

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TONG MALI MALIATONG DALAM MENGOPTIMALKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

Oleh:

Erni Choeroni¹

Email: ernikhoeroni112@gmail.com

Fanny Rizkiyani²

Email: fanny.rizkiyani@uninus.ac.id

Dianti Yunia Sari³

Email: diantiyuniasari@uninus.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih belum optimalnya perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Islam Baitussalam dan TKQ Al-Abror. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku prososial anak usia dini, upaya guru dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini, dan efektivitas permainan tradisional Tong Mali Maliatong dalam upaya menstimulus perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengungkapkan: 1) kondisi perilaku prososial anak melalui permainan tradisional Tong Mali Maliatong mengalami perkembangan yang optimal, 2) upaya guru dalam menstimulus perilaku prososial melalui permainan Tong Mali Maliatong dengan memberikan, reward dan pujian, juga games kepada anak agar anak termotivasi dalam mengembangkan perilaku prososial, 3) faktor pendukung keberhasilan peran guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan pada saat di rumah atau pun di sekolah, 4) Kesesuaian antara pencapaian perilaku prososial anak usia 5-6 tahun dengan standar yang berlaku setelah diberikan stimulus melalui permainan tradisional di TK Islam Baitussalam dan TKQ Al-Abror sudah berjalan baik dan optimal.

Kata Kunci: Perilaku Prososial, Permainan Tradisional Tong Mali Maliatong

PENDAHULUAN

Anak yang telah memasuki dunia pendidikan khususnya PAUD akan berinteraksi dengan lingkungan sekitar dimana mereka berada, mampu untuk berinteraksi maupun berkomunikasi dengan teman sebayanya, guru maupun masyarakat sekitarnya. lingkungan social menjadi tempat bersosialisasi lebih luas setelah lingkungan keluarga. Anak usia taman kanak-kanak (5-6 tahun) dengan. Di lingkungan sosial ini anak memperoleh kemampuan berperilaku, mampu bersosialisasi dan dapat menyesuaikan diri dengan teman kelompok sebaya serta mereka dapat belajar bekerjasama dalam kegiatan bermain. Dalam pendidikan anak usia dini anak belajar saat bersosialisasi. Perilaku prososial merupakan salah satu dasar perkembangan yang harus dimiliki oleh anak. Anak usia dini perlu ditanamkan perilaku prososial seperti menolong, membantu, berbagi, berempati, bersikap toleransi, sopan santun dan perilaku positif lainnya. Menurut Papalia, et al (2009) perilaku prososial (*prosocial behaviour*) adalah segala perilaku sukarela yang ditunjukkan untuk membantu orang lain. Perilaku prososial juga diartikan sebagai setiap kesukarelaan, tindakan yang disengaja untuk memberikan hasil yang positif atau bermanfaat bagi penerima (the recipient) terlepas apakah tindakan tersebut memiliki nilai harga, tidak berdampak apapun atau malah menguntungkan bagi pemberi (the donor) Grusec, Davidov, & Lundell dalam Elhafiz, Naully, Fauzia dkk (2018).

Perilaku prososial perlu ditumbuhkan pada anak sejak dini. Dalam prosesnya, perilaku prososial dapat distimulasi melalui berbagai kegiatan baik itu melibatkan anak secara aktif maupun pasif seperti bekerjasama (*cooperating*), menghargai (*altruism*) teman, berbagi (*sharing*) dan membantu (*helping other*) kepada orang lain. Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada anak usia 5-6 tahun Di TK Islam Baitussalam dan TKQ Al-Abror memiliki perilaku prososial yang rendah. Kegiatan Pembelajaran bersifat individual. Oleh karena itu guru dapat mengoptimalkan seluruh perkembangan anak melalui

pembelajaran yang menarik dengan menggunakan permainan. Permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan perilaku prososial anak adalah permainan tradisional.

Melalui permainan tradisional semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal, termasuk perilaku prososial anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Serly (2014) perilaku prososial dapat ditingkatkan dengan cara memberikan hadiah, reward, dan pujian serta memberikan game atau permainan. Guru dapat membimbing dan memberikan arahan kepada anak dengan cara membuat game atau permainan tentang membangun perilaku prososial pada anak, misalnya dengan membuat permainan yang membutuhkan kerjasama yang baik antara pemain. Menurut penelitian Khasanah, et .al. penelitian tentang permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini yang hasilnya menunjukkan bahwa permainan tradisional tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar (fisik-motorik, kognitif, social-emosional dan bahasa).

