

PENGARUH PERMAINAN GALAH HADANG TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK

Hidayatun Nafisa¹, Munawwarah²

¹²Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

e-mail: 1hidayatunnafisa2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Galah Hadang terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di RA Zuhrotul Aini. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya interaksi sosial dan keterampilan prososial anak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one group pretest-posttest yang melibatkan 16 anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk serta uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan perilaku prososial anak setelah mengikuti permainan Galah Hadang, dengan nilai p-value < 0,05. Temuan ini membuktikan bahwa permainan Galah Hadang efektif dalam mengembangkan kerjasama, tanggung jawab, saling menghargai, berbagi, dan toleransi anak. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermanfaat untuk mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Traditional, Perilaku Prososial, Anak Usia Dini

Abstract

This study investigates the influence of the traditional game Galah Hadang on the prosocial behavior of children aged 5–6 years at RA Zuhrotul Aini. The research was motivated by the limited social interaction and prosocial skills observed among young children. A quantitative approach was employed using a one-group pretest–posttest experimental design involving 16 participants. Data were collected through systematic observation and analyzed using the Shapiro–Wilk normality test and paired sample t-test. The findings revealed a significant improvement in prosocial behavior following the implementation of Galah Hadang, with a p-value < 0.05. These results demonstrate that the game effectively enhances children’s cooperation, responsibility, respect, sharing, and tolerance. The study underscores the pedagogical value of traditional games, suggesting their potential as engaging and culturally relevant learning media to foster social development in early childhood education.

Keywords: Traditional Game, Prosocial Behavior, Early childhood

Accepted: August 10 2025	Reviewed: August 20 2025	Published: November 30 2025
-----------------------------	-----------------------------	--------------------------------

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang diberikan kepada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan tujuan untuk mendorong perkembangan mereka. Untuk mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan di masa depan, para pendidik di PAUD bertanggung jawab untuk mengembangkan potensi unik setiap anak, termasuk kreativitas. Selain itu, UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 menetapkan bahwa PAUD berfungsi sebagai persiapan untuk masuk ke sekolah dasar, dan UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 4 menegaskan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, dan berkembang dengan baik serta terlindungi dari diskriminasi dan kekerasan. Oleh karena itu, PAUD tidak hanya membantu pendidikan awal tetapi juga melindungi dan melindungi anak dengan menyediakan lingkungan yang aman dan aman. (Saputra, 2018) (Adzroil Ula Al Etivali & Alaika M. Bagus Kurnia PS, 2019)

Dalam pandangan Islam, anak adalah amanah dari Allah SWT yang dilahirkan ke dunia dalam keadaan tidak tahu apa-apa (An-Nahl: 78). Anak yang lahir lemah dan tidak berdaya sangat membutuhkan bantuan orang dewasa, terutama orang tua. Dengan bantuan orang tua, panca indera, kekuatan fisik, psikis, dan perasaan (afidah) anak mulai berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Akibatnya, peran orang tua sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Sesuai dengan individualitas dan tahapan perkembangan anak, pendidikan anak usia dini berkonsentrasi pada pengaturan dasar perkembangan fisik, kecerdasan, dan sosio-emosional, termasuk sikap dan komunikasi. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan mereka untuk sekolah dan masa depan. (Rosyad & Zuchdi, 2018) (Khairunnisa & Fidesrinur, 2021)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memengaruhi perilaku prososial anak, terutama melalui indikator seperti kerja sama dan kepatuhan terhadap aturan. Anak-anak berpartisipasi dalam permainan kelompok dan proyek bersama, yang memerlukan kerja sama, yang merupakan komponen penting dari perilaku prososial. Mereka belajar berbagi tugas, saling mendukung, dan menghargai bantuan teman. Bermain juga penting untuk membangun kecakapan sosial anak sebelum berteman. Bermain mengajarkan anak berkomunikasi, bekerja sama, dan bersikap sosial. Semua ini meningkatkan perilaku prososial mereka. (Surni et al., 2022)

