

## MENINGKATKAN PERKEMBANGAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA *SLIME*

SITI RIZKINA ZAIDA

TK. Kemala Bhayangkari 01 Banjarmasin  
e-mail: [sitirizkinazaida@gmail.com](mailto:sitirizkinazaida@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan perilaku prososial anak usia dini melalui aktivitas bermain menggunakan media *slime*, yang dilihat dari kemampuan anak menahan diri agar tidak merebut paksa hak milik orang lain (mendorong, memukul, dsb), kemampuan anak bermain secara individual tanpa mengganggu temannya yang lain, kemampuan anak bekerjasama ketika bermain dan bersedia meminjamkan mainan dengan diberi arahan oleh guru maupun tanpa arahan terlebih dahulu (inisiatif). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan 3 kali pertemuan persiklus yang memuat perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dalam setiap siklusnya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 2-4 tahun kelas kelompok bermain di TK. Kemala Bhayangkari 01 Banjarmasin yang berjumlah 15 orang anak. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya perkembangan perilaku prososial anak melalui aktivitas bermain menggunakan media *slime* yang terlihat pada tahap prasurvey status berkembang sangat baik sebesar 0% dan belum berkembang sebesar 53%. Kemudian pada siklus 1 status berkembang sangat baik meningkat menjadi 13% dan pada siklus 2 semakin meningkat dengan presentase sebesar 33%.

**Kata Kunci:** Media Slime, Perilaku Prososial, Anak Usia Dini

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the development of prosocial behavior in early childhood through playing activities using slime media, which can be seen from the child's ability to refrain from seizing other people's property (pushing, hitting, etc.), the child's ability to play individually without disturbing other friends, the ability of children to work together when playing and are willing to lend toys with directions from the teacher or without prior direction (initiative). This research is a classroom action research carried out for 2 cycles with 3 cycle meetings which contain planning, action, observation and reflection in each cycle. The subjects in this study were children aged 2-4 years in playgroup classes in kindergarten. Kemala Bhayangkari 01 Banjarmasin with a total of 15 children. The results of this study are the increased development of children's prosocial behavior through playing activities using slime media which can be seen at the pre-survey stage the status is very well developed by 0% and not yet developed by 53%. Then in cycle 1 the very well developed status increased to 13% and in cycle 2 it increased with a percentage of 33%.

**Keywords:** Media Slime, Prosocial Behavior, Early Childhood

### PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bab IV pasal 10 ayat (6) menyatakan bahwa perilaku prososial anak dilihat dari kemampuan bermain bersama teman sebaya, memahami perasaan, merespon, sikap berbagi, serta sikap menghargai orang lain dari segi hak maupun pendapat; memiliki sikap kooperatif, toleran, dan bersikap sopan. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014) Pentingnya standar ideal perilaku prososial pada anak usia dini tersebut kerap kali berbanding terbalik dengan fakta yang terjadi di lapangan, dimana fakta

mengenai karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini yang salah satunya adalah egosentris menjadi pemicu terkendalanya perkembangan perilaku prososial anak.

Kenyataan mengenai perilaku prososial anak yang rendah ini terjadi di TK. Kemala Bhayangkari 01 Banjarmasin, dimana anak seringkali memperebutkan sesuatu, kurang sabar menunggu giliran yang dapat mengakibatkan saling dorong antar anak, kurangnya rasa empati seperti membantu menolong teman, sikap kerjasama tidak berkembang, bahkan terdapat beberapa anak yang cenderung pilih-pilih untuk berteman. Hal ini disebabkan seringnya melakukan kegiatan yang bersifat individual dan metode yang digunakan hanya sekedar memberi nasihat jika anak sedang berebut mainan sehingga perilaku prososial anak kurang terstimulus.

Kondisi tersebut perlu diatasi dengan memberikan sebuah stimulus perkembangan prososial anak yang dilakukan secara kreatif agar perilaku prososial anak dapat meningkat dan anak akan terbiasa sejak dini dalam hal berperilaku dan berinteraksi sosial dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan bermain, karena bermain adalah dunia anak yang menyenangkan. Aktivitas bermain seperti halnya yang dikemukakan oleh Parten merupakan kegiatan yang dijadikan sebagai sarana dalam bersosialisasi dan anak mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengungkapkan perasaan, berkreasi serta belajar dengan cara yang mengasikkan (M., 2019, hlm. 8).

Salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan penggunaan media *slime*. Sebagaimana penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa salah satu manfaat bermain *slime* adalah dapat membuat perasaan anak lebih bahagia, seperti pada kegiatan anak bermain *slime* anak terlihat sangat antusias bermain yang terlihat dari canda tawa mereka ketika mereka merasa gembira. Hal ini karena dengan bermain *slime* dapat membantu produksi hormon endorfin yang bisa membuat suasana hati anak lebih bahagia. Selain itu, manfaat lainnya adalah dapat membantu menyalurkan emosi anak, peningkatan konsentrasi, membantu mengekspresikan diri, sarana efektif melepaskan jenuh, membentuk kreatifitas serta peningkatan kemampuan diri anak (Marni dkk., 2021, hlm. 34–35).

Media ini sangat sederhana yang terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan dan tentunya sangat aman untuk anak usia dini bahkan ramah lingkungan. Selain itu, media *slime* juga dapat dikreasikan dengan berbagai warna dan dapat dicampur dengan memasukkan benda-benda kecil maupun besar seperti berbagai jenis biji-bijian atau benda lainnya sesuai keinginan agar lebih menarik.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan media *slime* berupa bahan yang ramah dengan anak artinya tidak berbahaya jika dimainkan oleh anak, bahan-bahan tersebut adalah tepung tapioka, pewarna makanan, air, dan benda kecil serta biji-bijian yang akan dimasukkan ke dalam *slime* yakni kancing baju, mainan bentuk bunga, miniatur buah-buahan, biji salak, biji jagung, dan biji kacang hijau. Sedangkan alat yang digunakan adalah botol air mineral bekas, panci, kompor dan spatula. Teknik pembuatan *slime* dilakukan dengan cara mencampurkan bahan berupa tepung tapioka dengan air ke dalam panci untuk direbus kemudian diaduk agar tercampur rata. Setelah bahan tercampur lalu memasukkan pewarna makanan dan tunggu hingga bahan rebusan mulai mendidih dan cairannya mulai mengental, selama merebus selalu mengaduk bahan agar tidak menggumpal. Setelah *slime* berada pada tingkat kekentalan yang diinginkan, waktunya untuk menuang ke dalam wadah yang digunakan untuk bermain seperti nampan dan memasukkan benda-benda yang telah disiapkan sebelumnya.

Sedangkan aktivitas bermain *slime* dilakukan dengan peraturan anak memasukkan adonan *slime* ke dalam mangkok dan memilah benda-benda yang ada di dalamnya untuk dimasukkan ke dalam botol. Aktivitas ini dilakukan anak bersama-sama agar dapat berbaaur dengan temannya dan formasi duduk mengelilingi adonan *slime* yang telah disiapkan, sehingga diharapkan perilaku prososial anak dapat terstimulus ketika mereka bermain *slime* bersama.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial anak yang masih rendah. Subjek penelitian adalah murid TK. Kemala Bhayangkari 01 Banjarmasin pada kelas Kelompok Bermain yang berjumlah 15 orang dengan rentang usia antara 2-3 tahun sebanyak 3 orang dan 3-4 tahun sebanyak 12 orang. Pemilihan subjek atas dasar alasan peneliti memegang kelas Kelompok Bermain sehingga terlibat langsung dalam penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian terdiri atas 2 siklus dengan 3 kali pertemuan persiklus yang setiap siklusnya meliputi tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Sebelum memulai siklus I, peneliti melakukan prasurvei terhadap perkembangan prososial anak. Hasil dari prasurvei tersebut menyatakan bahwa presentase perilaku prososial anak berada dalam kategori BB (belum berkembang) sebesar 53%, MB (mulai berkembang) sebesar 27%, BSH (berkembang sesuai harapan) sebesar 20% dan BSB (berkembang sangat baik) masih berada pada presentasi sebesar 0%. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memulai tindakan pada siklus I yang diawali dengan perencanaan yakni identifikasi masalah dan penetapan gagasan untuk memecahkan masalah, kemudian tindakan dan pengamatan yang dilakukan dengan observasi dan monitoring kegiatan. Setelah itu peneliti melakukan suatu upaya untuk mengevaluasi hasil berdasarkan refleksi untuk dilakukan perbaikan tindakan. Kemudian begitupun kegiatan pada siklus II berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya yang ditujukan untuk menguatkan hasil. Namun, pada siklus II ini memiliki bermacam modifikasi atau tambahan perbaikan dari kegiatan sebelumnya untuk memperbaiki hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I.

