

MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSOSIAL MELALUI METODE SOSIODRAMA BERBASIS CERITA RAKYAT

Shabrina Adilah Rafaiyah

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

shabrinaadilah834@gmail.com

Imroatul Hayyu Erfantinni

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

hayyu.erfantinni@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of folklore-based sociodrama method in improving early childhood prosocial skills. Using a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design, the study involved 10 children aged 5-6 years in PAUD. The sociodrama method was applied using the story "Timun Emas and Buto Ijo". Data was collected through observation and pretest-posttest worksheets, analyzed using the Wilcoxon Test. The results showed a Z value of -2.810 with Asymp.Sig 0.001 < 0.05, indicating a significant effect of folklore-based sociodrama method on improving children's prosocial skills at PAUD Griya Ananda Tegalondo. This research provides new insights into the effectiveness of using folklore in the development of early childhood social skills.

Keywords: *Prosocial Skills, Sociodrama, Folktales, Early Childhood Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan prososial anak usia dini. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest, penelitian melibatkan 10 anak usia 5-6 tahun di PAUD. Metode sosiodrama diterapkan menggunakan cerita "Timun Emas dan Buto Ijo". Data dikumpulkan melalui observasi dan lembar kerja pretest-posttest, dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil menunjukkan nilai Z sebesar -2.810 dengan Asymp.Sig 0,001 < 0,05, mengindikasikan pengaruh signifikan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat terhadap peningkatan keterampilan prososial anak di PAUD Griya Ananda Tegalondo. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang efektivitas penggunaan cerita rakyat dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia dini.

Kata kunci: Keterampilan Prososial, Sosiodrama, Cerita Rakyat, Pendidikan Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Perilaku prososial memainkan peran penting dalam perkembangan anak usia dini, meliputi tindakan berbagi, kerjasama, kejujuran, dan berderma (Ardhiani, 2023; Buwono,

2021). Keterampilan ini krusial untuk interaksi sosial positif dan pembentukan masyarakat yang lebih baik (Nadhifah, 2020; Fiah, 2017). Namun, studi menunjukkan bahwa perilaku prososial pada anak-anak semakin menurun, digantikan oleh sikap individualisme dan perilaku antisosial (Dewi et al., 2019).

Rendahnya perilaku prososial pada anak dapat berkontribusi pada timbulnya perilaku agresi dan bullying di masa dewasa (Alfiyah & Martani, 2015). Faktor penyebabnya termasuk prioritas orang tua pada nilai akademik di atas pengembangan perilaku prososial (McGrath dalam Sugiono, 2014). Oleh karena itu, diperlukan intervensi untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini. Salah satu metode yang efektif untuk menumbuhkan perilaku prososial adalah melalui sosiodrama atau bermain peran (Mukhlis, 2017). Penelitian Wizliyani Agustina (2019) menunjukkan peningkatan signifikan dalam perkembangan perilaku prososial anak melalui teknik sosiodrama. Metode ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi karakter dan situasi sosial secara langsung (Fauziah et al., 2020).

Observasi di PAUD Griya Ananda Tegalgondo menunjukkan adanya masalah perilaku prososial pada 10 anak usia 5-6 tahun, termasuk kesulitan berbagi dan kerjasama. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode sosiodrama berbasis cerita rakyat "Timun Emas dan Buto Ijo" untuk meningkatkan keterampilan prososial anak-anak tersebut. Dengan menggunakan cerita rakyat dalam sosiodrama, diharapkan anak-anak dapat belajar nilai-nilai prososial melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan prososial anak usia dini.

KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Sikap Prososial

Menurut Arifudin (2022) perilaku prososial adalah perilaku yang dapat terjadi pada siapa saja, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sebagai makhluk sosial dan sebagai bagian dari suatu masyarakat. Susanto (2018) mengatakan bahwa perilaku prososial terdiri dari tindakan tanpa pamrih, membantu orang lain, menunjukkan empati, kerjasama, kepedulian dan kemurahan hati. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku prososial diartikan sebagai kemampuan menyadari posisi orang lain, melayani kebutuhan orang lain, dan menyadari bahwa orang lain membutuhkan bantuan. Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Sears (dalam Noor Ika Widaningsih, Dra. Indriyati Eko P, S.Psi., 2015) bahwa Perilaku prososial mencakup segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk membantu orang lain tanpa mempedulikan motif si penolong.

