة فإن، ويلكوسون فرضية اختبار نتائج إلى واستناداً على كبير تأثير لها الفولكلور على القائمة الاجتماعية الدراما تقنية أن استنتاج يمكن، لذلك مقبولة ها فإن لذا الإيجابية الاجتماعية المهارات.

الاجتماعية الدراما، الإيجابية الاجتماعية المهارات المفتاحية الكلمات

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perilaku prososial mempunyai peranan tersendiri dalam perkembangan anak usia dini. Pengertian perilaku prososial sendiri adalah suatu tindakan yang mempengaruhi seorang individu untuk berperilaku tanggap dengan sekitar (Ardhiani, 2023). Perilaku prososial juga meliputi tindakan yang dilakukan untuk mengalokasikan keuntungan bagi orang lain. Contohnya tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong seseorang, bekerja sama, jujur, bertanggung jawab, dan berbagi dengan sesama (Buwono, 2021). Tindakan menolong seperti tindakan langsung untuk memberikan bantuan kepada orang lain dalam keadaan membutuhkan, tindakan bekerja sama seperti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, tindakan jujur dan bertanggung jawab seperti berbicara dengan jujur dan bertanggung jawab atas tindakan atau keputusan yang diambil, dan tindakan berbagi dengan sesama seperti memberikan dukungan atau sumber daya kepada orang lain, baik dalam bentuk waktu, uang, atau barang lainnya

Menurut Dwi Pratama (2019) perilaku prososial terdiri dari beberapa indikator sebagai berikut : 1) Berbagi (*Sharing*). Yaitu kesediaan untuk memberikan bantuan kepada orang lain yang sedang mengalami kesulitan, baik moral maupun materil. 2) Kerjasama (*Cooperating*). Yaitu

kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain demi mencapai suatu tujuan. Kerjasama biasanya saling menguntungkan, saling memberi, dan saling membantu. 3) Jujur (*Honesty*). Yaitu kesediaan untuk melakukan sesuatu apa adanya tanpa dibuat-buat dan tidak menipu orang lain. 4) Berderma (*Donating*). Yaitu kesediaan untuk memberi secara sukarela (ikhlas) sebagian barang miliknya untuk diserahkan kepada orang lain yang memerlukan.

Indikator-indikator diatas mempunyai peran penting dalam membangun hubungan sosial yang positif dan menciptakan masyarakat yang lebih baik secara keseluruhan. Perilaku prososial tidak hanya menyangkut keuntungan individu saja, namun juga berkontribusi langsung terhadap terbentuknya masyarakat yang lebih baik, ramah dan berketahanan. Apabila banyak individu terlibat dalam perilaku prososial, hal ini dapat menciptakan lingkungan sosial yang lebih ramah, peduli, dan tangguh. Adanya perilaku prososial dalam suatu masyarakat dapat mengurangi konflik, meningkatkan rasa saling percaya, dan mempererat hubungan sosial antar individu.

Nadhifah (2020) berpendapat bahwa anak usia dini memerlukan keterampilan prososial demi belajar dan memahami lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Fiah (2017) perkembangan anak berlangsung dalam konteks budaya dan terus berlanjut sepanjang hidupnya melalui kolaborasi dengan orang lain. Beberapa aspek perkembangan prososial

seperti bekerja sama, berbagi, menolong, dan berderma dapat dikembangkan dalam kehidupan anak.

Aspek-aspek perkembangan prososial harus ada pada diri anak untuk melanjutkan proses perkembangannya. Apabila beberapa aspek tersebut tidak ada pada diri anak, maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang terganggu mental dan jiwanya, tidak mampu dalam mengikuti perkembangan, terganggu akan hal-hal kecil, dan tidak mampu berperilaku sesuai dengan moral yang mereka bawa hingga dewasa (Wahyuni & Efastri, 2019). Oleh karena itu, dukungan keluarga, pendidikan yang baik dan perhatian terhadap kebutuhan kesejahteraan anak sangat penting untuk mendukung perkembangan mereka secara holistik. Bila perlu, melibatkan tenaga profesional seperti psikolog atau konselor juga dapat membantu mengatasi tantangan perkembangan yang dihadapi anak.

Mengembangkan sikap terpuji dan prososial pada anak-anak usia dini sangatlah krusial. Hal ini bertujuan agar dalam aktivitas sehari-hari, mereka dapat berempati dengan penderitaan orang lain, yang nantinya akan mendorong perilaku prososial. Aspek perkembangan sosial menjadi penting mengingat manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang memerlukan bantuan sesama untuk menyelesaikan hal-hal yang tidak bisa dikerjakan sendiri (Amalia et al., 2021). Proses belajar anak perlu menyiapkan diri agar mampu menjadi pribadi yang utuh di masa mendatang (Ochtoviana et al., 2020). Dengan mengambil peran aktif dalam pembelajaran, anak-anak dapat mengasah keterampilan komunikasi, bekerja



sama dalam tim, dan mengelola emosi dengan bijaksana. Oleh karena itu, persiapan ini bukan hanya mengenai akuisisi pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan identitas yang kokoh, yang akan membimbing mereka menjadi individu yang berdaya dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Saharani et al., (2021) berpendapat bahwa perkembangan prososial pada anak dapat didefinisikan sebagaimana anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, orang tua, dan masyarakat sekitarnya serta menjadi sensitive terhadap perasaan orang lain.

Perilaku prososial saat masa anak-anak bisa menjadi gambaran perilaku prososial di masa mendatang. Individu yang memiliki kemampuan untuk menunjukkan perilaku prososial seperti membantu, berbagi, dan bekerjasama akan lebih mudah diterima dalam kelompok sosial sebaliknya apabila individu yang memiliki kemampuan yang lebih rendah akan sulit diterima dalam kelompok sosial. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Dewi et al., (2019) menunjukkan bahwa kenyataannya seiring perkembangan zaman perilaku prososial masyarakat sudah mulai luntur ditandai dengan adanya sikap individualisme pada lingkungan sekitar, pada anak usia dini lebih banyak muncul perilaku agresi, kesulitan perhatian, dan perilaku antisosial lainnya. Studi diatas didukung oleh penelitian dari Swit dan McMaugh menunjukkan bahwa rendahnya perilaku prososial pada anak dapat berkontribusi pada timbulnya perilaku agresi dan bullying. Anak yang menunjukkan tingkat perilaku prososial yang tinggi pada masa kecil memiliki kecenderungan yang lebih rendah untuk

menunjukkan perilaku antisosial ketika dewasa, sebaliknya anak yang menunjukkan perilaku prososial yang rendah pada masa anak-anak memiliki risiko yang lebih tinggi untuk mengembangkan perilaku agresi dan terlibat dalam tindakan bullying di masa dewasa (Alfiyah & Martani, 2015).

Anak-anak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, maka dari itu menumbuhkan perilaku prososial pada anak sangat penting. Seperti teori pengembangan moral menurut Jean Piaget mengatakan bahwa proses pengembangan moral mempengaruhi bagaimana anak memahami dan menerapkan nilai-nilai yang baik dalam situasi interpersonal (Amseke & Panis, 2020). Teori pengembangan moral Piaget memberikan dasar untuk memahami keterkaitan antara perkembangan moral anak dan kemampuan mereka untuk menunjukkan perilaku prososial dalam interaksi sosial. Upaya meningkatkan perilaku prososial pada anak membutuhkan kesabaran luar biasa, mengingat anak-anak masih sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan sekitar. Mereka cenderung mudah meniru atau mengadopsi perilaku orang-orang di sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Widyastuti (2018) bahwa anak adalah peniru ulung, ia akan meniru semua yang dilihat dan didengarnya.

Menurut McGrath dalam Sugiono (2014) rendahnya perilaku prososial di karenakan orang tua memprioritaskan nilai akademik di atas pengembangan perilaku prososial. Hal tersebut dipahami karena orang tua dan sebagian masyarakat percaya bahwa keberhasilan akademis adalah kunci keberhasilan anak dalam hidup. Kepercayaan umum yang

berkembang di masyarakat adalah jika anak-anak mendapat nilai A, melanjutkan studi ke jenjang perkuliahan yang bagus, mendapatkan gelar yang baik, mendapatkan pekerjaan dengan gaji yang bagus maka kebahagiaan hidup anak akan terjamin. Pada perkembangannya ternyata banyak anak-anak dengan nilai akademis yang tinggi tidak selalu sukses dalam hidupnya, baik itu di tempat kerja maupun lingkungan masyarakat.

Salah satu cara untuk menumbuhkan perilaku prososial pada anak adalah melalui kegiatan sosiodrama atau bermain peran. Smilansky (dalam Mukhlis, 2017) sosiodrama merupakan bentuk permainan peran yang paling kompleks yang berfokus pada isu-isu sosial, peserta yang terlibat aktif berperan memainkan peran sesuai dengan situasi atau masalah sosial tertentu. Wizliyani Agustina (2019) berpendapat bahwa melalui teknik berbasis sosiodrama anak mengalami peningkatan perkembangan perilaku prososial, persentase awal sebelum dilakukannya tindakan sebesar 26,67 % dan persentase setelah dilakukan tindakan sebesar 86,67%. Cara ini menarik karena anak terlibat secara langsung dan ikut serta dalam hal ini. Sosiodrama merupakan model pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu orang anak untuk mendramatisasikan suatu peristiwa sejarah, sementara anak yang tidak terlibat dalam drama tersebut bertindak sebagai penonton yang aktif mengikuti jalannya sosiodrama, setelah pelaksanaan drama maka pada akhir aktivitas pembelajaran dimintai pendapat anak tentang jalannya peristiwa sejarah melalui drama (Pakaya et al., 2020).

Metode sosiodrama berpengaruh pada kegiatan belajar anak dikarenakan teknik ini tidak hanya memudahkan anak-anak untuk mengingat materi pembelajaran pada hari itu melainkan anak dapat mengeksplorasi karakter yang terdapat didalam naskah. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Z. Fauziah et al., 2020) bahwa dengan metode sosiodrama dapat membantu anak untuk mengembangkan rasa bertanggung jawab atas semua tindakan yang ia lakukan dan mencari solusinya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Metode sosiodrama sangat cocok jika dipraktekkan secara mendalam pada anak, karena dengan metode ini anak akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat anak-anak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Mei 2023, di PAUD Griya Ananda Tegalgondo terdapat 10 anak usia 5-6 tahun yang anti sosial sehingga di temukan permasalahan tentang perilaku prososial pada anak. Adapun perilaku anti sosial yang di temukan di lapangan adalah anak susah untuk berbagi mainan atau *sharing* kepada teman lainnya, bahkan sampai terjadi pertengkaran dikarenakan tidak ingin berbagi. Hal ini terjadi ketika anak sedang bermain bersama. Contohnya si A ingin bermain permainan yang dimainkan oleh si B kemudian si A meminta dengan baik tetapi si B menolak dikarenakan ia masih ingin bermain. Hal ini terjadi tidak sekali dua kali namun beberapa kali dan sering ditemukan. Beberapa anak bahkan ada yang tidak mengajak bermain temannya, sehingga temannya pun mengadu dan menangis karena tidak diajak bermain oleh teman-temannya.

Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan dapat dikatakan bahwasannya anak-anak di PAUD Griya Ananda khususnya anak yang berusia 5-6 tahun cenderung memiliki perilaku anti sosial. Dilihat dari beberapa anak yang tidak mengajak temannya bermain, ada juga anak yang tidak jujur saat bermain bersama seperti si A berperilaku curang kepada si B namun si A tidak mengakui bahwa dia curang sedangkan teman-teman lain melihatnya berbuat curang. Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung ada anak yang tidak ingin membantu temannya ketika temannya sedang kesusahan dalam menyelesaikan. Cara agar mengatasi hal ini dibutuhkan teknik yang cocok agar dapat membantu menstimulus perilaku prososial salah satunya dengan cara menerapkan metode sosiodrama. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syukri et al., (2015) bahwasannya dengan penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan perilaku prososial dilihat dari data yang diperoleh yaitu perilaku berbagi dan mau menolong meningkat sebesar 53% serta perilaku suka menolong meningkat sebesar 87%.

Metode sosiodrama tidak sama dengan drama pada umumnya, drama ini diciptakan oleh sekelompok orang yang berkumpul untuk memainkan cerita yang disusun dan dipelajari sebelum dimainkan (Fitri & Pransiska, 2020). Hal yang perlu diperhatikan dalam sosiodrama yaitu memahami peran yang relevan dan pembagian tugas yang harus dilatih. Contoh sosiodrama yang digunakan salah satunya dengan menggunakan cerita rakyat, cerita yang digunakan sesuai dengan masalah sosial dan

konflik yang ada. Metode sosiodrama yang digunakan oleh peneliti adalah metode sosiodrama berbasis cerita rakyat. Cerita rakyat yang digunakan disini adalah dongeng “Timun Emas dan Buto Ijo”, yang bercerita tentang Mbok Sarni yang ingin memiliki seorang anak bertemu dengan Buto Ijo. Pertemuan ini menghasilkan sebuah kesepakatan yang disetujui oleh Mbok Sarni. Kesepakatan tersebut tentang Mbok Sarni harus mengembalikan anak tersebut kepada Buto Ijo ketika ia berumur 6 tahun (Interaktif, 2019). Karakter yang terdapat pada cerita ini yaitu Mbok Sarni, Buto Ijo, Timun Emas, dan Pertapa Tua. Melalui sosiodrama anak-anak mampu meningkatkan keterampilan prososial dengan cerita rakyat karena dalam cerita rakyat tersebut memiliki banyak pelajaran tentang perilaku prososial.

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka dari itu peneliti mengambil judul “Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mempertimbangkan konteks permasalahan terkait keterampilan prososial dapat dirumuskan beberapa permasalahan sesuai dengan judul penelitian yaitu :

1. Bagaimana penerapan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan perilaku prososial?
2. Bagaimana efektivitas metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan prososial anak?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dengan mempertimbangkan konteks permasalahan terkait keterampilan prososial, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui proses penerapan sosiodrama berbasis cerita rakyat untuk menstimulus peningkatan keterampilan perilaku prososial.
2. Mengetahui efektivitas metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan perilaku prososial anak.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah di bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan prososial anak melalui metode sosiodrama.

## 2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, menambah wawasan baru tentang cara meningkatkan perilaku prososial anak melalui metode sosiodrama.
2. Bagi pendidik, dapat memberikan referensi sosiodrama berbasis cerita rakyat yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tentunya juga sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan keterampilan perilaku prososial.
3. Bagi anak usia dini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman konseptual, namun juga melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Penelitian Relevan**

Kajian penelitian yang relevan yang digunakan meliputi penelitian berjudul “Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Makro di TK IT MON Kuta Banda Aceh” yang ditulis Ochtoviana et al (2020) dilaksanakan untuk mengetahui cara mengembangkan perilaku prososial melalui metode bermain peran makro. Metode yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini menemukan bahwa perilaku prososial anak berkembang dengan cara anak bermain dengan teman sebaya, bekerja sama, dan menolong. Perilaku prososial anak usia dini usia 5-6 tahun di TK IT Mon Kuta Banda Aceh dapat berkembang dengan metode bermain peran makro. Namun, penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui perkembangan perilaku prososial anak usia dini dengan metode bermain peran makro.

Penelitian yang membahas tentang prososial dan sosiodrama meliputi penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Sosiodrama” yang ditulis oleh Wizliyani Agustina (2019) dilaksanakan untuk mengetahui cara meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak melalui metode sosiodrama. Metode yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan metode

observasi wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menemukan bahwa berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 64,57%, aktivitas belajar peserta didik menunjukkan ketercapaian sebesar 57,29% sedangkan hasil belajar anak berbentuk peningkatan perkembangan keterampilan sosial anak melalui metode sosiodrama sebelum dilakukan tindakan sebesar 26,67% kemudian meningkat pada siklus I sebesar 60%. Pada siklus II, persentase ketercapaian guru mengalami peningkatan menjadi 85,43%, persentase belajar peserta didik juga mengalami peningkatan 85,43% dan hasil belajar anak berupa peningkatan perkembangan keterampilan sosial anak melalui metode sosiodrama meningkat sebesar 86,67%. Namun, penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui cara meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak melalui metode sosiodrama.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang berjudul “Perilaku Prosocial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat NU Khadijah 1 Kertosono Nganjuk” yang ditulis oleh Nadhifah (2020) dilaksanakan untuk mendeskripsikan perilaku prososial pada anak usia 5-6 Tahun di TK Muslimat NU Khadijah 1 Kertosono Nganjuk. Metode yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini menemukan bahwa perilaku prososial muncul diantaranya yaitu membantu orang tua dan guru dalam berbagai kegiatan berbagi makanan dan mainan, serta menghibur teman yang sedih. Orang tua terutama ibu, guru, teman, dan keluarga yang tinggal bersama seperti

saudara dan nenek adalah faktor yang mempengaruhi perilaku prososial. Anak-anak melewati tahap perkembangan yang berbeda-beda. Faktor yang mendorong perilaku prososial adalah lingkungan yang baik, komunikasi, melihat dan menjadi contoh langsung, pembiasaan yang baik, dan peran orang tua. Faktor penghambat perilaku prososial yaitu lingkungan keluarga yang tidak mendukung, faktor dari anaknya sendiri, dan pertemanan yang buruk. Namun, penelitian ini hanya dilakukan untuk mendeskripsikan perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun.

Penelitian serupa yang berjudul “Pendekatan Behavioral (Teknik Reinforcement) Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah III Kota Pekanbaru” yang ditulis oleh Wahyuni & Efastri (2019) dilaksanakan untuk mengetahui cara meningkatkan perilaku prososial melalui pendekatan behavioral. Metode yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Penelitian ini menemukan bahwa perilaku prososial kelompok B3 TK Aisyiyah III dapat ditingkatkan melalui pendekatan behavioral (*teknik reinforcement*). Namun, penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui cara meningkatkan perilaku prososial melalui pendekatan behavioral.

Kajian penelitian yang relevan yang digunakan meliputi penelitian berjudul “Peningkatan Pemahaman dan Kesadaran Berperilaku Jujur Saat Ujian Melalui Teknik Siodrama” yang ditulis oleh Lestari (2024) dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran berperilaku

jujur saat ujian pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Mlati melalui pemberian layanan dengan teknik sosiodrama. Metode yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas dengan metode pengumpulan datanya adalah skala sikap, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menemukan bahwa peningkatan pemahaman berperilaku jujur saat ujian dibuktikan dengan perolehan hasil siklus I sebesar 85%, dan siklus II sebesar 94% pada kategori pemahaman sangat tinggi. Kemudian peningkatan juga terlihat pada kesadaran berperilaku jujur saat ujian yang dibuktikan dengan perolehan hasil siklus I sebesar 59%, dan siklus II sebesar 91% pada kategori kesadaran sangat tinggi. Berdasarkan kriteria yang dibuat yaitu 90% peserta didik mempunyai pemahaman dan kesadaran berperilaku jujur saat ujian pada kategori sangat tinggi, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman dan kesadaran berperilaku jujur saat ujian dapat ditingkatkan melalui pemberian layanan dengan teknik sosiodrama. Namun, penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui pemahaman dan berperilaku jujur.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 17 Banjarmasin” yang ditulis oleh Nisa et al., (2019) dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kejujuran siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dan untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kejujuran siswa. Metode yang

digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain experiment one group pretest and posttest. Penelitian ini menemukan bahwa skor siswa sebelum diberikan layanan berada dalam kategori rendah dan setelah diberikan layanan berada dalam kategori sedang. Hasil uji hipotesis sig  $0,05 > 0.012$ , jadi  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak maka layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kejujuran siswa kelas VII A SMP Negeri 17 Banjarmasin. Namun penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui tingkat kejujuran siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dan untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kejujuran siswa.

Penelitian serupa yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Perilaku Prososial Melalui Metode Sosiodrama Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD” yang ditulis oleh Syukri et al., (2015) dilaksanakan untuk mengetahui banyaknya anak di PAUD Mekar Baru Nanga Pinoh yang belum menunjukkan perilaku prososial, yaitu sekitar 70% dari 15 anak belum mampu berbagi dengan teman, menunjukkan sikap kooperatif, atau menolong. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan metode deskriptif. Penelitian ini menemukan bahwa 1) Perencanaan pembelajaran memperoleh skor 3,00. 2) Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 2,98. 3) Hasil peningkatan perilaku prososial anak menunjukkan: a) Perilaku berbagi meningkat sebesar 53%. b) Perilaku menolong meningkat sebesar 87%. c) Perilaku menolong meningkat sebesar

53%. Namun penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui banyaknya anak di PAUD Mekar Baru Nanga Pinoh yang belum menunjukkan perilaku prososial.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas menuai adanya persamaan dan perbedaan. Persamaan dari penelitian ini yaitu meningkatkan perilaku prososial melalui sosiodrama. Adapun perbedaan dari penelitian ini dilihat dari jenis penelitian yang digunakan, objek penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, dan metode sosiodrama yang digunakan. Penelitian yang peneliti lakukan saat ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, objek penelitian yang digunakan yaitu melalui teknik berbasis sosiodrama menggunakan cerita rakyat, subjek penelitian yang digunakan yaitu anak usia 5-6 tahun, dan lokasi penelitian yang dilakukan yaitu di PAUD Griya Ananda, Tegalgondo, serta metode sosiodrama yang digunakan yaitu berbasis cerita rakyat. Cerita rakyat mengambil cerita “Timun Emas dan Buto Ijo” yang menceritakan tentang Mbok Sarni yang ingin memiliki seorang anak bertemu dengan Buto Ijo. Pertemuan ini menghasilkan sebuah kesepakatan yang disetujui oleh Mbok Sarni. Kesepakatan tersebut tentang Mbok Sarni harus mengembalikan anak tersebut kepada Buto Ijo ketika ia berumur 6 tahun (Interaktif, 2019). Dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu mendukung dilakukannya penelitian lanjutan ini.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Keterampilan Prososial**

#### **a. Pengertian Perilaku Prososial**

Perilaku prososial adalah salah satu dari beberapa aspek perkembangan sosial emosional yang harus dikembangkan pada diri peserta didik di lembaga pendidikan anak usia dini. Menurut Arifudin (2022) perilaku prososial adalah perilaku yang dapat terjadi pada siapa saja, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sebagai makhluk sosial dan sebagai bagian dari suatu masyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia dituntut untuk berinteraksi satu sama lain, karena manusia adalah makhluk sosial, maka dari itu perlu adanya perilaku prososial. Bermasyarakat atau bersosialisasi membutuhkan rasa saling mencintai dan menghormati orang lain, termasuk saling membantu antar sesama. Perilaku prososial ini akan terjadi membentuk peradaban yang saling berkelanjutan seperti sebuah rantai.

