



Meningkatkan Pemahaman Prososial pada Anak Usia 5–6 Tahun melalui Socio-Dramatic Play: Helping, Sharing, dan Comforting

Rachel Himalita¹, dan Sri Redatin Retno Pudjiati²

^{1,2} Psikologi Anak Usia Dini, Universitas Indonesia

ABSTRAK. Keterampilan sosial pada usia prasekolah penting untuk mempersiapkan anak menghadapi lingkungan sekolah dan membangun interaksi positif dengan teman sebaya. Pada anak usia prasekolah, ditemukan adanya perilaku agresi dalam bentuk saling mengejek, memukul, dan merespon percakapan dengan perkataan kasar. Perilaku agresi tersebut dapat mengurangi kualitas interaksi di lingkungan sekolah. Untuk membangun interaksi positif dengan teman sebaya, anak usia prasekolah perlu mengembangkan perilaku prososial melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti Socio-Dramatic Play. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas Socio-Dramatic Play dalam meningkatkan pemahaman perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan desain quasi-experimental dengan One-Group Pretest–Posttest Design yang melibatkan 12 anak ($M = 5,5$). Pemahaman perilaku prososial diukur menggunakan instrumen adaptasi Challenging Situation Task (CST). Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan bahwa intervensi secara signifikan meningkatkan pemahaman perilaku prososial secara keseluruhan ($p = 0,003$). Analisis per dimensi menunjukkan peningkatan signifikan pada sharing dan comforting, sedangkan peningkatan pada helping tidak signifikan secara statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa Socio-Dramatic Play efektif meningkatkan pemahaman perilaku prososial, terutama terkait berbagi dan memberikan dukungan emosional pada anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Perilaku Prososial; Sociodramatic Play

ABSTRACT. Social skills in preschool are important for preparing children to face the school environment and build positive interactions with their peers. Among preschoolers, aggressive behaviors have been observed in the form of teasing one another, hitting, and responding to conversations with harsh words. These aggressive behaviors can lower the quality of interactions in the school environment. To foster positive interactions with peers, preschoolers need to develop prosocial behavior through activities that promote joyful engagement, such as Socio-Dramatic Play. This study aims to examine the effectiveness of Socio-Dramatic Play in promote the understanding of prosocial behavior among children aged 5–6 years. The study employed a quasi-experimental design using a one-group pretest–posttest design involving 12 children ($M = 5.5$). Understanding of prosocial behavior was measured using an adapted version of the Challenging Situation Task (CST). Results from the Wilcoxon Signed Ranks Test indicated that the intervention significantly improved overall understanding of prosocial behavior ($p = 0.003$). Analysis by dimension revealed significant improvements in sharing and comforting, while the improvement in helping was not statistically significant. These findings indicate that Socio-Dramatic Play is effective in enhancing the understanding of prosocial behavior, particularly regarding sharing and providing emotional support, among children aged 5–6 years.

Keyword : Early Childhood; Prosocial Behavior; Sociodramatic Play

Copyright (c) 2026 Rachel Himalita dkk.

✉ Corresponding author : Rachel Himalita

Email Address : rachel.himalita@office.ui.ac.id

Received 17 Juni 2026, Accepted 20 Juli 2026, Published 20 Juli 2026

PENDAHULUAN

Perilaku prososial merupakan salah satu aspek penting perkembangan sosial anak usia prasekolah karena berperan dalam membantu anak membangun hubungan positif dengan teman sebaya dan lingkungan sosialnya [1]. Perilaku prososial mencakup tindakan membantu (*helping*), berbagi (*sharing*), dan menghibur orang lain (*comforting*) yang berkembang melalui pengalaman sosial dan interaksi dengan lingkungan [2]. Pada usia prasekolah, interaksi dengan teman sebaya (*peer interaction*) menjadi konteks penting bagi perkembangan perilaku prososial karena memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar bekerja sama, berbagi, memahami perspektif orang lain, dan menyelesaikan konflik dalam situasi sosial sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas interaksi teman sebaya berkaitan dengan perkembangan kompetensi sosial, pemahaman emosi, serta perilaku prososial anak usia dini [3],[4].