Hapidin dan Yenina juga meneliti tentang pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini yang hasilnya menunjukkan bahwa permainan tradisional edukatif akan membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistic dan terintegrasi serta terbangunnya karakter positif (Hapidin, 2016). Berdasarkan hasil penelitian di atas jelas bahwa permainan tradisional menstimulus seluruh aspek bahkan termasuk karakter dan perilaku prososial anak.

Kajian Teori

a. Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran yang telah

ditentukan. kegiatan yang dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan tentunya mempunyai pengertian bahwa aktivitas tersebut dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan yang matang baik dari segi waktu, biaya maupun keterlibatan sumber daya manusianya.

Tingkat efektivitas dapat dilihat dan dinilai dari hasil yang telah dicapai, apabila hasil yang dicapai sesuai atau mencapai target sasaran yang telah ditentukan sebelumnya, maka hal itu dapat dikatakan efektif. Namun sebaliknya dapat dikatakan tidak efektif apabila hasil yang didapat tidak sesuai dengan target sasaran yang telah ditentukan. Untuk itu diperlukan suatu indikator atau ukuran untuk melihat tingkat efektivitas. Ukuran efektivitas dapat dilihat dari beberapa indikator efektivitas (Makmur, 2011) yaitu: 1) ketepatan waktu; 2) ketepatan perhitungan biaya; 3) ketepatan dalam pengukuran; 4) ketepatan dalam menentukan pilihan; 5) ketepatan berfikir; 6) ketepatan dalam melakukan perintah; 7) ketepatan dalam menentukan tujuan; dan 8) ketepatan ketepatan sasaran. Berdasarkan uraian indikator efektivitas tersebut dapat dilihat bahwa efektivitas merupakan suatu pengukuran dalam tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dengan menggunakan ukuran-ukuran ketepatan efektivitas dimana suatu target atau sasaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

b. Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk aktivitas bermain. Aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak dan melalui bermain anak dapat belajar memahami kehidupan dan orang-orang disekitarnya. Jackman (2001) menuturkan kegiatan bermain sebagai sebuah sikap yang didalamnya mengandung motivasi diri, bebas menentukan pilihan, berorientasi pada proses, dan menyenangkan. Lebih dari itu, bermain merupakan aktifitas yang alami bagi anak-anak. Menurut Fromberg

(Musthafa:2013) Bermain pada anak usia dini memiliki sifat dasar berikut:

- a. simbolik, karena bermain mempresentasikan dunia nyata melalui perilaku “seolah-olah” dan “seandainya”,
- b. bermakna, karena bermain mengaitkan atau berkaitan dengan pengalaman,
- c. aktif, karena anak-anak melakukan aneka hal,
- d. menyenangkan, bahkan ketika anak-anak sedang serius menjalani suatu kegiatan,
- e. sukarela dan termotivasi dari dalam, apakah dengan semangat ingin tahu, menguasai, mengaitkan, atau semangat lainnya,
- f. digerakkan aturan, apakah aturan tersebut dinyatakan secara implisit ataupun eksplisit.

Pada kegiatan bermain tentunya ada langkah-langkah atau tahapan permainan. Permainan merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan untuk melepaskan energy yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan rasa tanggungjawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan kreatifitas anak. Melalui permainan anak mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran secara tidak langsung. Permainan membawa dampak yang baik bagi perkembangan anak. Anak dapat memperoleh pengalaman-pengalaman bermain yang membantu mereka untuk berinteraksi, bersosialisasi, berfikir, bekerjasama dan menciptakan lingkungan yang kondusif.

Permainan mempunyai peran penting terhadap perkembangan anak. Anak dapat belajar bekerjasama, berbagi, menolong dan dapat mempelajari keterampilan social. Permainan pada anak usia dini haruslah bias membuat anak merasa senang dan berminat untuk melakukannya. Metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak usai dini adalah metode pembelajaran yang terdapat pola permainan yang bernuansa social yaitu adanya interaksi social dengan teman-teman sebayanya.