Berbagai ahli telah mengidentifikasi aspek-aspek utama perilaku prososial. Meskipun terdapat variasi dalam pengelompokan dan penamaan, terdapat konsensus umum mengenai komponen-komponen inti perilaku prososial: **Berbagi (Sharing)** yaitu Ketersediaan untuk berbagi perasaan, pengalaman, atau materi dengan orang lain (Arniansyah, 2018; Dwi Pratama, 2019; Mussen Conger dalam Dianita et al., 2020), **Kerjasama (Cooperating)** yaitu Kemampuan untuk bekerja bersama demi mencapai tujuan bersama (Arniansyah, 2018; Dwi Pratama, 2019; Bringham dalam Puspita et al., 2014), **Menolong (Helping)** yaitu Tindakan memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan (Arniansyah, 2018; Mussen Conger dalam Dianita et al., 2020; Bringham dalam Puspita et al., 2014), **Kejujuran (Honesty)** yaitu

Kesediaan untuk bertindak jujur dan apa adanya (Arniansyah, 2018; Dwi Pratama, 2019; Mussen Conger dalam Dianita et al., 2020), Berderma (*Donating*) yaitu Kemauan untuk memberikan sebagian harta atau barang secara sukarela (Arniansyah, 2018; Dwi Pratama, 2019; Mussen Conger dalam Dianita et al., 2020). Carlo (dalam Kusumawardani & Soetjiningih, 2022) menambahkan aspek-aspek seperti altruisme, compliant, emotion, public, anonymous, dan dire, yang memperluas pemahaman tentang konteks dan motivasi di balik perilaku prososial. Secara keseluruhan, para ahli sepakat bahwa perilaku prososial mencakup tindakan yang bermanfaat bagi orang lain, dilakukan dengan niat baik, dan dapat dipengaruhi oleh faktor internal, norma sosial, dan situasional.

Perilaku prososial dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama: faktor individual, situasional, dan interpersonal. Faktor individual mencakup nilai-nilai pribadi, norma moral, empati, dan motivasi internal seperti keinginan untuk mendapatkan pengakuan atau menghindari pengucilan (Staub dalam Syam, 2015; Baron dan Byrne dalam Wulandari & Satiningsih, 2018). Faktor situasional meliputi kehadiran orang lain, kondisi lingkungan, dan tekanan waktu (Baron dan Byrne dalam Wulandari & Satiningsih, 2018; Islamy, 2015). Faktor interpersonal berkaitan dengan karakteristik orang yang membutuhkan pertolongan, seperti kesamaan dengan penolong dan tingkat keparahan situasi (Islamy, 2015). Interaksi kompleks antara ketiga faktor ini menentukan kemungkinan seseorang akan berperilaku prososial dalam situasi tertentu.

2. Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi peran sosial untuk memecahkan masalah dan mengeksplorasi hubungan interpersonal (Nasih dalam Fitri & Pransiska, 2020; Ekaningtyas, 2018). Metode ini memungkinkan siswa berpartisipasi dalam skenario yang mencerminkan situasi sosial nyata, di mana mereka dapat menggambarkan dan mengekspresikan persepsi atau emosi karakter yang diperankan (Ekaningtyas, 2018). Sofia & Syafrudin (2019) menambahkan bahwa sosiodrama dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan, membantu siswa memahami dan menyimpan materi dengan lebih baik. Hardini (2015) menekankan bahwa metode ini melibatkan pertunjukan langsung untuk menggambarkan dan menerapkan konsep-konsep hubungan sosial, dengan guru dan siswa aktif dalam memainkan peran dan mengeksplorasi solusi.