Pemilihan anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa periode tersebut merupakan tahap perkembangan yang penting dalam pembentukan kompetensi sosial dan emosional sebelum anak memasuki pendidikan dasar. Pada usia ini, anak menunjukkan perkembangan yang semakin matang dalam kemampuan *perspective-taking*, pemahaman emosi, regulasi diri, dan interaksi dengan teman sebaya, sehingga mulai mampu memahami kebutuhan serta sudut pandang orang lain sebagai dasar munculnya perilaku prososial yang lebih kompleks [1],[5]. Selain itu, anak usia 5–6 tahun telah mampu terlibat dalam *Socio-Dramatic Play* yang melibatkan negosiasi peran, penyusunan alur cerita, penggunaan simbol, serta kolaborasi dengan teman sebaya, sehingga aktivitas bermain tidak lagi sekadar berpura-pura secara individual, melainkan menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi sosial dan emosional [6],[7]. Melalui keterlibatan dalam permainan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan perilaku membantu (*helping*), berbagi (*sharing*), dan memberikan dukungan emosional (*comforting*) dalam konteks sosial yang bermakna. Oleh karena itu, usia 5–6 tahun dipandang sebagai periode yang optimal untuk menerapkan intervensi *Socio-Dramatic Play* guna mengembangkan pemahaman perilaku prososial secara lebih efektif.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada anak usia 5–6 tahun, ditemukan berbagai perilaku yang menunjukkan rendahnya pemahaman prososial, seperti mengejek teman, memukul ketika berebut giliran bermain, enggan berbagi alat permainan, serta kurang memberikan respons ketika teman mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya pembelajaran yang dapat membantu anak memahami dan menerapkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari [8].

Secara konseptual, *Socio-Dramatic Play* merupakan bentuk bermain simbolik yang melibatkan interaksi sosial antaranak melalui pengambilan peran, penggunaan objek atau situasi imajinatif, serta penyusunan alur cerita secara bersama-sama. Smilansky [9] menjelaskan bahwa karakteristik utama *Socio-Dramatic Play* tidak hanya terletak pada aktivitas berpura-pura (*pretend play*), tetapi juga pada kemampuan anak untuk berkolaborasi, bernegosiasi mengenai peran, mengikuti aturan yang disepakati, dan mempertahankan alur permainan dengan teman sebaya. Dengan demikian, *Socio-Dramatic Play* menyediakan konteks belajar yang kaya bagi anak untuk mempraktikkan

komunikasi, kerja sama, dan pemahaman terhadap perspektif orang lain dalam situasi sosial yang menyerupai kehidupan nyata. Temuan empiris terkini juga mendukung konsep tersebut, di mana keterlibatan dalam *social pretend play* terbukti berkaitan dengan peningkatan kompetensi sosial dan kualitas interaksi teman sebaya pada anak prasekolah [6]. Oleh karena itu, *Socio-Dramatic Play* dipandang sebagai pendekatan yang relevan untuk memfasilitasi perkembangan pemahaman perilaku prososial pada anak usia dini.

Salah satu metode yang berpotensi mengembangkan perilaku prososial adalah *Socio-Dramatic Play*. Melalui kegiatan bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk memahami perspektif orang lain, mengenali kebutuhan sosial dan emosional teman sebaya, serta mempraktikkan respons sosial yang sesuai dalam berbagai situasi sosial. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *social pretend play* berkontribusi terhadap perkembangan sosial anak melalui peningkatan kualitas interaksi teman sebaya dan keterampilan sosial [6]. Selain itu, penelitian mengenai perilaku prososial anak usia dini umumnya masih berfokus pada perilaku prososial sebagai konstruk umum atau perkembangan sosial secara keseluruhan tanpa mengkaji dimensi *helping, sharing, dan comforting* secara terpisah [10].