Perilaku prososial adalah membantu orang lain dengan kepedulian terhadap hak dan perasaan mereka dikenal sebagai perilaku prososial. Dalam pendidikan, anak-anak dididik untuk mengikuti aturan seperti bergiliran dan menghormati

pendapat orang lain. Dengan mengikuti aturan ini, mereka belajar menghargai orang lain, yang merupakan dasar perilaku prososial. Selain itu, perkembangan sosial emosional anak usia dini (PAUD) penting karena anak-anak perlu belajar mengelola emosi mereka dan berinteraksi dengan baik. Dengan menggabungkan pengembangan emosi dan pengajaran perilaku prososial, anak-anak akan tumbuh menjadi orang yang peduli dan mampu berinteraksi positif dalam masyarakat. (Junaidi & Afrianingsih, 2024) (Sinurat, 2022) (Dalam Sulaeman et al., 2023)

Permendikbud No. 137 tahun 2014 menetapkan bahwa anak-anak usia lima hingga enam tahun harus mampu menunjukkan perilaku prososial, seperti bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan teman, berbagi, menghargai hak dan pendapat orang lain, dan bersikap kooperatif dan toleran. Selain itu, diharapkan anak-anak usia empat hingga lima tahun memiliki perilaku prososial yang meliputi berpartisipasi dalam permainan kompetitif, mematuhi aturan, menghargai orang lain, dan menunjukkan empati. (Wahyuni et al., 2020) (Saharani et al., 2021). Hurlock menyatakan bahwa perilaku prososial muncul pada anak usia 2–6 tahun melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, seperti kerja sama, empati, kepedulian, dan sikap ramah. Arifudin menegaskan bahwa perilaku prososial dapat terjadi pada siapa saja sebagai makhluk sosial, sehingga penting bagi anak karena berdampak positif pada pengembangan diri dan semua aspek kehidupannya. (Hurlock, 2022) (Arifudin et al., 2021)

Permainan tradisional "Galah Hadang" dapat secara efektif meningkatkan perilaku prososial pada anak-anak melalui elemen kerja sama, empati, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Dalam permainan ini, anak-anak dibagi menjadi dua tim yang saling berhadapan, di mana mereka perlu bekerja sama dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang melibatkan interaksi sosial dapat memperbaiki keterampilan sosial dan empati, serta mengajarkan pentingnya mematuhi aturan. Oleh karena itu, "Galah Hadang" tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pendidikan yang mendukung pengembangan karakter dan perilaku prososial anak. (Yusza & Marbun, 2018).

Pemilihan RA Zuhrotul Aini sebagai lokasi observasi didasarkan pada pertimbangan bahwa lembaga ini merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan karakteristik perkembangan sosial anak prasekolah. Berdasarkan informasi dari guru kelas B pada observasi awal Januari 2025, ditemukan adanya beberapa anak yang menunjukkan perilaku antisosial, seperti enggan berinteraksi, memilih bermain sendiri, dan tidak berpartisipasi dalam permainan kelompok. Dalam kegiatan kerja sama, misalnya saat menyusun balok atau menggambar bersama, anak-anak tersebut terlihat pasif dan kurang

berinisiatif untuk berbicara maupun berbagi ide dengan teman sebaya. Rendahnya keterlibatan sosial seperti ini dapat menghambat perkembangan perilaku prososial anak, termasuk kemampuan bekerja sama, berbagi, berempati, dan berkolaborasi. Padahal, interaksi dengan teman sebaya sangat penting sebagai sarana pembelajaran sosial. Ketika anak cenderung cemas atau takut berinteraksi, mereka kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang mendukung hubungan positif dengan orang lain. Oleh karena itu, RA Zuhrotul Aini dinilai relevan sebagai lokasi observasi karena kondisi nyata di kelas B memberikan data empiris mengenai hambatan perkembangan perilaku prososial anak. Dengan demikian, keputusan melakukan observasi di lokasi tersebut didasarkan pada pertimbangan ilmiah bahwa adanya gejala awal perilaku antisosial dapat dijadikan pijakan untuk meneliti lebih lanjut bagaimana interaksi sosial anak terbentuk dan berkembang. (Observasi, 2025)

Permasalahan-permasalahan ini menunjukkan betapa pentingnya membangun perilaku prososial pada anak-anak. Perilaku prososial termasuk berbagi, bekerja sama, dan mengasahi teman. Anak-anak harus diajarkan untuk tidak berperilaku agresif selama permainan dan menghargai kontribusi satu sama lain. Anak-anak dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan baik, membangun hubungan yang positif, dan memperoleh keterampilan sosial yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari dengan membuat lingkungan yang mendukung dan inklusif. Oleh karena itu, tindakan membantu karena mereka dimotivasi sepenuhnya oleh kepentingan diri sendiri dan tidak mengharapkan imbalan apa pun dari tindakan mereka. Jika orang tua ingin menghentikan perilaku agresif anak mereka, mereka harus berusaha untuk mengurangi atau mengurangi perilaku tersebut dengan mengalihkan perhatian atau keinginan anak mereka ke tempat lain.