Menurut Santrock dalam Ulya (2010) mengatakan bahwa bentuk dari pola permainan social ini diantaranya adalah permainan social dengan teman-teman sebaya, permainan kelompok pura-pura atau sosiodrama, serta permainan seperti berlari, mengejar, melompat, memukul yang dilakukan sambil tertawa dan bercanda.

c. Permainan Tradisional Tong Mali-maliatong

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan tradisional anak menurut Direktorat Nilai Budaya adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun-temurun dari nenek moyang (Utomo dan Ismail, 2019). Melalui permainan tradisional anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat sehingga permainan tradisional dapat menjadi alat sosialisasi anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Tong Mali Maliatong merupakan permainan sunda yang tujuannya untuk menebak benda yang dipegang diantara teman-temannya yang lain, biasanya benda yang jadi tebakannya yaitu kerikil dan sebagainya, yang disembunyikan dalam kepalan tangan anak-anak yang lain kemudian menyanyikannya bersama-sama, ketika bernyanyi anak yang membungkuk bangun dan menebak benda tadi, jika tebakannya benar ada di salah seorang anak, maka anak tersebut yang mendapat giliran harus membungkuk untuk menebak benda itu lagi.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 4-6 orang anak Menurut Chintya's Zone (2018).

Permainan ini hampir sama seperti halnya permainan 'ucing sumput' atau disebut petak umpet dalam bahasa Indonesia (Anggraeni, 2018). Perbedaannya dalam permainan ini yang menjadi kucing harus sujud membungkuk di tengah anak-anak lain yang duduk mengelilingi si kucing. Permainan ini biasanya dilakukan oleh lima orang dengan empat orang sebagai pemain dan satu orang sebagai kucing. Cara Bermainnya sebagai berikut :

- a. kucing menutup mata dan diam dalam posisi sujud;
- b. masing-masing satu tangan pemain diletakkan dipunggung sang kucing;
- c. pemain bernyanyi sambil mengoperkan batu kecil kepada masing-masing tangan (oleh satu orang);
- d. setelah nyanyi selesai batu di simpan di salah satu pemain;
- e. kemudian kucing bangkit dan mencari pemegang batu;
- f. kucing menunjuk salah satu orang (dugaannya) pemegang batu. Kalau benar kucing diganti dengan pemegang batu, tapi kalaupun kucing kembali bersujud dan menutup mata;
- g. pemain kembali bernyanyi dengan menyebutu nama orangnya; dan
- h. jika kucing salah menunjuk lima kali berturut-turut maka kucing dikasih hukuman dengan dikelitik, bernyanyi.

Permainan tradisional Tong Mali Maliatong ini merupakan permainan yang menarik yang dapat digunakan oleh guru untuk mengoptimalkan aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini. permainan ini dapat membentuk kepribadian pemain yang melakukannya seperti meningkatkan kepekaan emosional terhadap sesamanya, berfikir jeli dan teliti, melatih kekompakan dan meningkatkan rasa kebersamaan (Anggraeni, 2018).

d. Perilaku Prososial

Perilaku prososial bagi anak usia dini merupakan sebuah hal yang sangat penting, sehingga mereka dalam kehidupan sehari-harinya dapat mengalami atau merasakan reaksi emosional untuk merasakan penderitaan individu, yang mengarah ke empati untuk memotivasi untuk melakukan perilaku prososial. Hammond (2015) dalam penelitiannya mengenai perilaku prososial anak usia dini mencakup seperti berbagi, membantu, menghibur, dan bekerjasama. Kesimpulannya adalah perilaku prososial merupakan tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar sukarela. Wujud dari perilaku prososial yaitu menolong, kerjasama, membantu, persahabatan dan berbagi. Pada prosesnya perilaku prososial dapat menstimulasi melalui berbagai kegiatan baik itu melibatkan anak secara aktif maupun pasif. Brigham dalam Desmita (2009) mengungkapkan bahwa beberapa perilaku prososial meliputi: altruism, murah hati (charity), persahabatan (friendship), kerjasama (cooperative), menolong (helping), penyelamatan (rescuing), pertolongan darurat oleh orang terdekat (bystander intervention), pengorbanan (sacrificing), berbagi/memberi (sharing). Helm & Turner dalam Kurniati (2016) menjelaskan pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, sebagai berikut : bekerjasama (cooperating), menghargai (altruism), berbagi (sharing), dan membantu (helping other).

