



Interactive Storytelling and Prosocial Helping Skills among Early Childhood Learners

Rista Erika^{1*}, Fitri Novia Fizriah², Nadya Pharda S³, Sifa⁴, Zahra Nabila⁵

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Azami Cianjur, Indonesia

e-mail correspondensi: ristaerika18@gmail.com

Abstrak

Keterampilan prososial membantu teman merupakan bagian penting dari perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Namun, dalam praktik pembelajaran, kemampuan ini belum selalu mendapat perhatian yang seimbang karena kegiatan kelas sering lebih berfokus pada capaian akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan storytelling interaktif dengan keterampilan prososial membantu teman pada anak usia dini di RA Nasyidul Ummi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Populasi penelitian berjumlah 15 anak dan seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi terstruktur yang terdiri atas 6 item storytelling interaktif dan 6 item keterampilan prososial membantu teman. Data dianalisis melalui statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, korelasi, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata storytelling interaktif sebesar 15,20, sedangkan rata-rata keterampilan prososial membantu teman sebesar 14,80. Hasil korelasi Pearson sebesar 0,948 dan Spearman sebesar 0,960 dengan signifikansi 0,000. Regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $Y = 2,519 + 0,808X$ dengan R Square sebesar 0,900. Temuan ini menunjukkan bahwa storytelling interaktif memiliki hubungan positif yang sangat kuat dengan keterampilan prososial membantu teman. Storytelling interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran sosial yang membantu anak belajar peduli, membantu, berbagi, dan bekerja sama dengan teman.

Kata Kunci: storytelling interaktif; prososial; membantu teman; anak usia dini; regresi sederhana

Abstract

Prosocial helping skills are an important part of early childhood social-emotional development. However, these skills do not always receive balanced attention in classroom practice because learning activities often focus more on academic achievement. This study aimed to examine the relationship between interactive storytelling and children's prosocial helping skills at RA Nasyidul Ummi. The study used a quantitative correlational approach. The population consisted of 15 children, and all children were selected as the sample through total sampling. Data were collected using a structured observation sheet consisting of 6 items for interactive storytelling and 6 items for prosocial helping skills. The data were analyzed using descriptive statistics, validity testing, reliability testing, normality testing, linearity testing, correlation analysis, and simple linear regression. The results showed that the mean score of interactive storytelling was 15.20, while the mean score of prosocial helping skills was 14.80. The Pearson correlation was 0.948 and the Spearman correlation was 0.960, with a significance value of 0.000. Simple linear regression produced the equation $Y = 2.519 + 0.808X$, with an R Square value of 0.900. These findings indicate that interactive storytelling has a very strong positive relationship with children's prosocial helping skills. Interactive storytelling can be used as a social learning strategy to help children develop care, helping behavior, sharing, and cooperation with peers.

Keywords: interactive storytelling; prosocial skills; helping peers; early childhood; simple regression

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada fase penting dalam pembentukan dasar perilaku sosial. Pada masa ini, anak mulai belajar memahami keberadaan orang lain, mengenali perasaan teman, menunggu giliran, berbagi, bekerja sama, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Keterampilan tersebut tidak muncul secara otomatis, tetapi berkembang melalui pengalaman sosial yang terjadi secara berulang di lingkungan keluarga dan sekolah. Di satuan pendidikan anak usia dini, pembelajaran idealnya tidak hanya diarahkan pada pencapaian kognitif, bahasa, atau motorik, tetapi juga pada pembentukan perilaku sosial yang tampak dalam interaksi sehari-hari anak dengan teman sebaya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami hambatan dalam menunjukkan perilaku prososial. Anak belum selalu peka ketika ada teman yang kesulitan, belum terbiasa menawarkan bantuan, dan masih perlu arahan guru untuk berbagi atau bekerja sama. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pendidikan anak usia dini yang menekankan perkembangan holistik dengan praktik pembelajaran yang kadang lebih menonjolkan hasil belajar akademik. Zalukhu et al. (2023) menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan sosial anak dapat terjadi ketika pendidik terlalu berfokus pada tuntutan hasil belajar, tetapi kurang memberi perhatian pada pembiasaan perilaku anak. Situasi ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu membuka ruang interaksi sosial yang bermakna bagi anak.

Salah satu kegiatan yang dekat dengan dunia anak adalah storytelling interaktif. Kegiatan bercerita tidak hanya menyampaikan isi cerita, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk mendengar, menanggapi, menjawab pertanyaan, menirukan ekspresi tokoh, dan memahami pesan sosial dari cerita. Cremin, Flewitt, Mardell, dan Swann memandang storytelling dalam pendidikan anak usia dini sebagai praktik pedagogis yang dapat memperkaya bahasa, imajinasi, partisipasi, dan pengalaman sosial anak. Dalam konteks penelitian ini, storytelling interaktif dipahami sebagai kegiatan bercerita yang melibatkan anak secara aktif melalui perhatian, respons verbal, dialog, ekspresi, dan pemaknaan pesan sosial. Dengan demikian, storytelling interaktif tidak ditempatkan sebagai perlakuan eksperimen, tetapi sebagai variabel yang dapat diamati hubungannya dengan keterampilan sosial anak.