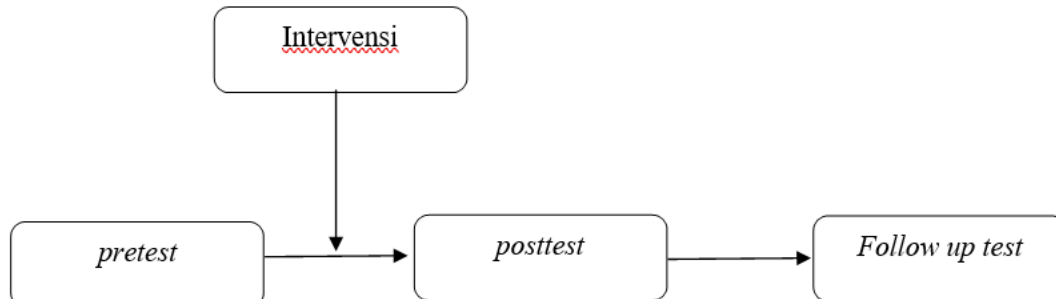
Socio-Dramatic Play merupakan bentuk bermain simbolik yang dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan pengambilan peran, penggunaan objek atau situasi imajinatif, serta interaksi antaranak dalam membangun suatu skenario bersama. Berbeda dengan *pretend play* yang dapat dilakukan secara individual, *Socio-Dramatic Play* menekankan kerja sama, komunikasi, negosiasi peran, dan koordinasi tindakan selama bermain. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan pengambilan perspektif, memahami kebutuhan orang lain, serta mencoba berbagai respons sosial dalam lingkungan yang aman dan bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam *social pretend play* berkontribusi terhadap perkembangan kompetensi sosial, kualitas interaksi teman sebaya, dan kemampuan prososial anak prasekolah [6],[11]. Oleh karena itu, pendekatan ini dipandang relevan untuk meningkatkan pemahaman perilaku prososial pada anak usia dini.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas *Socio-Dramatic Play* terhadap pemahaman perilaku prososial anak usia 5–6 tahun berdasarkan dimensi *helping, sharing, dan comforting* masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan intervensi *Socio-Dramatic Play* yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan ketiga dimensi perilaku prososial tersebut serta mengevaluasi perubahan pada masing-masing dimensi secara terpisah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *within-subject* tipe *one-group pretest-posttest*. Desain ini dipilih karena setiap partisipan berfungsi sebagai kontrol bagi dirinya sendiri sehingga memungkinkan pengendalian variasi individual dan meningkatkan sensitivitas dalam mendeteksi perubahan setelah

intervensi diberikan [12]. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian intervensi *Socio-Dramatic Play*. Pada tahap *pre-test*, partisipan diberikan instrumen untuk mengukur pemahaman perilaku prososial sebelum mengikuti intervensi. Setelah seluruh sesi intervensi selesai, partisipan diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan pemahaman perilaku prososial yang terjadi setelah mengikuti kegiatan *Socio-Dramatic Play* [13].



Gambar 1. Desain Penelitian

Populasi penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang bersekolah di salah satu taman kanak-kanak di wilayah Jakarta Utara. Teknik sampling yang digunakan adalah *convenience sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel non probabilitas yang mempertimbangkan kemudahan akses, ketersediaan, dan kesediaan partisipan untuk terlibat dalam penelitian [14]. Sampel penelitian berjumlah 12 anak usia 5–6 tahun. Partisipan penelitian memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) berusia 5–6 tahun, (2) bersekolah pada lokasi penelitian, (3) bukan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), dan (4) mengikuti seluruh rangkaian penelitian hingga selesai.