Mengingat pentingnya perilaku prososial tersebut maka peran pendidik sangat diperlukan dalam memberi stimulus untuk mengembangkan perilaku prososial anak sejak dini sehingga perkembangan anak tidak ada yang terlewatkan satupun. Eisenberg, et al dalam Papalia (2009) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak usia dini, yaitu: a) keluarga, b) teman sebaya, dan c) guru. Oleh karena itu, orangtua, guru dan teman sebaya sangat mempengaruhi perilaku prososial karena anak dapat melihat dan mencontoh perilaku yang baik atau tidak. Perilaku

prososial anak dapat berkembang seiring dengan tahap perkembangannya, untuk itu perlu adanya pemahaman tentang tahapan perkembangan perilaku prososial anak agar perilaku prososial yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Desmita (2009) mengklasifikasikan perkembangan perilaku prososial sesuai dengan tahapan perkembangan perilaku prososial sebagai berikut: a) *defined reinforcement*, b) *compliance*, c) *internal initiative & concrete reward*, d) *normative behavior*, e) *generalized reciprocity* dan f) *altruistic behavior*. Pada tahap ini perilaku prososial (tindakan menolong) individu dilakukan secara sukarela.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Moleong (2007) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Dalam penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan dan menggambarkan bagaimana permainan tradisional Mali-maliatong dalam menstimulus perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Islam Baitussalam Kecamatan Mandalajati dan TKQ Al-Abror Kecamatan Cibiru Kota Bandung. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Kondisi awal perilaku prososial Anak di TK Islam Baitussalam dan TKQ Al-Abror masih rendah sehingga guru perlu memberikan stimulus untuk mengembangkan perilaku prososial anak. Hal ini terlihat dari awal anak ketika bermain bersama teman sebaya memperlihatkan ekspresi yang berbeda-beda. Ada anak yang merasa senang, ada yang biasa saja bahkan cenderung menyendiri, bahkan

anak merasa malu belum adanya keberanian untuk bermain bersama teman sebayanya, ketika mereka tidak mau bermain pun guru tidak memaksa mereka karena mereka bermain harus sesuai keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari siapapun. Tetapi setelah diberikan stimulus secara berkelanjutan anak-anak merasa senang ketika bermain bersama teman sebaya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Hurlock (1995) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Sementara dalam hal sikap kerjasama menurut hasil wawancara dua guru di sekolah yang berbeda bahwa anak-anak masih rendah dalam sikap kerjasama, mereka harus diberikan motivasi dari guru dan teman-temannya pula. Motivasi yang diberikan bisa melalui permainan atau pun pujian dan games. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut penelitian sherly (2014) bahwa perilaku prososial dapat ditingkatkan dengan cara memberikan hadiah, reward, dan pujian serta memberikan game atau permainan. Selanjutnya sikap saling menghargai menurut Helm & Turner dalam Kurniati (2016) menjelaskan perilaku prososial dapat dilihat dari empat dimensi sebagai berikut : a) anak dapat bekerjasama (cooperating) dengan teman, b) anak mampu menghargai (altruism) teman, baik menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman, c) anak mampu berbagi (sharing) kepada teman, dan d) anak mampu membantu (helping other) kepada orang lain. Berdasarkan wawancara tersebut anak-anak sudah dapat menghargai teman, menghargai pendapat teman, tidak membedakan teman sebaya, anak-anak mau disiplin bahkan ketika guru menjelaskan aturan bermain pun anak-anak dapat menyimak dengan baik.