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan indikator penilaian perilaku prososial, kemudian nilai tersebut diolah untuk dikonversi menjadi skala ordinal atau bertingkat berdasarkan konsep ZPD (*Zone Proximal of Development*), (Jaya, 2019, hlm. 81–82) untuk memudahkan peneliti dalam pengolahan hasil penilaian anak seperti pada tabel di bawah ini:

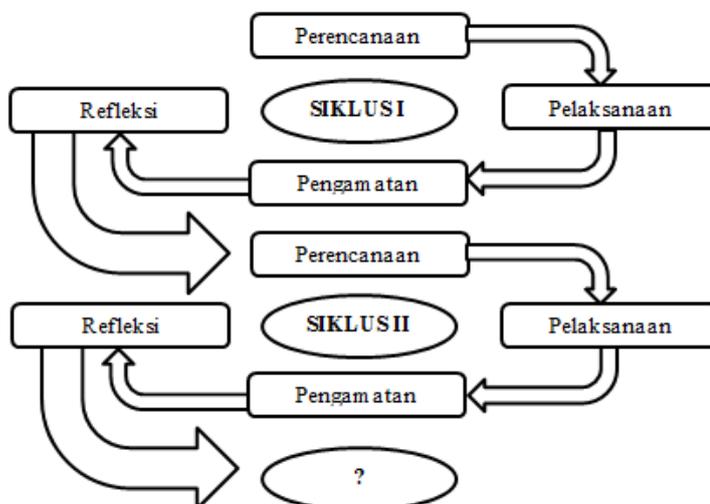
**Tabel 1. Kategori Status Perkembangan Prososial Anak**

	Status Perkembangan	Skor	Rentangan Rata-Rata
BB	Belum Berkembang Anak merebut secara paksa benda yang dipegang temannya ketika bermain (mendorong, memukul, dsb)	1	1 – 1,75
MB	Mulai Berkembang Anak dapat bermain secara individual tanpa mengganggu temannya yang lain	2	1,76 – 2,5
BSH	Sesuai Harapan Anak mampu bekerjasama ketika bermain dan bersedia meminjamkan mainan dengan diberi arahan oleh guru	3	2,6 – 3,25
BSB	Berkembang Sangat Baik Anak mampu bekerjasama dengan teman ketika bermain dan bersedia meminjamkan mainan tanpa diberi pengertian terlebih dahulu	4	3,26 – 4

Setelah dilakukan perhitungan hasil frekuensi dengan rumus:

$$N \text{ (Nilai Akhir)} = \frac{Jlh \text{ anak}}{Jlh \text{ seluruh anak}} \times 100.$$

Berikut skema yang menggambarkan kegiatan penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Skema Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

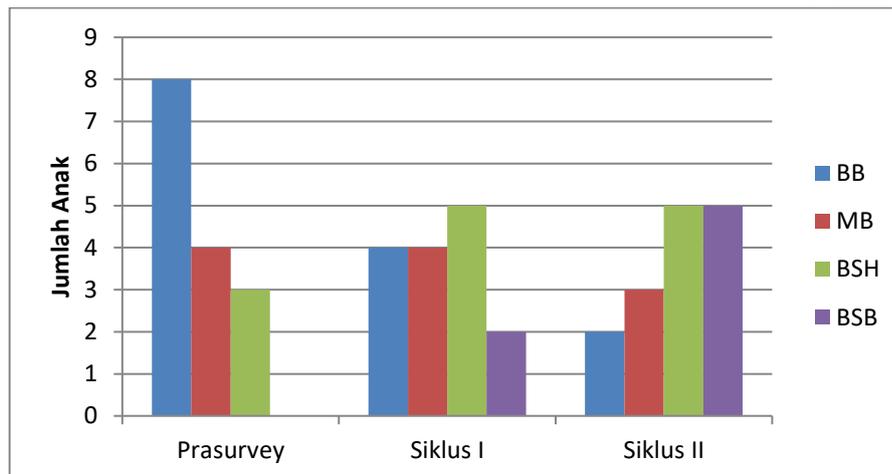
### Hasil

Penelitian ini tentang perkembangan perilaku prososial anak usia dini melalui bermain dengan menggunakan media *slime* di TK. Kemala Bhayangkari Banjarmasin pada kelas Kelompok Bermain dengan rentang usia antara 2-4 tahun yang berjumlah 15 orang anak dan terdiri atas 3 laki-laki dan 12 perempuan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Perkembangan Prososial Anak

