

Pengaruh Media *Digital Puppet Theatre* terhadap Kemampuan Perilaku Prososial Anak Usia 4- 5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru

Malfhira Ramadhani¹, Ria Novianti², Novidawati Tambunan³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau, Indonesia

malfhira.ramadhani1296@student.unri.ac.id¹

Abstrak

Kata Kunci:

Anak Usia Dini,
Kemampuan Perilaku
Prososial, Media
Digital Puppet Theatre

Kemampuan perilaku prososial anak di usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru belum sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu diperlukan suatu perlakuan tertentu hal ini menggunakan media *digital puppet theatre*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh penggunaan media *digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperimen one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian menggunakan sampel jenuh yang berjumlah 15 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan perilaku prososial anak sebelum diberikan perlakuan menunjukkan persentase sebesar 43,33%, dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *digital puppet theatre* meningkat menjadi 85,00%. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dengan metode observasi langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data menggunakan uji *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4–5 tahun setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh thitung 26,458 lebih besar dari ttabel 2,145 pada taraf signifikansi 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 4–5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *digital puppet theatre* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan perilaku prososial anak usia 4–5 tahun. Media ini efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta membantu anak memahami perilaku prososial pada kehidupan sehari-hari.

Abstract

Key Word:

Early Childhood,
Prososial Behavior
Skills, Digital Puppet
Theater

The prosocial behavior abilities of 4-5 year old children at Pembina 3 State Kindergarten in Pekanbaru City have not met expectations. Therefore, specific treatment is needed, using digital puppet theater media. The purpose of this study was to determine and prove the effect of using digital puppet theater media on the prosocial behavior abilities of 4-5 year old children at Pembina 3 State Kindergarten in Pekanbaru City. This study used a quantitative experiment with a pre-experimental, one-group pretest-posttest design. The sample was 15 children in Group A1, aged 4–5, at Pembina 3 State Kindergarten, Pekanbaru City. The results showed that the children's prosocial behavior skills before the treatment were 43.33%, and after the treatment using digital puppet theater media, they increased to 85.00%. Data collection techniques were conducted through children's worksheets (LKA) and direct observation by the researcher during the learning process. Data analysis used a *t-test*. The results showed an increase in prosocial behavior skills in 4–5-year-old children after the treatment. Based on the results of the hypothesis test, the *t-test* of 26.458 was greater than the *t-table* of 2.145 at a significance level of 0.05 indicating a significant effect between the use of digital puppet theater media on the prosocial behavior skills of 4-5-year-old children at Pembina 3 Kindergarten in Pekanbaru City. Therefore, it can be concluded that digital puppet theater media significantly influences the improvement of prosocial behavior skills in children aged 4-5. This media is effective for use in learning activities because it creates a fun, interactive learning atmosphere and helps children understand prosocial behavior in everyday life.

Copyright © 2026 Malfhira Ramadhani, Ria Novianti, Novidawati Tambunan

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia sebagai bangsa yang kaya akan budaya dan adat istiadat yang memiliki nilai luhur merupakan perwujudan dari perilaku prososial. Sikap prososial yang melekat pada masyarakat Indonesia merupakan ciri terjaganya nilai ideologis bangsa. Merujuk istilah sosiologis, sikap prososial adalah rasa ingin membantu kepada sesama manusia baik dalam bentuk jasa, materi dan moril. Perilaku prososial merupakan modal penting bagi anak agar dapat berhasil beradaptasi dalam kehidupan bersosialisasi. Tentunya, lingkungan

di sekitar anak harus memberikan stimulus yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Stimulus dan dukungan yang diberikan oleh orang tua maupun guru mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya ialah mengembangkan perilaku prososial pada anak usia dini. Menurut Gallitto (dalam Satrio *et al.*, 2023) menyatakan bahwa perilaku prososial dapat memberikan pengaruh bagaimana anak dapat melakukan interaksi sosial kedepannya. Selain itu, hubungan antara perilaku prososial dan hubungan dengan teman sebaya tampaknya bersifat timbal balik, yakni, perilaku sosial yang positif mendorong hubungan yang baik dengan teman sebaya. Sebaliknya, anak-anak yang menunjukkan keterampilan sosial yang buruk, perilaku mengganggu, agresif secara fisik, dan antisosial dianggap berisiko mengalami penolakan oleh teman sebaya (Carona *et al.*, 2020). Oleh sebab itu, perilaku prososial sebaiknya ditanamkan sejak anak usia dini. Dengan demikian, anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi individu yang memiliki empati tinggi, peduli terhadap sesama, serta mampu hidup bermasyarakat dengan sikap tolong-menolong, saling bekerja sama, dan saling menghargai satu sama lain.