Upaya guru dalam mengembangkan perilaku prososial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Baitussalam dan TKQ Al-Abror berperan penting dalam mengembangkan

perilaku prososial anak melalui permainan tradisional Mali Malitong ataupun media-media lainnya. dalam hal ini guru dijadikan figure atau model oleh anak-anak apa yang dikatakan dan dilakukan oleh guru akan diikuti dan dipatuhi oleh anak. Ada beberapa upaya atau cara yang dilakukan guru untuk mengembangkan perilaku prososial tersebut diantaranya adalah memilih permainan yang cocok dan menyenangkan bagi anak, adanya bahan atau alat untuk bermain, melihat waktu yang tepat ketika bermain bersama teman sebaya, memberikan ice breaking sehingga anak termotivasi dan memunculkan perilaku prososialnya, memberikan pujian kepada anak. Memberikan pujian kepada anak merupakan perilaku yang baik yang dilakukan oleh guru, mengingat anak-anak sangat suka untuk diberi pujian berupa kata-kata atau dengan pujian yang nyata berbentuk reward atau hadiah. Hal ini sangat penting bagi guru, karena dengan kita memberikan pujian kepada anak, anak akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan bermain, belajar dan mau mengikuti aturan yang diberikan oleh guru tersebut. Hal ini mengacu pada pendapat Desmita (2009) mengklasifikasikan perkembangan perilaku prososial sesuai dengan tahapan perkembangan perilaku prososial sebagai berikut:

- a. *Defined reinforcement*, pada tahap ini perilaku prososial (tindakan menolong) individu didasarkan oleh permintaan atau perintah yang disertai reward atau punishment terlebih dahulu. Perilaku prososial pada tahap ini dituntun oleh pengalaman menyedihkan atau menyenangkan tanpa rasa tanggung jawab, tugas, atau penuh pada otoritas.
- b. *Compliance*, pada tahap ini perilaku prososial (tindakan menolong) individu karena tunduk pada otoritas. Individu belum memiliki inisiatif melakukan pertolongan, tapi tunduk pada permintaan atau perintah dari orang lain yang lebih berkuasa.
- c. *Internal Initiative & Concrete Reward*, pada tahap ini perilaku prososial

(tindakan menolong) individu karena tergantung pada penerimaan reward yang diterima. Individu mampu memutuskan kebutuhannya, orientasi egoistis dan tindakannya dimotivasi oleh keinginan mendapatkan keuntungan atau hadiah untuk memuaskan kebutuhannya. Tindakan menolong dilakukan jika seseorang merasakan kesempatan untuk menerima reward konkrit sebagai balas jasa.

- d. *Normative Behavior*. Pada tahap ini perilaku prososial (tindakan menolong) individu dilakukan untuk memenuhi tuntutan masyarakat. Individu mengetahui berbagai macam tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma masyarakat yang diikuti sanksi positif, serta pelanggaran norma yang diikuti sanksi negatif. Perilaku prososial (tindakan menolong) dilakukan karena diharapkan menjadi orang baik di mata orang lain. Orientasinya mencakup keinginan untuk menerima persetujuan dan menyenangkan orang lain. Harapan reward untuk menolong tidak konkrit namun berarti. Sehingga perilaku prososial (tindakan menolong) individu terjadi karena alasan orang lain akan menyukai atau karena ingin mendapat sebutan sebagai orang baik.
- e. *Generalized reciprocity*, pada tahap ini perilaku prososial (tindakan menolong) individu didasari oleh prinsip-prinsip universal dari pertukaran. Seseorang melakukan perilaku prososial (tindakan menolong) karena percaya kelak ketika ia membutuhkan bantuan akan mendapatkan pertolongan juga. Hal ini sebagai persetujuan timbal balik yang didasarkan kontrak abstrak. Harapan rewardnya non konkrit dan sulit dijelaskan.
- f. *Altruistic Behavior*, pada tahap ini perilaku prososial (tindakan menolong) individu dilakukan secara sukarela. Tindakannya semata-mata hanya bertujuan menolong dan menguntungkan orang lain tanpa mengharapkan hadiah dari luar. Tindakan menolong dilakukan

karena pilihannya sendiri dan didasarkan pada prinsip-prinsip moral. Sepanjang menyangkut keselamatan orang lain, individu dapat menilai kebutuhan orang lain, simpati kepada orang lain yang menderita dan membutuhkan bantuan, dan tidak mengharapkan keuntungan timbal balik untuk tindakannya.