Tujuan utama sosiodrama adalah mengembangkan empati, tanggung jawab, dan keterampilan pemecahan masalah sosial pada siswa (Khotim, 2014; Nasih dalam Ochtoviana et al., 2020). Metode ini bertujuan agar siswa dapat menghormati dan menghargai perasaan orang lain, belajar berbagi tanggung jawab, dan mengambil keputusan dalam situasi kelompok (Nasih dalam Ochtoviana et al., 2020). Syalafiah & Rima (2020) menambahkan bahwa sosiodrama bertujuan membantu siswa berani mengemukakan pendapat secara lisan, membina kerjasama, mendorong keberanian dalam memerankan tokoh, dan melatih cara berinteraksi dengan orang lain. Endriani (2016) juga menekankan tujuan sosiodrama dalam membiasakan siswa mengambil keputusan spontan dalam situasi kelompok dan menghilangkan rasa malu, sehingga meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Manfaat sosiodrama mencakup peningkatan kesadaran peran dalam masyarakat, pembentukan karakter, dan pengembangan keterampilan bahasa (Sugono dalam Damayanti, 2017). Metode ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami permasalahan psikologis, tetapi juga merasakan perasaan dan pikiran orang lain dalam interaksi sosial (K Rumaisyah, 2020). Hartati (2021) menyatakan bahwa sosiodrama menciptakan suasana belajar aktif yang mendorong komunikasi dan berbagi di antara siswa. Putra et al. (2018) menambahkan bahwa metode ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berekspresi siswa, mengeksplorasi imajinasi, dan meningkatkan kreativitas. Secara keseluruhan, sosiodrama membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif yang penting untuk interaksi efektif dalam masyarakat.

3. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah di Indonesia. Biasanya cerita rakyat mempunyai latar belakang cerita menjelaskan asal usul suatu daerah. Cerita rakyat adalah suatu kehadiran yang mempunyai nilai antar hubungan sosial antar makhluk hidup. Hal ini diperkuat dengan pendapat Gusnetti (dalam Darazah, 2022) yaitu cerita rakyat biasanya memuat hal-hal yang berkaitan dengan bahasa daerah, budaya, perilaku yang menunjukkan nilai-nilai kedaerahan dalam kehidupan bersosialisasi.

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun dalam kehidupan masyarakat, misalnya dongeng Sangkuriang, Si Kancil, Si Kabayan dan sebagainya (Zulkarnais et al., 2018). Cerita-cerita rakyat tersebut tidak hanya memberikan hiburan, namun juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, baik untuk mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak maupun untuk menyampaikan pengetahuan dan kearifan lokal kepada generasi mendatang. Selain itu, cerita rakyat juga dapat menjadi alat untuk melestarikan dan mewariskan budaya dan jati diri suatu masyarakat. Tradisi lisan ini selama berabad-abad telah menjadi cara yang efektif untuk melestarikan warisan budaya dan membangun hubungan antar anggota masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi dan perubahan zaman, peran cerita rakyat tetap penting dalam menjaga kelangsungan nilai-nilai dan kearifan lokal dalam masyarakat yang selalu berubah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh dari edukasi melalui multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai makanan sehat. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian one group pretest-posttest, di mana hanya satu kelompok yang menjadi subjek penelitian dan tidak ada kelompok pembandingan atau kontrol. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang digunakan adalah observasi, lembar kerja, instrumen pertanyaan dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan model statistik. Penelitian ini menggunakan analisis normalitas Shapiro-Wilk jika jumlah sampel yang dibutuhkan kurang dari 30. Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan Analisis uji Wilcoxon dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mencari pengaruh latihan melalui bantuan program SPSS 23 for windows.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan langsung peneliti pada lapangan, peningkatan sikap prososial masih rendah. Hal ini dapat dilihat ketika peneliti melakukan observasi dilapangan anak-anak belum bisa menunjukkan sikap berbagi, kerjasama, menolong, dan berderma.. Hasil pada *pre-test* menunjukkan anak masih rendah dalam sikap prososial, hal ini dapat dibuktikan dengan tabel pretest.

Tabel 1. Jumlah Skor Total *Pre-Test*

No.	Nama Anak	Jumlah Skor Total	Keterangan
1.	Kalisha	40	Rendah
2.	Callia	40	Rendah
3.	Khansa	40	Rendah
4.	Hana	39	Rendah
5.	Haris	40	Rendah
6.	Angger	39	Rendah
7.	Faruq	38	Rendah
8.	Adin	37	Rendah
9.	Hisyam	38	Rendah
10.	Abiyu	38	Rendah

Tabel 2. Kriteria Penilaian Jumlah Skor Total

61-80	<i>Tinggi</i>
41-60	<i>Sedang</i>
21-40	<i>Rendah</i>
1-20	<i>Sangat Rendah</i>

Setelah melaksanakan *pre-test* pada anak, langkah selanjutnya peneliti memberikan treatment berupa penerapan sosiodrama dalam meningkatkan sikap prososial. Setelah pemberian treatment, lalu dilakukan pemberian *post-test* pada anak. Hasil pada *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai yang berarti sikap prososial anak terjadi peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dengan tabel *post-test* berikut.