Perilaku prososial adalah perilaku yang bermanfaat bagi orang lain, dan anak-anak yang menunjukkan perilaku ini biasanya kemungkinan kecil tidak mendapatkan keuntungan bagi dirinya sendiri jika melakukan hal tersebut. (Biddle, K. A. G., Nevarez, A. G., Henderson, W. J. R., & Kerrick, 2014). Artinya anak yang terlibat dalam perilaku prososial cenderung memberikan manfaat kepada orang lain, namun sebenarnya hal ini tidak memberikan manfaat bagi dirinya sendiri. Sebab perilaku ini terjadi secara spontan tanpa adanya kendali. Sejalan

dengan pendapat yang dikemukakan oleh Shadiqi (2018) bahwasannya perilaku prososial merupakan tindakan sukarela untuk membantu orang lain sehingga memberikan manfaat positif bagi penerima bantuan dan mungkin tidak memberikan manfaat langsung kepada pemberi bantuan.

Susanto (2018) mengatakan bahwa perilaku prososial terdiri dari tindakan tanpa pamrih, membantu orang lain, menunjukkan empati, kerjasama, kepedulian dan kemurahan hati. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku prososial diartikan sebagai kemampuan menyadari posisi orang lain, melayani kebutuhan orang lain, dan menyadari bahwa orang lain membutuhkan bantuan. Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Sears (dalam Noor Ika Widaningsih, Dra. Indriyati Eko P, S.Psi., 2015) bahwa Perilaku prososial mencakup segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk membantu orang lain tanpa mempedulikan motif si penolong.

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan sukarela dan spontan yang dilakukan seseorang untuk memberikan bantuan atau dukungan kepada orang lain, tanpa terbatas pada kelompok tertentu. Tindakan ini didorong oleh berbagai motivasi, seperti rasa peduli, empati, kepatuhan terhadap norma sosial, atau keinginan untuk mendapatkan pengakuan. Meskipun motif di balik perilaku prososial dapat berbeda-beda, intinya adalah tindakan ini berfokus pada



kesejahteraan orang lain dan menunjukkan kecenderungan alami manusia untuk berbuat baik.

**b. Aspek-Aspek Perilaku Prososial**

Arniansyah (2018) berpendapat bahwa aspek-aspek perilaku prososial meliputi:

1. Berbagi. Aspek ini dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suka dan duka.
2. Kerjasama. Aspek ini dapat diartikan sebagai kesediaan untuk melakukan sesuatu dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama biasanya saling menguntungkan, saling memberi dan membantu.
3. Menolong. Aspek ini dapat diartikan sebagai kesediaan untuk memberikan bantuan kepada orang lain yang membutuhkan mengalami kesulitan, baik moral maupun materi. Contoh aspek menolong yaitu membantu orang-orang lain atau menawarkan sesuatu yang mendukung berlangsungnya aktivitas orang lain.
4. Bertindak jujur. Aspek ini dapat diartikan sebagai kesediaan untuk melakukan sesuatu apa adanya, bukan melakukan tindakan untuk bersikap curas kepada orang lain.
5. Berderma. Aspek ini dapat diartikan sebagai kesediaan untuk sukarela memberikan sebagian hartanya kepada orang yang membutuhkan.

Hal yang sama diungkapkan oleh Dwi Pratama (2019) bahwa ada beberapa aspek perilaku prososial, antara lain sebagai berikut :

1. Berbagi. Yaitu kesediaan untuk memberikan bantuan kepada orang lain yang sedang mengalami kesulitan, baik moral maupun materil.
2. Kerjasama. Yaitu kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain demi mencapai suatu tujuan. Kerjasama biasanya saling menguntungkan, saling memberi, dan saling membantu.
3. Jujur. Yaitu kesediaan untuk melakukan sesuatu apa adanya tanpa dibuat-buat dan tidak menipu orang lain.
4. Dermawan. Yaitu kesediaan untuk memberi secara sukarela (ikhlas) sebagian barang miliknya untuk diserahkan kepada orang lain yang memerlukan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mussen Conger (dalam Dianita et al., 2020) aspek perilaku prososial terdiri dari antara lain :

1. Berbagi. Yaitu tindakan altruisme dimana individu cenderung berperilaku untuk kepentingan orang lain tanpa mempertimbangkan keuntungan pribadi.
2. Bekerjasama. Yaitu tindakan yang melibatkan partisipasi dari dua atau lebih individu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

3. Menolong. Yaitu tindakan yang menunjukkan bahwa individu cenderung merespon kebutuhan oranglain berdasarkan pemahaman dan perasaan empati.
4. Menyumbang. Yaitu tindakan untuk memberikan kontribusi demi mendukung kesejahteraan masyarakat.
5. Jujur. Yaitu tindakan yang menunjukkan bahwa individu cenderung menghargai kejujuran sebagai landasan moral dalam interaksi sosial.

Carlo (dalam Kusumawardani & Soetjningsih, 2022)

berpendapat bahwa terdapat 6 aspek perilaku prososial yaitu :

1. *Altruisme*. Altruisme didefinisikan sebagai tindakan bantuan sukarela yang muncul dari motivasi utama berupa kepedulian terhadap kebutuhan dan kesejahteraan orang lain. Tindakan altruistik sering kali dipicu oleh respons simpati dan dipandu oleh norma atau prinsip-prinsip yang telah diinternalisasi secara konsisten, mendorong individu untuk memberikan dukungan atau pertolongan kepada sesama.
2. *Compliant*. Compliant didefinisikan sebagai proses membantu orang lain dalam menanggapi permintaan, baik secara verbal maupun nonverbal. Tindakan compliant mencakup ketaatan atau keterlibatan dalam merespons kebutuhan atau harapan orang lain, yang dapat bersifat sukarela atau dilakukan sebagai tanggapan terhadap permintaan yang diungkapkan.

3. *Emotion*. Emotion dikonseptualisasikan sebagai orientasi untuk memberikan dukungan kepada orang lain dalam situasi emosional yang menggugah. Ini mencakup respon terhadap perasaan dan keadaan emosional orang lain, dengan tujuan memberikan dukungan atau kenyamanan. Tindakan empati dan pengertian terhadap kondisi emosional orang lain menjadi inti dari konsep ini.
4. *Public*. Perilaku public merujuk pada tindakan prososial yang dilakukan di depan orang lain dengan niat untuk mendapatkan pengakuan dan rasa hormat dari mereka. Individu yang melakukan perilaku public mungkin memiliki motivasi tambahan untuk menunjukkan kebaikan hati mereka secara terbuka, dengan harapan mendapatkan apresiasi atau pujian dari orang-orang di sekitarnya.
5. *Anonymous*. Perilaku anonymous adalah bentuk perilaku prososial yang dilakukan tanpa sepengetahuan orang lain. Individu yang melakukan tindakan prososial ini tidak mencari pengakuan atau pujian dari orang lain, melainkan bertujuan membantu atau memberikan kontribusi tanpa mengungkapkan identitas mereka.
6. *Dire*. Dire merujuk pada bentuk menolong dalam konteks perilaku prososial yang terjadi dalam waktu dan keadaan darurat atau kritis. Tindakan dire mungkin melibatkan respon cepat dan tanpa dipertimbangkan secara mendalam, dengan tujuan memberikan bantuan secepat mungkin dalam situasi yang membutuhkan

tanggapan instan. Perilaku ini dapat melibatkan tindakan nyata yang bersifat mendesak untuk memberikan pertolongan.

Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Bringham (dalam Puspita et.al, 2014) aspek-aspek perilaku prososial antara lain yaitu :

1. Persahabatan. Persahabatan didefinisikan sebagai kesediaan untuk menjalin hubungan yang lebih dekat dengan orang lain. Ini melibatkan pembentukan ikatan emosional dan sosial yang kuat, di mana individu bersedia berbagi pengalaman, dukungan, dan keterlibatan dalam kehidupan satu sama lain.
2. Kerjasama. Kerjasama mengacu pada kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain demi mencapai suatu tujuan. Ini melibatkan koordinasi dan kolaborasi antarindividu untuk mencapai hasil yang lebih baik daripada yang dapat dicapai secara individu. Kerjasama mencerminkan sikap positif terhadap bekerja bersama dalam pencapaian tujuan bersama.
3. Menolong. Menolong adalah kesediaan untuk membantu orang lain yang sedang mengalami kesulitan. Tindakan ini mencakup respons positif terhadap kebutuhan atau kesulitan orang lain, dan dapat melibatkan bantuan fisik, emosional, atau informasional.
4. Bertindak jujur. Bertindak jujur melibatkan kesediaan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan apa adanya, tanpa berbuat curang atau menyesatkan. Sikap ini mencerminkan integritas dan

kejujuran dalam perilaku dan komunikasi, menunjukkan keyakinan pada nilai kejujuran dalam interaksi sosial.

5. Berderma. Berderma merujuk pada kesediaan untuk memberikan sukarela sebagian dari barang milik seseorang kepada orang yang membutuhkan. Tindakan berderma mencerminkan sikap kepedulian dan kemurahan hati, di mana individu bersedia berbagi sumber daya atau kekayaan mereka untuk membantu orang lain yang membutuhkan.

Berdasarkan penjelasan dan pendapat para ahli diatas, secara keseluruhan semua ahli sepakat bahwa perilaku prososial mencakup berbagai tindakan yang bermanfaat untuk orang lain dan dilakukan dengan niat baik, termasuk berbagi, kerjasama, kejujuran, memberikan bantuan, dan kemurahan hati. Perilaku ini dapat termanifestasi dalam berbagai konteks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi internal, norma sosial, dan keadaan situasional.

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Prososial**

Menurut Staub (dalam Syam, 2015) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu antara lain :

1. *Self Again*. Yaitu harapan seseorang untuk memperoleh atau menghindari kehilangan sesuatu, misalnya ingin mendapatkan pengakuan, pujian, atau takut dikucilkan.
2. *Personal Value and Norms*. Yaitu adanya nilai-nilai dan norma social yang dinternalisasikan oleh individu selama mengalami

sosialisasi dan sebagian nilai-nilai serta norma tersebut berkaitan dengan tindakan prososial, seperti berkewajiban menegakkan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik.

3. *Empathy*. Yaitu kemampuan seseorang untuk ikut merasakan perasaan atau pengalaman orang lain. Kemampuan untuk empati ini erat kaitannya dengan pengambilan peran. Prasyarat untuk mampu melakukan empati yaitu individu harus memiliki kemampuan untuk melakukan pengambilan peran.

Baron dan Byrne (dalam Wulandari & Satiningsih, 2018) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial antara lain yaitu :

1. Faktor situasional. Yaitu kehadiran orang lain, kondisi lingkungan, tekanan waktu menjadi salah satu faktor seseorang berperilaku prososial.
2. Keadaan emosional. Yaitu keadaan emosional seperti suasana hati dan emosi yang dimiliki seorang individu dapat mempengaruhi perilaku prososial, ketika individu tersebut memiliki keadaan emosi yang baik individu dapat melakukan perilaku prososial.
3. Moral. Yaitu sebuah etika yang baik. Individu yang mempunyai etika yang baik dapat mempengaruhi seseorang untuk membantu orang lain, karena orang yang mempunyai akhlak yang baik akan mempunyai nilai positif di mata manusia.

4. Perbedaan individu. Yaitu Perbedaan individu seperti ciri-ciri orang yang ditolong, persahabatan antara orang yang menolong dan orang yang ditolong serta kemesraan juga bisa mempengaruhi perilaku prososial.

Islamy (2015) berpendapat bahwa faktor-faktor penentu perilaku prososial anatara lain yaitu :

1. Kehadiran orang lain dan situasi. Kehadiran orang lain disebut juga dengan efek bystander yaitu penyebaran tanggung jawab. Dalam situasi dimana banyak orang hadir, individu mungkin merasa bahwa tanggung jawab untuk membantu tersebar di antara semua orang, yang mengurangi kemungkinan mereka untuk bertindak. Selain itu, faktor situasional lain seperti lokasi, waktu, cuaca, dan tingkat bahaya atau kegawatan situasi juga mempengaruhi keputusan seseorang untuk membantu.
2. Faktor penolong. Faktor ini berkaitan dengan karakteristik pribadi individu yang mungkin mempengaruhi keputusan mereka untuk memberikan bantuan. Faktor-faktor ini bisa termasuk kepribadian, nilai-nilai pribadi, pengalaman masa lalu, keyakinan dan norma sosial, serta kesehatan fisik dan emosional seseorang pada saat itu. Misalnya, seseorang yang memiliki nilai-nilai altruistik yang tinggi atau yang memiliki pengalaman pribadi terkait dengan situasi yang dihadapi atau mungkin lebih cenderung untuk membantu.



3. Orang yang membutuhkan pertolongan. Faktor ini menjelaskan karakteristik orang yang membutuhkan bantuan juga dapat mempengaruhi keputusan seseorang untuk membantu. Hal ini termasuk penampilan orang tersebut, apakah mereka dianggap sebagai bagian dari kelompok sosial yang sama dengan penolong, tingkat keparahan situasi mereka, dan sejauh mana mereka tampak membutuhkan bantuan. Ada kecenderungan untuk lebih cenderung membantu seseorang yang dianggap mirip atau terkait dengan penolong, atau jika situasi mereka tampak sangat mendesak atau serius.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sarwono (dalam Andharini & Kustanti, 2020) terdapat dua faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu :

1. Faktor situasional
  - a. *Bystander*. Efek *bystander* menjelaskan bahwa kehadiran orang lain dapat mengurangi kemungkinan seseorang untuk memberikan bantuan, karena adanya penyebaran tanggung jawab.
  - b. Daya tarik. Hal merujuk pada kecenderungan orang untuk lebih cenderung membantu orang lain yang mereka temukan secara fisik atau psikologis menarik.
  - c. Atribusi terhadap korban. Berkaitan dengan bagaimana seseorang menilai penyebab kesulitan korban. Jika korban

dianggap bertanggung jawab atas situasinya, orang mungkin kurang cenderung membantu.

- d. Adanya model. Keberadaan orang lain yang membantu dapat bertindak sebagai model sosial, meningkatkan kemungkinan orang lain untuk membantu.
  - e. Desakan waktu. Keterbatasan waktu atau tekanan waktu dapat mengurangi kemungkinan seseorang untuk berhenti dan memberikan bantuan.
  - f. Sifat kebutuhan korban. Urgensi dan jenis kebutuhan korban juga mempengaruhi keputusan untuk membantu. Situasi darurat cenderung memicu respon yang lebih cepat daripada situasi non-darurat.
2. Faktor dari dalam diri
- a. Suasana hati (mood). Seseorang yang sedang dalam mood yang baik lebih cenderung untuk membantu dibandingkan saat mereka dalam mood yang buruk.
  - b. Sifat. Mencakup karakteristik kepribadian yang mempengaruhi kecenderungan seseorang untuk bertindak secara prososial. Misalnya, orang yang lebih empatik atau yang memiliki nilai-nilai altruistik mungkin lebih cenderung membantu.
  - c. Jenis kelamin. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan gender dalam perilaku prososial, dengan wanita

sering kali lebih cenderung menunjukkan empati dan tindakan membantu dalam konteks tertentu.

- d. Tempat tinggal. Lingkungan tempat seseorang tinggal juga bisa mempengaruhi perilaku prososial mereka. Misalnya, orang yang tinggal di komunitas yang lebih kecil atau lebih terintegrasi mungkin lebih cenderung membantu tetangga mereka dibandingkan dengan mereka yang tinggal di lingkungan urban yang besar dan anonim.

Menurut A. Wulandari et al., (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial antara lain yaitu :

1. Konsep diri

- a. Pengaruh pada perilaku prososial. Merujuk pada gambaran dan penilaian seseorang terhadap diri mereka sendiri, memainkan peran penting dalam menentukan perilaku sosial. Individu dengan konsep diri yang positif seringkali lebih percaya diri dan terbuka terhadap interaksi sosial, yang bisa mencakup perilaku prososial.
- b. Hubungan dengan empati. Konsep diri yang kuat dan positif sering dikaitkan dengan tingkat empati yang lebih tinggi. Empati, kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain, adalah pendorong kunci dalam perilaku membantu.

- c. Dampak pada motivasi, Konsep diri yang positif bisa memotivasi individu untuk bertindak secara prososial sebagai cara untuk mempertahankan atau meningkatkan pandangan positif mereka tentang diri mereka sendiri.
2. Teman sebaya
    - a. Pengaruh norma sosial. Teman sebaya seringkali menjadi sumber utama norma sosial. Perilaku dan sikap dari kelompok sebaya dapat mempengaruhi bagaimana individu bertindak dalam situasi sosial. Jika kelompok sebaya menghargai dan mempraktikkan perilaku prososial, anggota kelompok tersebut juga cenderung menunjukkan perilaku serupa.
    - b. Model perilaku. Individu seringkali meniru perilaku yang mereka lihat dalam kelompok sebaya mereka. Jika anggota kelompok sebaya sering menunjukkan perilaku prososial, ini bisa menjadi model yang kuat untuk perilaku semacam itu.
    - c. Tekanan dan dukungan kelompok. Tekanan dari teman sebaya bisa memotivasi seseorang untuk bertindak lebih prososial, terutama jika perilaku semacam itu dianggap dihargai dalam kelompok. Sebaliknya, jika kelompok sebaya tidak mendukung atau bahkan menentang perilaku prososial, individu mungkin kurang cenderung menunjukkan perilaku tersebut.

Berdasarkan penjelasan dan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yaitu melalui hasil interaksi antara faktor internal dan faktor eksternal yang kompleks. Faktor internal mencakup keuntungan pribadi, nilai dan norma pribadi, empati, keadaan emosional, moral, konsep diri, dan faktor dalam diri. Faktor eksternal mencakup faktor situasional, kehadiran orang lain dan situasi, faktor penolong, orang yang membutuhkan pertolongan, dan teman sebaya.

## **2. Metode Sociodrama**

### **a. Pengertian Metode Sociodrama**

Menurut Nasih (dalam Fitri & Pransiska, 2020) metode sociodrama merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menekankan peran dalam memecahkan masalah sosial dan konflik lebih dalam tanpa gangguan kepribadian. Metode sociodrama merupakan salah satu metode yang mampu memecahkan masalah sosial. Metode sociodrama berbeda dengan drama pada umumnya. Drama ini diciptakan oleh sekelompok orang untuk memerankan sebuah cerita dan harus dipelajari sebelum memainkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ekaningtyas (2018) metode sociodrama merupakan teknik pedagogis di mana guru memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi dalam simulasi peran sosial tertentu. Dalam konteks ini, siswa diberi kesempatan untuk memerankan karakter yang mencerminkan individu atau situasi yang

terjadi dalam masyarakat. Proses ini memungkinkan siswa untuk menggambarkan dan mengekspresikan persepsi atau emosi yang mungkin dialami oleh karakter tersebut, memberikan mereka wawasan ke dalam kehidupan dan tantangan yang mungkin dihadapi karakter tersebut.

Menurut Sofia & Syafrudin (2019) metode sosiodrama adalah sebuah metode pengajaran yang memungkinkan anak melakukan tindakan tertentu, misalnya dalam kehidupan sosial masyarakat. Metode sosiodrama ini dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan. Pembelajaran yang mengesankan akan membantu anak agar lebih memahami materi, menyimpan materi dalam pikiran anak, dan mampu mengarahkan anak untuk mencapai tujuan belajar.

Hardini (2015) berpendapat bahwa metode sosiodrama merupakan pendekatan pengajaran yang melibatkan pertunjukan langsung untuk menggambarkan dan menerapkan konsep-konsep hubungan sosial, dengan tujuan mencapai tujuan pengajaran tertentu. Dalam sosiodrama, para peserta, baik guru maupun siswa, terlibat aktif dalam memainkan peran, mengidentifikasi masalah-masalah hubungan sosial, dan mengeksplorasi solusi-solusi yang akan digunakan. Guru dapat menciptakan situasi atau skenario yang mencerminkan tantangan dalam hubungan sosial, seperti konflik interpersonal, kesalahpahaman, atau situasi kritis lainnya. Para siswa kemudian diminta untuk

memerankan karakter-karakter yang terlibat, memahami perspektif masing-masing, dan mencari solusi bersama-sama. Melalui pertunjukan langsung ini, konsep-konsep kompleks dapat dijelaskan dan dipahami dengan lebih nyata.

