ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2199-2209
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Efektivitas Media Interaktif untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Yovani Sri Watipah [a], **Tuti Rahmi** [b]✉
[a] Psikologi, Universitas Negeri Padang, Indonesia
[b] Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

Abstrak

Perilaku prososial merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini yang mencakup perilaku berbagi, bekerja sama, dan menolong orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas media *story telling* dan permainan edukatif *puzzle* dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu *(quasi-experimental design)* yang melibatkan dua kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Subjek penelitian ini yaitu 30 anak usia 5-6 tahun, instrument yang digunakan adalah *Child Prosocial Behavior Questionnare (CPBQ).* Analisis data dilakukan melalui perhitungan N-Gain, uji normalitas *Shapiro–Wilk*, uji *Kruskal–Wallis*, dan uji lanjut *Mann–Whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok (<0,05), dimana permainan edukatif *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan perilaku prososial dibandingkan dengan media *story telling*. Permainan edukatif puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial melalui memperkuat kemampuan berbagi, bekerja sama, membantu, serta menunjukkan kepedulian terhadap orang lain melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sedangkan Media story telling cocok untuk meningkatkan perilaku prososial melalui penanaman nilai-nilai moral secara mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat partisipatif perlu dioptimalkan dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Media Story Telling, Permainan Edukatif Puzzle, Perilaku Prososial*

Abstract

Prosocial behavior is an important aspect of the social-emotional development of early childhood, which includes behaviors such as sharing, cooperating, and helping others. This study aims to compare the effectiveness of storytelling media and educational puzzle games in increasing prosocial behavior in early childhood. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two experimental groups and one control group. The subjects of this study were 30 children aged 5-6 years, and the instrument used was the Child Prosocial Behavior Questionnaire (CPBQ). Data analysis was conducted through N-Gain calculation, Shapiro–Wilk normality test, Kruskal–Wallis test, and Mann–Whitney U follow-up test. The results of the study indicate that there are significant differences between the groups (<0.05), where educational puzzle games are more effective in increasing prosocial behavior compared to storytelling media. Educational puzzle games can be used to improve prosocial behavior by strengthening the ability to share, cooperate, help, and show concern for others through active, enjoyable, and meaningful learning experiences. Meanwhile, storytelling media is suitable for enhancing prosocial behavior through the deep instillation of moral values. Therefore, the use of participatory learning media needs to be optimized in early childhood education.

Keywords: *Story Telling Methods, Educational Puzzle Games, Prosocial Behavior*

Copyright (c) 2026 Yovani Sri Watipah & Tuti Rahmi
✉ Corresponding author:
Email Address: tuti.rahmi@fip.unp.ac.id (Padang, Indonesia)
Received 26 Movember 2025, Accepted 25 June 2026, Published 25 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial yang melalui fase-fase perkembangan dalam hidupnya (Nurhayati, 2019). Salah satu fase yang akan di lalui setiap manusia yaitu fase anak-anak di usia dini. Anak Usia Dini merupakan masa keemasan *(Golden Age)*, dimana hal ini hanya terjadi satu kali dalam masa perkembangan kehidupan sekaligus termasuk masa kritis kehidupan bagi seorang anak (Martini & Masganti Sitorus, 2023; Mu'asyara & Padilla, 2024). Pada masa ini sangat penting dilakukan berbagai macam usaha untuk membantu tumbuh kembang anak baik dari segi kesehatan, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan (Lulianthy et al., 2023).

Ideal nya pada anak usia dini terutama usia 5-6 tahun sudah memiliki kemampuan sosial untuk dapat bekerja sama, memunculkan emosi sesuai dengan kondisi yang ada, dan berbagi dengan teman sebaya dan orang lain (Hidayat & Nurlatifah, 2023; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014). Kemampuan ini erat kaitannya dengan istilah perilaku prososial,dimana perilaku ini di harapkan tertanam sejak dini pada setiap individu (Audhi et al., 2020). Perilaku prososial cenderung menjadi dasar untuk seseorang memunculkan interaksi sosial yang bersifat positif pada anak (Padilla-Walker et al., 2015). Baron menyatakan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan yang menguntungkan orang lain yang diberi pertolongan namun tidak menguntungkan bagi pemberi tindakan, bahkan adakalanya pemberi tindakan menanggung resiko terhadap tindakannya tersebut (Baron & Erwin, 1997). Singkatnya, perilaku prososial merupakan suatu tindakan atau perilaku seseorang yang bertujuan untuk membantu orang lain tanpa ada motif tersembunyi di baliknya (Maria & Pratiwi, 2010).

Pada era digital saat ini, muncul kekhawatiran terkait dengan menurunnya empati dan kemampuan kerja sama pada anak-anak. Penggunaan media digital yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung, dimana hal ini sangat penting untuk mendukung perkembangan empati dan keterampilan sosial lainnya (Fadli et al., 2025; Febrieta et al., 2023). Anak-anak yang lebih sering berinteraksi melalui media digital akan cenderung memiliki penurunan sensitivitas sosial, penurunan kemampuan dalam memahami dan merespon perasaan orang lain (Bjorklund, 2016; James et al., 2024). Selain itu dengan berkembangnya zaman yang semakin modern, perilaku prososial juga sedikit demi sedikit sudah mulai luntur dari masyarakat Indonesia (Anasthasia & Lomboan, n.d.). Hal ini di tandai dengan munculnya sikap individual di lingkungan sekitar, dimana minimnya keterlibatan anak dengan teman sebaya nya sehingga dapat menyebabkan anak tidak dapat bersosialisasi dengan baik (Riko et al., 2024).

