



PENGEMBANGAN MODUL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
PERMAINAN BERBURU HARTA KARUN UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI

Nina Angelia¹, Evi Afiati², Dian Dia Conia³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten, Indonesia

Email: ¹ 2285170050@untirta.ac.id; ² eviafiati@untirta.ac.id; ³ putriconia@untirta.ac.id

Received: Feb, 2022

Accepted: Jul, 2022

Published: Jun 30, 2022

Abstract: This research is motivated by the problem of prosocial behavior in early childhood that needs to be improved. This study aims to develop a group guidance module with treasure-hunting game techniques, which is expected to help kindergarten teachers in providing group guidance services. The method used is the Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE development model which is simplified by the researchers into three stages, namely analysis, design, and development. The data collection technique used is to conduct an expert feasibility test on the product being developed. The data processing technique used is the Likert scale, which is presented in the form of quantitative and qualitative data. The results of the feasibility test that has been carried out on development products, obtained an average result of 92%, meaning that the group guidance module with treasure hunting game techniques to improve prosocial behavior of early childhood developed is included in the "very feasible" category to be developed.

Keywords: Development; Game Techniques; Improve Behavior.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan perilaku prososial anak usia dini yang perlu untuk ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan berburu harta karun, yang diharapkan dapat membantu guru taman kanak-kanak dalam memberikan layanan bimbingan kelompok. Metode yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang disederhanakan oleh peneliti kedalam tiga tahapan yaitu analisis, perancangan dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan uji kelayakan ahli terhadap produk yang dikembangkan. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan adalah skala likert, yang disajikan dalam bentuk data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap produk pengembangan, memperoleh hasil rata-rata 92%, artinya modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan berburu harta karun untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk dikembangkan.

Kata kunci: Pengembangan; Teknik Permainan; Meningkatkan Perilaku.

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah bayi yang usianya dimulai dari 0 tahun atau dikatakan bayi yang baru saja lahir hingga berumur 6 tahun (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003). Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan

penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (Saragih, 2012 : 23). Masa-masa ini anak akan bertumbuh dan berkembang dengan cepat, kurang lebih 50% daya serap kecerdasan manusia terjadi saat berusia 4 tahun, 80% terjadi saat anak usianya menginjak 8 tahun, yang kemudian pada saat anak usianya 18 tahun menggapai titik kulminasi (Bloom dalam Trenggonowati & Kulsum, 2018 : 48).

Tujuan dari pendidikan untuk anak usia dini ialah agar dapat membentuk anak yang berkualitas tinggi, yakni tumbuh serta mengalami perkembangan sesuai pada tingkatan perkembangannya, memiliki karakter, rasa tanggung jawab, open minded, disiplin serta dapat mengatasi masalah dengan memikirkan kedepannya (Lutfiati, 2016 : 3). Keberhasilan pencapaian tugas-tugas perkembangan akan memberikan manfaat pada tahap perkembangan anak selanjutnya. Begitupun sebaliknya, anak akan mengalami hambatan pada perkembangan selanjutnya, jika anak mengalami kegagalan dalam mencapai beberapa atau seluruh tugas perkembangan masa kanak-kanak awal tersebut (Jannah, 2015 : 88).

Anak yang sudah mempunyai kesiapan fisik apabila perkembangan pada motorik anak sudah dianggap mampu, kemudian untuk keseimbangan badan dilihat dari tubuh anak yang perkembangannya baik. Kesiapan kognitif yaitu bentuk kesiapan pada anak di bidang pendidikan dasar dengan mengenal huruf, mengenal angka dan mampu memahami setiap instruksi (Hurlock dalam Aryanti, 2015 : 66). Anak dapat dikatakan telah mencapai kesiapan secara emosional apabila kemandiriannya sudah tercukupi, artinya anak dapat terlepas dari bimbingan serta bantuan orang dewasa, ketika berpisah dengan orangtuanya dalam beberapa waktu, anak tersebut tidak menangis atau risau akan hal itu. Memahami serta menerima atas aturan yang ada di sekolah, dan dapat memberi batasan emosi, misalnya rasa takut, rasa iri dan rasa marahnya. (Sulistiyaningih dalam Pratiwi, 2018 : 9-10).