Pendapat yang dikemukakan oleh (A. Y. Fauziah & Pradipta, 2018) metode sosiodrama diartikan sebagai suatu teknik pemecahan masalah yang melibatkan partisipasi dua orang atau lebih dalam proses pengambilan keputusan secara terbuka dalam konteks situasi dilematis. Dalam praktiknya, sosiodrama memungkinkan para peserta untuk mengalami dan menjelajahi berbagai perspektif dalam situasi yang rumit, seringkali menirukan kehidupan nyata, dimana keputusan tidak selalu hitam dan putih, melainkan penuh nuansa dan kompleksitas. Proses bermain peran dihentikan ketika sebuah situasi dilematis tercapai. Pada titik ini, setiap pemeran memiliki kesempatan untuk secara bebas menganalisis dan mendiskusikan apa yang telah terjadi selama pemeranan tersebut. Diskusi ini tidak hanya melibatkan pemeran, tetapi juga orang-orang yang mengamati, yaitu penonton atau peserta lainnya. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk bersama-sama mencari solusi atau pemecahan atas dilema yang telah dipresentasikan dan dialami selama sosiodrama. Ini merupakan kesempatan bagi semua orang yang terlibat, baik pemeran maupun pengamat, untuk refleksi dan pembelajaran bersama dari situasi yang disimulasikan.

J.L. Moreno (dalam R. Dewi, 2019) mengemukakan bahwa sosiodrama adalah sekelompok individu dengan tujuan khusus untuk mengeksplorasi hubungan sosial dan menyelesaikan konflik antar kelompok. Melalui proses sosiodrama, peserta dapat merasakan dan mengevaluasi berbagai dinamika sosial, mengembangkan empati, serta menemukan cara efektif untuk menyelesaikan konflik dan meningkatkan interaksi sosial. Sosiodrama memungkinkan individu untuk belajar dan mempraktikkan keterampilan sosial dalam lingkungan yang aman dan terstruktur, yang pada gilirannya dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama diakui secara luas sebagai teknik pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang dinamika sosial, konflik interpersonal, dan pengambilan keputusan etis. Metode ini melibatkan siswa dalam peran aktif, memungkinkan mereka untuk merasakan dan memahami perspektif berbeda, serta meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan kemampuan berpikir kritis mereka. Melalui simulasi dan pertunjukan langsung, siswa dapat menjelajahi dan mengekspresikan berbagai situasi kehidupan nyata dalam lingkungan pembelajaran yang aman dan terkontrol.



### **b. Tujuan Metode Sociodrama**

Pendapat yang dikemukakan oleh Khotim (2014) Tujuan sociodrama antara lain menggambarkan individu atau kelompok dalam menghadapi situasi sosial, memberikan kesempatan untuk belajar bertanggung jawab, menunjukkan cara memecahkan masalah sosial, mengembangkan sikap kritis terhadap perilaku yang sebaiknya dilakukan atau dihindari dalam situasi sosial tertentu. Sociodrama dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan prososial dengan menggambarkan situasi sosial, mempelajari tanggung jawab, memecahkan masalah sosial, dan mengembangkan sikap kritis terhadap perilaku yang pantas dalam berbagai situasi. Sociodrama juga meningkatkan empati, komunikasi, dan rasa percaya diri anak, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut Nasih (dalam Ochtoviana et al., 2020) Tujuan dari sociodrama adalah agar anak dapat menghormati dan menghargai perasaan orang lain, sehingga anak dapat belajar berbagi tanggung jawab, dan mengambil keputusan sendiri dalam situasi kelompok, serta memberikan semangat anak untuk berpikir dan memecahkan masalah. Sociodrama sering kali melibatkan tugas-tugas kelompok di mana setiap anak memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing. Dengan bekerja sama dalam kelompok, anak-anak belajar berbagi tanggung jawab dan memahami pentingnya kontribusi setiap individu

untuk mencapai tujuan bersama. Ini memupuk rasa kebersamaan dan tanggung jawab kolektif.

Syalafiah & Rima (2020) berpendapat bahwa tujuan sosiodrama bagi siswa antara lain: 1) Membantu siswa berani mengemukakan pendapat secara lisan; 2) membina kerjasama antar peserta didik; 3) Mendorong siswa untuk menunjukkan keberanian dalam memerankan tokoh yang diberikan; 4) Membantu siswa mengapresiasi peran yang dimainkannya; 5) Memungkinkan siswa memberikan tanggapan terhadap jalannya sosiodrama yang telah dilaksanakan; 6) Melatih cara berinteraksi dengan orang lain.

Ani Endriani (2016) berpendapat bahwa tujuan dari metode sosiodrama adalah: 1) Membantu siswa menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2) Mengajarkan cara berbagi tanggung jawab, 3) Membiasakan siswa mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok, 4) Merangsang siswa berpikir dan memecahkan masalah, dan 5) Menghilangkan rasa malu, sehingga siswa yang awalnya malu dan takut berinteraksi menjadi lebih percaya diri, terbuka, dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Menurut Elviana & Murdiono, (2017) metode sosiodrama adalah agar siswa dapat menghargai dan merasakan perasaan orang lain serta untuk mengembangkan rasa tanggung jawab pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan Khadijah et al., (2022) berpendapat bahwa tujuan sosiodrama memiliki tiga tujuan utama: pertama, meningkatkan

pemahaman individu terhadap situasi sosial; kedua, meningkatnya pemahaman terhadap peran individu atau beberapa orang dalam situasi sosial tertentu; dan ketiga, memungkinkan peserta melepaskan emosinya dengan mengungkapkan pikiran dan perasaan terkait perilaku sosial.

Pendapat yang dikemukakan oleh Miftakhul (2015) tujuan dari metode sosiodrama adalah: pertama, membantu siswa mengikuti dan menghargai perasaan orang lain. Dengan demikian, mereka dapat merasakan empati dan mempunyai keinginan untuk berbagi. Kedua, mengajarkan bagaimana membagi tanggung jawab dan mengambil keputusan secara spontan, yang melatih siswa jujur dalam perkataan dan tindakan. Ketiga, merangsang anggota kelompok untuk berpikir dan memecahkan masalah bersama-sama, sehingga terbangun sikap gotong royong dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan Jayanti (2017) bahwa selama pelaksanaan sosiodrama anak dapat belajar berbagi dengan teman, menunggu giliran, menghargai pendapat orang lain, dan memberikan bantuan meskipun hanya dalam bentuk berpura-pura.

Menurut Ani (2021) tujuan sosiodrama yaitu mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat secara lisan, membina kerja sama antar siswa, mendorong siswa untuk berani memerankan tokoh yang diberikan, membuat siswa mewujudkan karakter yang mereka perankan, ajaklah siswa untuk memberikan tanggapan terhadap

pelaksanaan sosiodrama yang telah dilaksanakan, ajarkan siswa untuk menghargai dan menghargai pendapat orang lain, dan melatih siswa dalam berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan sosiodrama adalah menggambarkan individu atau kelompok dalam menghadapi situasi sosial, anak dapat menghormati dan menghargai perasaan orang lain, membina kerjasama antar peserta didik, membiasakan siswa mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok, mengembangkan rasa tanggung jawab pada diri siswa, meningkatnya pemahaman terhadap peran individu atau beberapa orang dalam situasi sosial tertentu, memberikan bantuan meskipun hanya dalam bentuk berpura-pura, dan membuat siswa mewujudkan karakter yang mereka perankan.

### **c. Manfaat Metode Sosiodrama**

K Rumaisyah, (2020) berpendapat bahwa manfaat sosiodrama antara lain: 1) siswa tidak hanya memahami permasalahan psikologis, tetapi juga merasakan perasaan dan pikiran orang lain dalam berinteraksi satu sama lain, seperti merasakan kesedihan, kemarahan, emosi dan kegembiraan; 2) siswa mampu menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan memperdalam pemahamannya terhadap orang lain.

Menurut Sugono (dalam Damayanti, 2017) sosiodrama memiliki berbagai manfaat, antara lain: (1) siswa menyadari perannya dalam

permasalahan kehidupan; (2) siswa mendapat kesempatan pembentukan karakter; (3) siswa memahami nilai-nilai kehidupan yang penting baginya; (4) siswa belajar menghargai pandangan orang atau kelompok lain; (5) siswa terampil menggunakan bahasa dengan baik dan benar; (6) siswa dilatih berpikir cepat, tepat dan logis; (7) siswa terbiasa mengemukakan pendapat di depan umum.

Hartati (2021) mengemukakan bahwa manfaat sosiodrama adalah kelas akan tercipta suasana belajar aktif, dimana siswa dapat saling berkomunikasi, saling mendengarkan, berbagi, serta memberi dan menerima. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra et al., (2018) bahwa manfaat sosiodrama yaitu untuk mengembangkan kemampuan berekspresi siswa, sehingga dapat mengalami berbagai bentuk perasaan serta mengeksplorasi imajinasi dan kreativitasnya.

Setiawan (2020) berpendapat bahwa manfaat sosiodrama yaitu siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat materi yang akan didramatisasi, siswa akan dilatih untuk berinisiatif dan kreatif, kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, siswa terbiasa menerima dan berbagi tanggung jawab satu sama lain, bahasa lisan siswa dapat dikembangkan menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat sosiodrama adalah siswa mampu menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan memperdalam

pemahamannya terhadap orang lain, siswa memahami nilai-nilai kehidupan yang penting baginya, mengembangkan kemampuan berekspresi siswa, dan siswa terbiasa menerima dan berbagi tanggung jawab satu sama lain.

#### **d. Pengertian Cerita Rakyat**

Cerita rakyat merupakan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah di Indonesia. Biasanya cerita rakyat mempunyai latar belakang cerita menjelaskan asal usul suatu daerah. Cerita rakyat adalah suatu kehadiran yang mempunyai nilai antar hubungan sosial antar makhluk hidup. Hal ini diperkuat dengan pendapat Gusnetti (dalam Darazah, 2022) yaitu cerita rakyat biasanya memuat hal-hal yang berkaitan dengan bahasa daerah, budaya, perilaku yang menunjukkan nilai-nilai kedaerahan dalam kehidupan bersosialisasi.

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun dalam kehidupan masyarakat, misalnya dongeng Sangkuriang, Si Kancil, Si Kabayan dan sebagainya (Zulkarnais et al., 2018). Cerita-cerita rakyat tersebut tidak hanya memberikan hiburan, namun juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, baik untuk mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak maupun untuk menyampaikan pengetahuan dan kearifan lokal kepada generasi mendatang. Selain itu, cerita rakyat juga dapat menjadi alat untuk melestarikan dan mewariskan budaya dan jati diri suatu masyarakat. Tradisi lisan ini selama berabad-abad telah menjadi cara yang efektif untuk

melestarikan warisan budaya dan membangun hubungan antar anggota masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi dan perubahan zaman, peran cerita rakyat tetap penting dalam menjaga kelangsungan nilai-nilai dan kearifan lokal dalam masyarakat yang selalu berubah.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Danandjaja (dalam Melasarianti, 2015) cerita rakyat merupakan bagian dari budaya kolektif yang disebarkan dan diwariskan secara turun temurun, mencakup berbagai bentuk dan praktik, yang tersebar dan beradaptasi dalam berbagai cara di antara kelompok-kelompok kolektif. Setiap elemen dalam cerita rakyat memainkan peran dalam melestarikan sejarah, nilai, dan identitas budaya suatu komunitas. Cerita rakyat tidak hanya alat untuk mempertahankan budaya tetapi cerita rakyat dapat beradaptasi dan berkembang seiring berjalannya waktu, dan mencerminkan perubahan dan inovasi dalam masyarakat yang mempraktikkannya. Hal ini dapat membantu mewedahi masa lalu dan masa kini, untuk memastikan bahwa pengetahuan dan nilai budaya akan terus hidup diantara generasi.

Menurut Esmas Junaini, Emi Agustina (2017) cerita rakyat merupakan cerita yang tidak diperkirakan benar-benar terjadi dan karakter dalam dongeng juga beragam mulai dari manusia hingga hewan yang tidak terikat oleh waktu dan tempat. Cerita rakyat mempunyai ciri-ciri khusus yang membedakannya dengan cerita rakyat lainnya. Contohnya seperti Dongeng terkenal antara lain "Cinderella",

"Little Red Riding Hood", dan "Alice in Wonderland". Meskipun karakter dan alur ceritanya tidak realistis, cerita-cerita ini tetap berfungsi sebagai sarana hiburan dan pembelajaran moral. Dongeng mempunyai daya tarik universal dan seringkali diwariskan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari warisan budaya dan sastra suatu masyarakat.

Maryatin (2018) berpendapat bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat dan tergolong cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu dengan ciri-ciri tertentu tergantung dari mana cerita tersebut berasal. Ciri khas cerita rakyat sering kali mencerminkan nilai-nilai, kepercayaan, serta tradisi budaya dari daerah asalnya. Hal ini membuat cerita rakyat menjadi sangat beragam dan kaya akan makna, karena setiap komunitas memiliki latar belakang sejarah, lingkungan geografis, sistem kepercayaan, dan struktur sosial yang berbeda-beda. Maka dari itu, cerita rakyat bukan hanya cerita fiksi semata, melainkan juga medium yang merefleksikan dinamika kehidupan sosial, moralitas, dan kearifan lokal.

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian cerita rakyat memiliki peranan penting dalam kebudayaan dan sejarah suatu masyarakat. Pendapat para ahli menekankan beberapa aspek utama yaitu cerita rakyat sebagai warisan budaya, refleksi identitas sosial dan budaya, keragaman dan khasanah lokal, edukasi dan hiburan, dan pelestarian kebudayaan suatu



masyarakat serta memastikan bahwa kekayaan budaya tidak hilang seiring berjalannya waktu.

#### **e. Jenis-Jenis Cerita Rakyat**

Jenis-jenis cerita rakyat menurut William R. Bascom (dalam Puji Pangestu, Leny and -, Kamaruddin and Setyonegoro, 2022) antara lain yaitu legenda, mite, dan dongeng.

1. Legenda. Yaitu salah satu bentuk prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri serupa dengan mitos, yang dianggap benar-benar terjadi, namun tidak dianggap suci. Tokoh dalam legenda adalah manusia walaupun kadang ada sifatnya yang tidak biasa dan sering dibantu oleh makhluk gaib.
2. Mite. Yaitu kisah nyata yang terjadi dan dianggap sakral oleh pencipta cerita. Tokoh mite adalah dewa atau makhluk setengah dewa. Memiliki *setting* di dunia lain, atau dunia yang tidak seperti kita kenal sekarang, dan terjadi di masa lalu.
3. Dongeng. Yaitu cerita rakyat yang bersifat khayalan, fiktif dan tidak dianggap pernah terjadi, diceritakan terutama untuk hiburan, dan berisi ajaran moral, adat istiadat agama, bahkan sindiran. Tokoh dongeng diperankan oleh manusia biasa dan terkadang oleh hewan yang berperilaku alami seperti manusia.

Bascom (dalam Anafiah, 2017) mengemukakan bahwa jenis-jenis cerita rakyat terbagi menjadi berikut antara lain :

1. Mite. Mite dianggap sebagai cerita prosa rakyat yang diduga pernah benar-benar terjadi, dan dianggap suci oleh pemilik cerita. Tokoh dari mite sendiri yaitu dewa dan makhluk setengah dewa. Mite terjadi di dunia lain, atau di dunia yang tidak seperti yang kita kenal sekarang, dan saat terjadinya adalah masa lalu. Umumnya bercerita tentang kematian, wujud ciri khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan dll. Mite juga menceritakan tentang sebuah petualangan dewa, kisah cinta, hubungan kekerabatan, cerita perang, dan sebagainya.
2. Legenda. Cerita prosa yang ciri-cirinya mirip dengan mitos yaitu dianggap benar-benar terjadi, namun tidak dianggap sakral. Legenda ditokohkan oleh manusia biasa, atau seringkali makhluk gaib. Tempat kejadiannya adalah di dunia seperti yang kita kenal sekarang, karena waktu kejadian belum terlalu lama. Legenda dianggap oleh pemilik cerita sebagai suatu peristiwa yang sebenarnya terjadi. Legenda bersifat sekuler dan duniawi yang biasanya bersifat migratoris sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda.
3. Dongeng. Cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh pemilik cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu atau tempat. Ketika legenda dianggap seperti sejarah kolektif (*folk history*), maka dongeng adalah cerita sastra lisan kolektif pendek. Dongeng diceritakan untuk menghibur yang menceritakan

kebenaran dan berisi pelajaran mulai dari pelajaran moral bahkan sindiran.

Danandjaja (dalam Afriyanti et al., 2020) berpendapat bahwa jenis-jenis cerita rakyat dibagi menjadi 3 bagian yaitu antara lain :

1. Mitos (Mite). Mite berasal dari bahasa Yunani yaitu *mythos* yang berarti cerita tentang dewa dan manusia yang dianggap sebagai pahlawan yang dipuja. Mite adalah cerita prosa rakyat yang diperkirakan benar-benar terjadi setelah dianggap suci oleh pemiliknya.
2. Legenda. Legenda (bahasa latin: *legere*) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap sebagai "sejarah" kolektif (*folk history*).
3. Dongeng. Dongeng dalam arti yang lebih luas adalah penjelasan diri manusia, ajang mencari hiburan sebagai tempat mewujudkan impian dan mimpinya. Dalam Ensiklopedia Bahasa Indonesia, dongeng mempunyai makna cerita pendek tentang hal-hal yang aneh dan absurd, bermacam-macam keajaiban dan kesaktian yang biasanya menceritakan tentang dewa, raja, pangeran dan putri.

Menurut Larasati Dewi (2023) jenis-jenis cerita rakyat dibagi menjadi 4 bagian yaitu :

1. Dongeng. Yaitu narasi yang secara faktual tidak terjadi dan sepenuhnya berasal dari imajinasi, memiliki sifat fiktif yang jelas. Kisah-kisah dalam dongeng tidak terikat oleh keterkaitan waktu atau tempat dengan dunia nyata saat ini, melainkan menciptakan dunia sendiri yang sering kali penuh dengan unsur-unsur magis, keajaiban, dan makna simbolik.
2. Legenda. Yaitu suatu bentuk cerita yang kerap dianggap sebagai narasi yang memiliki benang merah dengan sejarah, namun dihiasi dengan unsur-unsur imajinatif dan mitologi. Cerita-cerita dalam legenda sering kali diambil dari peristiwa sejarah nyata, namun seiring waktu, cerita-cerita tersebut berkembang dan menjadi bagian dari warisan budaya dengan tambahan elemen-elemen fantastis.
3. Mite. Yaitu suatu bentuk narasi atau cerita yang memiliki kekhususan dalam pandangan dan keyakinan masyarakat tertentu. Mitos sering kali dianggap sebagai cerita yang memiliki kebenaran mutlak dan keagungan, diakui sebagai bagian dari warisan budaya atau agama, dan sering dianggap suci oleh pemilik cerita.
4. Epos. Yaitu suatu bentuk cerita rakyat yang cenderung memiliki cakupan yang luas dan biasanya disajikan dalam bentuk syair atau puisi. Cerita epos umumnya mengisahkan peristiwa kepahlawanan, petualangan, dan konflik besar yang melibatkan karakter-karakter utama dengan kekuatan yang luar biasa.

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis cerita rakyat terbagi menjadi 3 antara lain yaitu mite, legenda dan dongeng.

#### **f. Fungsi Cerita Rakyat**

Menurut Hutomo (dalam Merdiyatna, 2019) fungsi cerita rakyat terbagi menjadi 6 bagian yaitu antara lain :

1. Sebagai system proyeksi idaman. Cerita rakyat lisan digunakan sebagai sistem proyeksi untuk membantu masyarakat merayakan perubahan dan mengatasi ketidakpastian dalam hidup mereka. Dalam sistem proyeksi, masyarakat dapat menggantikan dirinya dengan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat dan mengalami perubahan-perubahan yang dihadapi oleh tokoh-tokoh tersebut, sehingga memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang cara menangani situasi serupa dalam kehidupannya.
2. Pengesahan kebudayaan. Cerita rakyat lisan digunakan sebagai alat untuk memvalidasi lembaga kebudayaan. Dalam cerita rakyat, penulis dapat mengkritisi perbedaan budaya dan berbagai budaya lainnya, sehingga membantu masyarakat memahami dan menghargai perbedaan budaya.
3. Alat Pendidikan anak. Cerita rakyat lisan digunakan sebagai alat pendidikan anak. Dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan cerita rakyat sebagai alat untuk menyampaikan pesan moral, berbagai konsep dan kecakapan hidup kepada anak.