Tabel 3. Jumlah Skor Total *Post-test*

No.	Nama Anak	Jumlah Skor Total	Keterangan
1	Kalisha	63	Tinggi
2	Callia	62	Tinggi
3	Khansa	68	Tinggi

4	Hana	63	Tinggi
5	Haris	67	Tinggi
6	Angger	66	Tinggi
7	Faruq	63	Tinggi
8	Adin	59	Tinggi
9	Hisyam	63	Tinggi
10	Abiyu	62	Tinggi

UJI HIPOTESIS

1. Uji Normalitas Data Shapiro-Wilk

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig) untuk pretest sebesar $0,725 > 0,05$, menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi (Sig) untuk posttest adalah $0,815 > 0,05$, menunjukkan bahwa data posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki sebaran yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Output Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,241	10	,200	,855	10	,725
Posttest	,289	10	,200	,912	10	,815

a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Hipotesis Wilcoxon

Berdasarkan hasil uji hipotesis Wilcoxon, nilai Z yang diperoleh adalah -2.810 dan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah $0.001 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dalam asumsi uji Wilcoxon, jika nilai Asymp.Sig < 0.05 maka H_a diterima, sedangkan jika Asymp.Sig > 0.05 maka H_a ditolak. Oleh karena itu, dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai Asymp.Sig $0.001 < 0.05$, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Metode Sosiodrama Berbasis Cerita Rakyat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku prososial anak di PAUD Griya Ananda.

Tabel 5. Hasil Output Uji Hipotesis Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-2,810 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data terkait pengujian hipotesis mengenai pengaruh metode sosiodrama berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan keterampilan perilaku prososial pada anak, terlihat bahwa setiap indikator dan butir item dalam indikator tersebut menunjukkan peningkatan dari pretest ke posttest. Oleh karena itu, perkembangan keterampilan perilaku prososial, yang dapat dilihat dari peningkatan rata-rata dan persentase tiap butir item indikator, meliputi: (1) Berbagi (berbagi mainan dengan teman, berbagi makanan dengan teman, berbagi cerita dan pengetahuan, serta meminjamkan alat tulis), (2) Kerjasama (kerjasama merapikan mainan, kerjasama menyelesaikan proyek, bermain bersama dalam permainan kelompok, membantu teman yang kesusahan, dan mengerjakan tugas bersama), (3) Jujur (tidak curang dalam bermain, menghormati hak milik teman, berbagi makanan tanpa menyembunyikan, mengakui kesalahan, dan tidak mengambil barang tanpa izin), (4) Berderma (memiliki kesadaran berinfak, membantu teman dengan sukarela, memberikan bantuan kepada yang membutuhkan, memberikan pujian kepada teman, dan menghargai teman).

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar skor perkembangan anak pada posttest mengalami peningkatan dibandingkan dengan skor pretest. Seluruh anak di kelompok B mencapai nilai tertinggi pada posttest, yaitu 16-20, dengan kriteria perkembangan BSB (Sangat Berkembang). Anak-anak yang sebelumnya mendapatkan nilai pretest rendah, seperti AR, D, F, dan MO, juga menunjukkan peningkatan nilai pada posttest. Selain itu, peningkatan tumbuh kembang anak juga terlihat dari peningkatan persentase nilai pretest dan posttest berdasarkan perhitungan lembar observasi. Persentase kenaikan skor pretest dan posttest dihitung untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan skor dari pretest ke posttest. Dengan demikian, metode sosiodrama berbasis cerita rakyat memberikan dampak yang sangat positif terhadap keterampilan prososial.