Namun, seiring berjalannya waktu, Pentingnya perilaku prososial dalam perkembangan anak mulai terancam, dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi yang dapat membatasi kesempatan anak untuk saling berinteraksi secara langsung. Sejalan dengan penelitian oleh Ashifa *et al.*, (2022) bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* akan memiliki sikap individualis (lebih suka menyendiri dengan *gadgetnya*). Konsekuensi dari keterbatasan interaksi sosial, akibat dari perkembangan teknologi berdampak pada menurunnya keterampilan sosial anak, sikap individualis, kemudian tidak mampu bekerjasama dalam kelompok, serta berpotensi meningkatkan perilaku agresi.

Hal ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian, yang menunjukkan adanya hubungan antara meningkatnya perilaku agresif dan rendahnya tingkat perilaku prososial pada anak. Menurut Dwiyanvi *et al.*, (2024) menyatakan anak yang menunjukkan perilaku agresif tinggi, cenderung menunjukkan rendahnya tingkat kemunculan perilaku prososial. Hal ini sejalan dengan studi meta analisis yang dilakukan oleh Ariani *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa media *audio visual* seperti televisi, film dan video *games* yang mengandung konten kekerasan berpengaruh terhadap perilaku agresif yang dilakukan oleh anak. Penelitian yang dilakukan Santoso *et al.*, (2024) menyebutkan bahwa *eksposure* terhadap video *game* yang mengandung kekerasan secara tidak langsung dapat berkaitan dengan rendahnya perilaku prososial anak.

Kondisi ini sejalan dengan temuan observasi di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru pada kelompok usia 4-5 tahun, di mana perilaku prososial anak masih menunjukkan berbagai permasalahan. Masalah yang ditemukan antara lain rendahnya kemauan anak untuk bekerja sama dalam tugas kelompok, keengganan berbagi mainan yang sering memicu perkelahian, sikap acuh terhadap kesulitan yang dialami oleh teman, serta ketidakmauan mengakui kesalahan secara jujur. Jika masalah ini tidak segera ditangani, dikhawatirkan perkembangan prososial anak akan terhambat dan berdampak buruk pada hubungan sosial mereka di tahap usia selanjutnya. Masalah perilaku prososial anak usia 4-5 tahun harus segera ditangani karena kemampuan prososial sangat penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Pada usia ini, anak-anak seharusnya mulai memahami pentingnya berbagi, menolong, dan berempati terhadap orang lain. Anak yang menunjukkan perilaku prososial mempunyai interaksi yang lebih positif dengan teman sebayanya dan orang lain dan lingkungan sekitarnya (Ariani *et al.*, 2023).

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang mampu menstimulus perkembangan kemampuan prososial pada anak, kemudian dapat menarik perhatian anak serta menggunakan media pembelajaran yang dapat menanamkan nilai-nilai prososial pada anak, salah satunya melalui media *digital puppet theatre*. Menurut Albert Bandura (1986) dalam *social learning theory* menyatakan bahwa anak-anak dapat belajar perilaku prososial melalui *observational learning*, yang meliputi empat proses: atensi, retensi, produksi motor, dan motivasi. Kemudian perilaku prososial terbentuk melalui model langsung (*live model*) dan model simbolik (*symbolic model*).

Mengacu pada teori belajar sosial Albert Bandura, anak belajar melalui pengamatan model, baik secara langsung maupun simbolik. Peneliti menawarkan penggunaan media *Digital Puppet Theatre* berbasis teknologi Arduino yang memungkinkan gerakan boneka dan efek suara menjadi lebih dinamis. Berbeda dengan metode konvensional, media ini mengajak anak berinteraksi secara aktif dalam alur cerita sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai berbagi dan menolong dengan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu variabel, dalam hal ini pengaruh media *digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak

usia 4-5 tahun. Menurut Mauliddiyah (2021) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat dari manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Adapun jenis *design* yang penulis gunakan didalam penelitian ini yaitu *pre-eksperimental* dengan tipe *one group-pretest-posttest design*. Dalam arti dilakukannya *pretest*, diberikan aksi, setelah itu dilakukan *posttest* untuk menilai seberapa besar pengaruh yang timbul sesudah diberi tindakan. Penelitian dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh media *Digital Puppet Theatre* terhadap kemampuan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Dalam penelitian ini dilakukan dua kali penilaian yaitu sebelum diberi perlakuan (Y1) dan setelah diberi perlakuan (Y2). model *design* ini dapat digambarkan sebagai berikut: a) Variabel X (bebas): media *Digital Puppet Theatre* b) Variabel Y (terikat): kemampuan perilaku prososial. Dalam penelitian ini peneliti menentukan jadwal berdasarkan waktu yang telah ditentukan yakni iga dengan perlakuan sebanyak 4 kali. Adapun rancangan penelitian sebagai berikut:

Pre-test.