Status Perkembangan	Prasurvey		Siklus I		Siklus II		Ket.
	F	%	F	%	F	%	
1. BB (belum berkembang)	8	53%	4	27%	2	13%	Turun
2. MB (mulai berkembang)	4	27%	4	27%	3	20%	Turun
3. BSH (berkembang sesuai harapan)	3	20%	5	33%	5	33%	Naik
4. BSB (berkembang sangat baik)	0	0%	2	13%	5	33%	Naik
<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari rata-rata frekuensi perkembangan perilaku prososial anak usia dini melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media *slime* menyatakan bahwa status perkembangan perilaku prososial anak mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari prasurvey (sebelum dilakukan tindakan) tidak ada anak yang berada pada status berkembang sangat baik yakni dengan presentase 0% dan masih banyak anak yang tergolong mempunyai perilaku prososial rendah yang terlihat dari status belum berkembang berjumlah 8 orang anak dengan presentase sebesar 53%. Sedangkan pada siklus I. status berkembang sangat baik meningkat menjadi 13% dan pada siklus II semakin meningkat dengan nilai sebesar 33%. Agar lebih mudah dimengerti, berikut ditampilkan grafik hasil penilaian terhadap perkembangan perilaku prososial anak usia dini yang menggunakan media *slime*:



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Perkembangan Prososial Anak

### Pembahasan

Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PADU) membatasi makna anak usia dini berada pada rentang 0-6 tahun yang berarti dari lahir hingga masa taman kanak-kanak berakhir. Dengan kata lain, pengertian anak usia dini mencakup anak yang masih diasuh orang tua, anak yang sedang ada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), kelompok bermain dan taman kanak-kanak. (Susanto, 2021, hlm. 1) pada tahap ini sangat penting untuk diberikan pendidikan guna memaksimalkan perkembangan dan potensi yang ada pada diri anak usia dini.

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 (Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021) tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 5 ayat (2) menyatakan bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup: nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. (Salinan PP Nomor 4 tahun 2022, hlm. 3) Selain itu, perlu diketahui juga bahwa anak usia dini memiliki berbagai ciri khas atau karakteristik seperti tingginya rasa ingin tahu akan sesuatu atau disebut juga sebagai individu penjelajah, imajinasinya sangat kuat, pembelajar yang ulung namun daya waktu konsentrasinya sangat pendek, beragamnya emosi yang muncul pada diri anak seperti marah, sedih, gembira, iri, takut dan sebagainya, serta tidak ketinggalan ciri anak yang memiliki sifat egosentris yang tinggi.

Tentunya beberapa karakteristik tersebut selain dapat mendorong tetapi juga dapat menghambat proses stimulasi perkembangan anak, seperti sifat egosentris yang sampai sekarang menjadi salah satu penyebab sulitnya untuk meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak yang salah satu indikatornya adalah perilaku prososial. Perilaku prososial sebagaimana di defenisikan oleh Daniel Bar-Tal adalah perilaku yang dilakukan untuk membantu orang lain secara sukarela, menolong orang lain, reward eksternal, serta perilaku tersebut ditujukan untuk orang lain (Desmita, 2009). Beberapa perilaku prososial seperti yang telah diungkapkan oleh Eisenberg dan Mussen adalah bersedia berbagi (*sharing*), menolong (*helping*), kedermawanan (*generosity*) kerjasama (*cooperating*), jujur (*honestly*) dan menyumbang (*danting*). (Dayakisni & Hudaniah, 2009, hlm. 175)

Sebagaimana penjelasan sebelumnya salah satu perilaku prososial adalah bersedia untuk bekerja sama, jika anak tidak terbiasa untuk berkerjasama dengan baik maka akan berakibat pada proses anak dalam menyesuaikan diri, baik dalam segi akademik maupun kehidupan sosial. (Fitria dkk., t.t., hlm. 127) Perilaku prososial sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, oleh karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Salah satu upaya tersebut dapat dilakukan dengan aktivitas bermain karena prinsip pendidikan

anak usia dini adalah melalui sarana bermain. Penerapan aktivitas bermain sangat bermanfaat karena dengan itu anak belajar berinteraksi, bekerjasama, berbagi, dan bersikap toleransi dengan temannya atau orang lain.(Annisa & Djamas, 2021, hlm. 44)

Penerapan aktivitas bermain menggunakan media *slime* untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini ternyata memberikan pengaruh yang baik, hal ini terlihat dari meningkatnya persentase status perkembangan anak BSB (berkembang sangat baik) dari tahap prasurvey 0% menuju angka 13% pada siklus I dan semakin meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 33%.