Padahal, perilaku prososial memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena hal ini dapat berkontribusi pada sosial-emosional anak, kesehatan mental anak dan pada prestasi akademik anak pada masa mendatang (Rong et al., 2025). Perilaku prososial ini merupakan fondasi untuk membangun hubungan sosial yang sehat dan berfungsi dengan baik dalam masyarakat (Kochukhova et al., 2021; Scrimgeour et al., 2016). Anak-anak dengan perilaku prososial yang tinggi cenderung memiliki relasi yang lebih baik dengan teman sebaya nya maupun orang yang lebih dewasa daripada dirinya dan lebih mampu menghadapi stress sehingga mendukung perkembangan emosional dan sosial yang lebih stabil (Ferreira et al., 2016; Norwitz et al., 2023).

Dengan demikian, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan perilaku prososial anak sejak dini. Pada Pendidikan Anak Usia Dini biasanya menggunakan pembelajaran kontekstual, sehingga dapat membantu menanamkan nilai-nilai peilaku prososial pada anak seperti empati, kerjasama, dan tanggung jawab (dos Santos et al., 2014; Masdul et al., 2024). Guru dapat menggunakan berbagai media untuk mengajarkan nilai-nilai ini dengan cara yang menarik dan relevan bagi anak-anak, termasuk media bercerita dan melakukan kegiatan permainan (Kim et al., 2012; Shih, 2022). Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran berbasis pengalaman langsung dimana anak belajar dari hal-hal yang ditemui pada kesehariannya, sehingga dapat memperkuat pemahaman anak-anak mengenai pentingnya perilaku sosial dan melatih keterampilan sosialnya melalui interaksi-interaksi sosial (L. Chen et al., 2025; Lin et al., 2025).

Namun, metode konvensional yang cenderung bersifat pasif masih sering digunakan saat ini, seperti hanya sekedar membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru yang cukup lama membuat anak-anak kurang tertarik (Nainggolan et al., 2019). Sehingga anak-anak cepat merasa bosan dan tidak terlibat dalam pembelajaran, akibatnya nilai-nilai sosial yang ingin ditanamkan menjadi sulit tersampaikan dengan optimal (Frizzo, 2024). Selain itu, metode konvensional ini cenderung tidak mampu memberikan ruang bagi anak dalam proses pembelajarannya (Fajrie & Purbasari, 2021). Dengan demikian, dibutuhkan metode pembelajaran interaktif dengan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

Media interaktif,menarik, dan adaptif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dan dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial nya. Seperti penggunaan *Augmented Reality (AR)* dalam pembelajaran dapat menarik perhatian anak-anak dan bersifat menyenangkan serta interaktif sehingga anak menjadi termotivasi untuk belajar (Fajrie & Purbasari, 2021; Novaliendry et al., 2022). Media interaktif tidak hanya di dapatkan melalui media digital, melainkan bisa melalui media lainnya yaitu *story telling* dan permainan edukatif *puzzle*.

Melalui *story telling* atau cerita interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat nilai-nilai moral yang disampaikan (Akrim & Gunawan, 2021; Azima et al., 2024). Adanya proses identifikasi tokoh-tokoh dalam cerita membantu anak mengembangkan empati dan memahami perspektif orang lain, dimana hal ini penting dalam perkembangan moral anak (Zarei et al., 2020). Selain itu, penggunaan media tambahan seperti wayang golek dalam *story telling* juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif (Halimah et al., 2020). Sementara itu, permainan *puzzle* kolaboratif merupakan bentuk media interaktif yang mampu melatih kemampuan bekerja sama, bernegosiasi, berkomunikasi, dan memiliki kepedulian sosial anak (Battocchi et al., 2009a). Permainan ini dirancang untuk mendorong anak untuk meningkatkan keterampilan dan kolaborasi mereka (Battocchi et al., 2010a; Zhang & Wang, 2021). Seperti permainan *puzzle* yang memiliki aturan *"Enforced Collaboration" (EC)* mendorong anak untuk tetap saling berkoordinasi dan bernegosiasi dalam memindahkan potongan-potongan *puzzle*, sehingga kegiatan ini secara langsung dapat melatih dan meningkatkan perilaku prososial anak-anak (Battocchi et al., 2010a; Ben-Sasson et al., 2013).

Teori pembelajaran sosial Bandura menekan kan bahwa anak belajar melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan perilaku yang mereka lihat di lingkungan sekitarnya (Saka, 2024; Schunk & DiBenedetto, 2022). Hal ini lah yang menjadi dasar untuk pemahaman mengenai media interaktif dalam pembelajaran perilaku prososial. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwasanya *story telling* dan permainan edukatif masing-masing memiliki efektivitas dalam mningkatkan perilaku prososial anak. Dimana beberapa penelitian menyatakan bahwasanya program mendongeng terbukti meningkatkan perilaku prososial (H. Chen et al., 2025; Skaraas et al., 2018; Yabe et al., 2018; Yudha et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2016) menyatakan bahwasanya terdapat pengaruh *story telling* terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun. Selain itu, penelitian lain (Alfina Ainurrahmah, 2023) menyatakan bahwa media *story telling* berpengaruh positif terhadap perilaku prososial anak. Begitu juga dengan permainan edukatif yang mampu menurunkan kecemasan, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman anak terhadap tema sosial tertentu (López-Faican & Jaen, 2023; Tekman & Yeniasır, 2023). Penelitian lainnya juga membahas mengenai media intervensi untuk perilaku prososial anak. Dimana menurut (Puspitasari, 2021) menyatakan bahwasanya media permainan *smart egg puzzle* berpengaruh terhadap pemahaman konsep geometri dan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun TK Intan Berlian.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa storytelling maupun permainan edukatif secara terpisah efektif dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, kajian yang secara langsung membandingkan efektivitas kedua media tersebut dalam satu desain eksperimen yang sama masih terbatas khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Padahal, perbandingan ini penting untuk memberikan dasar empiris bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang paling efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk menguji perbedaan efektivitas media *storytelling* dan permainan edukatif *puzzle* dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam menumbuhkan perilaku prososial pada anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu *(quasi-experimental design)*. Penelitian ini menggunakan rancangan pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif yaitu berupa *story telling* dan permainan edukatif *puzzle*, dan variabel terikatnya adalah perilaku prososial. Partisipan dalam penelitian ini adalah 30 orang anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 01 Kec. Batang Anai. Metode pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru, siswa, dan media pembelajaran (Azima et al., 2024). Media pembelajaran interaktif pada penelitian ini yaitu *story telling* dan permainan edukatif *puzzle.* Dimana *story telling* dapat di artikan sebagai suatu kegiatan bercerita yang disampaikan secara lisan kepada orang lain yang berasal dari cerita yang sudah di buku kan ataupun berasal dari pengalaman yang dialami oleh orang yang bercerita. Sedangkan permainan edukatif *puzzle* merupakan suatu permainan yang memiliki unsur

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

kognitif dan unsur-unsur perkembangan lainnya yang melibatkan pemainnya untuk menggabungkan pecahan satu dengan yang lainnya hingga membentuk suatu gambar utuh.