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang urgent bagi setiap anak, maka dari itu wajib dimiliki oleh anak, terkhusus agar dapat berperilaku prososial, guna menjalin interaksi yang baik serta harmonis bersama guru dan teman sebayanya dikelas (Wulandari, Rosidah & Maryani. 2017 : 164). Nurihsan dan Agustin (2013: 53-54) mengungkapkan bahwa salah satu peranan penting pendidikan prasekolah, termasuk Taman Kanak-kanak, adalah membantu anak mengembangkan penyesuaian sosialnya.

Hal ini dikarenakan anak baru saja memasuki lingkungan sosial yang lebih luas daripada tahapan perkembangan sebelumnya.

Pada perkembangannya justru ternyata banyak anak dengan nilai akademik yang tinggi ternyata tidak selalu berhasil dalam kehidupannya, baik itu ditempatnya bekerja maupun dalam lingkungan masyarakat (Annisa & Djamas, 2020 : 43). Masalah yang sering kita temui di sekolah adalah perilaku anti sosial dalam hal interaksi dengan teman sebaya. Masalah akan timbul apabila dalam berinteraksi atau bersosialisasi anak menunjukkan perilaku anti sosial terhadap kelompoknya, seperti anak yang masa bodoh dengan temannya, suka mengganggu temannya atau bahkan melakukan perkelahian. Melihat dari masalah tersebut, maka sangatlah penting anak untuk diajarkan tentang perilaku prososial yang baik melalui kegiatan pembiasaan sejak anak usia dini, agar anak terlatih dan memiliki karakter yang baik, serta berkembang dengan baik di masa depannya (Khotimah, 2020 : 4).

Mengembangkan perilaku prososial anak usia dini bukanlah hal yang mudah, hal ini menjadi tugas guru bagaimana meningkatkan minat belajar anak. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak, yaitu dengan cara bermain. Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain dan hal ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak (Pratiwi, 2017 : 106).

Mepilianti (2018) dalam penelitiannya mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional untuk mengembangkan perilaku prososial. Hasil penelitiannya menunjukkan perilaku prososial anak dapat berkembang setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional dibuktikan dari hasil analisis SPSS uji t maka diperoleh data pada Paired Sample Statistic perilaku prososial anak sebelum diberi perlakuan = 80.67, setelah diberikan perlakuan = 158.00.

Anggaini, Sofia dan Utaminingsih (2017), dalam penelitiannya menunjukkan peningkatan perkembangan prososial anak setelah dilakukan aktivitas permainan tradisional. Hasil yang diperoleh yaitu, pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan peningkatan sebesar 80% dari sebelum diberikan perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 0% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 80%. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan peningkatan sebesar 20% dari

sebelum diberikan perlakuan menunjukkan presentase nilai sebesar 0% kemudian setelah diberi perlakuan menjadi 20%.

Berdasarkan hasil pra penelitian peneliti di TK Bina Pelita Bangsa, belum terdapat program secara terstruktur dalam membantu meningkatkan perkembangan sosial anak, terutama pada perilaku prososial. Sejauh ini guru memberikan pemahaman prososial pada anak hanya dengan metode pemberian contoh (modeling) dan ceramah. Perilaku prososial yang diharapkan belum berkembang dengan baik pada anak, hal ini sesuai dengan pengamatan yang dilakukan di TK Bina Pelita Bangsa Bekasi.

Gejala yang tampak yaitu anak tidak mau berbagi mainan dengan temannya, anak mengolok-olok teman yang kurang percaya diri dan tidak mau meminta maaf, anak bersikap acuh terhadap teman yang sedang mengalami masalah. Permasalahan diperkuat dari pernyataan guru bahwa terdapat sekitar 40% anak yang belum mampu menunjukkan perilaku prososial seperti berbagi, bekerja sama, menyumbang, menolong, kejujuran, dan empati. Kesimpulan dari hasil pra penelitian yang telah diuraikan, yaitu terdapat beberapa anak yang belum mampu memunculkan perilaku prososial di sekolah. Kondisi yang ada menunjukkan perilaku prososial anak TK Bina Pelita Bangsa Bekasi masih belum berkembang.

Permasalahan sosial serta emosional pada anak Taman Kanak-kanak bisa diselesaikan dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling, yang bisa digunakan dalam instansi sekolah agar dapat memberikan peningkatan perilaku empati anak, salah satunya dengan bimbingan kelompok. Memberikan bantuan pada anak yang dilakukan dalam bentuk kelompok disebut dengan bimbingan kelompok. Tujuan dari diadakannya bimbingan kelompok ini yaitu membantu anak yang mengalami permasalahan perilaku empati dengan memanfaatkan situasi kelompok atau dinamika kelompok.