Namun, menurut Trihartuti dkk., ada beberapa cara untuk mengetahui perilaku prososial anak usia dini dari 5 hingga 6 tahun, seperti bermain bersama teman sebaya, mengenali dan merespons perasaan temannya, berbagi, menghargai pendapat orang lain, menyelesaikan masalah dengan berpikir, berkolaborasi, bersikap toleran, dan mengekspresikan emosi sesuai situasi (senang, sedih, antusias, dll.) (Trihartuti dkk., 2018). Indikator perkembangan perilaku prososial termasuk menunjukkan kepedulian pada orang lain yang mengalami kesusahan dan mengetahui bagaimana perasaan anak lain selama konflik (berbagi rasa, empati); berbagi dan memberikan sesuatu pada orang lain (berbagi barang, kemurahan hati); mengambil giliran dan memenuhi permintaan orang lain (kerja sama); dan membantu orang lain menyelesaikan tugas (kepedulian, kemurahan hati). (Khairunnisa & Fidesrinur, 2021).

Keluarga memiliki peranan dan fungsi yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal. Keluarga akan besar pengaruhnya dalam perkembangan sikap, perilaku dan keperibadian anak selanjutnya, salah satunya perilaku prososial. Perilaku prososial adalah tindakan yang memberikan manfaat kepada orang lain, seperti menunjukkan kepedulian terhadap orang lain dan kesediaan untuk membantu atau berbagi yang ditunjukkan dari perilaku pengasuhan orang tua, pengaruh perilaku prososial anak di awal perkembangan (Khasanah & Fauziah, 2020). Guru memiliki peran sentral dalam memberikan stimulasi sosial melalui pendekatan pembelajaran dan interaksi sehari-hari, sedangkan keluarga merupakan sumber awal sosialisasi yang dapat mendukung atau justru menghambat kemampuan anak dalam beradaptasi secara sosial. Studi menunjukkan bahwa praktik pengajaran yang minim kreativitas sosial dan kurangnya stimulus dari guru dapat memperlambat perkembangan keterampilan sosial anak di PAUD (Yanti & Sari, 2019).

Meski demikian, hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional terbukti efektif sebagai alternatif intervensi yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, permainan “raba-raba” terbukti meningkatkan interaksi sosial anak di PAUD (Novita Sari et al., 2024), selain itu, metode “Cublak-Cublak Suweng” mampu menaikkan persentase keterampilan sosial anak dari kondisi kurang (43 %) hingga baik (85 %) melalui pendekatan bertahap dan reflektif (Na'im, 2015). Dengan demikian, permainan tradisional layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pengembangan keterampilan sosial anak usia dini.

Menurut Hidayati, perilaku prososial anak mencakup sikap kerja sama yang jika tidak dibiasakan sejak dini, dapat menghambat kemampuan anak dalam menyesuaikan diri secara sosial. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan strategi peningkatan keterampilan sosial melalui aktivitas fisik yang menyenangkan dan melibatkan interaksi sosial, seperti permainan tradisional. Galah Hadang adalah salah satu permainan yang aktif dan berkolaborasi yang membantu anak belajar motorik kasar dan membangun relasi sosial. Dalam situasi ini, peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang bagaimana permainan Galah Hadang berdampak pada perilaku prososial anak RA Zuhrotul Aini. Penelitian ini tidak hanya menggunakan jenis permainan Galah Hadang tradisional, tetapi juga menggunakan pendekatan metodologis melalui desain pretest-posttest. Pendekatan ini memungkinkan analisis empiris perubahan perilaku sebelum dan sesudah intervensi, dan juga mengembangkan indikator perilaku prososial yang lebih luas, seperti dimensi kerja sama, empati, dan kepedulian sosial. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan menambah literatur baru tentang pendidikan anak usia dini, khususnya

berkaitan dengan cara permainan tradisional digunakan sebagai media pembelajaran berbasis interaksi sosial (Hewi & Surpida, 2019).

Penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan perilaku prososial anak usia dini telah banyak dilakukan. Salah satu penelitian terdahulu dilakukan oleh Agus Samsiar, M. Syukri, dan Halida (2018) yang berjudul *"Peningkatan Perilaku Prososial Melalui Permainan Galah Hadang Pada Anak Usia 5–6 Tahun"*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam perilaku prososial anak setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan Galah Hadang. Penelitian lainnya dilakukan oleh Yabu, Ardini, dan Sutisna (2024) dalam judul *"Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5–6 Tahun di TK Aster, Kota Gorontalo"* yang dipublikasikan dalam *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Melalui uji statistik, penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan permainan tradisional terhadap peningkatan perilaku prososial anak. (Indar Yabu et al., 2024)

Secara global, peran permainan dalam pengembangan sosial anak telah banyak diakui dalam berbagai studi internasional. Kedua penelitian dalam konteks Indonesia, serta penguatan dari literatur internasional tersebut, menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi yang positif dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Penelitian ini berupaya mengembangkan hasil-hasil sebelumnya dengan menempatkan permainan tradisional Galah Hadang sebagai sarana pembelajaran. Sejumlah studi terdahulu menunjukkan bahwa perilaku prososial anak, seperti kerja sama, empati, dan kepedulian, dapat ditingkatkan melalui aktivitas berbasis kolaborasi dan interaksi sosial. Akan tetapi, sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada permainan modern atau media digital, sementara permainan tradisional masih jarang diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini menjadikan Galah Hadang sebagai fokus utama dengan menyoroti keunggulannya dibandingkan permainan lain, yakni kemampuannya menggabungkan aktivitas motorik kasar dengan interaksi sosial yang intens, melibatkan partisipasi kelompok yang seimbang, serta melatih regulasi emosi melalui aturan permainan. Penelitian ini bertujuan menggali lebih jauh bagaimana Galah Hadang dapat berperan efektif dalam menumbuhkan perilaku prososial anak, khususnya aspek kerja sama, empati, dan sikap tolong-menolong. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pendidikan anak usia dini sekaligus memberikan panduan praktis bagi pendidik dan praktisi dalam memanfaatkan permainan tradisional

sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan mendukung perkembangan sosial anak secara optimal.

Penelitian - penelitian terkini juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang bersifat kolaboratif memainkan peran sentral dalam pembentukan perilaku prososial. Menurut Whitebread et al. (2019), permainan yang melibatkan interaksi sosial secara langsung dapat meningkatkan keterampilan sosial, seperti empati, kemampuan berbagi, dan regulasi emosi. Hal ini sejalan dengan pendekatan pendidikan berbasis permainan (*play-based learning*) yang menjadi praktik utama dalam banyak kurikulum pendidikan anak usia dini di berbagai negara maju. Dalam konteks ini, permainan tradisional seperti Galah Hadang dapat menjadi alternatif kegiatan yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif dan mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara menyeluruh.

Lebih lanjut, hasil penelitian dari Göncü et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan kelompok memiliki hubungan erat dengan perkembangan prososial anak dalam konteks lintas budaya. Mereka menemukan bahwa anak-anak yang lebih sering terlibat dalam permainan kelompok memiliki skor empati dan kerja sama yang lebih tinggi dibandingkan anak-anak yang lebih sering bermain secara individual. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang bersifat kolaboratif, seperti Galah Hadang, berpotensi besar dalam memperkuat aspek-aspek penting dari perilaku prososial, terutama pada usia dini ketika masa peka perkembangan sosial sedang berlangsung.

Dengan mempertimbangkan berbagai temuan di atas, baik dari penelitian nasional maupun internasional, penelitian ini menjadi penting untuk memperluas pemahaman mengenai efektivitas permainan tradisional dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penelitian ini penting untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional Galah Hadang dapat membentuk nilai sosial dan perilaku prososial anak sejak dini. Fokusnya adalah melihat sejauh mana permainan ini berkontribusi terhadap perkembangan sosial budaya anak di RA Zuhrotul Aini, sekaligus menjadi dasar pembelajaran karakter yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian secara kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dengan menggunakan metode eksperimen *one grup pretest-posttest* (Sugiyono, 2020).