Penelitian ini fokus untuk melihat ke efektivitas an antara kedua media tersebut. Peneliti menggunakan 3 kelompok penelitian, dimana terdapat dua kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Artinya, akan ada 2 perlakuan berbeda dalam setiap kelompok eksperimen dan tidak ada perlakuan yang diberikan pada kelompok kontrol. Berikut ini gambaran mengenai rancangan penelitian:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

KE1	→	O1	→	X1	→	O2
KE2	→	O1	→	X2	→	O2
KK	→	O1	→	-	→	O2

Keterangan :
KE1 : Kelompok Eksperimen 1
KE2 : Kelompok Eksperimen 2
O1 : Pre Test
X1 : Intervensi Media *Story Telling*
X2 : Intervensi Permainan Edukatif *Puzzle*
O2 : Post Test

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri 01 Kec. Batang Anai. Teknik sampel yang digunakan adalah sampling total. Dimana subjek penelitian ini merupakan seluruh murid TK Negeri 01 Kec. Batang Anai (Sugiyono, 2009).(Brazzelli et al., 2017) Penelitian ini menggunakan tiga kelompok, dua diantara nya adalah kelompok eksperimen (Kelompok 1 dan 2) dan kelompok lainnya adalah kelompok kontrol (Kelompok 3). Penelitian ini melalui tiga tahap prosedur penelitian.

Tahap pertama, peneliti melakukan pengukuran awal sebelum diberikan perlakuan atau intervensi *(Pre test)* dengan menggunakan alat ukur yang sudah dipersiapkan, yaitu alat ukur *Child Prosocial Behavior Questionnaire (CPBQ)* kepada setiap kelompok. *Tahap kedua,* pemberian perlakuan atau intervensi kepada kelompok eksperimen (kelompok 1 dan 2). Intervensi ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan akan berlangsung selama 20-30 menit.Sedangkan kelompok kontrol (kelompok 3) tidak diberikan perlakuan atau intervensi apapun. Pada penelitian ini, yang akan memberikan intervensi adalah guru atau pendamping (peneliti tidak terlibat dalam pemberian intervensi). Kelompok 1 diberikan intervensi berupa media *story telling* sedangkan kelompok 2 diberikan intervensi berupa permainan edukatif *puzzle. Tahap ketiga,* peneliti melakukan pengukuran kembali atau pengukuran akhir setelah sebelumnya diberikan perlakuan atau intervensi *(Post test)* menggunakan alat ukur *Child Prosocial Behavior Questionnaire (CPBQ)*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data non-parametik dengan uji Kruskal-wallis dan dilanjutkan dengan uji *post-hoc* pada SPSS versi 22 karena data tidak memenuhi asumsi normalitas. Teknik ini digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antar kelompok dan melihat efektivitas media yang digunakan dalam penelitian ini. Pelakasanaan penelitian ini melalui proses perizinan yang resmi sehingga penelitian dapat dilakukan atas izin pihak sekolah dan persetujuan dari orang tua anak.

Hasil dan Pembahasan

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 orang anak usia dini yang ber sekolah di TK Negeri 01 Kec. Batang Anai. Uji statistik menggunakan SPSS ver 22 digunakan oleh peneliti untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Berikut hasil uji statistik analisis deskriptif nya.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Perilaku Prososial

Descriptive Statistics							
		N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kelompok Eksperimen 1 (Media *Story Telling*)	Pretest	10	7	0	7	4.00	2.539
	Posttest	10	6	4	10	8.00	2.404
Kelompok Eksperimen 2 (Media Permainan Edukatif *Puzzle*)	Pretest	10	5	1	6	4.80	1.687
	Posttest	10	4	6	10	8.20	1.476
Kelompok Kontrol	Pretest	10	4	3	7	5.60	1.350
	Posttest	10	3	5	8	6.10	.994
Valid N (listwise)		10					

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

Dari tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwasanya analisis deskriptif statistik mendapatkan hasil nilai rata-rata (mean) pada setiap kelompok mengalami peningkatan antara *pretest* dan *posttest*. Dimana nilai mean kelompok eksperimen 1 awal nya berada di angka 4.00, lalu setelah dilakukan intervensi dengan media *story telling* nilai mean nya meningkatkan menjadi 8.00. Begitu juga dengan nilai mean kelompok eksperimen 2 yang awal nya berada di angka 4.80, setelah dilakukan intervensi dengan media permainan edukatif *puzzle* nilai mean nya meningkat menjadi 8.20. Selanjutnya, hal yang sama juga terjadi pada kelompok kontrol yang dimana nilai mean awal nya berada di angka 5.60, lalu pada saat pengukuran akhir nilai mean nya meningkat menjadi 6.10. Meskipun pada kelompok kontrol tidak diberikan intervensi apapun, namun rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* nya juga meningkat walaupun tidak terlalu meningkat jauh dari yang sebelumnya.