Perlaksanaan layanan bimbingan kelompok pada umumnya dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling, namun pada jenjang TK atau PAUD pemberian layanan dilaksanakan oleh guru atau pendamping. Oleh karena itu, maka harus ada modul yang berguna untuk menjadi pedoman bagi pendamping atau guru ketika melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Melalui modul guru atau pendamping dapat melaksanakan bimbingan kelompok dengan baik, sehingga tujuan dari pemberian layanan dapat tercapai.

Sejalan dengan uraian tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah modul permainan untuk meningkatkan perilaku prososial, melalui kegiatan bermain yang terarah dan menyenangkan, yaitu permainan "harta karun si bola-bola." Piaget (Marinda, 2020 : 123) menjelaskan bahwa pada tahap pra-operasional, perkembangan kemampuan kognitif terjadi pada anak dengan rentang usia 2-7 tahun. Tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang "Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Berburu Harta Karun Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini" yang diharapkan dapat menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Menurut Borg dan Gall (Saputro, 2017 : 8) penelitian dan pengembangan merupakan salah satu proses dimana produk-produk pendidikan diciptakan. Penerapan prosedur pengembangan pada penelitian ini mengikuti tahap-tahap pengembangan menurut model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Menurut Sugiyono (2015 : 200), model pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase utama yaitu: 1) Analyze (Analisis), 2) Design (desain), 3) Develop (pengembangan), 4) Implement (implementasi), dan 5) Evaluate (evaluasi). Subjek pada penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu, anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun, yang masuk ke dalam kelompok B di Bina Bangsa Bekasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Bina Bangsa Bekasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Produk yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini berupa pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan berburu harta karun "si bola bola" untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, yang dikemas dalam bentuk buku bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru

taman kanak-kanak, dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Desain penelitian yang digunakan yaitu modul pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Sugiyono, 2015 : 200).

Prosedur ADDIE yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini hanyalah sebanyak tiga tahapan, yaitu sampai pada tahap development dengan dilakukannya uji ahli. Adapun tahap implementation dan evaluation dijadikan sebagai rancangan untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini uraian prosedur ADDIE :

Tabel 4.10 Prosedur Desain ADDIE

No	Prosedur	Keterangan
1	Analysis	Pada tahap ini dilakukan pengkajian permasalahan pada model pembelajaran yang sudah diterapkan, melalui wawancara dengan kepala sekolah. Menganalisis rasionalisasi rencana pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan menyusun deskripsi kebutuhan.
2	Design	Tahap ini terdiri dari perancangan konseptual produk, mulai dari menentukan tujuan produk, deskripsi, kompetensi dasar, merancang rangkaian kegiatan, merancang materi yang akan digunakan, serta evaluasi dan tindak lanjut.
3	Development	Pada tahap ini terdiri dari realisasi rancangan produk, yaitu rancangan konseptual dituangkan dalam modul yang sedang dikembangkan, melakukan uji kelayakan produk dengan ahli, dan perbaikan atau pengembangan produk.
4	Implementation	Pada tahap ini produk yang sudah selesai dikembangkan dilakukan uji coba atau diimplementasikan ke lapangan.
5	Evaluation	Tahap ini terdiri dari evaluasi proses dan evaluasi hasil atas produk pengembangan yang telah diimplementasikan.

Berikut ini merupakan rincian penjelasan proses pengembangan produk/modul yang dilakukan peneliti :

- a. Analysis (Analisis)

Berdasarkan hasil dari pra penelitian atau studi pendahuluan di Bina Pelita Bangsa Bekasi yang telah dilakukan, digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan modul bimbingan kelompok. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan, yang telah dirancang oleh peneliti dari hasil analisis lapangan :

b. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah membawa bekal dan berbagi. Pemberian layanan bimbingan dan konseling belum dapat dilaksanakan karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh guru taman kanak-kanak. Sehingga perlu adanya metode baru dan panduan bagi guru dalam pemberian layanan bimbingan konseling pada anak usia dini, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan perilaku prososial.

Hal tersebut sejalan dengan tujuan dari pembelajaran di PAUD atau taman kanak-kanak, yaitu optimalnya perkembangan anak sesuai dengan usia dalam hal ini adalah perkembangan perilaku empati (Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Nasional PAUD).