Pada Indikator (Berbagi) dengan butir pernyataan : 1) Anak mampu berbagi mainan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) kesadaran mereka dalam berbagi mainan dan masih diarahkan oleh guru untuk berbagi mainan. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSH) dimana mereka mampu berbagi mainan dengan temannya tanpa bantuan dan mampu memberi tahu temannya untuk berbagi. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Miftakhul, 2015) bahwasannya tujuan dari metode sosiodrama adalah membantu siswa mengikuti dan menghargai perasaan orang lain. Dengan demikian, mereka dapat merasakan empati dan mempunyai keinginan untuk berbagi. 2) Anak mampu berbagi makanan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (K, KH, HAN, H, ANG, F, AD, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan mereka belum merasa cukup dengan makanan yang mereka punya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana mereka mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa bantuan dan mampu memberi tahu temannya untuk berbagi. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan yang dikatakan oleh (Jayanti, 2017) bahwa selama pelaksanaan sosiodrama anak dapat belajar berbagi dengan teman, menunggu giliran, menghargai pendapat orang lain, dan memberikan bantuan meskipun hanya dalam bentuk

berpura-pura. 3) Anak mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, H, F, AD, AB) Mulai Berkembang (MB), hal ini dikarenakan anak masi malu, dan beberapa anak sulit untuk berbagi cerita dan pengetahuan yang mereka punya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu (K, C, KH, HAN, H, ANG, HSY) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu (F, AD, AB) dimana mereka mampu berbagi cerita dan pengetahuan dengan temannya tanpa bantuan. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Hartati, 2021) bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama di kelas akan tercipta suasana belajar aktif, dimana siswa dapat saling berkomunikasi, saling mendengarkan, berbagi, serta memberi dan menerima. 4) Anak mampu meminjamkan alat tulis, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 7 anak (K, C, H, ANG, AD, HYS, AB) Mulai Berkembang (MB), hal ini dikarenakan anak merasa dikecewakan saat meminjamkan dan mendapatkan kembali dalam kondisi yang buruk sehingga mereka lebih waspada dan enggan untuk meminjamkan lagi. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat hingga mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu (KH dan ANG) yang dimana mereka mampu meminjamkan alat tulis tanpa diberitahu oleh guru, dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu (K. C, HAN, H, F, AD, HSY, AB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Syukri et al., 2015) menunjukkan bahwa sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbagi anak. Setelah penerapan metode ini, perilaku berbagi anak meningkat sebesar 53% dibandingkan sebelumnya.

Pada Indikator (Kerjasama) dengan butir pernyataan : 1) Anak mampu bekerjasama dalam merapikan mainan, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (K, C, HAN, H, AD, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana mereka mampu berkerjasama dalam merapikan mainan hingga selesai tanpa bantuan. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Hal ini sejalan dengan Nasih (dalam Ochtoviana et al., 2020) bahwasannya metode sosiodrama dapat membantu anak untuk belajar berbagi tanggung jawab, dan mengambil keputusan sendiri dalam situasi kelompok, serta memberikan semangat anak untuk berpikir dan memecahkan masalah. Dengan bekerja sama dalam kelompok, anak-anak belajar berbagi, tanggung jawab dan memahami pentingnya kontribusi setiap individu untuk mencapai tujuan bersama. 2) Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan project, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, F, ANG, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (K, HAN, H, ANG, F, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya sosiodrama berbasis cerita rakyat. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana mereka mampu berkerjasama dalam merapikan mainan hingga selesai tanpa bantuan dan mampu memperingati temannya. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Khotim, 2014) bahwasannya tujuan sosiodrama salah satunya adalah memberikan kesempatan untuk bertanggung jawab. Dalam sosiodrama, setiap anak diberikan peran dengan tanggung jawab tertentu. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami pentingnya tanggung jawab pribadi dan kelompok. Anak-anak belajar bahwa