Sebelum melakukan pengukuran awal (*pre-test*) dalam tahap ini *pre-test* dilakukan dengan mengobservasi anak dan melakukan *pre-test* dengan mengerjakan *project* secara berkelompok. Hasil *pre-test* akan dibandingkan nantinya dengan hasil *post-test* setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Digital Puppet Theatre*.

Tahap pelaksanaan (*treatment*)

Tabel 1. Skenario Perlakuan

Perlakuan	Kegiatan
Treatment 1	Peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan media <i>digital puppet theatre</i> mengenalkan cerita tentang kerjasama
Treatment 2	Peneliti akan melakukan sebuah eksperimen dengan media <i>digital puppet theatre</i> mengenalkan cerita tentang berbagi
Treatment 3	Peneliti akan melakukan sebuah eksperimen dengan media <i>digital puppet theatre</i> mengenalkan cerita tentang menolong
Treatment 4	Peneliti akan melakukan sebuah eksperimen dengan media <i>digital puppet theatre</i> mengenalkan cerita tentang kejujuran

Sumber: Olahan Data Penelitian, 2026

Post-test

Post-test akan dilakukan setelah eksperimen selesai dilaksanakan, menggunakan *project* bersama untuk mengukur kemampuan anak pada perilaku prososial anak. dimaksudkan untuk mengetahui apakah eksperimen efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Instrument yang digunakan untuk *post-test* sama bentuknya dan kualitasnya dengan instrument yang digunakan pada saat *pre-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik *t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Ver. 27* Teknik statistik *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah *treatment*. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu *pretest* dan *posttest* pada satu kelas anak yang memiliki usia 4-5 tahun.

Gambaran tentang data penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel deskripsi data penelitian, sehingga melalui data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor X Diperoleh (Emperik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Mmax	Mean	SD
<i>Pretest</i>	4	16	10	2	5	8	6,9	0,88
<i>Posttest</i>	4	6	0	2	12	16	13,6	1,183

Sumber: Olahan Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata empirik skor kemampuan perilaku prososial pada anak meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan media *digital puppet theatre* yang sebelumnya berada diskor rata-rata 6,9 menjadi 13,6 Hal ini menandakan bahwa media *digital puppet theatre* berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru.

Gambaran Umum Kemampuan Perilaku Prososial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Media *Digital Puppet Theatre* (Pretest).

Pengukuran terhadap kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru, dilakukan menggunakan teknik observasi dengan 4 indikator kemampuan perilaku prososial yang diberikan kepada satu kelas anak berusia 4-5 tahun. Berdasarkan perhitungan tabel maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 43,33% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

Untuk mengetahui gambaran kemampuan perilaku prososial pada anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan *media digital puppet theatre* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Kemampuan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (pretest)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	BSB	76%-100%	0	00%
2	BSH	51%-75%	0	00%
3	MB	26%-50%	15	100%
4	BB	0-25%	0	0%
Jumlah			15	100%

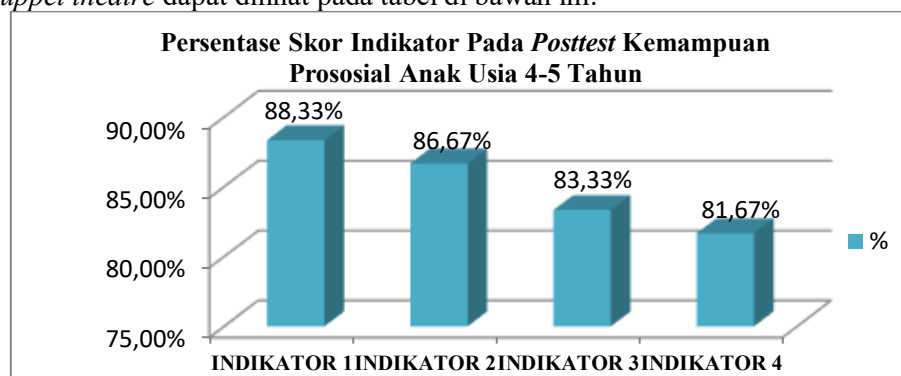
Berdasarkan tabel 3 diatas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan perilaku prososial pada anak didik sebelum penggunaan media *digital puppet theatre* diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB),keseluruhan anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 15 anak dengan persentase 100% . Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Diagram Kemampuan Perilaku Prososial Sebelum Perlakuan (pretest)

Gambaran Umum Kemampuan Perilaku Prososial pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Media *Digital Puppet Theatre*(Posttest).