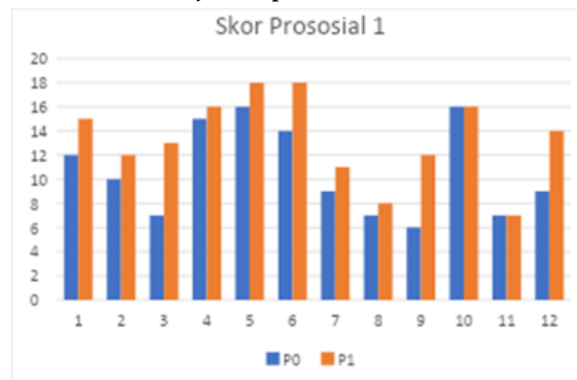
Data penelitian dikumpulkan menggunakan *Challenging Situations Task* (CST) dan lembar observasi perilaku prososial. CST merupakan alat ukur berbasis gambar yang diadaptasi dari [15] untuk mengukur respons anak terhadap situasi provokasi teman sebaya. Instrumen ini terdiri atas enam skenario yang mencakup dua kategori situasi, yaitu provokasi fisik dan provokasi sosial. Provokasi fisik meliputi situasi merusak karya teman, kekerasan fisik saat menunggu giliran, dan mengambil barang milik teman. Provokasi sosial meliputi situasi tidak diajak bermain, ditertawakan, dan dipanggil dengan sebutan yang buruk [15].

Pengembangan instrumen dilakukan melalui proses adaptasi lintas budaya dan sosial anak Indonesia usia 5–6 tahun. Adaptasi meliputi perubahan ilustrasi tokoh, warna kulit, karakter, serta penyesuaian skenario berdasarkan hasil *need assessment* yang dilakukan di sekolah. Selain itu, beberapa narasi dan pilihan respons disederhanakan agar sesuai dengan kemampuan bahasa anak usia dini. Instrumen dikembangkan berdasarkan model fungsional perilaku prososial [2] yang terdiri atas tiga dimensi, yaitu *helping*, *sharing*, dan *comforting*. Sistem penskoran menggunakan rentang 0–3 berdasarkan kualitas respon anak terhadap situasi sosial, dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan respons yang lebih prososial. Validitas isi instrumen dievaluasi melalui *expert judgment* oleh dosen pembimbing. Sebelum digunakan pada penelitian utama, instrumen diuji coba kepada empat anak usia 5–6 tahun untuk memastikan keterpahaman instruksi, narasi, dan ilustrasi yang digunakan. Selain CST, observasi

perilaku prososial dilakukan untuk memperoleh gambaran perilaku anak dalam situasi alami di kelas. Observasi dilakukan tujuh hari setelah pelaksanaan intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Prososial Secara Keseluruhan. Skor pemahaman perilaku prososial sebelum dan sesudah intervensi disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Skor Prososial Pre-test dan Post-test 1

Berdasarkan Gambar 2, sebagian besar partisipan menunjukkan peningkatan skor pemahaman perilaku prososial setelah mengikuti kegiatan *Socio-Dramatic Play*. Dari 12 partisipan, sebanyak 9 anak mengalami peningkatan skor, 2 anak memiliki skor yang tetap, dan 1 anak mengalami penurunan skor.

Tabel 1. Analisis Statistik Nilai Pre-test dan Post-test Prososial

Variabel	M	SD	Md	Min–Max	Shapiro–Wilk p	p (Wilcoxon)
Pre-test	10.70	3.77	9.50	6–16	0.097	
Post-test 1	13.30	3.55	13.50	7–18	0.603	0.003*

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor nilai rata-rata (M) dari 10.70 pada *pre-test* menjadi 13.30 pada *post-test* yang mengindikasikan adanya perubahan ke arah yang lebih baik setelah intervensi diberikan. Hal ini juga diperkuat oleh nilai median (Md) yang meningkat dari 9.50 menjadi 13.50, yang menunjukkan bahwa secara umum distribusi nilai peserta bergeser ke arah yang lebih tinggi. Standar deviasi (SD) pada *pre-test* sebesar 3.77 dan pada *post-test* sebesar 3.55. Nilai yang relatif mirip tersebut dapat diartikan bahwa sebaran data atau variasi skor antar peserta tidak mengalami perubahan yang signifikan, meskipun terjadi peningkatan nilai rata-rata. Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa *Socio-Dramatic Play* efektif dalam meningkatkan pemahaman perilaku prososial anak usia 5–6 tahun.