Keterampilan prososial merupakan bagian penting dari perkembangan sosial-emosional anak. Eisenberg dan Mussen menjelaskan bahwa perilaku prososial mencakup tindakan sukarela yang ditujukan untuk memberi manfaat kepada orang lain, seperti membantu, berbagi, menghibur, dan bekerja sama. Pada anak usia dini, bentuk prososial yang paling mudah diamati adalah tindakan sederhana, misalnya membantu teman membereskan alat bermain, menawarkan bantuan ketika teman kesulitan, berbagi benda yang dibutuhkan teman, dan menenangkan teman yang sedih. Fokus pada keterampilan membantu teman menjadi penting karena perilaku ini menunjukkan adanya kepekaan sosial, empati awal, dan kemampuan anak untuk bertindak bagi kepentingan orang lain.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa storytelling memiliki hubungan dengan perkembangan sosial anak. Anggraini (2016) menemukan bahwa metode storytelling berpengaruh terhadap peningkatan perilaku prososial anak usia 4 sampai 5 tahun. Amrullah dan Awalunnisah (2022) juga menunjukkan bahwa storytelling berpengaruh terhadap sikap empati anak. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa cerita dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengenali perasaan orang lain, memahami akibat dari suatu tindakan, dan meniru perilaku sosial yang ditampilkan tokoh. Pada konteks yang lebih luas, Aksoy dan Baran (2020) menemukan bahwa pelatihan keterampilan sosial berbasis storytelling dapat meningkatkan komunikasi, adaptasi, perilaku prososial, dan keterampilan sosial anak taman kanak-kanak.

Kajian lain juga memperlihatkan bahwa storytelling dapat dikembangkan melalui muatan nilai dan media yang dekat dengan anak. Zalukhu et al. (2023) menunjukkan bahwa storytelling bermuatan nilai-nilai Pancasila berkaitan dengan kemampuan berperilaku sosial anak usia dini. Muqodas et al. (2025) menjelaskan bahwa storytelling interaktif dengan media kamishibai dapat menciptakan interaksi yang lebih hangat, responsif, dan komunikatif antara orang tua dan anak. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa storytelling tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membangun relasi, perhatian, dan respons anak selama proses bercerita. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih membahas perilaku sosial, empati, bonding, atau perilaku prososial secara umum.

Berdasarkan telaah tersebut, masih terdapat ruang kajian yang lebih spesifik pada keterampilan prososial membantu teman. Penelitian sebelumnya belum banyak menempatkan membantu teman sebagai fokus utama yang diamati secara khusus dalam hubungan dengan storytelling interaktif. Padahal, membantu teman merupakan perilaku konkret yang sering muncul dalam aktivitas anak di

kelas, seperti saat bermain, belajar, membereskan alat, atau menyelesaikan tugas kelompok. Fokus ini memberi nilai baru karena prososial tidak hanya dipahami sebagai konsep umum, tetapi diarahkan pada tindakan sosial yang lebih nyata, terukur, dan relevan dengan kehidupan anak usia dini di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan storytelling interaktif dengan keterampilan prososial membantu teman pada anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk melihat sejauh mana keterlibatan anak dalam kegiatan storytelling interaktif berhubungan dengan kemampuan anak membantu teman, menawarkan bantuan, berbagi, menenangkan teman, dan bekerja sama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pendidik dalam merancang kegiatan bercerita yang lebih dialogis, responsif, dan berorientasi pada pembentukan perilaku prososial anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional (Machali, 2021). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan storytelling interaktif dengan keterampilan prososial membantu teman pada anak usia dini. Penelitian tidak menggunakan perlakuan eksperimen, tetapi mengukur hubungan antara variabel X dan variabel Y berdasarkan skor observasi yang diperoleh dari subjek penelitian.

Penelitian dilaksanakan di RA Nasyidul Umami. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang menjadi subjek penelitian dengan jumlah 15 anak. Karena jumlah populasi kurang dari 100, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel. Variabel bebas adalah storytelling interaktif, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan prososial membantu teman. Storytelling interaktif diukur melalui keterlibatan anak dalam kegiatan bercerita, seperti memperhatikan cerita, menjawab pertanyaan guru, merespons tokoh atau peristiwa, terlibat dalam dialog, menirukan ekspresi tokoh, dan menyebutkan pesan sosial dari cerita. Keterampilan prososial membantu teman diukur melalui perilaku anak dalam membantu teman yang kesulitan, menawarkan bantuan, membantu membereskan alat, berbagi alat, menenangkan teman, dan bekerja sama dalam kegiatan kelas.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi terstruktur. Instrumen disusun berdasarkan indikator setiap variabel. Variabel storytelling interaktif dikembangkan dari pemikiran Cremin et al. (2016), sedangkan variabel keterampilan prososial membantu teman dikembangkan dari konsep perilaku prososial Eisenberg & Mussen (1989). Setiap variabel terdiri atas enam indikator dan enam butir observasi, sehingga jumlah keseluruhan item adalah 12 butir.