Penelitian selanjutnya dengan memberikan *treatment* dengan menerapkan *media digital puppet theatre*. Pada penelitian ini pemberian perlakuan (*treatment*) pada 10-13 November 2025. Kemudian kegiatan *posttest* dilaksanakan pada 13November 2025. Berikut gambaran kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru setelah diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan *media digital puppet theatre* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Kemampuan Perilaku Prososial Setelah Diberikan Perlakuan (posttest)

Perbandingan Pretest dan Posttest

Penelitian ini dilakukan menggunakan *one group pretest posttest design* yaitu melihat hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi kemampuan perilaku prososial sebelum dan sesudah diberikan media *digital puppet theatre* di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru

Sumber: Olahan Data Penelitian 2026

No	Kategori	Skor	F	Sebelum	F	Sesudah
1	Berkembang Sangat Baik	76-100%	0	0%	13	86,67%
2	Berkembang Sesuai Harapan	51-75%	0	0%	2	13,33%
3	Mulai Berkembang	26-50%	15	100%	0	0%
4	Belum Berkembang	0-25%	0	0%	0	0%

Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan *posttest* diperoleh jumlah skor faktual 204 persentase 85,00% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB), skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu anak “bekerjasama dengan orang lain demi tercapainya tujuan” dengan persentase 88,33% dengan kategori Berkembang Sangat Baik, indikator dalam kemampuan ini mendapat skor tertinggi karena pada indikator ini anak telah mampu bekerjasama dalam bermain bersama teman untuk mencapai tujuan bersama.

Kemudian pada indikator berbagi dengan persentase 86,67% kategori Berkembang Sangat Baik. Selanjutnya, Indikator tolong- menolong pada persentase 83,33% kategori Berkembang Sangat Baik, dan pada indikator kejujuran “melakukan sesuatu seperti apa adanya” dengan persentase 81,67% kategori Berkembang Sangat Baik. Kemampuan perilaku prososial pada anak setelah penggunaan media *digital puppet theatre* diperoleh data anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 13 anak dengan presentase 86,67%, anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dengan presentase 13,33% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) dengan prentase 0,00%.

Meningkatnya perilaku bekerjasama kepada orang lain berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti pada saat observasi setelah diberikan perlakuan (*treatment*) anak sudah mampu bekerja sama dengan temannya. Anak mampu melakukan negosiasi dan kompromi kecil tentang kegiatan yang dilakukan secara berkelompok agar tercapainya tujuan bersama, anak aktif bekerja sama untuk menyelesaikan tugas fisik, seperti menyusun *puzzle*, serta membangun balok secara bersama. Sejalan dengan penelitian Narotama *et.,al* (2025) menyatakan anak menunjukkan kemampuan dalam bekerjasama seperti berinteraksi dengan teman saat mengerjakan tugas proyek, saling membantu dan sudah ada sebagian anak yang bisa bertanggung jawab dengan kelompoknya.

Teori *pattern* oleh Santrock (dalam Prabandari 2022) menyatakan bahwa tahapan *cooperative play* atau bermain secara kelompok dan bekerjasama sudah terlihat pada tahun prasekolah. Kemudian pada indikator berbagi, anak juga mengalami peningkatan yaitu anak sudah mampu berbagi bersama temannya, perilaku ini terlihat pada saat kegiatan bermain sambil belajar anak mau meminjamkan pensil warna dengan temannya, kemudian anak mau berbagi mainan bersama temannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Prihandoko *et al.*, (2025) dikatakan sudah baik karena anak mulai terbiasa untuk peduli dengan temannya maupun terhadap lingkungan sekitarnya.