Kesesuaian antara pencapaian perilaku prososial anak usia 5-6 tahun dengan standar yang berlaku setelah diberi stimulus melalui permainan tradisional dikatakan berhasil dan tepat sesuai tujuan. Sehingga efektivitas merupakan suatu kegiatan yang dapat dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal ini apa yang dilakukan guru untuk menstimulus perilaku prososial melalui permainan tradisional efektif. Anak-anak terlihat perubahan perilaku prososial yang baik meskipun tidak semua hanya ada tiga orang anak yang belum berhasil mengembangkan perilaku prososialnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial pada anak-anak yaitu keluarga, teman sebaya dan guru. Guru disekolah secara tidak langsung menjadi faktor yang mendukung dan menghambat perilaku prososial anak karena anak dapat melihat dan mencontoh perilaku yang baik atau tidak. Oleh karena itu guru membuat pembelajaran semenarik mungkin agar tujuan pembelajaran tercapai melalui permainan tradisional Tong Mali Maliatong dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, anak merasa senang bermain dengan teman sebaya, anak-anak mampu bekerjasama, anak menumbuhkan sikap saling menghargai teman, lebih mempererat hubungan antar teman, anak mampu berinteraksi dan beradaptasi dengan teman sebaya. Permainan tradisional Tong Mali Maliatong dapat membentuk kepribadian pemain yang melakukannya seperti meningkatkan kepekaan emosional terhadap sesamanya, berfikir jeli dan teliti, melatih kekompakan dan meningkatkan rasa kebersamaan Anggareni (2018).

SIMPULAN

Perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Islam Baitusalam dan TKQ Al-Abror mengalami perubahan seperti anak senang bermain dengan teman sebaya, anak dapat bersikap kooperatif dengan teman sebaya, anak mampu menunggu giliran saat bergantian bermain, anak dapat saling menghargai hak/pendapat teman dan anak mau membantu dalam melakukan permainan. Setelah diberikan kegiatan main melalui permainan tradisional Tong Mali Maliatong. Upaya guru melalui pemilihan permainan tradisional ini sangat membantu dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Pada permainan tradisional ini guru juga memberikan games, reward dan pujian agar anak lebih termotivasi dan mampu mengoptimalkan perilaku prososialnya. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam rangka memberikan dukungan serta bimbingan pada anak. Kesesuaian antara pencapaian perilaku prososial anak usia 5-6 tahun dengan standar yang berlaku sudah berjalan dengan baik dan permainan Tong Mali Maliatong ini dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang dapat menstimulus perilaku prososial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini N, S.(2017). Pengembangan Perilaku Prososial Melalui Aktivitas Permainan Tradisional (studi kasus pada anak kelompok B TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan). Lampung: Universitas Lampung.
- Cintya's Zone. (2018). Permainan Tradisional Jawa Barat.
- Desmita. (2016). Psikologi Perkembangan. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Elhafiz, S, Naully M, Fauzia R dkk. (2018). Psikologi Sosial : Pengantar dalam Teori dan Penelitian. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hapidin &Yenina, (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 10 Edisi 2. DOI: <https://doi.org/10.21009/JPUD.102.01>
- Hurlock, Elizabeth. (1995). Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
- Jackman, H. (2001). *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World*. Second Edition. USA: Delmar Thomson Learning
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Prenadamedia Grup. Jakarta.
- Moleong, L. J.(2011). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Makmur. (2011). Efektivitas Kebijakan Kelembagaan Pengawasan. Bandung: Refika Aditama.
- Musthafa, B. (2013). Literasi Dini dan Literasi Remaja: Teori, Konsep, dan Praktik. Bandung: Center for Research on Education and Socio-cultural Transformation (CREST).
- Papalia, D.E. 2009. *Human Development*, edisi 10. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ruswandi, A, (2018), *Membelajarkan Pendidikan Islami Bagi Anak*, Bandung, FKIP Uninus.
- Serly. (2014). Studi Tentang Perilaku Prososial dan Penanganan Konselor terhadap Perilaku Unsosial Pada Anak Usia Dini di TK Islam Surabaya. Jurnal BK Unesa.[Online]. Tersedia di <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bkunesa/article/view/4452>. [diakses 12 Juli 2017].
- Ulya, H. (2010). Pengaruh Sociodrama Terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Prasekolah di TK ABA Pringwulung Desok Sleman. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Utomo & Ismail.(2019). Permainan Tradisional Media Stimulus & Intervensi

AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus). Pustaka Banua. Bandung.