setiap tindakan yang mereka ambil mempunyai konsekuensi, dan mereka bertanggung jawab atas pilihan mereka. 3) Anak dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (C, KH, HAN, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (C, KH, HAN, H, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka dapat diajak bermain bersama dalam permainan kelompok. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sociodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Ani, 2021) bahwasannya tujuan sociodrama salah satunya mampu membina kerja sama antar siswa. Melalui sociodrama, siswa diajarkan untuk berinteraksi dalam kelompok, berbagi peran, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini tidak hanya mengembangkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan berkoordinasi, namun juga membangun rasa saling menghormati dan percaya satu sama lain. 4) Anak mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dikarenakan kurangnya rasa empati. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (K, C, ANG, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu bekerjasama membantu teman yang sedang kesusahan. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sociodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Syalfiah & Rima, 2020) bahwasannya dengan sociodrama dapat membina kerjasama antar peserta didik. Dengan demikian, teknik sociodrama dapat meningkatkan keterampilan prososial pada anak. 5) Anak mampu bekerjasama mengerjakan tugas, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (KH) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak memiliki perbedaan kepribadian yang mana mereka lebih suka bekerja sendiri dan merasa nyaman apabila dapat menyelesaikan tugasnya sendiri serta adanya konflik antar 1 anak dengan anak lainnya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, KH, HAN, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu bekerjasama mengerjakan tugas. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sociodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Setiawan, 2020) bahwasannya manfaat sociodrama salah satunya adalah kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Keduanya menekankan pentingnya kolaborasi dan kerja sama dalam mencapai tujuan bersama serta menekankan pengembangan kemampuan bekerja sama sebagai bagian dari proses pembelajaran dan interaksi sosial.

Pada Indikator (Jujur) dengan butir pernyataan : 1) Anak tidak curang dalam memainkan permainan dengan temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan terdapat anak yang curang dalam bermain. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, H, HAN, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu tidak berbuat curang dalam memainkan permainan bersama. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sociodrama

berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan kajian penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Unique, 2016) penelitian ini mengenai peningkatan pemahaman dan kesadaran perilaku jujur saat ujian melalui teknik sosiodrama menunjukkan bahwa pemahaman perilaku jujur meningkat, dengan hasil siklus I mencapai 85% dan siklus II mencapai 94% dengan kategori pemahaman sangat tinggi. Selain itu, terjadi peningkatan juga pada kesadaran berperilaku jujur saat ujian, dengan hasil siklus I sebesar 59% dan siklus II sebesar 91% dengan kategori kesadaran sangat tinggi. Penelitian ini membuktikan adanya peningkatan perilaku jujur pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Mlati.

2) Anak mampu menghormati hak milik temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, KH, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (F) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak masih mengambil dan menggunakan barang milik temannya tanpa izin. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 9 anak (K, C, H, HAN, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu menghormati hak milik temannya dan saling mengingatkan. Sementara itu, 1 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Ani Endriani, 2016) bahwasannya dengan sosiodrama dapat membantu siswa menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Sosiodrama mengembangkan empati, kesadaran sosial, dan karakter siswa, sehingga lebih menghargai hak dan milik orang lain. Melalui pengalaman praktis dalam sosiodrama, siswa belajar dan menerapkan sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari.

3) Anak mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak masih menyembunyikan makanan dari temannya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (C, KH, HAN, H, ANG, F, AD) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu berbagi makanan dengan temannya tanpa menyembunyikan sesuatu. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Hardini, 2015) bahwasannya sosiodrama merupakan pendekatan pengajaran yang melibatkan pertunjukan langsung untuk menggambarkan dan menerapkan konsep-konsep hubungan sosial, dengan tujuan mencapai tujuan pengajaran tertentu. Sosiodrama memungkinkan anak merasakan dan memahami perasaan orang lain. Dalam konteks berbagi makanan, anak dapat merasakan apa yang dirasakan teman-temannya ketika makanan dibagikan secara adil dan jujur, sehingga mendorong mereka untuk bertindak dengan penuh empati.

4) Anak mampu mengakui kesalahan apabila ia melakukannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak kurang mampu mengakui kesalahan dan berbohong atas apa yang telah dilakukannya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (KH, HAN, H, ANG, F, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu mengakui kesalahan apabila melakukannya. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Nisa et al., 2019) penelitian yang berjudul "Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik

Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa Kelas VII A SMP Negeri 17 Banjarmasin” menunjukkan bahwa nilai kejujuran siswa sebelum diberikan layanan berada pada kategori rendah, sedangkan setelah diberikan layanan meningkat ke kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,05 > 0,012$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif meningkatkan kejujuran siswa kelas VII A SMP Negeri 17 Banjarmasin. 5) Anak tidak mengambil barang tanpa izin, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (H) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak masih menggunakan dan mengambil barang tanpa izin. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, HAN, H, ANG, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu tidak mengambil barang tanpa izin pemilik dan saling mengingatkan satu sama lain. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan J.L Moreno (dalam R. Dewi, 2019) bahwa sosiodrama adalah sekelompok individu dengan tujuan khusus untuk mengeksplorasi hubungan sosial dan menyelesaikan konflik antar kelompok. Dalam sosiodrama, anak belajar tentang dinamika hubungan sosial, termasuk pentingnya menghormati hak milik orang lain. Mereka mengeksplorasi situasi di mana hak milik dilanggar dan mempelajari konsekuensi dari tindakan tersebut.