4. Alat protes ketidakadilan. Cerita rakyat lisan juga digunakan sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat selalu dipatuhi oleh anggota kolektifnya. Dalam cerita rakyat, pengarang dapat mengkritisi perbedaan norma dan permasalahan yang ada di masyarakat, sehingga membantu masyarakat untuk memahami dan mengapresiasinya.
5. Sarana hiburan. Cerita rakyat lisan digunakan sebagai sarana hiburan untuk menjaga kesejahteraan masyarakat. Dalam cerita rakyat, penulis dapat menciptakan cerita yang menarik dan menyenangkan, sehingga masyarakat dapat menikmati hiburan dengan cerita rakyat tersebut.
6. Alat berlakunya norma sosial dan pengendali social. Cerita rakyat lisan juga digunakan untuk memperkuat nilai-nilai sosial budaya yang berlaku di masyarakat. Dalam cerita rakyat, penulis dapat mengkritisi perbedaan dan norma budaya yang dihadapi masyarakat, sehingga membantu masyarakat memahami dan menghargai perbedaan dan norma budaya.

Gazali (2016) berpendapat bahwa fungsi cerita rakyat terbagi menjadi 4 bagian yaitu antara lain :

1. Fungsi ritual. Cerita rakyat sering kali terintegrasi dalam ritual-ritual dan upacara yang ada dalam suatu komunitas, merefleksikan dan memperkuat nilai-nilai serta kepercayaan yang dipegang oleh masyarakat tersebut. Fungsi ini menunjukkan bagaimana cerita

rakyat tidak sekadar menjadi hiburan, tetapi juga bagian penting dari praktik keagamaan dan spiritual. Dalam konteks ini, cerita rakyat bisa berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan mitos penciptaan, legenda para dewa, atau kisah-kisah suci yang memiliki konotasi spiritual dalam suatu masyarakat.

2. Fungsi sosial. Dalam aspek sosial, cerita rakyat berperan sebagai alat untuk menggambarkan dan mengkomunikasikan kondisi, situasi sosial-kultural, identitas, dan aspirasi masyarakat. Cerita rakyat seringkali mencerminkan hierarki sosial, norma, serta nilai yang berlaku dalam masyarakat. Hal ini memberikan wawasan mengenai struktur sosial, peran gender, serta dinamika kekuasaan yang ada dalam masyarakat pemilik cerita rakyat tersebut.
3. Fungsi pendidikan. Cerita rakyat merupakan wadah penting untuk transmisi nilai-nilai moral, etika, dan filosofis yang berfungsi sebagai bahan ajar bagi generasi muda. Nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, kerendahan hati, dan keadilan sering menjadi tema utama dalam cerita rakyat. Selain itu, cerita rakyat juga mengandung unsur estetika dan religi, yang berperan dalam pembentukan pandangan dunia dan sistem nilai anak-anak dan remaja.
4. Fungsi komunikasi. Cerita rakyat berperan sebagai sarana komunikasi dalam masyarakat, menyampaikan pesan dan nilai kepada pendengarnya. Pesan-pesan ini mencakup aspek-aspek

kehidupan seperti kejujuran, tanggung jawab, keadilan, serta motivasi dan interaksi sosial. Melalui cerita rakyat, masyarakat dapat mengkomunikasikan norma, aturan, dan ekspektasi sosial, serta memperkuat ikatan sosial dan membangun koherensi komunitas.

Sulistyorini dan Andalas (dalam Asep et al., 2021) mengungkapkan bahwa fungsi cerita rakyat diantaranya yaitu :

1. Sebagai hiburan. Cerita rakyat mempunyai fungsi sebagai sarana hiburan bagi masyarakat. Cerita rakyat seperti dongeng, mitos dan legenda banyak mengandung cerita yang menarik dan lucu sehingga sangat cocok dijadikan sebagai sarana hiburan masyarakat. Selain itu, cerita rakyat yang mempunyai nilai hiburan juga masih bersumber dari pengalaman masyarakat sehari-hari sehingga sangat relevan dengan pengalaman hidup masyarakat saat ini.
2. Sebagai alat Pendidikan. Cerita rakyat digunakan sebagai alat pendidikan anak. Dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan cerita rakyat sebagai alat untuk menyampaikan pesan moral, berbagai konsep dan kecakapan hidup kepada anak.
3. Sebagai kontrol sosial. Cerita rakyat juga digunakan sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat selalu dipatuhi oleh anggota kolektifnya. Dalam cerita rakyat, penulis dapat mengkritisi perbedaan dan konflik yang dihadapi masyarakat,



sehingga membantu masyarakat memahami dan menghargai perbedaan dan norma budaya.

4. Sebagai pemersatu. Cerita rakyat juga dijadikan sebagai pemersatu dalam menjaga kesejahteraan masyarakat. Dalam cerita rakyat, penulis dapat mengkritisi perbedaan dan norma budaya yang dihadapi masyarakat, sehingga membantu masyarakat memahami dan menghargai perbedaan dan norma budaya.
5. Sebagai pelestarian lingkungan. Beberapa cerita rakyat mengandung unsur-unsur yang berkaitan dengan alam dan lingkungan hidup. Cerita-cerita tersebut dapat berperan dalam menjaga kelestarian lingkungan dengan menyampaikan pesan-pesan tentang kebijaksanaan dalam memanfaatkan sumber daya alam, tanggung jawab terhadap alam, atau akibat negatif dari perilaku yang merusak lingkungan. Dengan demikian, cerita rakyat dapat memotivasi masyarakat untuk menjaga keharmonisan antara manusia dan alam.

Bascom (dalam Sajaril, 2019) berpendapat bahwa ada 4 fungsi cerita rakyat yaitu antara lain :

1. Sebagai sistem proyeksi (*projective system*). Cerita rakyat berfungsi sebagai sistem proyeksi karena melalui narasi dan karakternya, cerita rakyat menyediakan wadah bagi masyarakat untuk memproyeksikan nilai, keinginan, dan ketakutan kolektif. Kehadiran tokoh-tokoh dalam cerita rakyat, konflik, dan

penyelesaian cerita dapat mencerminkan aspirasi dan keprihatinan masyarakat. Dengan menyerap cerita rakyat, masyarakat dapat memproyeksikan dan mengidentifikasikan dirinya dengan nilai-nilai yang tercermin dalam cerita tersebut.

2. Sebagai alat untuk memvalidasi kebudayaan (*validating culture*). Cerita rakyat digunakan sebagai alat untuk memvalidasi budaya. Dalam cerita rakyat, penulis dapat mengkritisi perbedaan budaya dan berbagai budaya lainnya, sehingga membantu masyarakat memahami dan menghargai perbedaan budaya.
3. Sebagai alat pendidikan anak (*pedagogical device*). Cerita rakyat berfungsi sebagai sarana pendidikan anak dengan menyampaikan pelajaran moral, etika, dan pengetahuan melalui narasi yang menarik dan mudah dicerna. Kisah-kisah tersebut seringkali berisi ajaran yang disesuaikan dengan pemahaman anak, membantu mereka memahami perbedaan antara benar dan salah, serta membentuk karakter dan nilai-nilai positif sejak dini.
4. Sebagai pemaksa berlakunya norma-norma sosial, sekaligus sebagai alat kontrol sosial (*as a men of applying social pressure and excersing social control*). Cerita rakyat dapat menegakkan norma-norma sosial melalui cerita yang menonjolkan akibat dari perilaku yang melanggar norma-norma tersebut. Dengan menyajikan cerita tentang hukuman atau akibat negatif atas tindakan yang tidak sesuai dengan norma sosial, cerita rakyat dapat memberikan tekanan sosial

yang memotivasi masyarakat untuk mengikuti aturan dan norma yang berlaku. Dengan demikian, cerita rakyat berperan sebagai alat kontrol sosial yang mempengaruhi perilaku masyarakat untuk menjaga kohesi sosial dan moralitas.

Menurut (Manik, 2014) mengungkapkan fungsi cerita rakyat yaitu antara lain :

1. Wahana pemahaman pewarisan tata nilai. Cerita rakyat berperan penting dalam mengkomunikasikan dan melestarikan nilai-nilai, norma, dan prinsip moral yang telah ada sejak lama dalam suatu masyarakat. Melalui narasi yang seringkali mengandung pelajaran moral, cerita rakyat membantu generasi muda memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang dianggap penting oleh masyarakat.
2. Sarana komunikasi antara pencipta dan masyarakat. Cerita rakyat juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pencipta (yang mungkin merupakan generasi terdahulu atau tokoh masyarakat) dengan masyarakat luas. Cerita-cerita ini seringkali mencerminkan dilema, tantangan, dan realitas sosial yang dihadapi oleh masyarakat pada suatu masa. Melalui cerita, pencipta dapat mengungkapkan pandangan, kritik sosial, atau bahkan harapan mereka untuk masyarakat, memungkinkan terciptanya dialog budaya yang berkelanjutan antara masa lalu dan masa kini.

3. Membangun suasana kolektif dan ikatan batin. Cerita rakyat memiliki kekuatan untuk membangun rasa kebersamaan dan kesatuan di antara anggota masyarakat. Melalui penceritaan bersama, mendengarkan, dan membagikan cerita-cerita ini, anggota masyarakat dapat merasakan ikatan emosional dan batin yang lebih dalam

Berdasarkan pengertian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi cerita rakyat yaitu sebagai system proyeksi, sebagai hiburan, pengesahan kebudayaan, sebagai alat pendidikan untuk anak, sebagai alat berlakunya norma social, sebagai alat memvalidasi kebudayaan, dan sebagai alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial.

#### **g. Dongeng Timun Emas dan Buto Ijo**

1. Penokohan dalam Dongeng “Timun Emas dan Buto Ijo” menurut (Waryanti et al., 2021) antara lain :
  - a. Timun Emas : Timun Emas sebagai tokoh utama Timun Emas adalah anak Mbok Sarni mendapatkannya dari raksasa Buto Ijo. Timun Emas adalah tokoh utama karena dia sangat berperan dalam setiap cerita atau peristiwa cerita.
  - b. Buto Ijo : Buto Ijo juga merupakan tokoh utama dalam cerita tersebut. Buto Ijo adalah raksasa yang sering mengganggu, sore

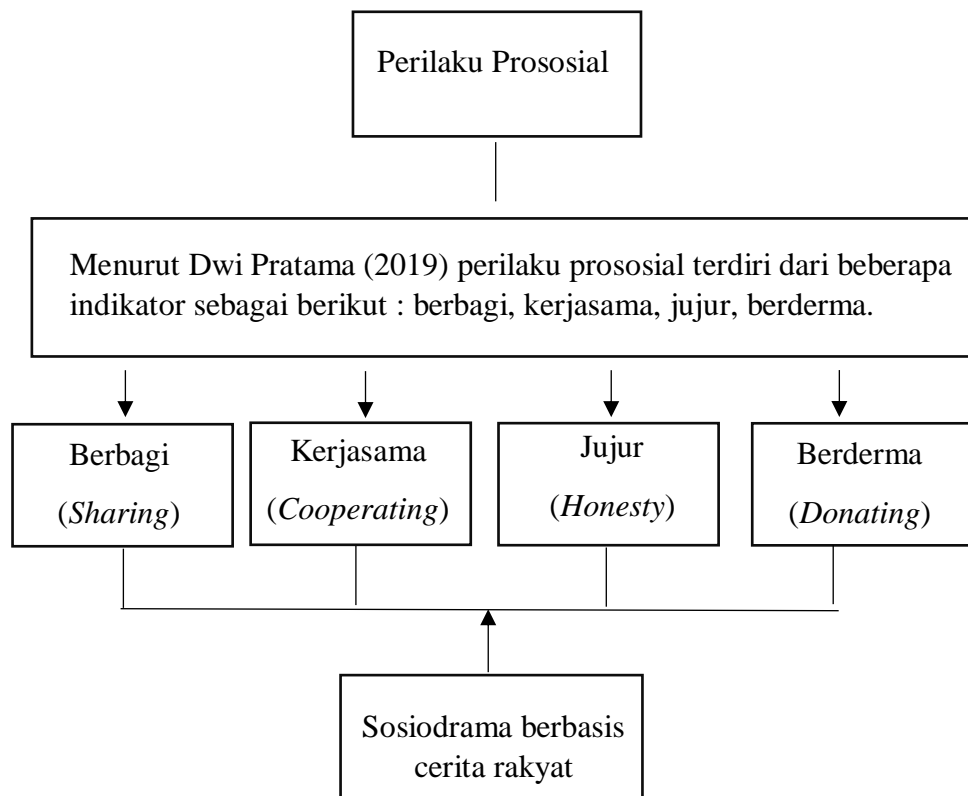
harinya Buto Ijo bertemu dengan Mbok Sarni karena ia ingin meminta anak untuk disantap.

- c. Mbok Sarni : Mbok Sarni adalah seorang janda tua yang tinggal sendirian karena tidak memiliki anak, Mbok Sarni sangat merindukan kehadiran anak dalam hidupnya untuk membantu meringankan pekerjaan sehari-hari yaitu bertani dan mencari kayu bakar di hutan. Mbok Sarni merupakan tokoh tambahan dalam cerita ini.
- d. Pertapa Tua : Pertapa tua itu adalah sosok bayangan di malam hari pertapa tua itu datang ke dalam mimpi Mbok Sarni untuk memberikan petunjuk Timun Emas berhasil lolos dari kejaran Buto Ijo.
- e. Teman-teman Buto Ijo : Teman-teman buto ijo adalah orang-orang yang membantu Timun untuk mengalahkan Buto Ijo.

### C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu peneliti dalam menjelaskan konsep penelitian dan mempermudah pembaca dalam memahami konsep yang diajukan dalam penelitian ini berjudul “Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Metode Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat”. Kerangka konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual :**



#### **D. Uji Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini mengacu pada prediksi tentang hasil yang akan diperoleh dari pengujian masalah. Penelitian ini umumnya bersifat kuantitatif dan menggunakan hipotesis nol ( $H_0$ ) sebagai hipotesis statistik. Jika  $H_0$  ditolak, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) akan dipertimbangkan. Untuk penelitian ini, hipotesis dinyatakan sebagai berikut:

$H_a$  : Metode sosiodrama berbasis cerita rakyat berpengaruh terhadap meningkatnya keterampilan prososial anak usia 5-6 tahun di PAUD Griya Ananda Tegalgondo.

$H_0$  : Metode sosiodrama berbasis cerita rakyat tidak berpengaruh terhadap meningkatnya keterampilan prososial anak usia 5-6 tahun di PAUD Griya Ananda Tegalgondo.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen "*One Group Pretest-Posttest*" (Hadi, 2018). Peneliti menggunakan metode penelitian jenis eksperimen karena ingin mengetahui pengaruh dari perlakuan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat terhadap kemampuan keterampilan prososial yang akan diperoleh dengan data secara akurat melalui uji hipotesis, karena dengan metode kuantitatif hasilnya akan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Penggunaan desain "*One-Group Pretest-Posttest*" memungkinkan peneliti fokus pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Efektivitas perlakuan dinilai dengan membandingkan skor pretest dan posttest. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap: pretest untuk mengevaluasi keterampilan prososial awal, pemberian perlakuan, dan posttest untuk mengukur perubahan keterampilan prososial. Pendekatan ini memudahkan analisis perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, meningkatkan akurasi dalam mengukur dampak intervensi. Rancangan penelitian ini memungkinkan penilaian yang lebih tepat terhadap efektivitas metode sosiodrama dalam meningkatkan keterampilan prososial anak. Adapun rancangan design penelitian diatas adalah sebagai berikut :



**Tabel 3.1 Gambar Rancangan Design Penelitian**

O1	Tes awal (Pretest)
X	Perlakuan/treatment
O2	Tes akhir (Posttest)

Keterangan :

**O1** = Pretest (Tes awal anak sebelum dilakukannya perlakuan metode sosiodrama)

**X** = Perlakuan

**O2** = Posttest (Tes akhir anak sebelum dilakukannya perlakuan metode sosiodrama )

Penelitian ini menerapkan desain dengan dua tahap pengujian: sebelum dan sesudah penerapan teknik sosiodrama. Tahap awal dimulai dengan pretest (**O1**) pada satu kelas eksperimen. Selanjutnya, diterapkan perlakuan berupa teknik sosiodrama berbasis cerita rakyat (**X**), diikuti dengan posttest (**O2**) untuk mengukur dampak perlakuan.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan PAUD Griya Ananda, Tegalondo yang berlokasi di Perumahan IKIP Tegalondo Asri Blok 1C No. 04 RT 42/09 Tegalondo, Karangploso, Kab. Malang, Jawa Timur. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April-Mei 2024 Semester 2 tahun ajaran 2023/2024.

PAUD Griya Ananda, Tegalondo dipilih sebagai lokasi penelitian melalui metode purposive sampling, berdasarkan observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterampilan prososial anak. Faktor lain yang menjadi pertimbangan adalah belum pernah diterapkannya metode sosiodrama melalui cerita rakyat dalam proses pembelajaran di lembaga tersebut.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Sugiyono (2019) berpendapat bahwa populasi penelitian mencakup seluruh subjek yang akan diukur dan digunakan untuk generalisasi. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari anak usia 5-6 tahun di PAUD Griya Ananda Tegalondo. Sampel, sebagai subset populasi, dipilih berdasarkan karakteristik spesifik (Sugiyono, 2019). Apabila populasi kecil, seluruh anggota dapat dijadikan sampel, sedangkan untuk populasi besar, hanya bagian tertentu yang dipilih. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan sampel 10 anak usia 5-6 tahun, terdiri dari 4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

### **D. Variabel Penelitian**

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Peneliti menggunakan 2 variabel tujuannya adalah mengukur pengaruh metode sosiodrama berbasis cerita rakyat terhadap keterampilan prososial anak 5-6 tahun di PAUD Griya Ananda Tegalondo. Variabel-variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut:

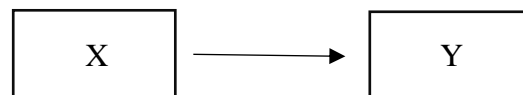
1. Variabel Independent (X)

Teknik Sosiodrama berbasis cerita rakyat yang berfungsi sebagai faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan.

2. Variabel Dependent (Y)

Keterampilan prososial, yang merupakan hasil atau akibat dari variabel independen.

Adapun model dari pengaruh variabel independent dan variabel dependen sebagai berikut :



Keterangan :

X = Metode sosiodrama berbasis cerita rakyat

Y = Keterampilan prososial

### **E. Defenisi Operasional**

Penelitian ini menggunakan definisi operasional untuk memfasilitasi proses pengumpulan data. Definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan prososial merupakan perilaku yang muncul seperti perilaku berbagi, perilaku kerjasama, perilaku jujur, perilaku berderma,
2. Metode sosiodrama merupakan model pembelajaran yang menampilkan cerita rakyat Timun Emas dan Buto Ijo dengan peserta didik sebagai pemerannya.

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap fenomena, situasi, dan kondisi di lapangan. Informasi dikumpulkan melalui interaksi langsung dengan guru dan siswa.

### **2. Lembar kerja**

Lembar kerja yang diberikan berupa pretest dan posttest yang diberikan kepada anak-anak. Tujuannya adalah mengukur perkembangan keterampilan prososial sebelum dan sesudah penerapan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat.

### **3. Lembar Checklist**

Lembar checklist yang diberikan berupa pretest dan posttest yang diberikan kepada anak-anak. Tujuannya adalah mengukur perkembangan keterampilan prososial sebelum dan sesudah penerapan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat, namun diisi oleh guru. Bertujuan menilai peningkatan keterampilan prososial anak sebelum dan sesudah intervensi.

Kriteria penilaian instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 4 tingkat pengukuran seperti BSB (Berkembang Sangat

Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Masih Berkembang), dan BB (Belum Berkembang). Skala ini digunakan untuk mengukur perubahan fenomena, sikap, pertumbuhan, dan perkembangan keterampilan prososial anak usia 5-6 tahun. Peneliti menggunakan formulir checklist dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan untuk menjawab setiap item instrumen. Pendekatan ini memungkinkan penilaian yang sistematis dan terukur terhadap perkembangan keterampilan prososial anak sebelum dan sesudah intervensi. Sedangkan untuk menjawab pernyataan pada setiap item instrument Peneliti menggunakan formulir checklist dengan kriteria penilaian instrumen yang telah ditentukan seperti pada tabel.

**Tabel 3.2 Instrumen Meningkatkan Keterampilan Prososial  
Melalui Metode Sociodrama Berbasis Cerita Rakyat Di PAUD  
Griya Ananda Tegalgondo**

<b>Defenisi Operasional</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Skala</b>
Prososial	Perilaku Prososial	Berbagi	1. Anak mampu berbagi mainan dengan temannya 2. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya 3. Anak mampu meminjamkan alat tulis 4. Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya	1	

		Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan</li> <li>2. Anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas</li> <li>3. Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project</li> <li>4. Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok</li> <li>5. Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan</li> </ol>	2	Skala Likert
		Jujur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengakui kesalahannya apabila ia melakukan kesalahan</li> <li>2. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu</li> <li>3. Anak mampu menghormati hak milik temannya</li> <li>4. Anak tidak mengambil atau menggunakan barang tanpa izin</li> </ol>	3	

			5. Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya		
		Berderma	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memiliki kesadaran untuk berinfaq</li> <li>2. Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan</li> <li>3. Anak mampu secara sukarela membantu temannya</li> <li>4. Anak mampu memberikan pujian atau dukungan kepada temannya</li> <li>5. Anak mampu menghargai temannya</li> </ol>	4	

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### **4. Dokumentasi**

Untuk memberikan gambaran yang sebenarnya tentang keadaan/kondisi segera pada saat penelitian dilakukan, peneliti menggunakan dokumentasi. Foto merupakan bentuk utama dokumentasi. Cuplikan ini menangkap kejadian yang ada pada lingkungan kelas yang berkaitan dengan pelaksanaan proyek penelitian

#### **G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur permasalahan yang sedang diteliti. Kualitas instrumen dinilai berdasarkan kemampuannya dalam mengumpulkan data yang relevan dan menjawab tujuan penelitian. Penelitian ini menerapkan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kualitas instrumen.