Tabel 3. Analisis Deskriptif N-Gain Score

Descriptive Statistics

		N	Min	Max	Mean	Sdt. Deviation
Kelompok Eksperimen 1 (Media *Story Telling*)	Gain_Score	10	.00	1.00	.7250	.33271
	Gain_Percent	10	.00	100.00	72.5000	33.27077
Kelompok Eksperimen 2 (Media Permainan Edukatif *Puzzle*)	Gain_Score	10	.25	1.00	.6507	.29410
	Gain_Percent	10	25.00	100.00	65.0714	29.41010
Kelompok Kontrol	Gain_Score	10	-.67	.43	.0579	.35153
	Gain_Percent	10	-66.67	42.86	5.7857	35.15274
Valid N (listwise)		10				

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwasanya terdapat selisih skor antara *posttest* dengan *pretest*. Dimana skor ini memaparkan efektivitas pembelajaran interaktif berupa media *story telling* dan media permainan edukatif *puzzle* berdasarkan gain score masing-masing kelompok. Mean N-gain score yang dimiliki oleh kelompok eksperimen 1 yaitu 0,7250 dengan persentase nya bernilai 72,5% artinya kelompok eksperimen 1 berada pada kategori tinggi (N-gain score > 0,7). Selanjutnya, mean N-gain score yang dimiliki oleh kelompok eksperimen 2 yaitu 0,6507 dengan persentase nya 65,07% artinya kelompok eksperimen 2 berada pada kategori sedang (0,3 ≤ N-gain score ≤ 0,7). Sedangkan mean N-gain score yang dimiliki oleh kelompok kontrol yaitu 0,0579 dengan nilai persentase nya adalah 5,78% artinya kelompok kontrol berada pada kategori rendah (N-gain score < 0,3).

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality Shapiro-Wilk

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Posttest	Story Telling	.789	10	.011
	Puzzle	.887	10	.158
	Kontrol	.886	10	.152

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro–Wilk* untuk mengetahui distribusi data skor perilaku prososial pada masing-masing kelompok. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kelompok *storytelling* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,011 (p < 0,05), yang mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sementara itu, kelompok *puzzle* edukatif (p = 0,158) dan kelompok kontrol (p = 0,152) menunjukkan distribusi data yang normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Karena terdapat setidaknya satu kelompok yang tidak memenuhi asumsi normalitas, maka analisis perbedaan antar kelompok dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Kruskal–Wallis.

Tabel 5. Analisis Uji Kruskal-Wallis

Test Statistics[a,b]

	Post
χ^2	7.383
df	2
p	.025

Uji Kruskal–Wallis dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan perilaku prososial antara kelompok *storytelling*, kelompok permainan edukatif *puzzle*, dan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai χ^2 = 7,383 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 2 dan nilai signifikansi sebesar 0,025 (p

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

< 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan perilaku prososial di antara ketiga kelompok penelitian.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa jenis media pembelajaran yang diberikan berpengaruh terhadap peningkatan perilaku prososial anak usia dini. Namun demikian, uji Kruskal–Wallis tidak dapat menunjukkan kelompok mana yang berbeda secara signifikan. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji *post hoc menggunakan Mann–Whitney U* dengan koreksi Bonferroni untuk mengidentifikasi perbedaan antar pasangan kelompok.

Tabel 6. Uji *Post-hoc Mann–Whitney U* dengan Koreksi Bonferroni

Kelompok	Z	p	P Bonferroni
Kontrol – Story Telling	2.191	.028	.085
Kontrol – Puzzle	2.487	.013	.039*
Story Telling - Puzzle	-.296	.767	1.000
Keterangan: *p < 0,05			

Uji *post hoc Mann–Whitney U* dengan koreksi Bonferroni dilakukan untuk mengidentifikasi pasangan kelompok yang menunjukkan perbedaan peningkatan perilaku prososial secara signifikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok permainan edukatif *puzzle* dan kelompok kontrol (pBonferroni = 0,039 < 0,05). Sebaliknya, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara kelompok *storytelling* dan kelompok kontrol (pBonferroni = 0,085 > 0,05), maupun antara kelompok *storytelling* dan kelompok permainan edukatif *puzzle* (pBonferroni = 1,000 > 0,05).

Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan perilaku prososial pada kelompok permainan edukatif *puzzle* berbeda secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Meskipun kelompok *storytelling* menunjukkan nilai N-Gain yang lebih tinggi dibandingkan kelompok lainnya, perbedaannya belum mencapai tingkat signifikansi statistik pada uji perbandingan berpasangan. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa kedua media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, namun bukti perbedaan yang signifikan secara statistik hanya ditemukan pada kelompok permainan edukatif *puzzle* dibandingkan kelompok kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa *storytelling* dan permainan edukatif puzzle mampu meningkatkan perilaku prososial anak usia dini dibandingkan pembelajaran reguler. Temuan ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata perilaku prososial pada kedua kelompok eksperimen serta nilai N-Gain yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Secara khusus, kelompok *storytelling* menunjukkan nilai N-Gain tertinggi (0,725), diikuti kelompok puzzle edukatif (0,651), sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,058. Selain itu, hasil uji Kruskal–Wallis mengkonfirmasi adanya perbedaan peningkatan perilaku prososial antar kelompok, yang mengindikasikan bahwa pemberian media pembelajaran interaktif berkontribusi terhadap perkembangan perilaku prososial anak. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses pengamatan, peniruan, dan pengalaman sosial yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya (Schunk & DiBenedetto, 2022). Melalui aktivitas *storytelling* maupun permainan puzzle kooperatif, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mempraktikkan, dan menginternalisasi perilaku berbagi, membantu, serta bekerja sama dalam konteks yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Hasil ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif anak lebih efektif dalam menumbuhkan perilaku prososial dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif atau berpusat pada guru (Arias et al., 2025; Toppe et al., 2019).