Kemudian pada perilaku tolong menolong terlihat sudah berkembang dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan anak selalu menolong membersihkan kelas setelah kegiatan belajar, kemudian anak mau menolong membersihkan kelas ketika sudah selesai makan, lalu anak perduli terhadap temannya ia mampu menenangkan temannya ketika sedang bersedih. Sejalan dengan penelitian oleh Ruza *et al.*, (2023) menyatakan bahwa tolong menolong yang diamati oleh peneliti terlihat anak tidak mementingkan diri sendiri, anak berinteraksi dengan temannya, anak dapat berinisiatif mau membantu temannya tanpa dibantu guru.

Lalu pada indikator kejujuran yaitu melakukan sesuatu seperti apa adanya ini terlihat pada saat anak mampu mengakui kesalahannya kepada temnnya, kemudian anak juga dapat mengembalikan barang yang anak temukan. Hal ini menunjukkan bahwa anak telah mampu bertindak jujur kepada guru dan temannya. Anak menunjukkan kemampuan untuk menerima kekalahan dengan baik setelah bermain, yang merupakan indikator penting dari sikap jujur. Sejalan dengan penelitian Rahmawati (2025) bahwa penerapan drama boneka wayang meningkatkan pemahaman anak tentang nilai kejujuran dan amanah.

Berdasarkan hasil analisis data *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital puppet theatre* secara signifikan mampu meningkatkan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata klasikal sebesar 85,00% yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dimana tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Peningkatan perilaku prososial ini terlihat pada empat indikator utama, dengan pencapaian tertinggi pada aspek bekerja sama 88,33% yang ditunjukkan melalui kemampuan anak melakukan negosiasi, kompromi, dan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok seperti menyusun *puzzle* dan balok. Selanjutnya, indikator berbagi 86,67% menunjukkan kemajuan melalui inisiatif anak meminjamkan alat tulis dan mainan, sementara indikator tolong-menolong 83,33% terlihat dari

kepedulian anak dalam membantu membersihkan kelas serta menenangkan teman yang bersedih tanpa diminta oleh guru. Terakhir, indikator kejujuran 81,67% berkembang dengan baik melalui keberanian anak mengakui kesalahan, mengembalikan barang yang ditemukan, serta sikap sportif dalam menerima kekalahan.

Pengujian Hipotesis

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji teknik untuk menguji homogenitas dengan bantuan *IBM SPSS ver 27 for window*, *test of homogeneity of variances* dengan uji *levene statistics*.

Tabel 5. Uji homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	1.247	3	10	.344
Posttest	.867	3	10	.490
Based on trimmed mean				
	1.271	3	10	.336

Sumber: Olahan Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan *Asymp Sig pretest* 0,344 dan *posttest* 0,490 yang berarti nilai signifikan dari *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini *homogeny* atau mempunyai varian yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorof* (uji K-S satu *sample*) pada *SPSS 27*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 6. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.71513555
Most Extreme Differences	Absolute	.211
	Positive	.130
	Negative	-.211
Test Statistic		.211
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.071
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.068

Sumber: Olahan Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel 6 diatas, menunjukkan bahwa data dikatakan normal jika tingkat *sig* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data disimpulkan berdistribusi normal. Jika kurang dari 0,05 maka data disimpulkan berdistribusi tidak normal. Nilai *Sig. 0.068* maka nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai *sig* > 0,05 sehingga data tersebut disimpulkan berdistribusi normal dan layak dijadikan sebagai data penelitian.

Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan penarikan kesimpulan terdapat untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh menggunakan media *digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru, maka disusun hipotesis statistik. Adapun perbandingan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Hipotesis *Paired Sample Test*

Paired Samples Test				
		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	T	Df
Pair 1	pretest - posttest	-6.12623	-26.458	14
				Sig. (2-tailed)
				.000

Sumber : Olahan Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel 7 diatas, menunjukkan bahwa nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -26.458 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2023) sehingga t_{hitung} 26,458 karena nilai *sig. 0,000*<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembna 3 Kota Pekanbaru.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver. 27. dapat dilihat dari perbandingan hasil t-hitung dengan nilai t-tabel yaitu hasil dari perhitungan *uji t*, terlihat bahwa hasil t-hitung 26.458 lebih besar dari pada t-tabel = 2,145 dengan df yaitu: $Df = (n-1) = 15-1 = 14$. Dengan $df = 14$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 26.458$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,145$ Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh *media digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru.