##### **1. Uji Validitas**

Uji validitas bertujuan memverifikasi keabsahan instrumen penelitian. Instrumen dianggap valid jika mampu mengungkap data variabel secara akurat (M.Makbul, 2021). Penelitian ini fokus pada 1 validitas instrumen, yang diuji oleh ahli di bidangnya. Validitas isi digunakan karena instrumen berbentuk tes untuk mengukur indikator perkembangan keterampilan perilaku prososial di PAUD Griya Ananda. Validasi dilakukan oleh dua dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang ahli di bidangnya: Bapak Akhmad Mukhlis, S.Psi, M.A dan Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd, keduanya pakar dalam psikologi dan parenting. Untuk menghitung validitas instrumen, peneliti



menggunakan rumus Aiken's V dengan bantuan Ms Excel. Metode ini dipilih karena cocok untuk menghitung validitas isi yang dinilai oleh ahli terhadap indikator instrumen yang diukur. Rumus Aiken's V digunakan dalam proses ini adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s^I}{n(c-1)}$$

**Rumus Aiken's V digunakan dengan komponen sebagai berikut:**

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

S = r – lo Lo = nilai terendah (misal 1)

C = nilai tertinggi (misal 5)

R = jumlah nilai dari penilai

N = jumlah penilai

Adapun kriteria penilaian dari validitas *Aiken's V* yakni sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Validitas Uji Aiken's V**

NO	Rentang Nilai	Kriteria
1.	0,8-1	Validitas Sangat Tinggi
2.	0,6-0,79	Validitas Tinggi
3.	0,4-0,59	Validitas Sedang
4.	0,20-0,39	Validitas Rendah
5.	0,0-0,19	Validitas Sangat Rendah

Kriteria validitas Aiken's V untuk satu penilai dengan 10 butir soal: jika  $V = 0,70$ , maka masuk dalam taraf  $0,6-0,79$ , menunjukkan validitas tinggi. Butir soal dianggap valid jika memenuhi kriteria ini, dan tidak valid jika di bawahnya.

- **Hasil Uji Validitas Instrumen**

Hasil uji validitas instrumen ini telah dinilai ke validannya oleh Bapak Akhmad Mukhlis, S.Psi, M.A. Berdasarkan hasil pengujian atau penilaian tersebut, disimpulkan bahwa instrumen ini "Layak/Valid digunakan untuk diuji coba tanpa revisi." Adapun hasil validasi instrumen oleh Bapak Akhmad Mukhlis, S.Psi, M.A adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen**

Butir	Penilai	S1	$\Sigma s$	C(n-1)	V	Ket
Butir 1-9	41	32	32	4	0,888889	Sangat Tinggi

Butir	Penilai	S1	$\Sigma s$	C(n-1)	V	Ket
1	4	3	3	4	0,75	Tinggi
2	5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
3	5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
4	4	3	3	4	0,75	Tinggi

5	4	3	3	4	0,75	Tinggi
6	5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
7	5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
8	5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
9	4	3	3	4	0,75	Tinggi

#### - Hasil Uji Validitas Materi

Uji validitas materi dilakukan oleh Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen "Layak/Valid digunakan untuk uji coba setelah direvisi sesuai saran". Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli untuk memudahkan penyampaian materi dan pemahaman siswa terhadap dialog percakapan. Validitas materi dihitung menggunakan Ms. Excel, membantu peneliti menentukan keabsahan materi sebelum digunakan dalam perlakuan di lapangan. Adapun hasil validasi Materi oleh Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Hasil Validitas Materi**

Butir	Penilai	S1	$\Sigma s$	C(n-1)	V	Ket
Butir 1-17	66	50	50	4	0,78125	Tinggi

Butir	Penilai	S1	$\Sigma S$	C(n-1)	V	Ket
1	4	3	3	4	0,75	Tinggi
2	4	3	3	4	0,75	Tinggi
3	4	3	3	4	0,75	Tinggi
4	5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
5	4	3	3	4	0,75	Tinggi
6	4	3	3	4	0,75	Tinggi
7	4	3	3	4	0,75	Tinggi
8	4	3	3	4	0,75	Tinggi
9	4	3	3	4	0,75	Tinggi
10	4	3	3	4	0,75	Tinggi
11	4	3	3	4	0,75	Tinggi
12	5	4	4	4	1	Sangat Tinggi
13	4	3	3	4	0,75	Tinggi
14	4	3	3	4	0,75	Tinggi
15	4	3	3	4	0,75	Tinggi
17	4	3	3	4	0,75	Tinggi

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk menjamin bahwa pengukuran yang dilakukan bebas dari kesalahan atau

untuk membuktikan bahwa pengukuran tersebut konsisten dari waktu ke waktu. Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah:

$$\alpha = \frac{k \cdot r}{1 + (k-1)r}$$

Keterangan :

$\alpha$  : Koefisien Reliabilitas

$r$  : Korelasi Antar Item

$k$  : Jumlah Item

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik Cronbach's alpha dengan kriteria apabila nilai Cronbach's alpha suatu variabel  $> 0,6$  maka indikator yang digunakan dalam penelitian dapat dikatakan reliabel. Jika nilai Cronbach's alpha  $< 0,6$  maka indikator yang digunakan tidak reliabel.

Penelitian ini juga memerlukan uji reliabilitas untuk menguji konsistensi instrumen yang digunakan dalam mengukur suatu variabel. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel X dan Y. Pengujian reliabilitas memiliki kriteria tertentu sebagai dasar pengambilan keputusan, yaitu nilai alpha sebesar 0,60. Artinya, jika nilai reliabilitas yang diuji lebih besar dari 0,60, maka variabel tersebut dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai reliabilitas yang diuji lebih kecil atau sama dengan 0,60, maka variabel tersebut dianggap tidak reliabel (Sugiyono, 2019).

**Tabel 3.7 Hasil Uji Realibilitas Instrumen**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	N of Items
,717	19

Hasil dari tahap pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa nilai alpha Cronbach's untuk variable kemampuan keterampilan prososial mencapai 0,717, yang lebih tinggi dari ambang batas 0,60. Ini menandakan bahwa setiap item dalam lembar observasi untuk variabel tersebut dapat dianggap reliabel. Berdasarkan pengujian validitas dan reliabilitas, ini layak untuk digunakan pada anak-anak usia 5-6 tahun di kelas B PAUD Griya Ananda. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah melakukan pretest, perlakuan, dan posttest untuk memudahkan peneliti dalam mengetahui perubahan kondisi anak-anak tersebut.

## **H. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas Data**

Peneliti memilih uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena sampel penelitian berjumlah kurang dari 30. Uji ini cocok untuk sampel kecil dan memberikan hasil yang akurat dalam menentukan apakah data terdistribusi normal. Hal ini penting untuk menentukan langkah analisis selanjutnya.

## 2. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon*, sebuah metode statistik non-parametrik, dipilih untuk menguji hipotesis. Metode ini digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest. Kriteria pengambilan keputusan dari uji *wilcoxon* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Asymp.Sig < 0.05, maka Ha diterima
2. Jika nilai Asymp.Sig > 0.05, maka Ha ditolak

Adapun rumus Uji Wilcoxon yaitu sebagai berikut :

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

### **Keterangan :**

*T* : Jumlah rangking positif atau jumlah rangking negatif terkecil

*N* : Menunjukkan banyaknya pasangan yang tidak sama nilainya

Setelah menghitung normalitas dan hipotesis, langkah berikutnya adalah mengonversi skor untuk mengidentifikasi perbedaan peningkatan pada setiap item indikator. Hasil tersebut diambil dari perhitungan nilai persentase dan rata-rata. Konversi skor ini dapat dihitung menggunakan rumus yang melibatkan jumlah persentase dan rata-rata persentase yang diperoleh dari lembar observasi pretest dan posttest. Adapun rumus konversi skor untuk persentase dan rata-rata adalah sebagai berikut.

$$SK = \frac{SP \times SKM}{SMK \times JK}$$

**Keterangan :**

SK= Skor Konversi

SP= Skor Perolehan Anak

SKM = Skor Konversi Maksimal

SMK = Skala Maksimal

JK= Jumlah Kriteria



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Penerapan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan perilaku prososial**

Berdasarkan hasil observasi peneliti secara langsung bahwasannya metode sosiodrama belum digunakan dalam pembelajaran pada PAUD Griya Ananda. Begitupun juga dengan perilaku prososial pada PAUD Griya Ananda belum berkembang secara optimal. Sosiodrama digunakan untuk memecahkan masalah sosial. Masalah sosial yang ditemukan yaitu ada beberapa anak yang tidak mengajak temannya bermain, ada juga anak yang tidak jujur saat bermain bersama seperti si A berperilaku curang kepada si B namun si A tidak mengakui bahwa dia curang sedangkan teman-teman lain melihatnya berbuat curang. Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung ada anak yang tidak ingin membantu temannya ketika temannya sedang kesusahan dalam menyelesaikan tugasnya. Maka dari itu peneliti ingin memecahkan masalah ini melalui sosiodrama. Proses penerapan sosiodrama diawali dengan pemilihan topik yaitu “Timun Emas dan Buto Ijo”, kemudian penjelasan skenario yakni membacakan dongeng dan menjelaskan alur cerita kepada anak-anak, setelah itu anak-anak diminta untuk memilih peran, kemudian peneliti menyiapkan properti yang digunakan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pretest yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator dari pernyataan yang digunakan menurut Dwi Pratama (2019) yaitu sebagai berikut :

### Pretest

#### 1. Anak mampu berbagi mainan dengan temannya

Anak mampu berbagi mainana dengan temannya

**Tabel 4.1 Hasil Pretest Butir 1**

Nama	Nilai
Kalisha	2
Callia	2
Khansa	2
Hana	2
Haris	2
ang	2
far	2
Adin	2
Hisyam	2
Abiyu	2
Rata-rata : 54%	Total : 20

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (1) dengan pernyataan anak mampu berbagi mainan dengan temannya. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak mampu berbagi mainan dengan temannya berjumlah 20 dengan perolehan rata-rata 54%.

## 2. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya

Anak mampu berbagi makanan dengan temannya

**Tabel 4.2 Hasil Pretest Butir 2**

Nama	Nilai
Kalisha	2
Callia	3
Khansa	2
Hana	2
Haris	2
ang	2
far	2
Adin	2
Hisyam	3
Abiyu	2
Rata-rata : 54%	Total : 22

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (2) dengan pernyataan anak mampu berbagi makanan dengan temannya. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah peroleh anak mampu berbagi makanan dengan temannya berjumlah 22 dengan perolehan rata-rata 54%.

## 3. Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya

Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan teman

**Tabel 4.3 Hasil Pretest Butir 3**

Nama	Nilai
------	-------

Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
ang	3
far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 54%	Total : 21

Berdasarkan hasil data diatas bahawasannya untuk item no (3) dengan pernyataan anak mampu berbagi cerita dan pengalaman dengan temannya. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak mampu berbagi cerita dan pengalaman dengan temannya berjumlah 21 dengan perolehan rata-rata 54%.

#### 4. Anak mampu meminjamkan alat tulis

Anak mampu meminjamkan alat tulis

**Tabel 4.4 Hasil Pretest Butir 4**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	3
Han	3
Har	2
ang	2

far	3
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 54%	Total : 23

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (4) dengan pernyataan anak mampu meminjamkan alat tulis. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak mampu meminjamkan alat tulis berjumlah 23 dengan perolehan rata-rata 54%.

#### 5. Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan

Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan

**Tabel 4.5 Hasil Pretest Butir 5**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
ang	2
far	3
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 52%	Total : 21

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (5) dengan pernyataan anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan berjumlah 21 dengan perolehan rata-rata 52%.

#### 6. Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project

Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project

**Tabel 4.6 Hasil Pretest Butir 6**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	3
ang	2
far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 52%	Total : 21

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (6) dengan pernyataan anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project berjumlah 21 dengan perolehan rata-rata 52%.

### 7. Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok

Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok

**Tabel 4.7 Hasil Pretest Butir 7**

Nama	Nilai
Khal	3
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	3
ang	2
far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 52%	Total : 22

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (7) dengan pernyataan anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah perolehan anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok berjumlah 22 dengan perolehan rata-rata 52%.

### 8. Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan

Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan

**Tabel 4.8 Hasil Pretest Butir 8**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
ang	2
far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 52%	Total : 20

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (8) dengan pernyataan anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan berjumlah 20 dengan perolehan rata-rata 52%.

#### 9. Anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas

Anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas

**Tabel 4.9 Hasil Pretest Butir 9**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2



Kh	1
Han	2
Har	2
ang	2
far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 52%	Total : 19

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (9) dengan pernyataan anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas berjumlah 19 dengan perolehan rata-rata 52%.

#### 10. Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya

Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya

**Tabel 4.10 Hasil Pretest Butir 10**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	3
Han	2
Har	2
ang	2
far	2

Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 21

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (10) anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya. Hasil data pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya berjumlah 21 dengan perolehan rata-rata 50%.

#### 11. Anak mampu menghormati hak milik temannya

Anak mampu menghormati hak milik temannya

**Tabel 4.11 Hasil Pretest Butir 11**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
Ang	2
Far	1
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 19

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (11) anak mampu menghormati hak milik temannya. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu menghormati hak milik temannya berjumlah 19 dengan perolehan rata-rata 50%.

### **12. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu**

Anak mampu berbagi mainan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu

**Tabel 4.12 Hasil Pretest Butir 12**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
Ang	2
Far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 20

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (12) anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan

sesuatu. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu berjumlah 20 dengan perolehan rata-rata 50%.

### 13. Anak mampu mengakui kesalahan apabila ia melakukannya

Anak mampu mengakui kesalahan apabila ia melakukannya

**Tabel 4.13 Hasil Pretest Butir 13**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	3
Kh	2
Han	2
Har	2
Ang	2
Far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 21

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (13) anak mampu mengakui kesalahan apabila ia melakukannya. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu mengakui kesalahan apabila ia melakukannya berjumlah 21 dengan perolehan rata-rata 50%.

#### 14. Anak tidak mengambil atau menggunakan barang tanpa izin

Anak tidak mengambil atau menggunakan barang tanpa izin

**Tabel 4.14 Hasil Pretest Butir 14**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	1
Ang	2
Far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 19

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (14) anak tidak mengambil atau menggunakan barang tanpa izin. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak tidak mengambil atau menggunakan barang tanpa izin berjumlah 19 dengan perolehan rata-rata 50%.

#### 15. Anak memiliki kesadaran untuk berinfraq

Anak memiliki kesadaran untuk berinfraq

**Tabel 4.15 Hasil Pretest Butir 15**

Nama	Nilai
Khal	3

Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
Ang	2
Far	2
Ad	2
Hisy	1
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 20

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (15) anak memiliki kesadaran untuk berinfaq. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak memiliki kesadaran untuk berinfaq berjumlah 20 dengan perolehan rata-rata 50%.

#### 16. Anak mampu membantu teman secara sukarela

Anak mampu membantu teman secara sukarela

**Tabel 4.16 Hasil Pretest Butir 16**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
Ang	2
Far	2
Ad	2

Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 20

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (16) anak mampu membantu teman secara sukarela. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, dengan jumlah total dari jumlah anak mampu membantu teman secara sukarela berjumlah 20 dengan perolehan rata-rata 50%.

**17. Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan**

Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan

**Tabel 4.17 Hasil Pretest Butir 17**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	3
Han	2
Har	2
Ang	2
Far	2
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 21

Berdasarkan hasil data diatas bahwasannya untuk item no (17) anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan berjumlah 21 dengan perolehan rata-rata 50%.

### 18. Anak mampu memberikan pujian kepada temannya

Anak mampu memberikan pujian kepada temannya

**Tabel 4.18 Hasil Pretest Butir 18**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	3
Angger	2
Far	2
Ad	1
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata :50%	Total : 20

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (18) anak mampu memberikan pujian kepada temannya. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu memberikan pujian kepada temannya berjumlah 20 dengan perolehan rata-rata 50%.



### 19. Anak mampu menghargai teman

Anak mampu menghargai teman

**Tabel 4.19 Hasil Pretest Butir 19**

Nama	Nilai
Khal	2
Cal	2
Kh	2
Han	2
Har	2
Angger	2
Far	1
Ad	2
Hisy	2
Ab	2
Rata-rata : 50%	Total : 19

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (19) anak mampu menghargai temannya. Hasil pretest ini dapat dikatakan **Sedang**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu menghargai temannya berjumlah 19 dengan perolehan rata-rata 50%.

Berikut merupakan hasil dari total keseluruhan data pretest dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.20 Hasil Data Prettest Perilaku Prososial Sebelum Dilakukannya Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak																			Jumlah Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	Kalisha	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	40	Rendah	
2	Callia	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	40	Rendah	
3	Khansa	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	40	Rendah	
4	Hana	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39	Rendah	
5	Haris	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	40	Rendah	
6	Angger	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39	Rendah	
7	Faruq	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	38	Rendah	
8	Adin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37	Rendah	
9	Hisyam	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	38	Rendah	
10	Abiyu	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38	Rendah	

**Tabel 4.21 Kriteria Penilaian Jumlah Skor Total Per Butir**

<b>61-80</b>	<b>Tinggi</b>
<b>41-60</b>	<b>Sedang</b>
<b>21-40</b>	<b>Rendah</b>
<b>1-20</b>	<b>Sangat Rendah</b>

**a. Pelaksanaan Treatment Metode Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat**

Setelah melaksanakan pretest mengerjakan lembar kerja, langkah selanjutnya peneliti memberikan treatment berupa metode sosiodrama berbasis cerita rakyat Timun Mas dan Buto Ijo. Hal ini

diawali dengan pembacaan dan menonton dongeng Timun Mas dan Buto Ijo. Saat diberikan perlakuan menggunakan sosiodrama berbasis cerita rakyat anak-anak sangat antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan yang dilakukan yaitu sosiodrama berbasis cerita rakyat. Setiap memerankan peran dari masing-masing tokoh berisi tindakan perilaku prososial yaitu berbagi, jujur, kerjasama, dan berderma. Jadwal pelaksanaan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat Timun Mas dan Buto Ijo pada anak kelas B dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini. Tahapan pelaksanaan pemberian perlakuan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dilaksanakan selama kurang lebih 4 minggu yang melibatkan kegiatan evaluasi awal (Pretest), pemberian intervensi (Perlakuan), dan kegiatan evaluasi akhir (Posttest) untuk melihat hasil dari perlakuan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat terhadap keterampilan prososial anak.

**Tabel 4.22 Kegiatan Perlakuan Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas dan Buto Ijo**

No	Hari-Tanggal	Kegiatan	Jam	Keterangan
1.	Senin, 6 Mei 2024	Senam	07:30 - 08:00	<b>Pretest</b>
		Ice Breaking	08:00 –08:10	
		Berdoa	08:10– 08:15	
		Setor Hafalan	08:15 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	

		Pretest	08:25 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:35 – 09:40	
		Istirahat	09:40 – 11:00	
2.	Rabu, 8 Mei 2024	Ice Breaking	07:30 – 08:00	<b>Persiapan</b> (Pembacaan Cerita Timun Mas dan Buto Ijo dan Menontonkan Cerita Timun Mas dan Buto Ijo serta Pengenalan Tokoh-Tokoh)
		Berdoa dan Setor hafalan	08:00 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	
		Pembacaan Cerita	08:20 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:53 – 09:40	
		Istirahat	09:40 – 11:00	
3.	Senin, 13 Mei 2024	Ice Breaking	07:30 – 08:00	<b>Pengantar</b> (Mencontohkan peran dan dialog dari masing- masing tokoh)
		Berdoa dan Setoran hafalan	08:00 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	
		Mencontohkan Peran dan dialog dari masing- masing tokoh	08:25 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:35 – 09:40	

		Istirahat	09:40 – 11:00	
4.	Rabu, 15 Mei 2024	Ice Breaking	07:30 – 08:00	<b>Distribusi Peran dan Treatment 1</b> (Pembagian dan penjelasan peran serta perlakuan treatment sosiodrama berbasis cerita rakyat Timun Mas dan Buto Ijo)
		Berdoa dan Setoran Hafalan	08:00 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	
		Pembagian dan penjelasan peran serta perlakuan treatment 1	08:25 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:35 – 09:40	
		Istirahat	09:40 – 11:00	
5.	Kamis, 16 Mei 2024	Ice Breaking	07:30 – 08:00	<b>Treatment 2</b>
		Berdoa dan Setor Hafalan	08:00 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	
		Pemberian Treatment 2	08:25 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:35 – 09:40	
		Istirahat	09:40 – 11:00	
6.		Ice Breaking	07:30 – 08:00	<b>Treatment 3</b>

		Berdoa dan Setor Hafalan	08:00 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	
	Jumat, 17 Mei 2024	Pemberian Treatment 3	08:25 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:35 – 09:40	
		Istirahat	09:40 – 11:00	
7.	Selasa, 21 Mei 2024	Ice Breaking	07:30 – 08:00	<b>Treatment 4</b>
		Berdoa dan Setor Hafalan	08:00 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	
		Pemberian Treatment 4	08:25 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:35 – 09:40	
		Istirahat	09:40 – 11:00	
8.	Rabu, 22 Mei 2024	Ice Breaking	07:30 – 08:00	<b>Treatment 5</b>
		Berdoa dan Setor Hafalan	08:00 – 08:20	
		Absensi	08:20 – 08:25	
		Pemberian Treatment 5	08:25 – 09:25	
		Makan dan Recalling	09:25 – 09:35	
		Doa Pulang	09:35 – 09:40	

		Istirahat	09:40 – 11:00	
--	--	-----------	---------------	--

\*Naskah Dongeng Timun Mas dan Buto Ijo telah dilampirkan pada lampiran halaman 182.