Pada Indikator (Berderma) dengan butir pernyataan : 1) Anak memiliki kesadaran untuk berinfak, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (HSY) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak memiliki perasaan ketidakamanan, mereka takut kehilangan dan tidak memiliki rasa cukup untuk berinfak. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (K, C, KH, H, ANG, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka memiliki kesadaran untuk berinfak. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Putra et al., 2018) sosiodrama bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berekspresi siswa, sehingga dapat mengalami berbagai bentuk perasaan serta mengeksplorasi imajinasi dan kreativitasnya. Melalui berbagai aspek pembelajaran dalam sosiodrama, pengembangan keterampilan berekspresi menjadikan anak lebih baik dalam mengkomunikasikan empati dan keinginan untuk membantu. Mengalami berbagai perasaan dalam sosiodrama meningkatkan empati yang merupakan motivator kuat untuk memberi. Sosiodrama berpotensi mendorong perilaku berinfak pada anak dengan cara ini. 2) Anak mampu membantu teman secara sukarela, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 10 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) menunjukkan kriteria Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak belum membantu temannya apabila tidak disuruh oleh guru. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 6 anak (K, HAN, ANG, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu membantu teman secara sukarela tanpa disuruh oleh guru. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Syukri et al., 2015) menunjukkan bahwa sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan menolong anak.

Setelah penerapan metode ini, perilaku menolong anak meningkat sebesar 53% dibandingkan sebelumnya. 3) Anak mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, HAN, H, ANG, F, AD, HSY, AB) menunjukkan kriteria Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak masih kurang dalam rasa empatinya. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 8 anak (K, C, H, ANG, F, AD, HSY, AB) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu memberikan bantuan kepada orang yang lebih membutuhkan. Sementara itu, 2 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Rumaisyah, 2020) bahwa manfaat sosiodrama yaitu tidak hanya memahami permasalahan psikologis, tetapi juga merasakan perasaan dan pikiran orang lain dalam berinteraksi satu sama lain, seperti merasakan kesedihan, kemarahan, emosi dan kegembiraan, siswa mampu menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan memperdalam pemahamannya terhadap orang lain. 4) Anak mampu memberikan pujian kepada temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 8 anak (K, C, HAN, ANG, F, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (AD) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak masih kurang memiliki rasa kepedulian. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 4 anak (K, KH, AD, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu memberikan pujian kepada temannya. Sementara itu, 4 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Khadijah et al., 2022) bahwasannya tujuan sosiodrama salah satunya memungkinkan anak melepaskan emosinya dengan mengungkapkan pikiran dan perasaan terkait perilaku sosial. 5) Anak mampu menghargai temannya, setelah melakukan pengamatan dan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa 9 anak (K, C, KH, HAN, H, ANG, AD, HSY, AB) Mulai Berkembang (MB) dan 1 anak (F) Belum Berkembang (BB) hal ini dikarenakan anak masih tertawa apabila temannya melakukan kesalahan. Namun, setelah diberikan perlakuan perkembangan mereka meningkat yaitu 7 anak (K, C, HAN, ANG F, AD, HSY) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dimana mereka mampu menghargai teman. Sementara itu, 3 anak yang lain mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berkat adanya kegiatan sosiodrama berbasis cerita rakyat. Oleh karena itu, penelitian ini sejalan dengan (Ani Endriani, 2016) bahwasannya melalui teknik sosiodrama dapat membantu siswa menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Teori ini sejalan dengan Sugono (dalam Damayanti, 2017) berpendapat bahwa siswa belajar menghargai pandangan orang atau kelompok lain.