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu menentukan metode pembelajaran yang diperlukan oleh anak untuk meningkatkan perilaku prososial. Maka dari itu, peneliti mengembangkan produk berupa modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan berburu harta karun untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, yang dirasa akan dapat memberikan manfaat dalam membantu guru, guna meningkatkan empati anak usia dini dengan pemberian layanan bimbingan dan konseling di taman kanak-kanak.

d. Design (Desain)

Pada tahap desain produk pengembangan, peneliti melakukan rancangan kerangka konseptual, mulai dari penentuan tujuan pengembangan modul, deskripsi modul, kompetensi yang hendak dicapai dengan adanya modul, bidang layanan

bimbingan kelompok, tahapan kegiatan, materi, durasi waktu pada setiap kegiatan, evaluasi dan tindak lanjut. Hal tersebut disesuaikan dengan analisis kebutuhan.

Development (Pengembangan)

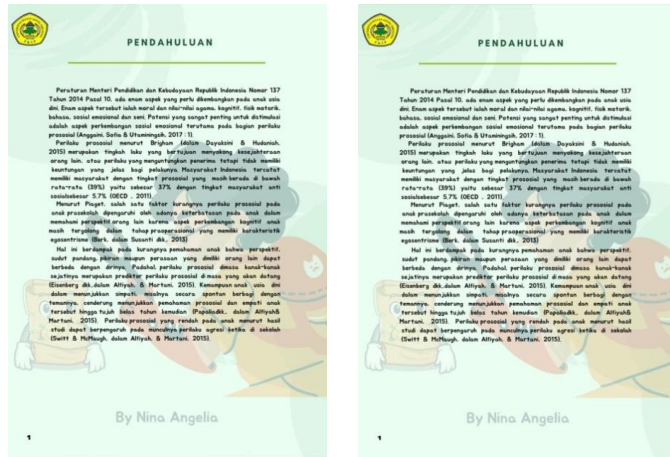
Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan realisasi rancangan produk, yaitu rancangan konseptual pengembangan modul bimbingan kelompok dituangkan kedalam produk pengembangan berupa buku bahan ajar. Berikut ini gambaran rancangan konseptual modul bimbingan kelompok yang telah dikemas ke dalam buku, sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Modul Permainan

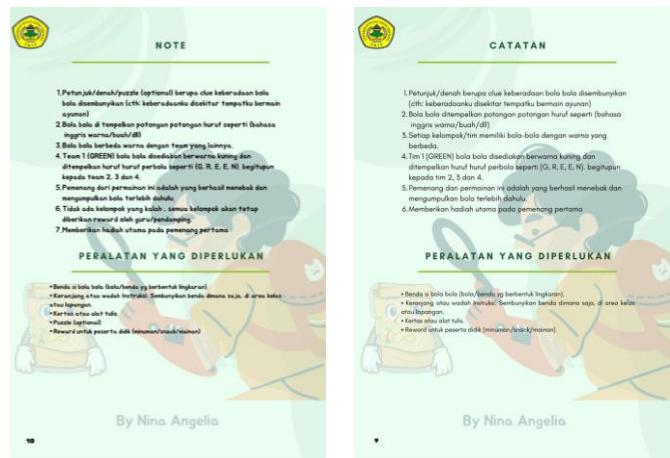
Selanjutnya setelah produk selesai dibuat, pada tahap ini juga dilakukan uji kelayakan kepada ahli, sehingga prosuk yang dikembangkan teruji kelayakannya untuk selanjutnya dapat diimplementasikan. Uji kelayakan dilakukan oleh empat ahli berupa angket penilaian, saran dan komentar mengenai produk pengembangan, berguna sebagai bahan evaluasi dan pengembangan produk dan pernyataan layak atau tidaknya produk pengembangan untuk selanjutnya diimplementasikan ke lapangan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, berikut uraian perbaikan dari keempat ahli pada buku bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti sebelum dan setelah dilakukan revisi :

Merubah pada bagian materi modul, yaitu pada tata penulisan mulai dari space dan paragraf, juga termasuk isi yang terkandung didalamnya.



Gambar 2. Revisi Pendahuluan

Merubah pada bagian catatan, yaitu tulisan “note” menjadi “catatan” agar memahami pembaca untuk mengerti tujuan dari modul.



