



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1082-1092

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2056

## **Digitalisasi Warisan Budaya: Studi Kualitatif Penumbuhan Sikap Prososial Anak Melalui Animasi Permainan Tradisional**

**Rahmi Taqwa<sup>1</sup>, Nurhafizah<sup>2</sup>, Yaswinda<sup>3</sup> dan Nenny Mahyuddin<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang*

**ABSTRAK.** Pengembangan perilaku prososial anak usia dini merupakan aspek penting dalam membentuk kemampuan sosial anak sejak masa keemasan. Namun, hasil observasi awal di beberapa Taman Kanak-kanak menunjukkan bahwa perilaku prososial anak, seperti empati, kerja sama, berbagi, dan kepedulian terhadap teman, belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran digitalisasi warisan budaya melalui media video animasi permainan tradisional dalam menumbuhkan sikap prososial anak di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian meliputi 10 orang anak kelompok B dan 3 orang guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi permainan tradisional mampu menarik perhatian anak, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta menstimulasi munculnya perilaku prososial seperti empati, kerja sama, berbagi, dan tolong-menolong. Media ini juga dinilai guru sebagai sarana yang efektif untuk mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan pembelajaran yang sesuai perkembangan anak usia dini.

**Kata Kunci :** Sikap Prososial; Video Animasi; Permainan Tradisional; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** The development of prosocial behavior in early childhood is an important aspect in shaping children's social skills from their golden age. However, initial observations in several kindergartens indicate that children's prosocial behaviors, such as empathy, cooperation, sharing, and caring for friends, have not yet developed optimally. This research aims to describe the role of digitalizing cultural heritage thru animated video media of traditional games in fostering prosocial attitudes in kindergarten children. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. The research subjects included 10 children and 3 teachers and school principals. Data collection techniques were carried out thru observation, interviews, questionnaires, and documentation, while data validity was tested using source triangulation. Data analysis was conducted using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research results show that the use of animated videos of traditional games can capture children's attention, increase engagement in learning, and stimulate the emergence of prosocial behaviors such as empathy, cooperation, sharing, and helping each other. This media is also considered by teachers as an effective means to integrate local cultural values with learning appropriate for early childhood development.

**Keyword :** Prosocial Attitude; Animated Video; Traditional Games; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Rahmi Taqwa dkk.

✉ Corresponding author : Rahmi Taqwa

Email Address : rahmitaqwa0@gmail.com

Received 12 Februari 2026, Accepted 12 Maret 2026, Published 12 Maret 2026

## **PENDAHULUAN**

Pengembangan sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa, yang perlu dimulai sejak anak berada pada usia dini [1]. Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode perkembangan awal yang sangat peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan [2]. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga stimulasi yang diberikan akan menjadi fondasi penting bagi pembentukan kepribadian anak di masa selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, seni, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional [3].

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah aspek sosial-emosional, khususnya perilaku prososial [4], [5]. Perilaku prososial merupakan tindakan sukarela yang dilakukan untuk membantu dan memberi manfaat kepada orang lain, seperti berbagi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menolong sesama [6], [7]. Perilaku ini memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan anak untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya [8]. Penanaman perilaku prososial sejak usia dini diharapkan dapat membentuk anak menjadi individu yang peduli, mampu bekerja sama, serta memiliki empati terhadap orang lain [9].

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak, termasuk dalam konteks pendidikan anak usia dini [10]. Teknologi memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak [11], [12]. Penggunaan media digital, seperti video animasi, dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran [13]. Namun, tidak semua media digital yang tersedia dirancang dengan memperhatikan nilai-nilai edukatif dan sosial. Banyak konten digital yang bersifat pasif dan individual, sehingga kurang mendukung pengembangan perilaku prososial anak.

Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai budaya lokal. Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat potensial untuk dijadikan sebagai sumber pembelajaran, salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kebersamaan, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan sikap saling menghargai [14]. Sayangnya, permainan tradisional mulai ditinggalkan karena dianggap kurang menarik dibandingkan permainan digital modern [15]. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk mengemas kembali permainan tradisional agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan menarik bagi anak.