Dimensi *Helping*. Hasil pengukuran dimensi *helping* sebelum dan sesudah intervensi disajikan pada tabel 2

Tabel 2. Analisis Statistik Nilai Pre-test dan Post-test Dimensi *Helping*

Variabel	M	SD	Md	Min–Max	Shapiro–Wilk p	p (Wilcoxon)
Pre-test	1.83	1.03	2.00	0–3	0.020	
Post-test 1	2.58	0.90	3.00	0–3	<.001	0.065

Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat peningkatan skor nilai rata-rata (M) dari 1.83 pada *pre-test* menjadi 2.58 pada *post-test* yang mengindikasikan adanya perubahan ke arah yang lebih baik setelah intervensi diberikan. Namun, hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik dengan nilai $p = 0.065$ ($p > 0,05$).

Dimensi *Sharing*. Hasil pengukuran dimensi *sharing* sebelum dan sesudah intervensi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Statistik Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Dimensi *Sharing*

Variabel	M	SD	Md	Min-Max	Shapiro-Wilk p	p (Wilcoxon)
Pre-test	3.58	1.51	4.00	1-5	0.022	
Post-test 1	4.42	1.38	5.00	2-6	0.100	0.025

Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat peningkatan skor nilai rata-rata (M) dari 3.58 pada *pre-test* menjadi 4.42 pada *post-test* yang mengindikasikan adanya perubahan ke arah yang lebih baik setelah intervensi diberikan. Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* $p = 0.025$ ($p < 0,05$).

Dimensi *Comforting*. Hasil pengukuran dimensi *comforting* sebelum dan sesudah intervensi disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Analisis Statistik Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Dimensi *Comforting*

Variabel	M	SD	Md	Min-Max	Shapiro-Wilk p	p (Wilcoxon)
Pre-test	5.25	2.45	4.50	2-9	0.245	
Post-test 1	6.33	2.27	6.00	2-9	0.223	0.035

Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat peningkatan skor nilai rata-rata (M) dari 5.25 pada *pre-test* menjadi 6.33 pada *post-test* yang mengindikasikan adanya perubahan ke arah yang lebih baik setelah intervensi diberikan. Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* $p = 0.035$ ($p < 0,05$).

Hasil *Follow-Up*. Untuk mengetahui keberlanjutan efek intervensi, dilakukan pengukuran kembali tujuh hari setelah pelaksanaan intervensi.

Tabel 5. Analisis Statistik Nilai Prososial *Post-test 1* dan *Post-test 2*

Variabel	M	SD	Md	Min-Max	Shapiro-Wilk p	p (Wilcoxon)
Post-test 1	13.30	3.55	13.50	7-18	0.603	
Post-test 2	12.80	3.14	12.50	7-17	0.663	0.522

Hasil analisis yang terdapat pada Tabel 2 menunjukkan adanya sedikit penurunan skor rata-rata dari *post-test 1* (M = 13,3) menjadi *post-test 2* (M = 12,8). Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *post-test 1* dan *post-test 2* ($p = 0,522$).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas *Socio-Dramatic Play* dalam meningkatkan pemahaman perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan terjadi peningkatan pemahaman perilaku prososial setelah anak mengikuti kegiatan *Socio-Dramatic Play*. Temuan ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu anak memahami bentuk-bentuk perilaku prososial dalam interaksi sosial sehari-hari [16], [17].