Gambar 3. Revisi Catatan

Merubah pada bagian tahapan kegiatan, yaitu menambahkan anak panah agar terlihat tahapannya.



Gambar 4. Revisi Tahap Kegiatan

e. Implementation (Implementasi)

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahapan ketiga yaitu pengembangan, oleh karenanya pada tahap implementasi hanya dijadikan sebagai perencanaan untuk penelitian selanjutnya. Pada tahap ini produk yang telah mendapatkan uji kelayakan ahli serta telah mengalami revisi pengembangan, diuji cobakan ke lapangan. Uji coba lapangan dapat dilakukan melalui uji terbatas yaitu hanya satu sekolah saja, atau melalui skala yang lebih besar yaitu dilakukan ke beberapa sekolah. Pelaksana dalam uji coba ini adalah guru taman kanak-kanak dan anak usia dini yang berusia 5-6 tahun.

Pada tahap implementasi juga dilakukan penilaian oleh guru taman kanak-kanak sebagai pengguna buku bahan ajar, serta ahli dan peneliti sebagai observer atas pelaksanaan uji coba produk, sementara untuk melihat efektifitas buku bahan ajar terhadap empati anak usia dini, dapat diketahui dari hasil catatan hasil pelaksanaan yang terdapat didalam buku tersebut

f. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, sama halnya dengan tahap implementasi, hanya dijadikan hanya sebagai perencanaan bagi penelitian selanjutnya. Evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas instruksional produk dan prosesnya baik sebelum dan sesudah pelaksanaan. Hal yang perlu dipersiapkan yakni menentukan kriteria penilaian modul, memilih perangkat evaluasi (evaluasi formatif dan sumatif), serta melakukan evaluasi dan revisi terhadap produk guna menyempurnakan hasil akhir modul pengembangan.

2. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk yang dihasilkan oleh peneliti pada penelitian kali ini yaitu, pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan berburu harta karun untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini berupa buku bahan ajar. Buku bahan ajar tersebut diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok di PAUD atau TK. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan oleh empat ahli terhadap produk pengembangan menjadi tolak ukur kelayakan pengembangan modul.

Pengembangan produk tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE memiliki lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi) dikembangkan oleh Branch. Peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ini dikarenakan model ADDIE dapat mudah dipahami dalam setiap langkah-langkah maupun tahapannya dan mudah untuk dipelajari oleh peneliti.

Uji kelayakan pada produk pengembangan dilakukan oleh empat orang ahli yaitu, Ibu Dr. Kristiana Mayarni, M. Pd (Dosen PGPAUD Untirta), ahli bahasa yaitu Ibu Ilni Solihat, M.Pd. (Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Untirta), ahli media yaitu Bapak Arga Satrio Prabowo, M.Pd. (Dosen BK Untirta), dan ahli praktisi oleh Ibu Endah Ginung Pratina, S.S (Kepala Sekolah Bina Pelita Bangsa Bekasi). Penilaian dilakukan menggunakan angket dengan skala likert, penilaian yang dilakukan berguna untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang dikembangkan.

Kevalidan modul bimbingan kelompok berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan mendapatkan persentase dari ahli materi 96%. Pada penelitian ini, yang menjadi subjek ialah anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun, yang berada pada jenjang kelompok B di Bina Pelita Bangsa di kota Bekasi. Penelitian ini hanya sampai tahap ketiga yaitu pengembangan (development), tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan namun, oleh karenanya pada tahap implementasi dan evaluasi hanya dijadikan sebagai perencanaan untuk penelitian selanjutnya.

Menurut Daryanto (Zulkarnaen, 2019 : 8), modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran,

materi/substansi belajar dan evaluasi. Pendapat tersebut menjadi dasar peneliti dalam penyusunan modul.

Modul yang dikembangkan oleh peneliti memiliki desain tampilan menarik, tujuan pembelajaran, materi belajar dan kesesuaian konten yang memudahkan guru dalam menggunakannya. Materi yang dimuat dalam modul disesuaikan dengan tujuan serta kompetensi yang harus dicapai, didasarkan kepada kebutuhan peserta didik. Bila disandingkan dengan pendapat Daryanto (Zulkarnaen, 2019 : 8), maka modul yang telah dihasilkan oleh peneliti dapat dikatakan berkualitas dan tentunya sangat layak. Beragam upaya telah dilakukan untuk mengembangkan perilaku prososial. Salah satunya melalui pendidikan sebagai motor penggerak dalam pengembangan karakter. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pemberian layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Afiati, 2019 : 121).