Digitalisasi permainan tradisional melalui media video animasi menjadi salah satu solusi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini [16]. Video animasi mampu memadukan unsur visual, audio, dan narasi yang menarik sehingga memudahkan anak dalam memahami pesan yang disampaikan [17]. Melalui alur cerita dan tokoh yang menampilkan perilaku prososial, anak tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga belajar meniru sikap dan tindakan sosial yang positif.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media digital dan video animasi dalam pembelajaran anak usia dini, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek kognitif, bahasa, dan minat belajar anak. Penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan media digital berbasis permainan tradisional untuk menumbuhkan perilaku prososial anak usia dini masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang menelaah proses, makna, serta respons anak dan guru terhadap digitalisasi permainan tradisional dengan pendekatan kualitatif masih jarang ditemukan. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Penelitian terdahulu yang berjudul “ Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini “ menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak dalam pembelajaran [18]. Penelitian lain yang berjudul “ Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington “ juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam menstimulasi kemampuan sosial anak [19]. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan permainan tradisional dalam bentuk digital serta belum mengkaji secara mendalam proses penanaman perilaku prososial melalui media tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dan kebaruan dengan memadukan digitalisasi permainan tradisional melalui video animasi serta mengkaji implementasinya secara kualitatif di Taman Kanak-kanak.

Sebagai dasar empiris penelitian, penulis melakukan observasi awal dan wawancara pendahuluan dengan guru kelas di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan Riau. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dan bermain sehari-hari, perilaku prososial anak belum muncul secara konsisten. Dari 10 anak yang diamati, hanya sekitar sepertiga anak yang secara spontan menunjukkan perilaku berbagi dan membantu teman, sementara perilaku empati, kerja sama, dan kepedulian sosial masih jarang tampak. Anak cenderung fokus pada aktivitas individu, enggan bergiliran, serta kurang responsif terhadap kondisi emosional teman, seperti ketika teman mengalami kesulitan atau konflik kecil saat bermain.

Temuan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan tiga guru PAUD, yang mengungkapkan bahwa sebagian besar anak masih perlu diarahkan secara intensif untuk menunjukkan perilaku prososial. Guru menyatakan bahwa sikap berbagi, empati, dan kerja sama belum menjadi kebiasaan, melainkan masih muncul secara situasional. Guru juga menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya mampu menstimulasi interaksi sosial anak secara optimal, terutama karena keterbatasan waktu bermain bersama dan dominasi ketertarikan anak terhadap media digital yang bersifat individual. Data awal ini menegaskan adanya permasalahan nyata di lapangan yang memerlukan solusi pembelajaran inovatif dan kontekstual.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan video animasi permainan tradisional sebagai bentuk digitalisasi warisan budaya dalam menumbuhkan sikap prososial anak di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berlandaskan nilai budaya lokal,

serta menjadi referensi bagi guru PAUD dalam menanamkan perilaku prososial anak sejak usia dini.

## **METODE**

Pada dasarnya, dalam melakukan suatu penelitian diperlukan metode yang tepat agar permasalahan penelitian dapat dikaji secara mendalam dan sistematis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena pemanfaatan video animasi permainan tradisional sebagai bentuk digitalisasi warisan budaya dalam menumbuhkan sikap prososial anak di Taman Kanak-kanak. Data yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian ini berupa deskripsi, perilaku, serta ungkapan subjek penelitian, sehingga tidak disajikan dalam bentuk angka.

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan Riau. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa satuan pendidikan tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis media digital serta menunjukkan permasalahan terkait perkembangan perilaku prososial anak. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Januari hingga Februari 2026. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan data, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga analisis data di lapangan.