Penelitian ini dimulai dengan pre-test untuk mengukur kemampuan awal anak dalam kerjasama dan motorik kasar melalui observasi saat mereka bermain permainan galah hadang dalam tahap pengenalan dan bimbingan awal. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator yang sudah ditentukan. Selama tiga hari berikutnya, anak-anak mengikuti treatment berupa permainan tradisional galah hadang yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kerjasama secara kelompok dengan sistem bergiliran di halaman RA Zuhrotul Aini, masing-masing sesi berlangsung selama 30 menit. Setelah treatment, dilakukan post-test dengan metode observasi yang sama untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak. Keseluruhan proses penelitian dilakukan dalam waktu satu minggu, dari tanggal 19 sampai 24 Mei 2025.

Penelitian ini dilakukan di RA Zuhrotul Aini dengan Populasi yang digunakan dalam meneliti adalah anak yang terdaftar di RA Zuhrotul Aini, yang berjumlah 16 anak TKB dan sampel yang digunakan adalah diambil dari populasi yang ada, dengan jumlah sampel sebanyak 16 anak yang di kelas B yang akan menjadi 1 kelompok saja yaitu kelompok eksperimen (yang akan mengikuti permainan Galah Hadang). Peneliti menggunakan metode teknik sampling yaitu *total sampling* yaitu metode pengambilan sampel di mana seluruh populasi yang menjadi objek penelitian diikutsertakan dalam pengumpulan data.

Peneliti berperan sebagai observer (participant observer) untuk meneliti pengaruh permainan Galah Hadang terhadap perilaku prososial anak, seperti menaati aturan, membantu teman, dan berempati. Penelitian diawali dengan pre-test, kemudian anak-anak diberikan perlakuan melalui permainan Galah Hadang, dan diakhiri dengan post-test untuk melihat perubahan perilaku prososial setelah perlakuan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari dua metode, yaitu observasi dan dokumentasi.

Analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data melalui mean dan standar deviasi, serta statistik inferensial dengan uji-t untuk mengetahui pengaruh metode pembiasaan terhadap karakter disiplin anak. Sebelum uji-t dilakukan, data diuji normalitasnya dengan Shapiro-Wilk melalui SPSS. Data yang dianalisis berasal dari hasil pre-test dan post-test di kelas eksperimen. Bentuk uji normalitasnya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig < Alpha penelitian (0,05) maka H₀ ditolak atau data tidak berdistribusi normal
- b. jika nilai Sig > Alpha penelitian (0,05), H_a diterima atau maka penelitian normal.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Melalui observasi, peneliti menilai kemampuan anak dalam menaati aturan dan bekerja sama, sekaligus mengatasi kendala seperti kurangnya pemahaman aturan dan rendahnya minat bermain. Sebelum penelitian, peneliti juga mengurus izin serta menjelaskan tujuan penelitian kepada pihak sekolah untuk mendapatkan dukungan. Hasil observasi menunjukkan anak-anak masih bingung dengan aturan permainan Galah Hadang sehingga kesulitan berkolaborasi dan lebih tertarik bermain bebas. Kondisi ini menjadi tantangan dalam menjadikan permainan tradisional sebagai sarana meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian ini menekankan pentingnya memberikan pengenalan atau pelatihan sederhana terlebih dahulu agar anak memahami aturan dan konsep kerjasama sebelum bermain Galah Hadang. Namun, perlu dicermati bahwa perubahan perilaku sosial dan kerjasama yang terlihat setelah permainan belum tentu mencerminkan perubahan sikap yang sesungguhnya. Bisa jadi perubahan tersebut lebih dipengaruhi oleh pemahaman anak terhadap aturan permainan sehingga mereka secara sadar atau tidak mengikuti aturan tersebut saat bermain. Oleh karena itu, peneliti harus menelaah secara mendalam apakah peningkatan kerjasama dan kepatuhan benar-benar terjadi sebagai hasil dari permainan, atau hanya merupakan respons sementara karena anak baru memahami dan mematuhi aturan main. Analisis yang lebih mendalam diperlukan untuk membedakan antara perubahan perilaku sosial yang autentik dengan kepatuhan yang bersifat situasional.