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik *Socio-Dramatic Play* yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam situasi sosial yang menyerupai kehidupan nyata. Melalui kegiatan bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk memahami perspektif orang lain, mengenali kebutuhan sosial dan emosional teman sebaya, serta mempraktikkan respons yang sesuai terhadap berbagai situasi sosial. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa *social pretend play* berkontribusi terhadap perkembangan sosial anak prasekolah melalui peningkatan kualitas interaksi dengan teman sebaya [6].

Pada dimensi *sharing* ditemukan peningkatan yang signifikan setelah intervensi. Temuan ini menunjukkan bahwa anak semakin memahami pentingnya berbagi sumber daya dengan orang lain. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian [18] yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat memperkuat kemampuan berbagi dan kerja sama pada anak usia dini. Selama kegiatan *Socio-Dramatic Play*, anak dihadapkan pada berbagai situasi yang mengharuskan mereka mempertimbangkan kebutuhan orang lain sehingga mendorong berkembangnya pemahaman mengenai perilaku berbagi.

Peningkatan yang signifikan juga ditemukan pada dimensi *comforting*. Hasil ini menunjukkan bahwa anak menjadi lebih mampu memahami kebutuhan emosional orang lain setelah mengikuti intervensi. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian [15] yang menjelaskan bahwa pengalaman sosial yang melibatkan pengenalan emosi dan respons terhadap kebutuhan orang lain berperan penting dalam perkembangan perilaku prososial anak. Dalam kegiatan *Socio-Dramatic Play*, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati dan memerankan situasi yang melibatkan emosi negatif sehingga mereka dapat belajar memberikan respons yang lebih tepat kepada teman yang membutuhkan dukungan emosional.

Berbeda dengan dimensi *sharing* dan *comforting*, peningkatan pada dimensi *helping* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah kemampuan *helping* berkembang lebih awal dibandingkan bentuk perilaku prososial lainnya. [2] menjelaskan bahwa *helping* merupakan bentuk prososial yang muncul sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak mengenali kebutuhan instrumental orang lain. Temuan ini dapat dijelaskan melalui konsep *precocious prosociality*, yaitu kecenderungan munculnya perilaku prososial tertentu pada usia yang lebih dini dibandingkan bentuk prososial lainnya. Oleh karena itu, sebagian partisipan kemungkinan telah memiliki pemahaman *helping* yang relatif baik sebelum intervensi diberikan sehingga ruang peningkatan yang terjadi menjadi lebih terbatas.

Temuan ini didukung oleh [19] yang menunjukkan bahwa kecenderungan untuk membantu orang lain telah muncul sejak usia dini dan menjadi dasar bagi perkembangan perilaku prososial yang lebih kompleks. Selain itu, [20] menemukan bahwa setiap dimensi perilaku prososial memiliki lintasan perkembangan yang berbeda, sehingga beberapa dimensi menunjukkan perubahan yang lebih besar dibandingkan dimensi lainnya. Hal ini dapat menjelaskan mengapa peningkatan yang signifikan dalam