### Posttest

#### 1. Anak mampu berbagi mainan dengan temannya

Anak mampu berbagi mainan dengan temannya

**Tabel 4.23 Hasil Posttest Butir 1**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	3
Haris	4
ang	4
far	3
Adin	3
Hisyam	4
Abiyu	3
Rata-rata : 86%	Total : 34

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (1) anak mampu berbagi mainan dengan temannya. Hasil posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu berbagi mainan dengan temannya berjumlah 34 dengan perolehan rata-rata 86%.

## 2. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya

Anak mampu berbagi makanan dengan temannya

**Tabel 4.24 Hasil Posttest Butir 2**

Nama	Nilai
Kalisha	4
Callia	4
Khansa	3
Hana	3
Haris	4
ang	3
far	3
Adin	3
Hisyam	4
Abiyu	4
Rata-rata : 86%	Total : 35

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (2) anak mampu berbagi makanan dengan temannya. Hasil posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu berbagi makanan dengan temannya berjumlah 35 dengan perolehan rata-rata 86%.

## 3. Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya

Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya



**Tabel 4.25 Hasil Posttest Butir 3**

Nama	Nilai
Kalisha	4
Callia	4
Khansa	4
Hana	4
Haris	4
ang	4
far	3
Adin	3
Hisyam	4
Abiyu	3
Rata-rata : 86%	Total : 37

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (3) anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya. Hasil posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu berbagi cerita dan pengalaman dengan temannya berjumlah 37 dengan perolehan rata-rata 86%.

#### 4. Anak mampu berbagi alat tulis

Anak mampu berbagi alat tulis

**Tabel 4.26 Hasil Posttest Butir 4**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	3
Haris	3

ang	4
far	3
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 86%	Total : 32

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (4) anak mampu berbagi alat tulis. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu berbagi alat tulis berjumlah 32 dengan perolehan rata-rata 86%.

#### 5. Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan

Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan

**Tabel 4.27 Hasil Posttest Butir 5**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	3
Haris	3
ang	4
far	4
Adin	3
Hisyam	4
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 34

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (5) anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan. Hasil data posttest

ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan berjumlah 34 dengan perolehan rata-rata 84%.

#### 6. Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project

Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project

**Tabel 4.28 Hasil Posttest Butir 6**

Nama	Nilai
Kalisha	4
Callia	3
Khansa	3
Hana	4
Haris	4
ang	4
far	4
Adin	3
Hisyam	4
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 36

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (6) anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project berjumlah 36 dengan perolehan rata-rata 36%.

#### 7. Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok

Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok

**Tabel 4.29 Hasil Posttest Butir 7**

Nama	Nilai
Kalisha	4
Callia	3
Khansa	3
Hana	3
Haris	4
ang	4
far	3
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 33

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (7) anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok berjumlah 33 dengan perolehan rata-rata 84%.

**8. Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan**

Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan

**Tabel 4.29 Hasil Posttest Butir 8**

Nama	Nilai
------	-------

Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	4
Haris	4
ang	3
far	3
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 33

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (8) anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project berjumlah 33 dengan perolehan rata-rata 84%.

#### 9. Anak mampu bekerjasama mengerjakan tugas

Anak mampu bekerjasama mengerjakan tugas

**Tabel 4.30 Hasil Posttest Butir 9**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	3
Hana	3
Haris	4
ang	4
far	3

Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 32

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (9) anak mampu bekerjasama mengerjakan tugas. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas berjumlah 32 dengan perolehan rata-rata 84%.

#### **10. Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya**

Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya

**Tabel 4.31 Hasil Posttest Butir 10**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	3
Haris	3
ang	4
far	3
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 81%	Total : 32

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (10) anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya. Hasil data

posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya berjumlah 32 dengan perolehan rata-rata 81%.

### 11. Anak mampu menghormati hak milik temannya

Anak mampu menghormati hak milik temannya

**Tabel 4.32 Hasil Posttest Butir 11**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	3
Haris	3
ang	3
far	3
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 81%	Total : 31

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (11) anak mampu menghormati hak milik temannya. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu menghormati hak milik temannya berjumlah 31 dengan perolehan rata-rata 81%.

### 12. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu

Anak mampu berbagi makan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu

**Tabel 4.33 Hasil Posttest Butir 12**

Nama	Nilai
Kalisha	4
Callia	3
Khansa	3
Hana	3
Haris	3
ang	3
far	3
Adin	3
Hisyam	4
Abiyu	4
Rata-rata : 81%	Total : 33

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (12) anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu berjumlah 33 dengan perolehan rata-rata 81%.

### **13. Anak mampu mengakui kesalahan jika melakukannya**

Anak mampu mengakui kesalahan jika melakukannya

**Tabel 4.34 Hasil Posttest Butir 13**

Nama	Nilai
Kalisha	4



Callia	4
Khansa	3
Hana	3
Haris	3
ang	3
far	3
Adin	4
Hisyam	3
Abiyu	4
Rata-rata : 81%	Total : 34

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (13) anak mampu mengakui kesalahan jika melakukannya. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu mengakui kesalahan jika melakukannya berjumlah 34 dengan perolehan rata-rata 81%.

#### 14. Anak tidak mengambil barang tanpa izin

Anak tidak mengambil barang tanpa izin

**Tabel 4.35 Hasil Posttest Butir 14**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	3
Haris	3
ang	3
far	4
Adin	3

Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 81%	Total : 32

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (14) anak tidak mengambil barang tanpa izin. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak tidak mengambil barang tanpa izin berjumlah 32 dengan perolehan rata-rata 81%.

#### 15. Anak memiliki kesadaran untuk berinfraq

Anak memiliki kesadaran untuk berinfraq

**Tabel 4.36 Hasil Posttest Butir 15**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	3
Hana	4
Haris	3
ang	3
far	4
Adin	4
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 33

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (15) anak memiliki kesadaran untuk berinfraq. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak memiliki kesadaran untuk berinfraq berjumlah 33 dengan perolehan rata-rata 84%.

## 16. Anak mampu secara sukarela membantu temannya

Anak mampu secara sukarela membantu temannya

**Tabel 4.37 Hasil Posttest Butir 16**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	4
Khansa	4
Hana	3
Haris	4
ang	3
far	4
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 34

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (16) anak mampu secara sukarela membantu temannya. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu secara sukarela membantu temannya berjumlah 34 dengan perolehan rata-rata 84%.

## 17. Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan

Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan

**Tabel 4.38 Hasil Posttest Butir 17**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	4
Haris	3
ang	3
far	3
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	3
Rata-rata : 84%	Total : 32

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (17) anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan berjumlah 32 dengan perolehan rata-rata 84%.

### 18. Anak mampu memberikan pujian kepada temannya

Anak mampu memberikan pujian kepada temannya

**Tabel 4.39 Hasil Posttest Butir 18**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	4
Khansa	3
Hana	4
Haris	4

ang	4
far	4
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	4
Rata-rata : 84%	Total : 36

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (18) anak mampu memberikan pujian kepada temannya. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu memberikan pujian kepada temannya berjumlah 36 dengan perolehan rata-rata 84%.

#### 19. Anak mampu menghargai temannya

Anak mampu menghargai temannya

**Tabel 4.40 Hasil Posttest Butir 19**

Nama	Nilai
Kalisha	3
Callia	3
Khansa	4
Hana	3
Haris	4
ang	3
far	3
Adin	3
Hisyam	3
Abiyu	4
Rata-rata : 84%	Total : 33

Berdasarkan data diatas bahwasannya untuk item no (19) anak mampu menghargai temannya. Hasil data posttest ini dapat dikatakan **Tinggi**, karena jumlah total dari jumlah anak mampu menghargai temannya berjumlah 33 dengan perolehan rata-rata 84%.

Berikut merupakan hasil dari total keseluruhan data posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.41 Hasil Data Posttest Perilaku Prososial Setelah Dilakukan Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak																			Jml skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	Kalisha	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	63	Tinggi
2	Callia	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	62	Tinggi
3	Khansa	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	68	Tinggi
4	Hana	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	63	Tinggi
5	Haris	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	67	Tinggi
6	Angger	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	66	Tinggi
7	Faruq	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	63	Tinggi
8	Adin	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	59	Tinggi
9	Hisyam	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	63	Tinggi
10	Abiyu	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	62	Tinggi

## 2. Efektivitas Metode Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat Dalam Meningkatkan Keterampilan Prososial Anak

### a. Perbandingan Pretest dan Posttest

Perbedaan dalam keterampilan perilaku prososial sebelum dan sesudah penggunaan teknik sosiodrama berbasis cerita rakyat menunjukkan

adanya pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat diamati setelah peneliti melakukan observasi langsung dan melihat peningkatan perilaku pada setiap item yang dinilai, serta menghitung tingkat persentasenya. Penjelasan mengenai persentase kenaikan pada masing-masing indikator adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.42 Hasil Rata-Rata dan Presentase Butir Item**

**Indikator Pretest**

Nama Anak	Indikator Penilaian Anak																			Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Skor
Kal	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	40
Call	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	40
Khan	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	40
Han	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
Har	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	40
Angg	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
Far	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	38
Ad	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37
Hisy	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	38
Abi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
Jml	20	22	21	23	21	21	22	20	19	21	19	20	21	19	20	20	21	20	19	
Prese	50%	55%	53%	58%	53%	53%	55%	50%	48%	53%	48%	50%	53%	48%	50%	50%	53%	50%	48%	
Rata	54%				52%				50%				50%							

**Tabel 4.43 Hasil Rata-Rata dan Persentase Butir Item Indikator**

**Posttest**

Nama Anak	Indikator Penilaian Anak																			Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Skor
Kal	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	63

Call	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	62
Khan	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	68
Han	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	63
Har	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	67
Angg	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	66
Far	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	63
Ad	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	59
Hisy	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	63
Abi	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	62
Jml	34	35	37	32	34	36	33	33	32	32	31	33	34	32	33	34	32	36	33	
Prese	85%	88%	93%	80%	85%	90%	83%	83%	80%	80%	78%	83%	85%	80%	83%	85%	80%	90%	83%	
Rata	86%			84%				81%				84%								

Berdasarkan hasil rata-rata dan persentase yang ditampilkan pada tabel di atas, deskripsi perbedaan dan peningkatan rata-rata persentase dari pretest ke posttest untuk setiap indikator adalah sebagai berikut :

1. **Indikator (Berbagi)** Rata-rata persentase pretest yang diperoleh adalah 54% dan meningkat pada posttest menjadi 86%. Peningkatan ini terlihat pada masing-masing item indikator sebagai berikut:
  - a. Butir 1 (Anak mampu berbagi mainan dengan temannya) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 50% dan meningkat menjadi 85%.
  - b. Butir 2 (Anak mampu berbagi makanan dengan temannya) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 55% dan meningkat menjadi 88% pada posttest.



- c. Butir 3 (Anak mampu meminjamkan alat tulis) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 53% dan meningkat menjadi 93% pada posttest.
  - d. Butir 4 (Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 53% dan meningkat menjadi 93% pada posttest.
2. **Indikator (Kerjasama)** Rata-rata persentase pretest yang diperoleh adalah 52% dan meningkat pada posttest menjadi 84%. Peningkatan ini terlihat pada masing-masing item indikator sebagai berikut:
- a. Butir 5 (Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 53% dan meningkat menjadi 85% pada posttest.
  - b. Butir 6 (Anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 53% dan meningkat menjadi 90% pada posttest.
  - c. Butir 7 (Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 55% dan meningkat menjadi 83% pada posttest.
  - d. Butir 8 (Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok) menunjukkan rata-rata persentase pretest sebesar 50% dan meningkat menjadi 83% pada posttest.

- e. Butir 9 (Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 48% dan meningkat menjadi 80% pada posttest.
3. **Indikator (Jujur)** Rata-rata persentase pretest yang diperoleh adalah 50% dan meningkat pada posttest menjadi 81%. Peningkatan ini terlihat pada masing-masing butir indikator sebagai berikut :
- a. Butir 10 (Anak mampu mengakui kesalahan apabila ia melakukannya kesalahan) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 53% dan meningkat menjadi 80% pada posttest.
  - b. Butir 11 (Anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 48% dan meningkat menjadi 78% pada posttest.
  - c. Butir 12 (Anak mampu menghormati hak milik temannya) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 50% dan meningkat menjadi 83% pada posttest.
  - d. Butir 13 (Anak tidak mengambil atau menggunakan barang tanpa izin) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 53% dan meningkat menjadi 85% pada posttest.
  - e. Butir 14 (Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 48% dan meningkat menjadi 80% pada posttest.

4. **Indikator (Berderma)** Rata-rata persentase pretest yang diperoleh 50% dan meningkat pada posttest menjadi 84%. Peningkatan ini terlihat pada masing-masing butir indikator sebagai berikut :
- a. Butir 15 (Anak memiliki kesadaran untuk berinfaq) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 50% dan meningkat menjadi 83% pada posttest.
  - b. Butir 16 (Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 50% dan meningkat menjadi 85% pada posttest.
  - c. Butir 17 (Anak mampu secara sukarela membantu temannya) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 53% dan meningkat menjadi 80% pada posttest.
  - d. Buti 18 (Anak mampu memberikan pujian kepada temannya) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 50% dan meningkat menjadi 90% pada posttest.
  - e. Butir 19 (Anak mampu menghargai temannya) menunjukkan rata-rata persentase sebesar 48% dan meningkat menjadi 83% pada posttest.

### 3. Uji Prasyarat Analisis Data

#### - Uji Normalitas Data *Shapiro Wilk*

Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel dalam penelitian ini kecil atau kurang dari 30 sampel. Hasil dan penentuan keputusan dari perhitungan ini didasarkan pada tingkat signifikansi. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansinya  $> 0,05$ . Sebaliknya, jika nilai signifikansi atau probabilitasnya  $< 0,05$ , maka data tersebut dianggap tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas data menggunakan rumus Shapiro-Wilk.

**Tabel 4.44 Hasil Output Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,241	10	,200	,855	10	,725
Posttest	,289	10	,200	,912	10	,815

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig) untuk pretest sebesar  $0,725 > 0,05$ , menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi (Sig) untuk posttest adalah  $0,815 > 0,05$ , menunjukkan bahwa data posttest berdistribusi

normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki sebaran yang berdistribusi normal.

- **Uji Hipotesis Wilcoxon**

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah data yang diperoleh memiliki pengaruh terhadap variabel yang dipengaruhi. Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 23.00 dengan rumus statistik non-parametrik, yaitu Uji Wilcoxon. Penentuan keputusan berdasarkan uji ini didasarkan pada kriteria nilai sebagai berikut:

- a. Jika nilai  $Asym.Sig < 0,05$  maka  $H_a$  diterima
- b. Jika nilai  $Asym.Sig > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak

Berikut adalah hasil output uji hipotesis menggunakan rumus statistik non-parametrik (*Uji Wilcoxon*) yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.45 Hasil Output Uji Hipotesis Wilcoxon**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5,50	55,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

- a. Posttest < Pretest
- b. Posttest > Pretest
- c. Posttest = Pretest

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Posttest - Pretest
Z	-2,810 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji hipotesis Wilcoxon, nilai Z yang diperoleh adalah -2.810 dan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah  $0.001 < 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dalam asumsi uji Wilcoxon, jika nilai Asymp.Sig  $< 0.05$  maka  $H_a$  diterima, sedangkan jika Asymp.Sig  $> 0.05$  maka  $H_a$  ditolak. Oleh karena itu, dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai Asymp.Sig  $0.001 < 0.05$ , dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Metode Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku prososial anak di PAUD Griya Ananda.

## **B. Pembahasan Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data terkait pengujian hipotesis mengenai pengaruh metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan perilaku prososial pada anak, terlihat bahwa setiap indikator dan butir item dalam indikator tersebut menunjukkan peningkatan dari pretest ke posttest. Oleh karena itu, perkembangan keterampilan perilaku prososial, yang dapat dilihat dari peningkatan rata-rata dan persentase tiap butir item indikator, meliputi: (1) Berbagi (berbagi mainan dengan teman, berbagi makanan dengan teman, berbagi cerita dan pengetahuan, serta meminjamkan alat tulis), (2) Kerjasama (kerjasama merapikan mainan, kerjasama menyelesaikan proyek, bermain bersama dalam permainan kelompok, membantu teman yang kesusahan, dan mengerjakan tugas bersama), (3) Jujur (tidak curang dalam bermain, menghormati hak milik teman, berbagi makanan tanpa menyembunyikan, mengakui kesalahan, dan tidak mengambil barang tanpa izin), (4) Berderma (memiliki kesadaran berinfaq, membantu teman dengan sukarela, memberikan bantuan kepada yang membutuhkan, memberikan pujian kepada teman, dan menghargai teman).

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar skor perkembangan anak pada posttest mengalami peningkatan dibandingkan dengan skor pretest. Seluruh anak di kelompok B mencapai nilai tertinggi pada posttest, yaitu 16-20, dengan kriteria perkembangan BSB (Sangat Berkembang). Anak-anak yang sebelumnya mendapatkan nilai pretest

rendah, seperti AR, D, F, dan MO, juga menunjukkan peningkatan nilai pada posttest. Selain itu, peningkatan tumbuh kembang anak juga terlihat dari peningkatan persentase nilai pretest dan posttest berdasarkan perhitungan lembar observasi. Persentase kenaikan skor pretest dan posttest dihitung untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan skor dari pretest ke posttest. Dengan demikian, metode sosiodrama berbasis cerita rakyat memberikan dampak yang sangat positif terhadap keterampilan prososial. Peningkatan perilaku prososial melalui teknik sosiodrama berbasis cerita rakyat pada setiap indikatornya adalah sebagai berikut :

**1. Indikator (Berbagi)** dengan butir pernyataan :

1. Anak mampu berbagi mainan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) kesadaran mereka dalam berbagi mainan dan masih diarahkan oleh guru untuk berbagi mainan. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSH) dimana mereka mampu berbagi mainan dengan temannya tanpa bantuan dan mampu memberi tahu temannya untuk berbagi. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Miftakhul, 2015) bahwasannya tujuan dari metode sosiodrama adalah membantu



siswa mengikuti dan menghargai perasaan orang lain. Dengan demikian, mereka dapat merasakan empati dan mempunyai keinginan untuk berbagi.

2. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (K, KH, HAN, H, ANG, F, AD, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan mereka belum merasa cukup dengan makanan yang mereka punya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana mereka mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa bantuan dan mampu memberi tahu temannya untuk berbagi. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan yang dikatakan oleh (Jayanti, 2017) bahwa selama pelaksanaan sosiodrama anak dapat belajar berbagi dengan teman, menunggu giliran, menghargai pendapat orang lain, dan memberikan bantuan meskipun hanya dalam bentuk berpura-pura.
3. Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, H, F, AD, AB) Mulai Berkembang (MB), hal ini dikarenakan anak masi malu, dan beberapa anak sulit untuk berbagi cerita dan pengetahuan yang mereka punya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan

mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu (K, C, KH, HAN, H, ANG, HSY) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu (F, AD, AB) dimana mereka mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya tanpa bantuan. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Hartati, 2021) bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama di kelas akan tercipta suasana belajar aktif, dimana siswa dapat saling berkomunikasi, saling mendengarkan, berbagi, serta memberi dan menerima.

4. Anak mampu meminjamkan alat tulis, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 7 anak (K, C, H, ANG, AD, HYS, AB) Mulai Berkembang (MB), hal ini dikarenakan anak merasa dikecewakan saat meminjamkan dan mendapatkan kembali dalam kondisi yang buruk sehingga mereka lebih waspada dan enggan untuk meminjamkan lagi. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu (KH dan ANG) yang dimana mereka mampu meminjamkan alat tulis tanpa diberitahu oleh guru, dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu (K, C, HAN, H, F, AD, HSY, AB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Syukri et al., 2015) menunjukkan bahwa sosiodrama dapat meningkatkan

kemampuan berbagi anak. Setelah penerapan metode ini, perilaku berbagi anak meningkat sebesar 53% dibandingkan sebelumnya.