Penilaian kondisi awal perilaku prososial anak dilakukan melalui pre-test dengan mengamati indikator seperti minat bermain, kemauan mengikuti aturan, inisiatif bekerja sama, kemampuan berinteraksi dalam kelompok, serta pengendalian emosi saat kalah atau menang. Hasil pre-test ini menjadi tolok ukur dasar yang kemudian dibandingkan dengan hasil setelah treatment. Treatment dilakukan dengan memberikan permainan tradisional Galah Hadang secara berulang dalam beberapa pertemuan, sehingga anak memiliki kesempatan berinteraksi lebih intens dengan teman sebaya. Setelah siklus treatment selesai, post-test dilakukan menggunakan permainan Galah Hadang yang sama untuk melihat perbedaan perilaku prososial anak. Dengan demikian, pengaruh permainan Galah Hadang dapat dianalisis secara lebih jelas karena perbandingan dilakukan pada kondisi awal sebelum terbiasa dan setelah anak terlibat berulang kali, sehingga terlihat sejauh mana permainan tradisional tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan perilaku prososial.

Dengan cara ini, peneliti dapat membuktikan pengaruh permainan Galah Hadang terhadap perkembangan sosial anak dan memberikan bukti bahwa permainan

tradisional dapat meningkatkan kerjasama serta perilaku prososial mereka. Setelah dilakukan penelitian maka peneliti menilai 16 anak berdasarkan minat, kemauan, inisiatif, kemampuan bermain, dan pengelolaan emosi saat berinteraksi. Setiap anak diberi skor antara 1 hingga 3 untuk setiap kriteria, dengan total skor berkisar dari 7 hingga 12. Anak-anak dikelompokkan ke dalam kategori: "Sangat Baik" (skor 12), "Baik" (11), "Cukup Baik" (10), "Cukup" (9), "Kurang" (8), dan "Sangat Kurang" (7). Hasilnya menunjukkan bahwa lima anak berada dalam kategori "Sangat Baik," dua anak dalam "Baik," tiga anak dalam "Cukup Baik," empat anak dalam "Cukup," satu anak dalam "Kurang," dan satu anak dalam "Sangat Kurang." Ini mencerminkan variasi dalam kemampuan interaksi sosial di antara anak-anak tersebut.

Sementara itu, Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan perilaku prososial anak setelah bermain Galah Hadang. Dari 16 anak, sebagian besar berada pada kategori "Baik" dengan skor 14–16, dua anak masuk kategori "Sangat Baik" dengan skor tertinggi 18, dan beberapa anak masih pada kategori "Cukup Baik" dengan skor 12. Secara keseluruhan, 13 anak berkembang sesuai harapan dan 2 anak sangat baik, sehingga intervensi permainan Galah Hadang terbukti efektif meningkatkan keterampilan sosial anak.

Tabel 3.3 Skor *Pres-test* & *post- Test* siswa

No.	subjek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Difference (D)	D ²
1.	01	2	3	+1	1
2.	02	2	2	+1	1
3.	03	2	4	+2	4
4.	04	2	4	+2	4
5.	05	2	3	+1	1
6.	06	2	4	+2	2
7.	07	2	3	+1	1
8.	08	2	3	+1	1
9.	09	1	3	+2	4
10.	010	2	3	+1	1
11.	011	2	3	+1	1
12.	012	2	3	+1	1
13.	013	2	3	+1	1
14.	014	2	3	+1	1
15.	015	2	3	+1	1
16.	016	2	3	+1	1
AMOUNT Σ		31	50	22	26
N= 16		$\bar{x}_1 = 1,937$	$\bar{x}_2 = 3,125$	$\Sigma D = 22$	$\Sigma D^2 = 26$

Setelah memperoleh hasil pre-test dan post-test, penelitian ini melanjutkan analisis dengan uji hipotesis menggunakan SPSS. Uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat. Jika data berdistribusi normal, maka digunakan uji t berpasangan untuk membandingkan

rata-rata skor pre-test dan post-test, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *non-parametrik Wilcoxon*.