Kelompok *storytelling* menunjukkan peningkatan perilaku prososial tertinggi dibandingkan kelompok lainnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan bercerita yang melibatkan partisipasi aktif anak mampu menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai prososial seperti berbagi, membantu, dan menghibur teman. Selama proses intervensi, anak tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat dalam mengidentifikasi tokoh, memahami alur cerita, serta mendiskusikan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Tokoh-tokoh dalam cerita berfungsi sebagai model simbolik yang membantu anak memahami perilaku menolong, berbagi, dan peduli terhadap orang lain. Melalui proses identifikasi terhadap tokoh cerita, anak mengembangkan empati dan kesadaran sosial yang kemudian mendorong munculnya perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arias et al., (2025); Koivula et al., (2020)

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

; Mori & Cigala, (2019) yang menunjukkan bahwa *storytelling* mampu meningkatkan *perspective-taking*, kompetensi sosial-emosional, serta perilaku prososial anak usia dini.

Selain berfungsi sebagai media pemodelan perilaku, *storytelling* juga memberikan ruang refleksi yang membantu anak menginternalisasi nilai-nilai moral yang dipelajari. Diskusi setelah kegiatan bercerita memungkinkan anak menghubungkan pengalaman tokoh dalam cerita dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga pesan moral yang disampaikan menjadi lebih bermakna. Proses reflektif ini membantu anak memahami alasan mengapa perilaku membantu, berbagi, dan menghibur penting dilakukan dalam hubungan sosial. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Mohd Amin et al., (2024) yang menunjukkan bahwa *storytelling* interaktif dapat memperkuat pembelajaran sosial-emosional anak, serta penelitian Suryani et al., (2020) yang menemukan bahwa kegiatan bercerita yang disertai aktivitas interaktif efektif meningkatkan empati dan kepedulian sosial pada anak usia dini. Dengan demikian, peningkatan perilaku prososial pada kelompok *storytelling* dapat dipahami sebagai hasil dari proses identifikasi tokoh, pemodelan perilaku, dan refleksi moral yang terjadi selama kegiatan bercerita.

Kelompok permainan edukatif puzzle juga menunjukkan peningkatan perilaku prososial yang cukup tinggi. Hasil uji post hoc menunjukkan bahwa kelompok puzzle berbeda secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol, sehingga efektivitas intervensi ini didukung oleh bukti statistik yang lebih kuat. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui pengalaman sosial langsung yang diperoleh anak selama permainan berlangsung. Dalam aktivitas puzzle kooperatif, anak dituntut untuk bekerja sama, berbagi giliran, saling membantu, dan bernegosiasi untuk mencapai tujuan bersama. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar sosial yang mendorong anak memahami pentingnya kontribusi setiap anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Battocchi et al., (2009b, 2010b) mengenai *enforced collaboration* serta penelitian Toppe et al., (2019) yang menunjukkan bahwa permainan kooperatif mampu meningkatkan perilaku berbagi dan kerja sama pada anak usia dini.

Selain mengembangkan kerja sama, permainan puzzle juga mendorong perkembangan keterampilan komunikasi, empati, dan pemahaman terhadap perspektif orang lain. Ketika menghadapi kesulitan atau perbedaan pendapat selama bermain, anak perlu berdiskusi dan mencari solusi yang dapat diterima bersama. Proses tersebut membantu anak belajar memahami kebutuhan teman sebaya sekaligus meningkatkan kepedulian sosial mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Cerchiaro-Ceballos et al., (2019) yang menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan *prosocial reasoning* pada anak prasekolah, serta penelitian Arifiyanti & Suparno, (2024) yang menyatakan bahwa permainan dengan aturan efektif dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Dengan demikian, efektivitas puzzle edukatif dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari keterlibatan anak dalam praktik sosial yang terstruktur, sehingga nilai-nilai prososial tidak hanya dipahami secara kognitif tetapi juga dipraktikkan secara langsung dalam interaksi sehari-hari.

Meskipun kedua media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, kelompok *storytelling* menunjukkan peningkatan yang sedikit lebih besar dibandingkan kelompok puzzle edukatif. Temuan ini mengindikasikan adanya kecenderungan bahwa *storytelling* memberikan dampak yang lebih kuat terhadap perkembangan perilaku prososial anak. Salah satu kemungkinan yang menjelaskan temuan tersebut adalah karakteristik *storytelling* yang menghadirkan model perilaku prososial secara eksplisit melalui tokoh dan alur cerita. Anak tidak hanya mengamati tindakan berbagi, membantu, dan menghibur, tetapi juga memahami alasan serta konsekuensi positif dari perilaku tersebut. Dengan demikian, proses pembelajaran yang terjadi tidak hanya bersifat perilaku, tetapi juga melibatkan pemahaman nilai dan makna sosial yang mendasarinya Koivula et al., (2020).

Selain itu, *storytelling* memberikan kesempatan yang lebih besar bagi anak untuk mengembangkan empati dan kemampuan memahami perspektif orang lain. Melalui keterlibatan emosional dengan tokoh cerita, anak dapat membayangkan perasaan, kebutuhan, dan pengalaman yang dialami oleh karakter dalam cerita. Proses ini membantu anak mengembangkan *perspective-taking* yang menjadi salah satu landasan munculnya perilaku prososial. Penelitian Mori & Cigala, (2019) menunjukkan bahwa kegiatan naratif yang disertai diskusi reflektif mampu meningkatkan kemampuan memahami perspektif orang lain dan mendorong munculnya perilaku prososial pada anak prasekolah. Sebaliknya, permainan puzzle lebih menekankan pada koordinasi tindakan, kerja sama, dan penyelesaian tugas bersama secara langsung. Oleh karena itu, meskipun keduanya sama-sama mendukung perkembangan prososial, *storytelling* cenderung melibatkan aspek kognitif dan emosional yang lebih luas dalam proses pembelajarannya.