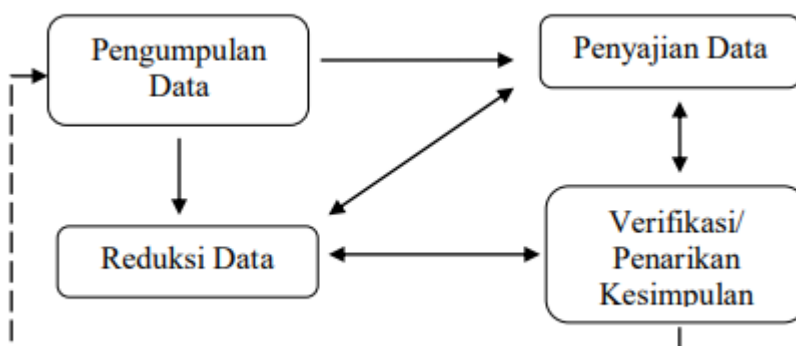
Subjek penelitian meliputi anak usia dini yang berada di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Pangkalan Kuras serta guru kelas yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru PAUD dari beberapa satuan pendidikan lain juga dilibatkan sebagai informan pendukung untuk memperkaya data dan memperkuat temuan penelitian. Pemilihan subjek dan informan dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian dan kemampuan memberikan informasi yang relevan terkait fenomena yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku prososial anak selama proses pembelajaran, baik sebelum maupun setelah penggunaan video animasi permainan tradisional. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru untuk menggali pandangan, pengalaman, serta respons guru terhadap penggunaan media video animasi dalam menumbuhkan perilaku prososial anak. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi perilaku prososial anak dan kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto, catatan kegiatan, serta dokumen pendukung yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator perilaku prososial anak, seperti empati, kerja sama, berbagi, dan tolong menolong, yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh dari

berbagai sumber, seperti hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Triangulasi dilakukan untuk memastikan kredibilitas dan keakuratan data yang diperoleh selama proses penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif Miles dan Huberman [20]. Proses analisis data dilakukan secara berkelanjutan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan [21]. Reduksi data dilakukan dengan memilah, mengelompokkan, dan menyederhanakan data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan penarikan makna. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan merujuk pada rumusan masalah dan tujuan penelitian untuk memperoleh gambaran utuh mengenai pemanfaatan video animasi permainan tradisional dalam menumbuhkan sikap prososial anak di Taman Kanak-kanak.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Menurut Huberman dan Miles

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan analisis pengembangan dan pemanfaatan video animasi permainan tradisional sebagai bentuk digitalisasi warisan budaya untuk menumbuhkan perilaku prososial anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti memperoleh gambaran mengenai kondisi perilaku prososial anak serta kebutuhan media pembelajaran yang mendukung stimulasi perilaku prososial di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Pangkalan Kuras. Perilaku prososial anak dalam penelitian ini meliputi kemampuan berbagi, bekerja sama, menolong teman, menunjukkan empati, bersikap sportif, dan mengendalikan emosi dalam interaksi sosial [22]. Aspek-aspek tersebut diamati melalui aktivitas bermain dan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Tahap awal penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap anak kelompok usia 5–6 tahun serta guru kelas dalam kegiatan pembelajaran dan bermain bersama. Peneliti mengamati bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebaya, merespons kondisi sosial di sekitarnya, serta menunjukkan perilaku prososial dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.

**Tabel 1. Hasil Analisis Perilaku Prososial Anak Melalui Video Animasi Permainan Tradisional**

No	Aspek Perilaku Prososial	Indikator	Temuan Utama	Sumber Data
1	Berbagi	Anak berbagi alat permainan dan giliran bermain	Sebagian anak belum konsisten berbagi tanpa arahan guru; setelah melihat video animasi, anak mulai memahami pentingnya berbagi dalam permainan	Observasi, Wawancara
2	Kerja Sama	Anak bermain dalam kelompok dan mengikuti aturan bersama	Kerja sama meningkat ketika permainan dilakukan secara berkelompok; anak mulai menyesuaikan diri dengan peran masing-masing	Observasi, Dokumentasi
3	Menolong	Anak membantu teman yang mengalami kesulitan	Anak masih perlu stimulus visual untuk memahami perilaku menolong; animasi membantu anak meniru perilaku menolong	Observasi, Wawancara
4	Empati	Anak merespons perasaan teman	Anak belum sepenuhnya peka terhadap emosi teman; animasi memudahkan anak mengenali ekspresi emosi	Observasi
5	Sportivitas	Anak menerima hasil permainan dan menunggu giliran	Anak cenderung emosional saat kalah; video animasi membantu anak memahami sikap sportif	Observasi, Wawancara