Keunggulan dari modul ini terdapat pada panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif, yang merupakan salah satu pendekatan bimbingan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Adapun peranan bimbingan dan konseling terhadap pengembangan modul yaitu, modul dibuat sebagai panduan bagi guru taman kanak-kanak dalam menyelenggarakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berburu harta karun "si bola bola" yang merupakan salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling. Sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Perilaku Prososial memiliki beberapa aspek yaitu 1). Bermain dengan teman sebaya; 2) Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya secara wajar; 3) Berbagi dengan orang lain; 4) Menghargai hak atau pendapat atau karya orang lain; 5) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah; 6) Bersikap kooperatif dengan teman; 7) Menunjukkan sikap toleran; 8) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada; dan 9) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA)).

Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu anak usia dini meningkatkan perkembangan sosial, dalam hal ini yaitu perilaku prososial. Anak usia dini termasuk dalam masa senang untuk bermain. Secara psikologis bermain sangat bermakna bagi pertumbuhan psikis dan perkembangan

psikologis anak usia dini. Menurut Afiati (2019 : 120) Anak harus berinteraksi dan bergaul dengan teman sebaya, belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain untuk mencapai kematangan sosial, salah satu bentuk interaksi yang dapat diterapkan pada anak yaitu dengan bermain.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya, bermain secara kelompok bisa digunakan untuk mengembangkan perkembangan sosial anak, anak dituntut untuk saling berinteraksi dengan yang lainnya baik teman terdekatnya atau bukan, hal tersebut menimbulkan adanya peningkatan perkembangan sosial (Moeslihatoen dalam Ariin dkk, 2017 : 35).

Berdasarkan pada hasil penelitian terdahulu maka pengembangan modul yang dilakukan oleh peneliti sangat menunjang kebutuhan anak akan keterampilan dalam berperilaku prososial, sehingga adanya produk pengembangan merupakan suatu solusi yang tepat dan layak untuk diimplementasikan.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan berburu harta karun untuk meningkatkan prososial anak usia dini. Modul tersebut berupa buku bahan ajar untuk guru yang dapat dijadikan sebagai panduan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di taman kanak-kanak. pengembangan produk layak. Artinya produk sudah memenuhi kriteria penilaian uji ahli, baik dari segi materi, bahasa, media dan praktisi. Berdasarkan hasil uji validasi pada produk pengembangan yang telah dilakukan oleh empat orang ahli, diperoleh hasil rata-rata sebesar 92%. Maka berdasarkan kategorisasi penilaian pada tabel 3.2 modul pengembangan yang disusun oleh peneliti berada dalam kategori "sangat baik" atau "sangat layak."

REFERENSI

- Anggraini, N.F. (2016). Pengaruh Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-kanak Islamiyah Pontianak. *Edukasi Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1), 18-29.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal. (2012). *Pedoman pendidikan karakter pada anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Faiqotul, H & Festa, Y.R. (2013). Perilaku Prososial Anak Usia Dini Di Sentra Bermain Peran TK Al-Furqan Jember. *Insight Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 9 (1), 1-15.
- Greitmeyer, T. (2009). *Effect of song with prosocial lyrics on prosocial thoughts affects and behavior*. *Journal of experimental social psychology*, 45, 186-190.
- Hallen. A. (2005) *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Quantum Teaching.
- Hartati, S. (2009). *Bimbingan Kelompok*. Bandung : PT Refika Aditama
- Juntika, N. (2006). *Pengantar Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PPB FIP bekerjasama UPTK LBK UPI
- Kurnanto E. (2013). *Konseling Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- McNamee & Bailey. (2010). www.msuxextension.org
- Munir, S. (2013). *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: Amzah
- Prayitno dan Amti, E. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. (2005). *Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*. Jakarta: Balai Aksara
- Prayitno. (2014). *Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*. Jakarta: Balai Aksara
- Sukardi, D.K. (2008). *Pelaksanaan Bimbingan Konseling di Sekolah*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Surya, M. & Rochman, N. (1986). *Landasan Bimbingan & Konseling*. Yusuf, Syamsu & Nurihsan, A. Juntika. 2005. *Landasan Bimbingan & Konseling*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.