Namun demikian, hasil uji post hoc menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok *storytelling* dan kelompok puzzle edukatif tidak signifikan secara statistik. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua media memiliki potensi yang relatif setara dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Selain itu,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

kelompok puzzle edukatif merupakan satu-satunya kelompok yang menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan kelompok kontrol, sehingga memiliki dukungan statistik yang lebih kuat dalam penelitian ini. Oleh karena itu, baik *storytelling* maupun puzzle edukatif dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Penelitian lanjutan dengan jumlah partisipan yang lebih besar diperlukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas relatif kedua media tersebut.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik dan praktisi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam memilih strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan perilaku prososial anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, baik *storytelling* maupun permainan edukatif puzzle, berpotensi meningkatkan perilaku prososial anak usia dini dibandingkan pembelajaran reguler. Oleh karena itu, guru PAUD dapat memanfaatkan *storytelling* sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai empati, kepedulian, dan perilaku membantu melalui tokoh serta alur cerita yang dekat dengan pengalaman anak. Di sisi lain, permainan puzzle kooperatif dapat digunakan untuk melatih kerja sama, berbagi, komunikasi, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara bersama melalui pengalaman sosial langsung. Integrasi kedua media dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak tidak hanya memahami nilai-nilai prososial secara kognitif, tetapi juga mempraktikkannya dalam interaksi nyata dengan teman sebaya (Mori & Cigala, 2019; Toppe et al., 2019).

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan yang relatif kecil dan hanya berasal dari satu lembaga PAUD membatasi generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Kedua, durasi intervensi yang relatif singkat serta tidak adanya pengukuran tindak lanjut (*follow-up*) menyebabkan penelitian ini belum dapat menjelaskan keberlanjutan efek *storytelling* dan puzzle edukatif terhadap perilaku prososial anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, lokasi penelitian yang lebih beragam, serta desain longitudinal untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa media *story telling* dan permainan edukatif *puzzle* efektif untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Dimana, permainan edukatif *puzzle* lebih efektif untuk diterapkan dibandingkan media *story telling* untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran di pendidikan anak usia dini, terutama dalam konteks membangun perilaku prososial. Permainan edukatif *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial melalui memperkuat kemampuan berbagi, bekerja sama, membantu, serta menunjukkan kepedulian terhadap orang lain melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sedangkan Media *story telling* cocok untuk meningkatkan perilaku prososial melalui penanaman nilai-nilai moral secara mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat partisipatif perlu dioptimalkan dalam pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Akrim, A., & Gunawan, G. (2021). Quranic storytelling approach as educational model to teach religious values in the indonesian context. *Educational Sciences: Theory and Practice*, *21*(1), 53–67. https://doi.org/10.12738/jestp.2021.1.005

Alfina Ainurrahmah. (2023). Pengaruh *Storytelling Pada Prosocial Behavior Anak Di Taman Pendidikan Qur'an "Oemah Qur'an." 2(4), 31–41 https://doi.org/10.55757/ashlach.v1i2.858*

Anggraini, N. F. (2016). Pengar*uh metode storytelling terhadap peningkatan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di taman kanak – kanak islamiyah pontianak. 4(1) https://doi.org/10.29406/jepaud.v3i1.584*

Arias, A. V, Martín-Antón, L. J., Carbonero, M. A., & Monsalvo, E. (2025). Effects of a brief storytelling and dramatization program on prosocial behavior and self-regulation in preschoolers. Early Childhood Education Journa*l, 53(1), 45–58 https://doi.org/10.1037/dev0001902.supp*

Arifiyanti, N., & Suparno. (2024). Pengaruh games with rules terhadap perilaku prososial anak usia dini. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, *56*, 234–242. https://doi.org/10.47197/retos.v56.103464

Audhi, J., Perilaku, M., Anak, P., & Tahun, U. (2020). Meningkatkan peri*laku prososial anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan tradisional babintingan. 3(1) https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070*

Azima, N. F., Dahliana, D., & Ramadhan, B. (2024). Development for an interactive e-book of children's story character-based in learning akidah akhlak in madrasah ibtidaiyah. In R. D. & F. G. (Eds.), AIP

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729

*Conference Proceedings (*Vol. 3220, Number 1). American Institute of Physics. https://doi.org/10.1063/5.0234718

Baron, R. A., & Erwin, D. (1997). *Social Psychology*.

Battocchi, A., Ben-Sasson, A., Esposito, G., Gal, E., Pianesi, F., Tomasini, D., Venuti, P., Weiss, P., & Zancanaro, M. (2010a). Collaborative puzzle game: a tabletop interface for fostering collaborative skills in children with autism spectrum disorders. *Journal of Assistive Technologies*, *4*(1), 4–13. https://doi.org/10.5042/jat.2010.0040

Battocchi, A., Ben-Sasson, A., Esposito, G., Gal, E., Pianesi, F., Tomasini, D., Venuti, P., Weiss, P., & Zancanaro, M. (2010b). Collaborative puzzle game: a tabletop interface for fostering collaborative skills in children with autism spectrum disorders. *Journal of Assistive Technologies*, *4*(1), 4–13. https://doi.org/10.5042/jat.2010.0040

Battocchi, A., Pianesi, F., Venuti, P., Ben-Sasson, A., Gal, E., & Weiss, P. L. (2009a). Collaborative puzzle game: Fostering collaboration in children with Autistic Spectrum Disorder (ASD) and with typical development. *2009 Virtual Rehabilitation International Conference, VR 2009*, 204. https://doi.org/10.1109/ICVR.2009.5174242

Battocchi, A., Pianesi, F., Venuti, P., Ben-Sasson, A., Gal, E., & Weiss, P. L. (2009b). Collaborative puzzle game: Fostering collaboration in children with Autistic Spectrum Disorder (ASD) and with typical development. *2009 Virtual Rehabilitation International Conference, VR 2009*, 204. https://doi.org/10.1109/ICVR.2009.5174242

Ben-Sasson, A., Lamash, L., & Gal, E. (2013). To enforce or not to enforce? the use of collaborative interfaces to promote social skills in children with high functioning autism spectrum disorder. *Autism*, *17*(5), 608–622. https://doi.org/10.1177/1362361312451526