**2. Indikator (Kerjasama) dengan butir pernyataan :**

1. Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (K, C, HAN, H, AD, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana mereka mampu bekerjasama dalam merapikan mainan hingga selesai tanpa bantuan. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Hal ini sejalan dengan Nasih (dalam Ochtoviana et al., 2020) bahwasannya metode sosiodrama dapat membantu anak untuk belajar berbagi tanggung jawab, dan mengambil keputusan sendiri dalam situasi kelompok, serta memberikan semangat anak untuk berpikir dan memecahkan masalah. Dengan bekerja sama dalam kelompok, anak-anak belajar berbagi, tanggung jawab dan memahami pentingnya kontribusi setiap individu untuk mencapai tujuan bersama.
2. Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, F, ANG, AD, HSY, AB) Mulai

Berkembang (MB). Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (K, HAN, H, ANG, F, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya sosiodrama berbasis cerita rakyat. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana mereka mampu berkerjasama dalam merapikan mainan hingga selesai tanpa bantuan dan mampu memperingati temannya. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Khotim, 2014) bahwasannya tujuan sosiodrama salah satunya adalah memberikan kesempatan untuk bertanggung jawab. Dalam sosiodrama, setiap anak diberikan peran dengan tanggung jawab tertentu. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami pentingnya tanggung jawab pribadi dan kelompok. Anak-anak belajar bahwa setiap tindakan yang mereka ambil mempunyai konsekuensi, dan mereka bertanggung jawab atas pilihan mereka.

3. Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (C, KH, HAN, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (C, KH, HAN, H, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai

kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Ani, 2021) bahwasannya tujuan sosiodrama salah satunya mampu membina kerja sama antar siswa. Melalui sosiodrama, siswa diajarkan untuk berinteraksi dalam kelompok, berbagi peran, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini tidak hanya mengembangkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan berkoordinasi, namun juga membangun rasa saling menghormati dan percaya satu sama lain.

4. Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dikarenakan kurangnya rasa empati. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (K, C, ANG, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Syalafiah & Rima, 2020) bahwasannya dengan sosiodrama dapat membina kerjasama antar peserta didik. Dengan demikian, teknik sosiodrama dapat meningkatkan keterampilan prososial pada anak.

5. Anak mampu bekerjasama mengerjakan tugas, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (KH) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak memiliki perbedaan kepribadian yang mana mereka lebih suka bekerja sendiri dan merasa nyaman apabila dapat menyelesaikan tugasnya sendiri serta adanya konflik antar 1 anak dengan anak lainnya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, KH, HAN, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu bekerjasama mengerjakan tugas. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Setiawan, 2020) bahwasannya manfaat sosiodrama salah satunya adalah kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Keduanya menekankan pentingnya kolaborasi dan kerja sama dalam mencapai tujuan bersama serta menekankan pengembangan kemampuan bekerja sama sebagai bagian dari proses pembelajaran dan interaksi sosial.

**3. Indikator (Jujur) dengan butir pernyataan :**

1. Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest

- menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan terdapat anak yang curang dalam bermain. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, H, HAN, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu tidak berbuat curang dalam memainkan permainan bersama. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan kajian penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Unique, 2016) penelitian ini mengenai peningkatan pemahaman dan kesadaran perilaku jujur saat ujian melalui teknik sosiodrama menunjukkan bahwa pemahaman perilaku jujur meningkat, dengan hasil siklus I mencapai 85% dan siklus II mencapai 94% dengan kategori pemahaman sangat tinggi. Selain itu, terjadi peningkatan juga pada kesadaran berperilaku jujur saat ujian, dengan hasil siklus I sebesar 59% dan siklus II sebesar 91% dengan kategori kesadaran sangat tinggi. Penelitian ini membuktikan adanya peningkatan perilaku jujur pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Mlati.
2. Anak mampu menghormati hak milik temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, KH, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (F) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan

anak masih mengambil dan menggunakan barang milik temannya tanpa izin. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 9 anak (K, C, H, HAN, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu menghormati hak milik temannya dan saling mengingatkan. Sementara itu, 1 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Ani Endriani, 2016) bahwasannya dengan sosiodrama dapat membantu siswa menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Sosiodrama mengembangkan empati, kesadaran sosial, dan karakter siswa, sehingga lebih menghargai hak dan milik orang lain. Melalui pengalaman praktis dalam sosiodrama, siswa belajar dan menerapkan sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari.

3. Anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak masih menyembunyikan makanan dari temannya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (C, KH, HAN, H, ANG, F, AD) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan



sesuatu. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Hardini, 2015) bahwasannya sosiodrama merupakan pendekatan pengajaran yang melibatkan pertunjukan langsung untuk menggambarkan dan menerapkan konsep-konsep hubungan sosial, dengan tujuan mencapai tujuan pengajaran tertentu. Sosiodrama memungkinkan anak merasakan dan memahami perasaan orang lain. Dalam konteks berbagi makanan, anak dapat merasakan apa yang dirasakan teman-temannya ketika makanan dibagikan secara adil dan jujur, sehingga mendorong mereka untuk bertindak dengan penuh empati.

4. Anak mampu mengakui kesalahan apabila ia melakukannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak kurang mampu mengakui kesalahan dan berbohong atas apa yang telah dilakukannya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (KH, HAN, H, ANG, F, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu mengakui kesalahan apabila melakukannya. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis

cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Nisa et al., 2019) penelitian yang berjudul “Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa Kelas VII A SMP Negeri 17 Banjarmasin” menunjukkan bahwa nilai kejujuran siswa sebelum diberikan layanan berada pada kategori rendah, sedangkan setelah diberikan layanan meningkat ke kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi  $0,05 > 0,012$  sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif meningkatkan kejujuran siswa kelas VII A SMP Negeri 17 Banjarmasin.

5. Anak tidak mengambil barang tanpa izin, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (H) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak masih menggunakan dan mengambil barang tanpa izin. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, HAN, H, ANG, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu tidak mengambil barang tanpa izin pemilik dan saling mengingatkan satu sama lain. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama

berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan J.L Moreno (dalam R. Dewi, 2019) bahwa sosiodrama adalah sekelompok individu dengan tujuan khusus untuk mengeksplorasi hubungan sosial dan menyelesaikan konflik antar kelompok. Dalam sosiodrama, anak belajar tentang dinamika hubungan sosial, termasuk pentingnya menghormati hak milik orang lain. Mereka mengeksplorasi situasi di mana hak milik dilanggar dan mempelajari konsekuensi dari tindakan tersebut.

**4. Indikator (Berderma) dengan butir pernyataan :**

1. Anak memiliki kesadaran untuk berinfaq, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (HSY) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak memiliki perasaan ketidakamanan, mereka takut kehilangan dan tidak memiliki rasa cukup untuk berinfaq. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (K, C, KH, H, ANG, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka memiliki kesadaran untuk berinfaq. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Putra et al., 2018) sosiodrama bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berekspresi siswa, sehingga dapat mengalami berbagai

bentuk perasaan serta mengeksplorasi imajinasi dan kreativitasnya. Melalui berbagai aspek pembelajaran dalam sosiodrama, pengembangan keterampilan berekspresi menjadikan anak lebih baik dalam mengkomunikasikan empati dan keinginan untuk membantu. Mengalami berbagai perasaan dalam sosiodrama meningkatkan empati yang merupakan motivator kuat untuk memberi. Sosiodrama berpotensi mendorong perilaku berinfak pada anak dengan cara ini.

2. Anak mampu membantu teman secara sukarela, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) menunjukkan kriteria Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak belum membantu temannya apabila tidak disuruh oleh guru. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (K, HAN, ANG, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu membantu teman secara sukarela tanpa disuruh oleh guru. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Syukri et al., 2015) menunjukkan bahwa sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan

menolong anak. Setelah penerapan metode ini, perilaku menolong anak meningkat sebesar 53% dibandingkan sebelumnya.

3. Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) menunjukkan kriteria Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak masih kurang dalam rasa empatinya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, H, ANG, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Rumaisyah, 2020) bahwa manfaat sosiodrama yaitu tidak hanya memahami permasalahan psikologis, tetapi juga merasakan perasaan dan pikiran orang lain dalam berinteraksi satu sama lain, seperti merasakan kesedihan, kemarahan, emosi dan kegembiraan, siswa mampu menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan memperdalam pemahamannya terhadap orang lain.
4. Anak mampu memberikan pujian kepada temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (K, C, HAN, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai

Berkembang (MB) dan 1 anak (AD) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak masih kurang memiliki rasa kepedulian. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 4 anak (K, KH, AD, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu memberikan pujian kepada temannya. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Khadijah et al., 2022) bahwasannya tujuan sosiodrama salah satunya memungkinkan anak melepaskan emosinya dengan mengungkapkan pikiran dan perasaan terkait perilaku sosial.

5. Anak mampu menghargai temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (F) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak masih tertawa apabila temannya melakukan kesalahan. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (K, C, HAN, ANG F, AD, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu menghargai teman. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Ani

Endriani, 2016) bahwasannya melalui teknik sosiodrama dapat membantu siswa menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Teori ini sejalan dengan Sugono (dalam Damayanti, 2017) berpendapat bahwa siswa belajar menghargai pandangan orang atau kelompok lain.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya menggunakan 1 kelompok saja yaitu kelompok eksperimen dan tidak menggunakan kelompok control
2. Durasi pelaksanaan perlakuan yang singkat akibat keterbatasan waktu penelitian yang berdekatan dengan akhir tahun ajaran. Hal ini menyebabkan pemberian perlakuan dirasa kurang memadai untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak secara optimal. Meskipun demikian, dalam waktu yang singkat tersebut, perkembangan dan kemampuan anak telah menunjukkan peningkatan.
3. Jumlah ukuran sampel dalam penelitian ini sedikit atau kecil hanya berjumlah 10 orang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Proses penerapan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis. Langkah pertama adalah pemilihan topik yang relevan dan menarik bagi anak-anak, dalam hal ini dongeng klasik "Timun Emas dan Buto Ijo". Selanjutnya, peneliti melakukan penjelasan skenario secara komprehensif, yang meliputi pembacaan dongeng dengan intonasi yang menarik serta penjelasan alur cerita secara detail kepada para peserta. Tahap berikutnya melibatkan partisipasi aktif anak-anak dalam memilih peran yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka masing-masing. Untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan sosiodrama, peneliti kemudian menyiapkan beberapa properti yang diperlukan, sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih autentik dan membantu anak menghayati peran mereka.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis Wilcoxon diperoleh nilai Z sebesar -2.810 dan Asymp.Sig 0,001 < 0,05 sehingga  $H_a$  diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Metode Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan prososial anak usia 5-6 tahun di PAUD Griya Ananda Tegalgondo. Kesimpulan ini menekankan pentingnya penggunaan metode



sosiodrama dalam peningkatan keterampilan prososial. Metode ini terbukti efektif, mudah digunakan, mudah dipahami oleh peserta didik dan pendidik untuk menstimulasi dan meningkatkan keterampilan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian terkait meningkatkan keterampilan prososial melalui metode sosiodrama berbasis cerita rakyat. Adapun saran dan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Bagi pendidik atau guru disekolah, disarankan untuk guru di PAUD Griya Ananda membuat rencana pembelajaran yang mengintegrasikan metode sosiodrama, seperti sosiodrama dapat dimasukkan ke dalam kurikulum yang berfokus pada pengembangan karakter untuk memperkuat pembelajaran nilai-nilai moral dan sosial.
2. Bagi orang tua, disarankan untuk orang tua memberi contoh perilaku prososial kepada anak dan menciptakan lingkungan keluarga yang kondusif untuk pengembangan perilaku prososial pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I., Somadayo, S., & Darmawati, H. (2020). Pemanfaatan Media Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membangun Kreativitas Anak. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 1–12.  
<http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pedagigk/article/view/2684/1813>
- Anafiah, S. (Siti). (2017). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 139–143.
- Afriyanti, I., Somadayo, S., & Darmawati, H. (2020). Pemanfaatan Media Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membangun Kreativitas Anak. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 1–12.  
<http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pedagigk/article/view/2684/1813>
- Alfiyah, S., & Martani, W. (2015). Validasi Modul Bermain Peran “Aku Sayang Kawan” untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini. *Gajah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 1(2), 120–137.
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Amseke, F. V., & Panis, M. P. (2020). Peran Perkembangan Moral Terhadap Perilaku Prososial Remaja. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 2(2), 103–116.
- Anafiah, S. (Siti). (2017). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 139–143.
- Andharini, D., & Kustanti, E. R. (2020). Hubungan Antara Kelekatan Aman Orangtua-Anak Dengan Perilaku Prososial Pada Siswa Smp Negeri 27 Semarang. *Jurnal EMPATI*, 9(1), 72–79.  
<https://doi.org/10.14710/empati.2020.26924>
- Ani Endriani. (2016). Pengaruh Teknik Sosiodrama Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Ma Nurul Ishlah Nw Beleka Kabupaten Lombok Tengah. *Bimbingan Dan Konseling*, 1, 77–87.
- Ani, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 5(1), 13–18.
- Ardhiani, N. R. (2023). *Strategi Pengembangan Perilaku Prososial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional*. 4(1), 540–550.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.263>

- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In *Widina Bhakti Persada*.
- 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 Rprtra Anggrek Bintaro. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(1), 432–439. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.2064>
- Asepin, L. J., Syam, C., & Seli, S. (2021). Struktur dan Fungsi Cerita Rakyat Dayak Kanayatn Desa Samalantan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(2), 681–688.
- Biddle, K. A. G., Nevarez, A. G., Henderson, W. J. R., & Kerrick, A. V. (2014). Early Childhood Education Becoming a Professional. *California: Sage Publication*.
- Buwono, S. B. S. (2021). *Perkembangan Perilaku Prososial Anak*. Clsd.Psikologi.Ugm.Ac.Id. <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2021/03/18/perkembangan-perilaku-prososial-anak/>
- Damayanti, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Yogyakarta. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 940–951.
- Darazah, siti stalis fiana. (2022). *Analisis Nilai-Nilai Budaya Dalam Legenda Bukit Perak Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA* (Issue 8.5.2017).
- Dewi, F. K., Syamsudin, M. M., & Pudyaningtyas, A. R. (2019). Efektivitas Nature-Based Learning Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 7(2), 161. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36384>
- Dewi, R. (2019). *Implementasi Metode Pembelajaran Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Swasta Pab-2 Helvetia*.
- Dianita, S., Triyono, T., & Arifin, I. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1277–1283. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14033>
- Dwi Pratama, B. (2019). Peran Konselor dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Dengan Media Permainan Bentengan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i2.792>
- Ekaningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sosiodrama. *Paedagogie*, 13(2), 71–76. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i2.2368>
- Elviana, P. S. O., & Murdiono, M. (2017). Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 33–50.

<https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14560>

- Esma Junaini, Emi Agustina, A. C. (2017). Analisis Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Seluma. *Korpus*, 1(1), 39–43.
- Fauziah, A. Y., & Pradipta, R. F. (2018). Implementasi Metode Sosiodrama dalam Mengasah Pelafalan Kalimat Anak Tunarungu Kelas XI. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 4(2), 82–86. <https://doi.org/10.17977/um031v4i12018p082>
- Fauziah, Z., Wahyuningsih, S., & Hafidah, R. (2020). Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 222. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39266>
- Fiah, R. El. (2017). Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- Fitri, R., & Pransiska, R. (2020). Keunggulan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1–12.
- Gazali. (2016). Struktur, Fungsi, dan Nilai Nyanyian Rakyat Kaili. *LITERA*, 15(1), 189–200.
- Hadi, G. K. (2018). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 1 Banjarsari. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 131–137. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.5441>
- Hardini, T. (2015). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 SD Tlompokan 01 - Tuntang. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 120. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p120-135>
- Hartati. (2021). Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Akhlak Terpuji. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 1(1), 2146–2155.
- Interaktif, R. C. A. (2019). *Timun Mas dan Buto Ijo*. Youtube. [https://youtu.be/juEC\\_Q-j9Tw?si=oYeuVZ-afi4hvvUQ](https://youtu.be/juEC_Q-j9Tw?si=oYeuVZ-afi4hvvUQ)
- Islamy, M. I. (2015). Kajian Konseptual Perilaku Prosocial Dalam Perspektif Psikologi Sosial. *J-PIPS*, 2(1), 96–104. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.james.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>
- Jayanti, A. D. (2017). *Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Peningkatan Perilaku Empati Anak Usia Dini Di TK ABA 27 Semarang*.
- Khadijah, Halisah, S., Yani, R., & Daulay, M. (2022). Implementasi Permainan

- Sosiodrama dalam Mengembangkan Perilaku bersedak di RA Darul Fazri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1282–1289.
- Khotim, N. (2014). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Siswa Kelas X TKJ-1 (Teknik Komputer Jaringan 1) SMK Raden Rahmat Mojosari Mojokerto. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 410–418.
- Kusumawardani, C. A., & Soetjningsih, C. H. (2022). Empati dan Perilaku Prosocial Pada Relawan Jogo Tonggo. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(7), 7133–7140.
- Larasati Dewi. (2023). *Pengertian, Jenis, dan Ciri Cerita Rakyat*. Medcom.Id. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/0Kv009lb-cerita-rakyat-adalah-pengertian-jenis-dan-ciri>
- M.Makbul. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian* (Vol. 10).
- Manik. (2014). “Tradisi Lisan Kenduri Sko: Analisis Makna dan Fungsi” dalam Yos Adlis (Eds.) *Antologi Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra*. Jambi : Kantor Bahasa Propinsi Jambi.
- Maryatin, M. (2018). Studi Komparasi Hasil Mendengarkan Cerita Rakyat “Timun Mas” dengan Menggunakan Media Audio dan Tidak Menggunakan Media Nonaudio di SDN 033 Balikpapan. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 19–26. <https://doi.org/10.33654/sti.v3i1.502>
- Melasarianti, L. (2015). Membentuk Karakter Anak Sesuai Prinsip Pancasila Melalui Cerita Rakyat. *Jurnal LINGUA IDEA*, 6(1), 1–12.
- Merdiyatna, Y. Y. (2019). Struktur, Konteks, Dan Fungsi Cerita Rakyat Karangamulyan. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 38–45. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>
- Miftakhul, B. (2015). Upaya Meningkatkan Perilaku Prosocial Melalui Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas VII C SMPN 3 NGidirojo Kab. Pacitan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(4), 1–13.
- Mukhlis, A. (2017). Metakomunikasi Anak Usia Dini: Analisis Dari Permainan Sosial Berpura-Pura. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 14(1), 43–54. <https://doi.org/10.18860/psi.v14i1.6502>
- Nadhifah, A. (2020). Perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun di tk muslimat nu khadijah 1 kertosono nganjuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(9), 573–578. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/16988>
- Nisa, M., Anwar, K., & Auliah, N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa Kelas Vii a Smp Negeri 17 Banjarmasin. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v5i2.2184>
- Noor Ika Widaningsih, Dra. Indriyati Eko P, S.Psi., M. S. (2015). Hubungan Antara

- Empati Dengan Kecenderungan Perilaku Prosocial Perawat di Rumah Sakit Tk III 04.06.03. *Jurnal SPIRITS*, 6(1), 37–44.
- Ochtoviana, R., Fakhriah, & Rahmi. (2020). Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Makro Di Tk It Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(1), 67–76. <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/14247>
- Pakaya, Y., Manay, H., Une, S. S. R., & Hilumalo, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Sosiodrama Pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 131–137. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/1173/598>
- Puji Pangestu, Leny and -, Kamaruddin and Setyonegoro, A. (2022). *Analisis Nilai Moral Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*.
- Puspita, rr sukma dian, & Gumelar, G. (2014). Pengaruh Empati Terhadap Perilaku Prosocial Dalam Sosial Di Jejaring Sosial Twitter. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 3(1), 1–7.
- Putra, M. F. S. J., Daffa, M., & Zakhullu, S. F. (2018). Membangun Rasa Empati Melalui Teknik Sosiodrama Pada Siswa SMP & SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 1(6), 240. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i6.3805>
- Rumaisyah, I. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Dalam Menyampaikan Pidato Persuasif Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas IX.10 SMP Negeri 11 Palembang. *Jurnal Edukasi*, 6(1), 13–24.
- Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mardi Putra 01 Kota Batu. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.19-30>
- Sajaril, A. E. (2019). Analisis Struktural dan Fungsi Sosial dalam Kumpulan Cerita Rakyat Papua Barat. *Dinamis*, 1(12), 68–80. <http://ojs.ustj.ac.id/dinamis/article/download/322/250>
- Setiawan, F. (2020). *Penerapan Metode Sosiodrama atau Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII Di SMP AL-Imam Metro Kibang T. A.*
- Shadiqi, M. A. (2018). Perilaku Prosocial. Dalam A. Pitaloka, Z. Abidin, & M. N. Milla (Eds.). *Buku Psikologi Sosial, Pengantar Teori Dan Penelitian (227-260)*, Jakarta: S, 1–45.
- Sofia, A., & Syafrudin, U. (2019). Pemahaman Guru TK tentang Metode Sosiodrama terhadap Kompetensi Sosial. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(3), 105–112. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i3.39>

- Sugiono, U. (2014). *Profil perilaku anak usia dini dan implikasinya terhadap program bimbingan pribadi sosial*. Bandung: Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta Bandung.
- susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling disekolah (konsep, teori, dan aplikasinya)*. Prenada Media Group.
- Syalafiah, M., & Rima, I. (2020). Teknik Sociodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Komunikasi Interpersonal Siswa Sma. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(3), 80. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i3.4908>
- Syam, A. F. (2015). *Muatan Prosocial Vs Antisocial Dalam Film Kartun Anak Studi Deskriptif Dengan Teknik Analisis Isi Terhadap Film Kartun Doraemon Dalam Periode Liburan Anak*.
- Syukri, M., Rahmah, S., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Sociodrama, M., & Sociodrama, M. (2015). Melalui Metode Sociodrama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(3), 1–12.
- Unique, A. (2016). 濟無No Title No Title No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 4(0), 1–23.
- Wahyuni, S., & Efastri, S. M. (2019). Pendekatan Behavioral (Teknik Reinforcement) Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Iii Kota Pekanbaru. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 136–142. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1753>
- Waryanti, E., Puspitoningrum, E., Violita, D. A., & Muarifin, M. (2021). Struktur Cerita Anak Dalam Cerita Rakyat Timun Mas dan Buto Ijo Dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (Kajian Sastra Anak). *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 12–29.
- Widyastuti, A. (2018). Bahasa Positif Guru Dalam Bimbingan dan Konseling Membentuk Karakter Positif Anak Usia Dini. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 107–115. <https://doi.org/10.26638/jfk.525.2099>
- Wizliyani Agustina, H. I. (2019). Upaya Meningkatkan Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Sociodrama. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 2(2), 149–158.
- Wulandari, A., Chairilisyah, D., & Solfiah, Y. (2019). Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 99–107.
- Wulandari, E., & Satiningsih. (2018). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku prososial pada siswa kelas Xi di Man 1 Tuban. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 5(3), 1–6.

- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96–102. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.621>
- Wulandari, E., & Satiningsih. (2018). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku prososial pada siswa kelas Xi di Man 1 Tuban. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 5(3), 1–6.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96–102. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.621>



## LAMPIRAN

### A. Dongeng Timun Mas dan Buto Ijo

Dongeng Timun Emas dan Buto Ijo menurut (Waryanti et al., 2021 & Interaktif, 2019) sebagai berikut :

Di sebuah desa, seorang perempuan tua bernama Mbok Sarni hidup seorang diri tanpa seorang anak pun yang menemaninya. Mbok Sarni merasa kesepian dan selalu berdoa agar mempunyai anak. Pada suatu hari ketika Mbok Sarni sedang mencari kayu bakar di hutan, Mbok Sarni bertemu dengan Buto Ijo,

Buto Ijo : (Tertawa) hahahahahaha

Buto Ijo : (Marah) Hei nenek, hari ini aku lapar! Aku ingin makan anak manusia, dimana anakmu?

Mbok Sarni : (Takut) ampun Buto Ijo aku tinggal sendirian dan tidak mempunyai anak, aku tidak berbohong! Tolong jangan sakiti aku. (Jujur)

Buto Ijo : (Tertawa) hahahaha

Buto Ijo tiba-tiba memberikan bibit mentimun kepada Mbok Sarni

Buto Ijo : Nek, aku tidak akan menyakitimu, tanamlah biji timun, dua minggu lagi akan menjadi anak. (Berbagi dan Beramal)

Mbok Sarni : (Terkejut) Hah!!! Buto Ijo memberi saya anak? Terima kasih Buto Ijo

Buto Ijo: Nanti kalau timunnya sudah besar, berikan padaku, (tertawa)

Tanpa pikir panjang Mbok Sarni menyetujui syarat Buto Ijo. Mbok Sarni sangat gembira harapannya menjadi kenyataan.

Enam tahun berlalu, Timun Emas tumbuh menjadi gadis cantik, pagi harinya Timun Emas dan Mbok Sarni sedang asik bermain di halaman tiba-tiba terdengar suara langkah kaki Buto Ijo, Buto Ijo datang menagih janjinya kepada Mbok Sarni. Pagi ini Timun Emas sedang bermain dengan teman-temannya.

Mbok Sarni : (dengan riang) Timun, Timun Emas, kamu dimana? Mbok sedang mencarimu.

Tiba-tiba terdengar suara dentuman yang sangat keras, itu adalah suara langkah kaki Buto Ijo, Buto Ijo ingin menagih janji Mbok Sarni. Teman-

teman Timun Mas berlari menyelamatkan diri, namun 6 orang temannya tetap bersama Timun Mas untuk membantu Timun Mas bersembunyi.

Buto Ijo : (Marah) Hai Mbok Sarni, 6 tahun sudah berlalu, mana janjimu!

Mbok Sarni : (Takut) maaf Buto Ijo, sekarang timun emasnya belum jadi, datanglah lusa aku akan serahkan timun emasnya.

Mbok Sarni meminta waktu hingga esok pagi, Mbok Sarni belum bisa merelakan anak kesayangannya. Malam itu seorang pertapa tua datang ke dalam mimpi Mbok Sarni.

Pertapa Tua : Hai Mbok Sarni, jika ingin anakmu selamat suruh Timun Mas lari dari rumah dan membawakan empat benda yaitu bibit timun, jarum suntik, garam dan terasi untuk melawan Buto Ijo. (Membantu).

Mimpi tersebut seperti kenyataan dan seolah menjadi petunjuk bagi Mbok Sarni, anak yang sangat disayanginya mempunyai kesempatan untuk lepas dari raksasa jahat tersebut.

Keesokan harinya Buto Ijo datang kembali untuk menagih janjinya. Kemudian dia mencari Timun Emas dan menemukan Timun Emas sudah berlari ke tengah hutan. Buto Ijo segera berlari mengejar Timun Emas.

Buto Ijo : Timun Emas tunggu aku! aku akan menangkapmu

Timun Emas : (Takut, Menangis) huhuhuhuhu

Teman Timun Mas : Ayo Timun Mas lari, raksasa itu semakin dekat

Timun Emas melemparkan senjata pertamanya yaitu biji timun,

Timun Emas : (Melempar biji timun) jiaaaaa.

Seketika itu Buto Ijo ditelan oleh hutan ketimun yang sangat lebat namun Buto Ijo tetap lolos. Kemudian timun emas itu melemparkan sebuah jarum, jarum itu berubah menjadi bambu yang menusuk Buto Ijo, namun Buto Ijo masih mampu mengejarnya.

Buto Ijo : Hai Timun Mas, tunggu aku, apa kamu pikir kamu bisa mengalahkanku?

Teman Timun Mas : Timun Mas melihat raksasa itu masih aman, kami harus lari

Timun Emas : (Melempar garam) jiaaaaa.

Buto Ijo : (Marah) garam berubah menjadi lautan dan menenggelamkan Buto Ijo, sebelum Buto Ijo bisa menyelamatkan diri, teripang emas melemparkan terasi.

Timun Emas : (Melempar terasi) jiaaaa

Buto Ijo : (Sakit) huaaaaa

Teman Timun Mas : Akhirnya raksasa itu tenggelam dan kami selamat.

Terasnya berubah menjadi lautan lahar yang sangat panas. Buto Ijo tidak mampu berjalan dan tenggelam selamanya.

Dalam cerita rakyat “Timun Emas” dan “Buto Ijo” terdapat beberapa contoh perilaku prososial. Dalam perspektif “Timun Emas”, perilaku prososial terlihat dari tokoh-tokoh yang membantu Timun Emas, seperti pertapa dan nenek tua serta hewan-hewan di hutan yang memberikan perlindungan dan bantuan kepada Timun Emas untuk melarikan diri dari Buto. Ijo. Mereka menunjukkan perilaku prososial dengan membantu dan melindungi Timun Emas dari bahaya.

Sedangkan dari sudut pandang “Buto Ijo”, terdapat contoh perilaku prososial ketika Buto Ijo membantu seorang ibu yang tidak memiliki anak dengan memberikan bibit mentimun yang kemudian menjadi seorang putri bernama Timun Emas. Meski awalnya Buto Ijo menunjukkan tingkah laku yang baik, namun kemudian ia berubah menjadi tokoh antagonis yang berusaha menangkap Timun Emas. Dengan demikian, cerita-cerita rakyat tersebut menggambarkan berbagai contoh perilaku prososial, seperti menolong, bersedekah, berbagi, jujur, kerjasama yang merupakan bagian integral dari jalan cerita dan mengajarkan nilai-nilai positif kepada pembaca atau pendengar cerita.

## B. LEMBAR KERJA

Nama : \_\_\_\_\_ Kelompok : \_\_\_\_\_


### Perilaku Prososial

Pilihlah gambar dibawah ini sesuai dengan petunjuk dibawah ini!

KETERANGAN :  
 1 = sangat tidak penting      3 = penting  
 2 = tidak penting                4 = sangat penting

Seberapa penting berbagi mainan dalam kehidupan sehari-hari ?


1. Berbagi mainan



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting berbagi makanan dalam kehidupan sehari-hari ?


2. Berbagi makanan



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting berbagi cerita dan pengetahuan dengan teman dalam kehidupan sehari-hari ?


3. Berbagi cerita dan pengetahuan dengan teman



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting berbagi alat tulis dalam kehidupan sehari-hari ?

4. Berbagi Alat Tulis



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Nama : \_\_\_\_\_ Kelompok : \_\_\_\_\_


### Perilaku Prososial

Pilihlah gambar dibawah ini sesuai dengan petunjuk dibawah ini!

KETERANGAN :  
 1 = sangat tidak penting      3 = penting  
 2 = tidak penting                4 = sangat penting

Seberapa penting merapikan mainan dalam kehidupan sehari-hari ?


5. Merapikan mainan



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting bekerjasama mengerjakan project dalam kehidupan sehari-hari ?


6. Mengerjakan Project



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting bermain bersama teman dalam kehidupan sehari-hari ?


7. Bermain bersama teman



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting membantu teman dalam kehidupan sehari-hari ?


8. Membantu teman



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting bekerjasama mengerjakan tugas dalam kehidupan sehari-hari ?

9. Kerjasama mengerjakan tugas



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Nama : \_\_\_\_\_ Kelompok : \_\_\_\_\_


### Perilaku Prososial

Pilihlah gambar dibawah ini sesuai dengan petunjuk dibawah ini!

KETERANGAN :  
 1 = sangat tidak penting      3 = penting  
 2 = tidak penting                4 = sangat penting

Seberapa penting tidak curang dalam bermain dalam kehidupan sehari-hari ?


10. Tidak curang dalam bermain



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting menghormati hak teman dalam kehidupan sehari-hari ?


11. Menghormati hak teman



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting berbagi makanan dengan teman tanpa menyembunyikan dalam kehidupan sehari-hari ?


12. Berbagi makanan dengan teman tanpa menyembunyikan



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting mengakui kesalahan jika melakukannya dalam kehidupan sehari-hari ?


13. Mengakui kesalahan jika melakukannya



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting tidak mengambil barang tanpa izin dalam kehidupan sehari-hari ?

14. Tidak mengambil barang tanpa izin dalam kehidupan sehari-hari



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Nama : \_\_\_\_\_ Kelompok : \_\_\_\_\_


### Perilaku Prososial

Pilihlah gambar dibawah ini sesuai dengan petunjuk dibawah ini!

KETERANGAN :  
 1 = sangat tidak penting      3 = penting  
 2 = tidak penting                4 = sangat penting

Seberapa penting anak beribqah dalam kehidupan sehari-hari ?


15. Anak beribqah



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting membantu teman dengan sukarela dalam kehidupan sehari-hari ?


16. Membantu teman dengan sukarela



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting memberi ke orang yang lebih membutuhkan dalam kehidupan sehari-hari ?


17. Memberi ke orang yang lebih membutuhkan



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting memberi pujian kepada teman dalam kehidupan sehari-hari ?


18. Memberi pujian kepada teman



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

Seberapa penting menghargai teman dalam kehidupan sehari-hari ?

19. Menghargai teman



1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

### C. LEMBAR OBSERVASI ANAK

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS ANAK**

Petunjuk : Pengisian skor/milai pada lembar observasi aktivitas anak dibawah ini diisi selama proses kegiatan berlangsung & sesuai dengan pedoman yang dirumuskan

N O	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak																		Jumlah Skor
		Anak mampu berbagi main dengan temanya	Anak mampu bermain dengan teman	Anak mampu menceritakan dengan teman	Anak mampu bekerja dalam kelompok	Anak mampu bekerja dalam proyek	Anak mampu bekerja dalam permainan	Anak dapat diajak bermain	Anak mampu bekerja sama	Anak mampu bekerja sama dengan teman	Anak mampu berbagi makan	Anak mampu berbagi main	Anak tidak curug dalam bermain	Anak memiliki kesukaan	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita	
1.	Kalsha																			
2.	Callia																			
3.	Khansa																			
4.	Hana																			
5.	Haris																			
6.	Angger																			
7.	Faruq																			
8.	Adin																			
9.	Hisyam																			
10.	Abiyu																			

Malang, Mei 2024  
Peneliti, Shabrina Adilah Rafaiyah

### D. DATA HASIL OBSERVASI PRETEST

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS ANAK**

Petunjuk : Pengisian skor/milai pada lembar observasi aktivitas anak dibawah ini diisi selama proses kegiatan berlangsung & sesuai dengan pedoman yang dirumuskan

N O	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak																		Jumlah Skor		
		Anak mampu berbagi main dengan temanya	Anak mampu bermain dengan teman	Anak mampu menceritakan dengan teman	Anak mampu bekerja dalam kelompok	Anak mampu bekerja dalam proyek	Anak mampu bekerja dalam permainan	Anak dapat diajak bermain	Anak mampu bekerja sama	Anak mampu bekerja sama dengan teman	Anak mampu berbagi makan	Anak mampu berbagi main	Anak tidak curug dalam bermain	Anak memiliki kesukaan	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita	Anak mampu bercerita			
1.	Kalsha	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	
2.	Callia	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
3.	Khansa	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
4.	Hana	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
5.	Haris	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	40
6.	Angger	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
7.	Faruq	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
8.	Adin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	37
9.	Hisyam	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	38
10.	Abiyu	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38

Malang, 6 Mei 2024  
Peneliti, Shabrina Adilah Rafaiyah

**E. DATA HASIL OBSERVASI POSTTEST**

Posttest

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS ANAK**

Petunjuk : Pengisian skor/nilai pada lembar observasi aktivitas anak dibawah ini diisi selama proses kegiatan berlangsung & sesuai dengan pedoman yang dirumuskan

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Anak																	Jumlah Skor			
		Anak mampu berbagi mainan dengan temannya	Anak mampu berbagi mainan dengan temannya	Anak mampu meminjamkan alat tulis	Anak mampu bercerita dan mengemukakan pendapatnya	Anak mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas	Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project	Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok	Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan	Anak mampu mengakui kesalahan	Anak mampu berbagi dengan teman tanpa menyombungkan sesuatu	Anak mampu menghormati hak milik temannya	Anak tidak mengambil atau menggunakan barang tanpa izin	Anak tidak curang dalam permainan	Anak memiliki kesadaran berkinerja	Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan	Anak mampu secara sukarela membantu temannya	Anak mampu memberikan pujian atau dukungannya kepada temannya		Anak mampu mengharai temannya		
1.	Kalisha	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	63
2.	Callia	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	62
3.	Khansa	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	68
4.	Hana	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	63
5.	Haris	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	67
6.	Angger	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	66
7.	Faruq	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	63
8.	Adin	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	60
9.	Hisyam	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	65
10.	Abiyu	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	62

Malang, Mei 2024  
Peneliti, Shabrina Adilah Rafaiyah

## F. SURAT IZIN VALIDASI

### - Validitas Instrumen Observasi dan Lembar Kerja



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id) email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

---

Nomor : B-~~203~~ /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 08 Maret 2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.  
**Akhmad Mukhlis, S.Psi, M.A**  
 di -  
 Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Shabrina Adilah Rafaiyah  
 NIM : 200105110053  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Judul Skripsi : Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik  
 Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat  
 Dosen Pembimbing : Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan  
 Fakultas Pendidikan Kependidikan dan Profesi Keguruan  
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
**Muhammad Walid, M.A**  
 NIP. 197308232000031002

- **Validitas Ahli Materi**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-924 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 08 Maret 2024  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
**RIKZA AZHARONA SUSANTI, M.Pd**  
di - Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Shabrina Adilah Rafaiyah  
NIM : 200105110053  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Meningkatkan Keterampilan Prosocial Melalui Teknik  
Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat  
Dosen Pembimbing : Imro'atul Hayyu Erfantinni, M Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**





## G. HASIL PENILAIAN VALIDATOR

### - Hasil Penilaian Validator Instrumen Observasi dan Lembar Kerja

Komentar/Saran :

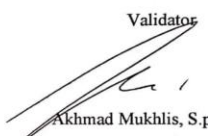
Pengambilan data bersifat observasional, tidak masalah dan lebih dari 2x

6. Kesimpulan Validator  
Setelah mengisi angket instrument validasi diatas tersebut. Maka, dengan ini Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari pernyataan dibawah ini dengan kesesuaian penilaian Bapak/Ibu.

a. Layak/valid digunakan untuk diuji coba tanpa revisi  
 b. Layak/valid digunakan untuk diuji dengan revisi sesuai dengan saran  
 c. Tidak layak/belum valid digunakan untuk diuji coba

Malang, 19 Maret 2024

Validator

  
Akhmad Mukhlis, S.psi, M.A  
NIP. 198502012015031003

CC BY-SA

- Hasil Penilaian Validator Ahli Materi


Dialog dibuat lebih sederhana agar  
mudah dihafalkan anak

5. Kesimpulan Validator

Setelah mengisi angket instrument validasi diatas tersebut. Maka, dengan ini Bapak/ Ibu dimohon untuk melingkari pernyataan dibawah ini dengan kesesuaian penilaian Bapak/ Ibu.

- a. Layak/ valid digunakan untuk diuji coba tanpa revisi
- b. Layak/ valid digunakan untuk diuji coba setelah direvisi sesuai dengan saran
- c. Tidak layak/ belum valid digunakan untuk diuji coba

Malang, 20 Maret 2024

Validator  
  
Rikza Azharona Susanti, M.Pd  
NIP. 19890805201608012017

## H. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 1136/Un.03.1/TL.00.1/03/2024 25 Maret 2024  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala PAUD Griya Ananda  
 di  
 Kabupaten Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Shabrina Adilah Rafaiyah  
 NIM : 200105110053  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024  
 Judul Skripsi : **Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat**  
 Lama Penelitian : **Maret 2024** sampai dengan **Mei 2024** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

## I. UJI NORMALITAS DATA

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%
Posttest	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	38,90	,348	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38,11	
		Upper Bound	39,69	
	5% Trimmed Mean	38,94		
	Median	39,00		
	Variance	1,211		
	Std. Deviation	1,101		
	Minimum	37		
	Maximum	40		
	Range	3		
	Interquartile Range	2		
	Skewness	-,388	,687	
	Kurtosis	-1,236	1,334	
Posttest	Mean	63,60	,846	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61,69	
		Upper Bound	65,51	
	5% Trimmed Mean	63,61		
	Median	63,00		
	Variance	7,156		
	Std. Deviation	2,675		

Minimum	59	
Maximum	68	
Range	9	
Interquartile Range	4	
Skewness	,232	,687
Kurtosis	-,064	1,334

## J. UJI HIPOTESIS

### Hasil Output Uji Hipotesis Wilcoxon

#### Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest			
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5,50	55,00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	10		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	Posttest - Pretest
Z	-2,810 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

## K. JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

7/17/24, 12:31 PM Print Jurnal Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

---

**JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI**

**IDENTITAS MAHASISWA:**

NIM : 200105110053  
 Nama : Shabrina Adilah Rafaiyah  
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Dosen Pembimbing : Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd  
 Judul Skripsi : Meningkatkan Keterampilan Prososial Melalui Teknik Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat di PAUD Griya Ananda Tegalgondo

**JURNAL BIMBINGAN :**

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	12 Oktober 2023	BAB I	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	14 November 2023	BAB I dan BAB III	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	21 November 2023	BAB I	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	26 November 2023	BAB II	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	8 Desember 2023	BAB III	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	1 Maret 2024	revisian bab 1,2,3	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	4 Juli 2024	Bimbingan BAB 4	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	8 Juli 2024	Bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	10 Juli 2024	Revisi Pretest	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	12 Juli 2024	Revisi Bab 4	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	13 Juli 2024	Revisi Bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	15 Juli 2024	Bab 1-5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 15 Juli 2024  
Dosen Pembimbing



<https://piaud.ftk.uin-malang.ac.id/abta/print/bimbingan/106> 1/2

---

7/17/24, 12:31 PM Print Jurnal Bimbingan Skripsi

**Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd**

## L. FOTO/DOKUMENTASI

Link Video :

<https://drive.google.com/drive/folders/13EOzZsTa761OvpWVKBA5mrDj1U9eW-T>

- Dokumentasi Observasi/Survei



- Dokumentasi Pretest



- Dokumentasi Pembacaan Dongeng Timun Mas dan Buto Ijo , dan Pengenalan Tokoh



- **Dokumentasi Mencontohkan peran dan dialog dari masing-masing tokoh**



- **Dokumentasi Penelitian dan Pemberian Perlakuan**





- **Dokumentasi Posttest**



**M. BIODATA MAHASISWA**

**Nama** : Shabrina Adilah Rafaiyah  
**NIM** : 200105110053  
**Tempat Tanggal Lahir** : Ambon, 16 Maret 2003  
**Fakultas/Jurusan/Program Studi** : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
**Tahun Masuk** : 2020  
**Alamat Rumah** : BTN Bukit Permain, Jl Tatanggo Raya  
Namlea, Kab.Buru, Maluku  
**No. Telp** : 082198471153  
**Alamat Email** : [shabrinarafaiyah@gmail.com](mailto:shabrinarafaiyah@gmail.com)

Malang, 16 Juli 2024



Mahasiswa

Shabrina Adilah Rafaiyah