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis menunjukkan bahwa perilaku prososial anak usia dini di TK Negeri 2 Pangkalan Kuras masih memerlukan stimulasi yang terarah. Setiap aspek perilaku prososial menunjukkan karakteristik dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Pada aspek berbagi, anak belum sepenuhnya menunjukkan perilaku berbagi secara spontan. Anak cenderung mempertahankan alat permainan yang digunakan dan baru berbagi setelah mendapatkan arahan dari guru. Namun demikian, setelah anak diperkenalkan dengan video animasi permainan tradisional, anak mulai memahami bahwa berbagi merupakan bagian penting dalam permainan kelompok.

Aspek kerja sama menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan aspek lainnya. Permainan tradisional yang ditampilkan dalam video animasi memperlihatkan bahwa keberhasilan permainan bergantung pada kerja sama antar pemain. Hal ini membantu anak memahami peran masing-masing dalam kelompok dan menyesuaikan diri dengan aturan permainan. Pada aspek menolong dan kepedulian sosial, anak masih memerlukan stimulus yang konsisten. Anak belum terbiasa menolong teman tanpa instruksi langsung. Melalui contoh perilaku menolong yang ditampilkan dalam video animasi, anak memperoleh gambaran konkret mengenai bentuk perilaku menolong dalam situasi bermain.

Aspek empati menunjukkan bahwa anak belum sepenuhnya mampu mengenali dan merespons emosi teman. Video animasi menampilkan ekspresi emosi yang jelas sehingga memudahkan anak memahami perasaan tokoh dalam cerita dan menirunya dalam interaksi sosial. Sementara itu, pada aspek sportivitas dan pengendalian emosi, beberapa anak masih menunjukkan reaksi emosional ketika mengalami kekalahan atau harus menunggu giliran. Video animasi membantu anak memahami bahwa menerima hasil permainan dan mengendalikan emosi merupakan bagian dari sikap sportif. Selanjutnya persepsi guru terhadap penggunaan video animasi permainan tradisional, dapat dilihat pada tabel 2. berikut :

**Tabel 2. Ringkasan Persepsi Guru terhadap Penggunaan Video Animasi Permainan Tradisional**

Aspek yang Dikaji	Persentase Respon Guru
Guru yang belum rutin menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran	64,3%
Guru yang menyatakan perlunya inovasi media untuk menstimulasi perilaku prososial anak	92,9%
Guru yang jarang menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran	78,6%
Guru yang belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sosial	57,1%
Guru yang menilai permainan tradisional efektif menumbuhkan sikap prososial anak	100%
Guru yang membutuhkan media video animasi berbasis permainan tradisional	100%
Guru yang bersedia menggunakan video animasi permainan tradisional dalam pembelajaran	92,9%

Berdasarkan hasil pengumpulan data terhadap guru di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Pangkalan Kuras yang diringkas dalam bentuk persentase, diperoleh gambaran umum mengenai kondisi pemanfaatan media pembelajaran dan kebutuhan guru dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini. Sebanyak 64,3% guru menyatakan bahwa mereka belum rutin menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital di satuan pendidikan anak usia dini masih terbatas dan belum menjadi bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari. Guru masih cenderung mengandalkan metode konvensional seperti pembiasaan, bermain bebas, dan pemberian contoh langsung.

Selanjutnya, 92,9% guru menyatakan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi perilaku prososial anak. Persentase ini menggambarkan adanya kesadaran yang tinggi dari guru terhadap keterbatasan media yang selama ini digunakan serta kebutuhan akan media yang lebih menarik, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan sosial anak usia dini. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 78,6% guru mengaku jarang menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun video animasi dinilai menarik dan potensial, penggunaannya belum optimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam merancang media berbasis teknologi serta minimnya ketersediaan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran perilaku prososial.