Bjorklund, P. (2016). Gossamer threads: Commentary on the impact of digital technology on the developing brain and the capacity for empathy. *Advances in Nursing Science*, *39*(1), 71–84. https://doi.org/10.1097/ANS.0000000000000105

Brazzelli, E., Farina, E., Grazzani, I., & Pepe, A. (2017). The child prosocial behavior questionnaire (cpbq): Assesing toddlers prosocial behavior. Eu*ropean Journal of Developmental Psychology,* 1*4(*1), 118–126. https://doi.org/10.1080/17405629.2016.1140640

Cerchiaro-Ceballos, E., Sánchez-Castellón, L., & Herrera-Rojas, A. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary: Revista Internacional de Ciencias de La Salud*, *16*(3), 40–53. https://doi.org/10.21676/2389783X.2967

Chen, H., Lyu, D., & Zhu, L. (2025). The effectiveness of social-themed picture book reading in promoting children's prosocial behavior. *Frontiers in Psychology*, *16*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1569925

Chen, L., Zhou, Y.-F., & Nanakida, A. (2025). 'I know I am caring': fostering ethical care awareness and practice among pre-service early childhood teachers. *Journal of Education for Teaching*, *51*(1), 61–78. https://doi.org/10.1080/02607476.2024.2447577

dos Santos, D. L., Prestes, A. C., & Freitas, L. B. L. (2014). Early childhood teachers strategies for resolving children's conflicts. *Psicologia Escolar e Educacional*, *18*(2), 247–254. https://doi.org/10.1590/2175-3539/2014/0182740

Fadli, M. R., Rosyid, A., Hapudin, M. S., Rosidi, M. I., & Afwan, B. (2025). The effect of using social media and fear of missing out on emotional wellbeing in children in the digital age. *Journal of Education and Learning*, *19*(2), 900–908. https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21862

Fajrie, N., & Purbasari, I. (2021). Augmented reality media development in early childhood learning system during the COVID 19 pandemic era. AC*M international conference proceeding series.* https://doi.org/10.1145/3516875.3516999

Febrieta, D., Rohmawati, X., & Aulia, S. (2023). Character education for adolescents as a predictor of social sensitivity in the digital era. In Family in Islamic Psycholog*y Perspective: Challenges and Solutions (pp. 113–121). Peter Lang AG https://doi.org/10.18502/kss.v8i16.14052*

Ferreira, T., Cadima, J., Matias, M., Vieira, J. M., Leal, T., & Matos, P. M. (2016). Preschool children's prosocial behavior: The role of mother–child, father–child and teacher–child relationships. J*ournal of Child and Family Studies, 25(*6), 1829–1839. https://doi.org/10.1007/s10826-016-0369-x

Frizzo, G. B. (2024). What are the current challenges of digital media use by children under five? In *digital media and early child development: Theoretical and empirical issues* (pp. 1–6). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-031-69224-6_1

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729
Halimah, L., Arifin, R. R. M., Yuliariatiningsih, M. S., Abdillah, F., & Sutini, A. (2020). Storytelling through "Wayang Golek" puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood. *Cogent Education*, *7*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1794495

Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis ko*mparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (stppa) berdasarkan permendikbud no . 137 Tahun 2014 Dengan. 1(1), 29–40 https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4*

James, C., Collier, A., Davis, K., Konrath, S., Milosevic, T., Milovidov, E., Staksrud, E., & Weinstein, E. (2024). Empathy, kindness, and dignity in a connected world. In *Handbook of Children and Screens: Digital Media, Development, and Well-Being from Birth Through Adolescence* (pp. 231–237). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5_32

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). Standar nasional pendidikan anak usia dini no 137 tahun 2014. Peraturan Menteri Pendidi*kan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 6 https://doi.org/10.21009/jpud.v8i2.3589*

Kim, Y., Kang, Y., & Yun, S. (2012). The effect of fairy tale activities with multimedia on preschool children's prosocial behavior. *Communications in Computer and Information Science*, *340 CCIS*, 272–279. https://doi.org/10.1007/978-3-642-35267-6_35

Kochukhova, O., Dyagileva, Y., Mikhailova, A., Orekhova, L., Makhin, S., & Pavlenko, V. (2021). Better language — faster helper: The relation between spontaneous instrumental helping action and language ability in family-reared and institutionalized toddlers. P*sychology in Russia: State of the Art,* 1*4(*4), 79–94. https://doi.org/10.11621/pir.2021.0406

Koivula, M., Turja, L., & Laakso, M.-L. (2020). Using storytelling and drama to promote children's social-emotional competence. *Journal of Early Intervention*, *42*(4), 339–357. https://doi.org/10.1177/1053815119880599

Lin, Y., Kadir, M. A. A., & Kaur, D. (2025). Preschool educators' perceptions on values education. Ed*ucation Sciences,* 15*(2*). https://doi.org/10.3390/educsci15020140

Lulianthy, E., Putri, D. K., Azmi, K., Meidina, R., & Sartika, D. (2023). Deteksi dini keterlamb*atan tumbuh kembang anak dengan media denver. 3(1), 18–24 https://doi.org/10.35721/jitpemas.v3i1.63*

Maria, M., & Pratiwi, S. (2010). *Perilaku Prososial Ditinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi*. *I*(1), 33–42.