Pengaruh Media Digital Puppet Theatre terhadap Kemampuan Perilaku Prososial Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *media digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru, maka dilakukan uji gain ternormalisasi, cara menghitung rumus gain sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor Posstes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}} \times 100$$

$$G = \frac{204-104}{240-104} \times 100$$

$$G = \frac{100}{136} \times 100\%$$

$$G = 73,3 \%$$

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan *media digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial anak pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru adalah sebesar 73,3%. Terdapat kategori perolehan skor Gain Ternormalisasi tinggi yaitu:

Tabel 8. Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	Kategori Penilaian
$G < 30\%$	Rendah
$30\% < G < 70\%$	Sedang
$G > 70\%$	Tinggi

Sumber: Olahan Data Penelitian, 2026

Merujuk pada hasil penggunaan rumus G pada tabel 8 maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 73,3% yaitu pada kategori tinggi, dimana $73,3\% > 70\%$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru sebelum perlakuan (*pretest*) menggunakan *media digital puppet theatre* berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan rata-rata skor 43,33, Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan perilaku prososial anak masih berada pada kategori rendah yang artinya masih banyak anak yang belum menampilkan perilaku prososial dan diperlukan *treatment* menggunakan *media digital puppet theatre* 2.) Kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru setelah perlakuan (*posttest*) menggunakan *media digital puppet theatre* berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai 85,00%. ini terlihat pada anak yang sudah mampu anak sudah mampu bekerja sama dengan temannya, anak sudah mampu berbagi bersama temannya, dengan anak selalu menolong membersihkan kelas setelah kegiatan belajar, serta anak telah mampu bertindak jujur kepada guru dan temannya. 3.) Terdapat pengaruh yang signifikan *media digital puppet theatre* terhadap kemampuan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru yang artinya ada perbedaan berupa peningkatan perilaku prososial sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment media digital puppet theatre* besar pengaruh yaitu 73,5% berdasarkan kriteria penilaian *gain* ternormalisasi berada pada kategori tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- Al-ma, I., & Kanan, W. (2023). *Implementasi Dan Teknik Mengajarkan Kejujuran Pada Anak Usia Dini*. 2, 54–62.
- Ariani, L., Hermina, C., & Fikrie, F. (2023). Peningkatan Perilaku Prososial melalui Media: Studi Eksperimental. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3737–3744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3644>
- Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503–510. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.635>
- Carona, C., Vitorino, C., Alves-Nogueira, A. C., Moreira, H., Canavaro, M. C., & Silva, N. (2020). Nice kids, healthy kids? Prosocial behavior, psychological problems and quality of life in children, preadolescents, and adolescents with and

- without chronic health conditions. *Central European Journal of Paediatrics*, 16(2), 182–199.
<https://doi.org/10.5457/p2005-114.276>
- Dwiyarvi, N. M., Lampung, U., Lampung, B., Dini, A. U., & Anak, P. (2024). *Studi kasus anak agresif*. 07(01), 31–38.
- Mariam, S., & Prihandoko, Y. (2025). *Strategi Penanaman Nilai Berbagi Dan Jujur Sejak Usia Dini*. 08(01), 29–41.
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *pengaruh metode storytelling terhadap perilaku prososial pada anak tk (taman kanak-kanak)*. 6.
- Prabandari, I. R. (2022). *Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif*. 1(2).
- Rahmawati, R. N. T. (2025). *Pemanfaatan Drama Boneka Wayang Islami untuk Menanamkan Nilai Jujur dan Amanah pada Anak Usia Dini RA Itama*. 1(2), 189–193.
- Ruza1, M., Juwita2, R. P., & Muthmainnah3. (2023). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh*. 4, 58–67.
- Santoso, T. R., Azzahra, A., & Rahmasari, F. A. (2024). *Pengaruh Unsur Kekerasan Dalam Video Game Terhadap Perilaku Agresi Oleh Kalangan Muda Pengaruh Unsur Kekerasan Dalam Video Game Terhadap Perilaku Agresi Oleh Kalangan Muda Program Studi Psikologi , Fakultas Psikologi , Universitas Sebelas Maret , Surakart*. June, 0–20.
<https://doi.org/10.30595/SOCIALpsychologyII.v16i2.3361>
- Satrio, M., Sutoyo, A., & Mulawarman, M. (2023). *The Contribution of Emotional Intelligence to Students' Prosocial Behavior through Spiritual Intelligence and Parenting Styles*. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 12(2), 106–113.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Yektiningtyas, I., & Narotama, U. (2025). *meningkatkan kemampuan kerjasama melalui metode proyek anak usia 4-5 tahun di tk cempaka putih surabaya tahun ajaran 2022-2023*. 9(2), 93–101.