penelitian ini ditemukan pada dimensi *sharing* dan *comforting*, sedangkan dimensi *helping* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Pada pengukuran tindak lanjut tujuh hari setelah intervensi, tidak ditemukan peningkatan yang signifikan dibandingkan post-test pertama. Hasil ini menunjukkan bahwa efek intervensi belum dapat bertahan secara optimal tanpa adanya penguatan lanjutan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian [21] yang menegaskan bahwa perkembangan prososial memerlukan pengalaman sosial yang konsisten dan berulang agar nilai-nilai prososial dapat terinternalisasi secara lebih permanen. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa keberlanjutan perilaku prososial pada anak dipengaruhi oleh frekuensi keterlibatan dalam aktivitas sosial yang bermakna serta kesempatan untuk mempraktikkan perilaku prososial secara berulang dalam kehidupan sehari-hari [11]. Selain itu, tinjauan sistematis mengenai program intervensi prososial pada anak prasekolah menunjukkan bahwa efektivitas intervensi cenderung lebih bertahan ketika kegiatan dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam rutinitas pembelajaran, bukan hanya melalui satu kali pemberian program [22]. Oleh karena itu, penerapan *Socio-Dramatic Play* secara berkala dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi strategi yang lebih efektif untuk mempertahankan pemahaman perilaku prososial anak dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori sosiokultural [23] yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan aktivitas bermain dalam perkembangan anak. Melalui proses bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk belajar dari teman sebaya maupun fasilitator melalui mekanisme *scaffolding* dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana dukungan sosial memungkinkan anak mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan ketika belajar secara mandiri [24], [25]. Proses tersebut membantu anak membangun pemahaman mengenai perilaku prososial dan menerapkannya dalam berbagai situasi sosial yang dihadapi oleh anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Socio-Dramatic Play* efektif dalam meningkatkan pemahaman perilaku prososial pada anak usia 5–6 tahun. Temuan ini mendukung penggunaan kegiatan bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu anak memahami dan menerapkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan intervensi *Socio-Dramatic Play* yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan pemahaman perilaku prososial berdasarkan tiga dimensi, yaitu *helping*, *sharing*, dan *comforting*, pada anak usia 5–6 tahun menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis bermain. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengembangan pemahaman prososial pada anak dibandingkan pengukuran perilaku prososial secara umum. Hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial anak melalui aktivitas bermain peran yang terstruktur. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah partisipan yang terbatas dan tidak adanya kelompok kontrol.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta mengkaji efektivitas intervensi dalam jangka waktu yang lebih panjang.

PENGHARGAAN

Penghargaan yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada Ibu Sri Redatin Retno Pudjiati, selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran dan dedikasi telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang sangat berarti selama proses penelitian berlangsung. Tanpa kontribusi dan masukan beliau, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada pihak TK XX di Jakarta Utara atas kepercayaan dan kesediaan dalam memberikan izin pelaksanaan penelitian, sehingga seluruh proses penelitian dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang bermakna.

REFERENSI

- [1] S. Grueneisen dan F. Warneken, "The development of prosocial behavior—from sympathy to strategy," *Curr. Opin. Psychol.*, vol. 43, hal. 323–328, Feb 2022, doi: 10.1016/j.copsyc.2021.08.005.
- [2] M. Zhang, Y. E. Wu, M. Jiang, dan W. Hong, "Cortical regulation of helping behaviour towards others in pain," *Nature*, vol. 626, no. 7997, hal. 136–144, Feb 2024, doi: 10.1038/s41586-023-06973-x.
- [3] L. Johansen, G. Óturai, A.-K. Jaggy, dan S. Perren, "Longitudinal associations between preschool children's theory of mind, emotion understanding, and positive peer relationships," *Int. J. Behav. Dev.*, vol. 48, no. 3, hal. 200–211, Mei 2024, doi: 10.1177/01650254241230642.
- [4] N. Salerni dan C. Caprin, "Prosocial Behavior in Preschoolers: Effects of Early Socialization Experiences With Peers," *Front. Psychol.*, vol. 13, Feb 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.840080.
- [5] F. Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Wiley, 2018. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=D9B1DwAAQBAJ>
- [6] A.-K. Jaggy, I. Kalkusch, C. B. Bossi, B. Weiss, F. Sticca, dan S. Perren, "The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an experimental study," *Early Child. Res. Q.*, vol. 64, hal. 13–25, 2023, doi: 10.1016/j.ecresq.2023.01.012.
- [7] S. E. Halliday, F. M. Dahinden, dan T. Hascher, "Prosocial Behavior in Early Childhood Across Boys and Girls: Associations Among Parent- and Teacher-Report and Child Behavior on the Dictator Game," *Early Educ. Dev.*, vol. 36, no. 2, hal. 410–430, Feb 2025, doi: 10.1080/10409289.2024.2389370.
- [8] G. J. Privitera, *Statistics for the Behavioral Sciences*, 10th ed. Cengage Learning, 2017. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=JeQnDwAAQBAJ>
- [9] J. W. Creswell dan J. D. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, 6th ed. Pearson, 2020. [Daring].