SIMPULAN

Perbedaan perkembangan sikap prososial sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan metode sosiodrama menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini juga dapat diketahui dan diamati setelah peneliti melakukan observasi langsung dan melihat perubahan peningkatan pemahaman pada setiap item yang dinilai dan dihitung tingkat persentasenya. Berdasarkan hasil uraian analisis data di atas mengenai pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan melihat perbedaan nilai rata-rata dan persentase pada pretest dan posttest di atas, terlihat bahwa masing-masing indikator tersebut mengalami peningkatan jumlah dan jumlahnya dari pretes hingga postes.

Berdasarkan hasil uji hipotesis Wilcoxon, nilai Z yang diperoleh adalah -2.810 dan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah $0.001 < 0.05$ sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa Metode Sosiodrama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sikap prososial pada anak PAUD Griya Ananda Kota Malang. Kesimpulan ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam kegiatan proses pembelajaran, seperti penggunaan metode sosiodrama sebagai salah satu metode pendampingan, pemahaman dan penggunaan yang paling efektif dan mudah digunakan oleh siswa dan pendidik dalam pembelajaran guna meningkatkan sikap prososial pada anak.

REFERENSI

- Ani Endriani. (2016). Pengaruh Teknik Sosiodrama Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Ma Nurul Ishlah Nw Beleka Kabupaten Lombok Tengah. *Bimbingan Dan Konseling*, 1, 77–87.
- Ani, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini. *Junal Warna*, 5(1), 13–18.
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In *Widina Bhakti Persada*.
- Damayanti, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Yogyakarta. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 940–951.
- Dewi, R. (2019). Implementasi Metode Pembelajaran Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Swasta Pab-2 Helvetia.
- Hardini, T. (2015). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 SD Tlompokan 01 - Tuntang. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 120.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p120-135>
- Hartati. (2021). Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Akhlak Terpuji. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 1(1), 2146–2155.
- Jayanti, A. D. (2017). Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Peningkatan Perilaku Empati Anak Usia Dini Di TK ABA 27 Semarang.
- Khadijah, Halisah, S., Yani, R., & Daulay, M. (2022). Implementasi Permainan Sosiodrama dalam Mengembangkan Perilaku bersedak di RA Darul Fazri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1282–1289.
- Khotim, N. (2014). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa Kelas X TKJ-1 (Teknik Komputer Jaringan 1) SMK Raden Rahmat Mojosari Mojokerto. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 410–418.
- Miftakhul, B. (2015). Upaya Meningkatkan Perilaku Prososial Melalui Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas VII C SMPN 3 NGidirojo Kab. Pacitan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(4), 1–13.
- Nisa, M., Anwar, K., & Auliah, N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa Kelas Vii a Smp Negeri 17 Banjarmasin. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(2), 105.
<https://doi.org/10.31602/jbkr.v5i2.2184>
- Noor Ika Widaningsih, Dra. Indriyati Eko P, S.Psi., M. S. (2015). Hubungan Antara Empati Dengan Kecenderungan Perilaku Prososial Perawat di Rumah Sakit Tk III 04.06.03. *Jurnal SPIRITS*, 6(1), 37–44.
- Ochtoviana, R., Fakhriah, & Rahmi. (2020). Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini

- Dengan Metode Bermain Peran Makro Di Tk It Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(1), 67–76.
- Putra, M. F. S. J., Daffa, M., & Zakhullu, S. F. (2018). MEMBANGUN RASA EMPATI MELALUI TEKNIK SOSIODRAMA PADA SISWA SMP & SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 1(6), 240.
<https://doi.org/10.22460/fokus.v1i6.3805>
- Rumaisyah, I. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Dalam Menyampaikan Pidato Persuasif Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas IX.10 SMP Negeri 11 Palembang. *Jurnal Edukasi*, 6(1), 13–24.
- Setiawan, F. (2020). *Penerapan Metode Sosiodrama atau Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII Di SMP AL-Imam Metro Kibang T . A.*
- susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling disekolah (konsep, teori, dan aplikasinya)*. Prenada Media Group.
- Syalafiah, M., & Rima, I. (2020). Teknik Sosiodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Komunikasi Interpersonal Siswa Sma. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(3), 80. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i3.4908>
- Syukri, M., Rahmah, S., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Sosiodrama, M., & Sociodrama, M. (2015). Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(3), 1–12.
- Unique, A. (2016). 濟無No Title No Title No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 4(0), 1–23.