Selain itu, 57,1% guru menyatakan bahwa mereka belum memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sosial di sekolah. Permainan tradisional selama ini lebih sering digunakan sebagai kegiatan bermain bebas dan belum diintegrasikan secara sistematis sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai prososial seperti kerja sama, empati, dan sportivitas. Menariknya, 100% guru menyatakan bahwa permainan tradisional efektif dalam menumbuhkan perilaku prososial anak usia dini. Temuan ini menegaskan bahwa guru memiliki pemahaman yang kuat mengenai potensi nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional, meskipun implementasinya di kelas masih terbatas.

Selaras dengan temuan tersebut, 100% guru juga menyatakan membutuhkan media video animasi berbasis permainan tradisional untuk membantu menstimulasi perilaku prososial anak. Hal ini menunjukkan bahwa guru memandang digitalisasi

permainan tradisional sebagai solusi yang relevan untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran berbasis nilai budaya dan pemanfaatan teknologi digital.

Terakhir, 92,9% guru menyatakan bersedia menggunakan video animasi permainan tradisional dalam pembelajaran di kelas. Tingginya tingkat kesiapan guru ini menunjukkan bahwa pengembangan video animasi permainan tradisional memiliki peluang besar untuk diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual di taman kanak-kanak.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta angket guru, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi permainan tradisional memberikan kontribusi yang signifikan dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebelum pengembangan media, stimulasi perilaku prososial di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Pangkalan Kuras masih dilakukan secara konvensional melalui pembiasaan, bermain bebas, dan pemberian contoh langsung, tanpa dukungan media pembelajaran yang terstruktur dan menarik. Kondisi tersebut menyebabkan perilaku prososial anak, seperti empati, kerja sama, berbagi, dan sportivitas, belum berkembang secara konsisten.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas guru menyadari keterbatasan media yang digunakan selama ini dan memandang penting adanya inovasi media pembelajaran yang terfokus pada pengembangan perilaku prososial anak. Dukungan guru yang sangat tinggi terhadap pengembangan video animasi permainan tradisional mengindikasikan bahwa media ini dipersepsikan sebagai solusi yang relevan dan kontekstual. Video animasi dinilai mampu menyajikan contoh perilaku prososial secara konkret, visual, dan mudah dipahami oleh anak usia dini, sehingga membantu anak dalam meniru perilaku yang ditampilkan.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar sosial yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses mengamati dan meniru perilaku yang ditampilkan oleh model di sekitarnya [23]. Video animasi permainan tradisional berperan sebagai model perilaku prososial yang ditampilkan secara berulang dan konsisten. Melalui visualisasi tokoh, alur cerita, dan situasi bermain bersama, anak memperoleh pengalaman belajar sosial yang lebih bermakna dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal [24]. Hal ini memperkuat pemahaman anak tentang makna berbagi, bekerja sama, menolong teman, serta mengelola emosi dalam situasi sosial.

Selain itu, integrasi permainan tradisional dalam bentuk video animasi memberikan nilai tambah pada pembelajaran. Permainan tradisional secara alami mengandung nilai-nilai prososial seperti kebersamaan, gotong royong, empati, dan sportivitas [25]. Ketika nilai-nilai tersebut dikemas dalam bentuk video animasi, anak tidak hanya diperkenalkan pada budaya lokal, tetapi juga memperoleh stimulasi sosial emosional yang sesuai dengan tahap perkembangannya [26]. Temuan ini mendukung pandangan bahwa permainan tradisional merupakan media yang efektif untuk menumbuhkan perilaku prososial anak usia dini karena melibatkan interaksi sosial dan aturan bersama.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor rendahnya