- Tersedia pada:
https://books.google.co.id/books/about/Educational_Research.html?hl=id&id=s7rNtAEACAAJ
- [10] J. W. Creswell dan J. D. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications Ltd, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3784840>
 - [11] J. Choi dan E. H. Becher, "Supportive Coparenting, Parenting Stress, Harsh Parenting, and Child Behavior Problems in Nonmarital Families," *Fam. Process*, vol. 58, no. 2, hal. 404–417, Jun 2019, doi: 10.1111/famp.12373.
 - [12] S. A. Rafaiyah dan I. H. Erfantinni, "Meningkatkan Keterampilan Prososial melalui Metode Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat," *J. Penelit. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 1–14, Jan 2025, doi: 10.18860/jpaud.v4i1.14197.
 - [13] H. Chen, D. Lyu, dan L. Zhu, "The effectiveness of social-themed picture book reading in promoting children's prosocial behavior," *Front. Psychol.*, vol. 16, hal. 1569925, Apr 2025, doi: 10.3389/fpsyg.2025.1569925.
 - [14] S. Khoirozzahroh, H. Anggraini, dan S. Muntomimah, "Penerapan Role Play untuk Meningkatkan Prososial Anak Usia 3-4 Tahun," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 9, no. 1, hal. 1063–1069, Jan 2026, doi: 10.54371/jiip.v9i1.10398.
 - [15] S. Roerig, F. van Wesel, S. J. T. M. Evers, A. van der Meulen, dan L. Krabbendam, "How, when and why abilities go social: researching children's empathy and prosocial behaviors in context," *Front. Psychol.*, vol. 14, hal. 952786, Jun 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.952786.
 - [16] J. Peplak, B. Bobba, M. Hasegawa, S. C. S. Caravita, dan T. Malti, "The warm glow of kindness: Developmental insight into children's moral pride across cultures and its associations with prosocial behavior.," *Dev. Psychol.*, vol. 59, no. 12, hal. 2320–2332, Des 2023, doi: 10.1037/dev0001613.
 - [17] F. Cirimele *et al.*, "The development of prosocial behavior from late childhood to adolescence: a longitudinal and multicultural study," *Front. Dev. Psychol.*, vol. 2, hal. 1429695, Okt 2024, doi: 10.3389/fdpys.2024.1429695.
 - [18] T. Malti dan R. Speidel, "Development of prosociality and the effects of adversity," *Nat. Rev. Psychol.*, vol. 3, no. 8, hal. 524–535, Jun 2024, doi: 10.1038/s44159-024-00328-7.
 - [19] J. J. Chen dan C. R. Kacerek, "Leaders and Followers during Sociodramatic Play: A Study of Racial/Ethnic Minority Preschool Children from Socioeconomically Disadvantaged Backgrounds," *J. Res. Child. Educ.*, vol. 36, no. 3, hal. 517–540, Mei 2022, doi: 10.1080/02568543.2021.1960939.
 - [20] H. Khalid, Z. K. Valoojerdy, V. Talwar, dan S. Bosacki, "The Role of Cultural Diversity in Adolescents' Theory of Mind (ToM) and Prosociality: A Review of the Literature," *International Journal of Education and Psychology*, vol. 10, no. 3, hal. 1–18, 29 September 2025. doi: 10.21203/rs.3.rs-7357691/v1.
 - [21] L. S. Vygotsky, "The Genesis of Higher Mental Functions," in *The Concept of Activity in Soviet Psychology*, New York: Routledge, 2024, hal. 144–188. doi: 10.4324/9781003575429-5.