Martini, & Masganti Sitorus. (2023). Perkembangan kognitif pada anak usia dini. Al-*Abyadh,* 6(*1*), 41–50. https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i1.746

Masdul, M. R., Pajarianto, H., Rajindra, R., Ahmad, J., Kuliawati, K., & Rahmawati, R. (2024). Acculturation of religious values in early childhood: Central Sulawesi Educational Institutions. *South African Journal of Childhood Education*, *14*(1). https://doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1530

Mohd Amin, A. Y., Ismail, S. N., & Hashim, H. (2024). Penggunaan teknik interaktif dalam storytelling untuk meningkatkan pembelajaran sosial-emosional kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, *13*(2), 89–102. https://doi.org/10.37134/jpak.vol13.2.6.2024

Mori, A., & Cigala, A. (2019). Perspective-taking: Training procedures in developmentally typical preschoolers. Different intervention methods and their effectiveness. *British Journal of Educational Psychology*, *89*(4), 608–628. https://doi.org/10.1111/BJEP.12255

Mu'asyara, N., & Padilla, R. (2024). Efektivitas terapi spiritual emotional freedom technique pada konsentrasi belajar anak usia dini di pendidikan anak usia dini diniyah putri lampung. al-*mikraj jurnal studi Islam dan humaniora (e-ISSN 2745-4584), 5(*01), 1598–1618. https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6389

Nainggolan, E. R., Asymar, H. H., Nalendra, A. R. A., Sulaeman, F., & Radiyah, U. (2019). The implementation of augmented reality as learning media in introducing animals for early childhood education. 20*18 6th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2018.* https://doi.org/10.1109/CITSM.2018.8674350

Norwitz, G. A., Desmond, C., Gruver, R. S., Kvalsvig, J. D., Mirti, A. F., Kauchali, S., & Davidson, L. L. (2023). The impact of caregiver mental health on child prosocial behavior: A longitudinal analysis of children and caregivers in KwaZulu-Natal, South Africa. *PLoS ONE*, *18*(10 October). https://doi.org/10.1371/journal.pone.0290788

Novaliendry, D., Saltriadi, K. S., Mahyuddin, N., Sriwahyuni, T., & Ardi, N. (2022). Development of interactive media based on augmented reality for early childhood learning around the home. I*nternational Journal of Interactive Mobile Technologies*, *16*(24), 4–20. https://doi.org/10.3991/ijim.v16i24.34501

Nurhayati. (2019). *Perkembangan individu*. *2*, 26–46. https://doi.org/10.5281/zenodo.2575106

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.7729
Padilla-Walker, L. M., Fraser, A. M., Black, B. B., & Bean, R. A. (2015). Associations between friendship, sympathy, and prosocial behavior toward friends. *Journal of Research on Adolescence*, *25*(1), 28–35. https://doi.org/10.1111/jora.12108

Puspitasari, E. (2021). *Penerapan permainan " smart egg puzzle " dalam pendahuluan pendidikan anak usia dini merupakan upaya pengasuhan dan pembinaan yang diarahkan kepada anak sejak usia nol sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan*. *1*(1), 82–93.

Riko, M., Dian, M., & Mertika, M. (2024). Hub*ungan antara tingkat penggunaan smartphone dengan tingkat perilaku prososial anak kelas v SD*. *3*(2).

Rong, T., Sun, X., Deng, Y., Liu, J., Lin, Q., Zhu, Q., Zhang, Y., Zhang, Z., Wang, Z., Meng, M., Wang, G., & Jiang, F. (2025). Sleep and prosocial behaviors among young preschoolers: The mediating role of cognitive empathy. *Sleep Medicine*, *131*. https://doi.org/10.1016/j.sleep.2025.106512

Saka, N. T. (2024). Social learning theory. In *Exploring Adult Education Through Learning Theory* (pp. 135–162). IGI Global. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-5812-2.ch006

Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2022). Learning from a social cognitive theory perspective. In *International Encyclopedia of Education: Fourth Edition* (pp. 22–35). Elsevier. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.14004-7

Scrimgeour, M. B., Davis, E. L., & Buss, K. A. (2016). You get what you get and you don't throw a fit!: Emotion socialization and child physiology jointly predict early prosocial development. *Developmental Psychology*, *52*(1), 102–116. https://doi.org/10.1037/dev0000071

Shih, Y.-H. (2022). Moral education in Taiwanese preschools: Importance, concepts and methods. *Policy Futures in Education*, *20*(6), 717–730. https://doi.org/10.1177/14782103211040512

Skaraas, S. B., Gomez, J., & Jaccheri, L. (2018). Playing with empathy through a collaborative storytelling game. In R. L., L. A., C. E., & T. P. (Eds.), Lectu*re Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics): 11112 LNCS (*pp. 254–259). Springer Verlag. https://doi.org/10.1007/978-3-319-99426-0_26

Sugiyono. (2009). *Metode penelitian administrasi*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, R., Suyadi, & Sumardi. (2020). Efektivitas storytelling dan roleplaying dalam meningkatkan empati anak usia dini. *Journal of Primary Education*, *9*(5), 567–578. https://doi.org/10.15294/JPE.V9I5.43532

Tekman, T. K., & Yeniasır, M. (2023). The impact of play-based learning settings on reading, writing, listening, and speaking skills. S*ustainability (Switzerland)*, *15*(12). https://doi.org/10.3390/su15129419

Toppe, T., Hardecker, S., & Haun, D. B. M. (2019). The effects of cooperative and competitive games on preschoolers' sharing behavior. *PLOS ONE*, *14*(9), e0221092. https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0221092

Yabe, M., Oshima, S., Eifuku, S., Taira, M., Kobayashi, K., Yabe, H., & Niwa, S.-I. (2018). Effects of storytelling on the childhood brain: near-infrared spectroscopic comparison with the effects of picture-book reading. *Fukushima Journal of Medical Science*, *64*(3), 125–132. https://doi.org/10.5387/fms.2018-11

Yudha, A. N. A., Muhammad, S., & Muhammad, R. (2024). The effect of storytelling in shaping social behavior among students at upt spf elementary school barabaraya 1. Pa*kistan Journal of Life and Social Sciences, 22(*2), 10583–10589. https://doi.org/10.57239/PJLSS-2024-22.2.00801

Zarei, N., Chu, S. L., Quek, F., Rao, N. '., & Brown, S. A. (2020). Investigating the effects of self-avatars and story-relevant avatars on children's creative storytelling. C*onference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. https://doi.org/10.1145/3313831.3376331

Zhang, D., & Wang, S. (2021). The impact of peer attachment on left-behind children's pathological internet use: A moderated mediating effect model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *18*(18). https://doi.org/10.3390/ijerph18189775