Pada tahap prasurvey, peneliti hanya melihat dan menilai perkembangan perilaku prososial anak tanpa melakukan tindakan apapun. Kemudian pada siklus I, mulai dilakukan tahap perencanaan yakni menentukan permasalahan dan mencari solusi dengan memilih metode yang akan digunakan. Kemudian pada tahap berikutnya dilakukan tindakan dengan menggunakan media *slime* dalam aktivitas bermain anak. Aktivitas dilakukan dengan cara membuat formasi duduk anak secara melingkar dan meletakkan *slime* di tengah-tengah mereka untuk dimainkan bersama-sama, setiap anak akan diberi gelas untuk memasukkan adonan slime dan memilah benda-benda yang ada dalam adonan *slime* ke dalam gelas. Pada siklus ini, perkembangan perilaku prososial anak mulai meningkat yang terlihat dari 2 orang anak berada pada status berkembang sangat baik dengan presentase sebesar 13%. Status berkembang sesuai harapan yang awalnya hanya terdapat 3 orang anak dengan presentase sebesar 20% meningkat menjadi 5 orang anak atau setara dengan 33%. Serta status belum berkembang dan mulai berkembang masing-masing mengalami penurunan menjadi 4 orang anak dengan presentase 27%.

Namun, peneliti masih belum merasa puas dengan hasil tersebut sehingga dilakukan tindakan untuk lebih meningkatkan perilaku prososial anak. Pada siklus I, aktivitas bermain *slime* dilakukan dengan membagi gelas pada setiap anak dan masih terdapat anak yang saling merebut adonan *slime* untuk dimasukkan ke dalam wadah yang masing-masing anak pegang. Oleh karena itu, peneliti mengganti peraturan bermain dengan mengelompokkan setiap anak yang berisi 3 anak dalam setiap kelompoknya. Setiap kelompok anak diberi 1 wadah untuk diisi adonan *slime* dan pengelompokkan juga dilakukan dengan teknik rangkap usia (yang lebih muda dikelompokkan dengan yang lebih tua) serta memperhatikan *gender* anak (anak laki-laki dikelompokkan dengan anak perempuan).

Perubahan aturan bermain ini adalah berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa perilaku prososial anak melalui pengelompokkan usia dalam pengelolaan kelas hasilnya sangat baik, timbulnya perilaku berteman, saling berbagi, menolong, kerjasama dan perilaku peduli terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya dengan rentang usia antara 3-6 tahun. Kelompok usia rangkap dapat membantu perkembangan anak karena sebagai panutan bagi temannya yang lain. Selain itu, faktor lainnya yang berpengaruh terhadap perilaku prososial dalam metode pengelompokkan usia rangkap adalah *gender*, hal ini disebabkan oleh perilaku prososial ketika berinteraksi dengan temannya pada anak perempuan terlihat lebih sering dari pada anak laki-laki.(Matondang, 2017, hlm. 45–46)

Setelah dilakukan tindakan dan refleksi pada siklus I, hasil perkembangan perilaku prososial anak pada siklus II semakin meningkat sebesar 33% dengan jumlah anak sebanyak 5 orang, berkembang sesuai harapan berada pada persentase yang sama dengan siklus I yakni 33%, status mulai berkembang menurun dengan semakin sedikitnya anak berada pada status ini yakni sebanyak 3 orang atau setara dengan persentase sebesar 20%, begitupun status perkembangan prososial anak dengan indikator belum berkembang menunjukkan penurunan terhadap jumlah anak yakni hanya terdapat 2 orang anak yang memiliki perilaku prososial yang sangat rendah yakni dengan persentase sebesar 13%.

## KESIMPULAN

Sebelum melakukan penelitian, perilaku prososial anak usia 2-4 tahun di TK. Kemala Bhayangkari Banjarmasin pada penilaian prasurvei sangat rendah dengan tidak ada anak yang berada pada status berkembang sangat baik (BSB) yakni dengan presentase 0% dan masih banyak anak yang tergolong mempunyai perilaku prososial rendah yang terlihat dari status belum berkembang (BB) berjumlah 8 orang anak dengan presentase sebesar 53%. Sedangkan pada siklus I. status berkembang sangat baik meningkat menjadi 13% dan pada siklus II semakin meningkat dengan nilai sebesar 33%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang menggunakan media *slime* dapat membantu meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. UMM Press.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Fitria, Utomo, H. B., & Dwiyantri, L. (t.t.). Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 7(2). <http://jurnaluntirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>
- Jaya, P. R. P. (2019). Pengolahan Hasil Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76–83. <https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137*.
- M., F. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Marni, H.s, A. K., & Setiawati, D. (2021). Belajar Membuat Slime Bersama Anak-anak dalam Mengisi Kegiatan Belajar Daring di Desa Kiringan, Boyolali. *JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA*, 2(09), Art. 09.
- Matondang, E. S. (2017). Perilaku Prososial (Prosocial Behavior) Anak Usia Dini dan Pengelolaan Kelas Melalui Pengelompokan Usia Rangkap (Multiage Grouping). *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 34. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i1.5120>
- Salinan PP Nomor 4 tahun 2022.pdf. (t.t.).
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.