Tabel 2.1
Hasil Output Hasil Spss Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total_Pre	.184	16	.152	.899	16	.076
Total_Post	.220	16	.037	.929	16	.234

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal karena p-value > 0,05 pada kedua uji (Kolmogorov-Smirnov = 0,152; Shapiro-Wilk = 0,076). Pada *post-test*, terdapat perbedaan hasil: Kolmogorov-Smirnov menunjukkan p-value 0,037 (< 0,05) sehingga tidak normal, sedangkan Shapiro-Wilk menunjukkan p-value 0,234 (> 0,05) sehingga normal. Dengan demikian, data tetap dianggap berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan uji t berpasangan

Tabel 2.2
Hasil output Hasil Uji T

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std.	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Deviation			
Pair 1	Total_Pre - Total_Post	-4.813	1.471	.368	-5.596	-4.029	-13.090	15	.000

Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test anak-anak di RA Zuhrotul Aini setelah mengikuti permainan galah hadang, dengan p-value sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. Rata-rata perbedaan skor adalah -4.813, yang menunjukkan bahwa skor post-test lebih tinggi dibandingkan dengan skor pre-test. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan galah hadang memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan perilaku prososial anak-anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan galah hadang secara signifikan meningkatkan perilaku prososial, seperti kerjasama, saling menghargai, tanggung

jawab, berbagi, dan toleransi. Selama permainan, anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif, mampu berkolaborasi dalam merumuskan strategi, serta melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab. Interaksi positif tercipta ketika mereka saling berbagi pendapat dan menghargai ide satu sama lain, yang juga meningkatkan rasa percaya diri. Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional dapat berkontribusi positif terhadap perkembangan karakter anak di usia dini dengan mengajarkan pentingnya kerjasama dan menghargai perbedaan pendapat. (Sumarti et al., 2024)

Melakukan pre-test, treatment, dan post-test secara langsung dengan permainan tradisional Galah Hadang dinilai sangat efektif karena anak terbiasa berinteraksi melalui permainan yang sama sejak awal hingga akhir penelitian. Dengan cara ini, anak tidak hanya belajar memahami aturan permainan, tetapi juga berlatih membangun kerja sama, berkomunikasi, dan mengendalikan emosi dalam suasana bermain kelompok. Kebiasaan bermain secara berulang membuat anak semakin terlibat aktif, sehingga perilaku prososial mereka seperti berbagi, bekerja sama, dan saling membantu dapat berkembang lebih optimal. Karena dimainkan secara berkelompok, Galah Hadang memberikan pengalaman sosial nyata yang mampu memengaruhi perilaku anak secara langsung dan berkesinambungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam perilaku prososial anak setelah mengikuti permainan Galah Hadang. Rata-rata skor perilaku prososial anak *pre-test* adalah 1,937, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 3,125. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Galah Hadang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak. Penelitian yang relevan adalah Nilai $p\text{-value} > 0.05$ menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji statistik parametrik, yaitu uji t berpasangan (paired sample t-test). Perubahan yang signifikan dalam perilaku anak-anak setelah mereka bermain. Dengan kata lain, peneliti ingin memastikan bahwa permainan galah hadang benar-benar membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam bekerja sama dan bersikap prososial.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Elizabeth Prima dan Putu Indah Lestari (2021) berdasarkan penelitiannya Dengan judul "Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini". Mereka menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap perilaku prososial anak saat berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, permainan tradisional yang kini jarang dimainkan di sekolah perlu diperkenalkan kembali agar anak-anak dapat mengenal, mengembangkan, sekaligus melestarikan budaya tersebut. (F. K. Dewi et al., 2019) Hasil penelitian ini sesuai oleh penelitian (Miladia

Haritsa Junaidi, Anita Afrianingsih, 2023) dengan “judul Pengaruh Bermain Permainan Skippyroo Kangaroo Terhadap Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun”. Menyatakan bahwa permainan Skippyroo Kangaroo efektif dalam mengembangkan perilaku prososial pada anak usia dini, menjadikannya media yang menyenangkan untuk belajar dan berekspresi bersama teman-teman.(Junaidi & Afrianingsih, 2024)

Hasil serupa juga ditemukan oleh Ni Luh Made Asri Dewi, dkk tahun 2018 dengan judul “*The Effect of Traditional Game of Magoak-goakan to The Prosocial Behavior Among Preschool Children (5-6 years old) at Maria Fatima Kindergarten Jembrana Bali*” hasilnya menyatakan bahwa permainan tradisional Magoak-Goakan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pengembangan perilaku prososial pada anak-anak prasekolah usia 5-6 tahun.(N. L. Dewi et al., 2020). Secara keseluruhan, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional, termasuk Galah Hadang, bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini.

D. Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan Galah Hadang efektif meningkatkan perilaku prososial anak di RA Zuhrotul Aini. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan pre-test ($p\text{-value} < 0,05$), yang berarti anak-anak mengalami perkembangan dalam kerjasama, tanggung jawab, saling menghargai, dan berbagi. Sebagian besar anak berkembang sesuai harapan, bahkan ada yang menunjukkan hasil sangat baik. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengeksplorasi permainan tradisional lain dengan jumlah subjek yang lebih besar serta melibatkan orang tua dan guru agar hasil pengembangan perilaku prososial lebih optimal.

Daftar Rujukan

- Adzroil Ula Al Etivali, & Alaika M. Bagus Kurnia PS. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal: Penelitian Medan Agama*. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6414>
- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babintingan. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Arifudin, O., Juhadi, Sofyan, Y., Tanjung, R., & Rusmana, F. D. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Ilmiah MEA*, 5(1), 286–298. <http://www.journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/868/381>

- Dewi, F. K., Syamsudin, M. M., & Rahma, A. (2019). *Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini*. 7(2), 173–180.
- Dewi, N. L., Suryati, Y., Rudhiati, F., & ... (2020). The Effect of Traditional Game of Magoak-Goakan To Theprosocal Behavior Among Preschool Children (5-6 Years Old) At Maria Fatima Kindergarten *Early Child Development ...*, 7(5), 1–7. <https://doi.org/10.9790/1959-0705020107>
- Hewi, L., & Surpida, S. (2019). Permainan Dadu pada Pengembangan Perilaku Prososial Anak di RA An-Nur Kota Kendari. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 115–128. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.468>
- Hurlock, G. A. (2022). *in the Discipline of English Language and Literature*.
- Indar Yabu, Pupung Puspa Ardini, & Icam Sutisna. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aster Kelurahan Molosipat W Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 99–109. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1348>
- Junaidi, M. H., & Afrianingsih, A. (2024). Pengaruh Bermain Permainan Skippyroo Kangaroo Terhadap Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun. *Lentera Anak*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/10.34001/jla.v4i2.7297>
- Khairunnisa, F., & Fidesrinur, F. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagi Dan Menolong Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.703>
- Na'im, N. B. (2015). Early Childhood Education Papers (BELIA) Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Di TK Aisyiah Baustanul Athfal 44 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 46–51.
- Novita Sari, E., Nabilfaizy Albib, N., Muliani, Y., Imana, A., Aulia, P., & Psikologi dan Kesehatan, F. (2024). Efektivitas Permainan Tradisional Raba-Raba Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 3, 58–65. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>
- Rosyad, A. M., & Zuchdi, D. (2018). Aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 79–92. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.14925>
- Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mardi Putra 01 Kota Batu. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.19-30>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak pada Usia Dini. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209.
- Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sulaeman, D., Novianti Yusuf, R., & Suryani, N. (2023). Meningkatkan Perilaku

- Prososial Toleransi Dan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Ice Breaking Games. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 28–39. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.340>
- Sumarti, S., Kristiana, D., & 'Azam Muttaqin, M. (2024). Pengembangan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Jamuran di RA Al Mabrur. *SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 461–475. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1142>
- Surni, V. V., Pawitri, A., & Syaikh, A. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini melalui permainan tradisional tarik tambang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 108–113.
- Wahyuni, S., Antara, P. A., Magta, M., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Pendidikan Dasar, J. (2020). Stimulasi Metode Service Learning Dalam Menumbuhkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 91–100. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJPAUD>
- Wahyuningtyas, D. P., & Noer, R. K. P. (2024). Relevansi Permainan Tradisional dalam Film Squid Game Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 291–304. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2620>
- Yanti, D. W., & Sari, R. P. (2019). Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bengkulu. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–15. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3508>
- Yusza, R., & Marbun, S. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara T.A 2017-2018. *Jurnal Usia Dini*, Vol 4 No.1(1), 39–51.