pemanfaatan teknologi di kelas. Pengembangan video animasi permainan tradisional dalam penelitian ini memberikan alternatif media yang siap digunakan oleh guru, sehingga dapat mengurangi beban guru dalam merancang media secara mandiri. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berkontribusi pada perkembangan anak, tetapi juga mendukung kesiapan dan kemudahan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen Jati Diri, pengembangan video animasi permainan tradisional ini sudah relevan dengan capaian pembelajaran yang menekankan kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial yang positif, menunjukkan empati, bekerja sama, serta mengelola emosi dalam interaksi sosial. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan selaras dengan indikator capaian perkembangan tersebut, sehingga berpotensi mendukung implementasi kurikulum secara lebih optimal di satuan PAUD.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa video animasi permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini secara terencana, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Temuan ini sekaligus memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis visual dan permainan memiliki peran penting dalam pengembangan aspek sosial-emosional anak usia dini, sekaligus memberikan kontribusi baru melalui integrasi permainan tradisional dalam bentuk video animasi berbasis teknologi.

## **KESIMPULAN**

Penelitian mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif dan hasil belajar anak. Berdasarkan analisis terhadap penelitian sebelumnya, ditemukan adanya celah penelitian terkait pengintegrasian digitalisasi warisan budaya dalam penguatan nilai sosial anak usia dini, khususnya sikap prososial. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan integratif yang menggabungkan digitalisasi permainan tradisional melalui video animasi dengan tujuan pengembangan karakter sosial anak usia dini, bukan sekadar sebagai media pembelajaran atau dokumentasi budaya. Penelitian ini menghadirkan inovasi dengan memposisikan video animasi permainan tradisional sebagai media edukatif berbasis budaya lokal yang secara sistematis dirancang untuk menstimulasi perilaku prososial, seperti kerja sama, empati, berbagi, dan kepedulian sosial. Penggunaan animasi permainan tradisional memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna melalui representasi perilaku sosial anak. Secara konseptual, penelitian ini memperluas kajian pendidikan anak usia dini dengan menghadirkan model pembelajaran yang menyatukan teknologi digital, pelestarian budaya lokal, dan penguatan karakter sosial dalam satu kerangka pedagogis yang holistik. Kontribusi penelitian ini tidak hanya bersifat praktis bagi guru taman kanak-kanak, tetapi juga

memberikan rujukan teoretis bagi peneliti dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang relevan dengan tantangan era digital.

## **PENGHARGAAN**

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yaitu Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik di di Taman Kanak-kanak Negeri 2 Pangkalan Kuras yang telah memberikan informasi terkait penelitian ini.

## **REFERENSI**

- [1] R. Putri dan N. Nurhafizah, "Gambaran Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Dimasa Pandemi," *J. Golden Age*, vol. 6, no. 01, hal. 77–90, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/4325>
- [2] H. Ramelan dan D. Suryana, "Analisis Kemampuan Kerjasama Dalam Perilaku Sosial Anak Usia Dini," *J. Ris. Golden Age PAUD UHO*, vol. 4, no. 2, hal. 107, Jul 2021, doi: 10.36709/jrga.v4i2.17921.
- [3] R. Nurasyiah dan C. Atikah, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini," *Khazanah Pendidik.*, vol. 17, no. 1, hal. 75, Apr 2023, doi: 10.30595/jkp.v17i1.15397.
- [4] N. Ashari *et al.*, "Penerapan Metode Eksprimen Sains untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 1285–1299, Jul 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.656.
- [5] Y. M. Fitri dan N. Nurhafizah, "Analisis Metode Gerak dan Lagu terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 2987–2998, Jun 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.3350.
- [6] L. Ariani, C. Hermina, dan F. Fikrie, "Peningkatan Perilaku Prososial melalui Media : Studi Eksperimental," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 3737–3744, Jul 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.3644.
- [7] Fitria, H. B. Utomo, dan L. Dwiyanti, "Pembentukan Perilaku Prososial Anak Dini Melalui Permainan Kooperatif," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 123–132, 2020, doi: 10.30870/jppppaud.v7i2.8424.
- [8] N. Rakhma Ardiani dan D. Darsinah, "Strategi Pengembangan Perilaku Prososial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 540–550, Jul 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.263.
- [9] C. Wikman, M. W. Allodi, dan L. A. Ferrer-Wreder, "Self-Concept, Prosocial School Behaviors, Well-Being, and Academic Skills in Elementary School Students: A Whole-Child Perspective," *Educ. Sci.*, vol. 12, no. 5, hal. 298, Apr 2022, doi: 10.3390/educsci12050298.
- [10] C. Rahmawati dan A. S. Patria, "Perancangan flap book sebagai sarana pengenalan permainan tradisional indonesia untuk anak usia 7-10 tahun," *J. Seni Rupa*, vol. 06, no. 01, hal. 816–822, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/22627>
- [11] M. Undheim dan M. Jernes, "Teachers' pedagogical strategies when creating digital stories with young children," *Eur. Early Child. Educ. Res. J.*, vol. 28, no. 2, hal. 256–271, Mar 2020, doi: 10.1080/1350293X.2020.1735743.
- [12] A. Kurniawan *et al.*, *Pendidikan anak usia dini.*, 1 ed. Padang: Global Eksekutif Teknologi., 2023. [Daring]. Tersedia pada:

- <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=JnOvEAAAQBAJ>
- [13] B. Stadlinger, S. Jepsen, I. Chapple, M. Sanz, dan H. Terheyden, "Technology-enhanced learning: a role for video animation," *Br. Dent. J.*, vol. 230, no. 2, hal. 93–96, Jan 2021, doi: 10.1038/s41415-020-2588-1.
- [14] D. A. Pertiwi, S. F. Fitroh, dan D. Mayangsari, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 86–100, Okt 2018, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.4883.
- [15] A. Matulesy, A. Muhid, dan others, "Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review," *AKSIOMA J. Mat. Dan Pendidik. Mat.*, vol. 13, no. 1, hal. 165–178, 2022, doi: 10.26877/aks.v13i1.8834.
- [16] D. C. Irawan, A. Rafiq, dan F. B. Utami, "Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, hal. 294, Agu 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.37756.
- [17] M. Hanif, "The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes," *Int. J. Instr.*, vol. 13, no. 4, hal. 247–266, Okt 2020, doi: 10.29333/iji.2020.13416a.
- [18] S. B. Hariyati dan N. Nurhafizah, "Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1024–1034, Feb 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4033.
- [19] D. Annisa dan N. Djamas, "Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5 – 6 Tahun melalui Permainan Tradisional Babington," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 3, no. 1, hal. 42, Jan 2021, doi: 10.36722/jaudhi.v3i1.592.
- [20] M. A. Khadijah dan N. Z. Jf, *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Merdeka kreasi group, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=cipQEAAAQBAJ>
- [21] W. V. Nurfajriani, M. W. Ilhami, A. Mahendra, M. W. Afgani, dan R. A. Sirodj, "Triangulasi data dalam analisis data kualitatif," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 10, no. 17, hal. 826–833, 2024, doi: 10.5281/zenodo.13929272.
- [22] R. Anggraini dan N. Nurhafizah, "Stimulasi kemampuan kerjasama anak dengan permainan gobak sodor ditaman kanak-kanak," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 3, 2020, doi: 10.31004/jptam.v4i3.872.
- [23] J. G. Akollo, *Patita: Kearifan Lokal Pembentukan Prososial Anak Usia Dini*. Penerbit Adab, 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=U8yfEQAAQBAJ>
- [24] T. Muntiani, M. B. Karim, dan F. Nazarullail, "The Development of Animation Video-Based Learning Media for Introducing Discipline to Children Aged 4-5 Years," *Child Educ. J.*, vol. 3, no. 3, hal. 162–168, Des 2021, doi: 10.33086/cej.v3i3.2436.
- [25] J. C. Afriza dan S. Marlina, "Efektivitas Permainan Tradisional Raba-Raba terhadap Perilaku Sosial Anak di Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, hal. 2335–2344, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i1.5562.
- [26] R. Irmadiyah dan C. C. Islami, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini," *Ash-Shobiy J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini dan Al-Qur'an*, vol. 2, no. 2, hal. 126–133, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/949>.