Penilaian menggunakan skala 1 sampai 4. Skor 1 menunjukkan kategori belum berkembang, skor 2 menunjukkan mulai berkembang, skor 3 menunjukkan berkembang sesuai harapan, dan skor 4 menunjukkan berkembang sangat baik. Skor total variabel X diperoleh dari jumlah skor X1 sampai X6. Skor total variabel Y diperoleh dari jumlah skor Y1 sampai Y6. Setiap variabel memiliki skor minimum 6 dan skor maksimum 24.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku anak selama kegiatan storytelling interaktif dan aktivitas kelas. Observasi variabel X dilakukan ketika anak mengikuti kegiatan bercerita. Observasi variabel Y dilakukan ketika anak berinteraksi dengan teman dalam kegiatan bermain, belajar, membereskan alat, dan kegiatan kelompok. Observer memberi skor sesuai perilaku yang tampak pada anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Kualitas instrumen diuji melalui uji validitas item dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan melihat korelasi setiap item terhadap skor total variabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha. Selanjutnya, data diuji melalui uji normalitas dan uji linearitas sebagai prasyarat

analisis regresi. Analisis utama menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui hubungan dan kontribusi storytelling interaktif terhadap keterampilan prososial membantu teman pada anak usia dini.

Definisi Operasional Variabel

Variabel	Dasar Teori	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala
Storytelling Interaktif (X)	Cremin, Flewitt, Mardell, dan Swann (2017)	Storytelling interaktif adalah kegiatan bercerita yang melibatkan anak secara aktif melalui perhatian, respons verbal, dialog, ekspresi, dan pemahaman pesan sosial dari cerita.	1. Anak memperhatikan cerita. 2. Anak menjawab pertanyaan guru saat cerita berlangsung. 3. Anak merespons tokoh atau peristiwa dalam cerita. 4. Anak terlibat dalam dialog atau tanya jawab. 5. Anak menirukan ekspresi, suara, atau tindakan tokoh. 6. Anak mampu menyebutkan pesan sosial dari cerita.	Lembar observasi terstruktur berisi 6 butir pernyataan, yaitu X1 sampai X6.	Skala 1 sampai 4: 1 = Belum Berkembang, 2 = Mulai Berkembang, 3 = Berkembang Sesuai Harapan, 4 = Berkembang Sangat Baik.
Keterampilan Prosocial Membantu Teman (Y)	Eisenberg dan Mussen (1989)	Keterampilan prososial membantu teman adalah kemampuan anak menunjukkan tindakan sukarela yang memberi manfaat kepada teman, seperti membantu, menawarkan bantuan, berbagi, menenangkan teman, dan bekerja sama.	1. Anak mau membantu teman yang mengalami kesulitan. 2. Anak menawarkan bantuan tanpa diminta. 3. Anak membantu teman membereskan alat bermain atau belajar. 4. Anak berbagi alat dengan teman yang membutuhkan. 5. Anak menenangkan teman yang sedih atau kesulitan. 6. Anak bekerja sama menyelesaikan	Lembar observasi terstruktur berisi 6 butir pernyataan, yaitu Y1 sampai Y6.	Skala 1 sampai 4: 1 = Belum Berkembang, 2 = Mulai Berkembang, 3 = Berkembang Sesuai Harapan, 4 = Berkembang Sangat Baik.

tugas bersama
teman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan 15 anak di RA Nasyidul Umami. Data diperoleh melalui lembar observasi terstruktur yang terdiri atas 6 item storytelling interaktif dan 6 item keterampilan prososial membantu teman. Setiap item dinilai menggunakan skala 1 sampai 4, yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Skor total setiap variabel berada pada rentang 6 sampai 24.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor storytelling interaktif memiliki nilai minimum 11 dan maksimum 19. Nilai rata-rata storytelling interaktif sebesar 15,20 dengan standar deviasi 3,385. Sementara itu, keterampilan prososial membantu teman memiliki nilai minimum 11 dan maksimum 19. Nilai rata-ratanya sebesar 14,80 dengan standar deviasi 2,883. Data ini menunjukkan bahwa capaian kedua variabel berada pada kategori cukup menuju baik, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Storytelling Interaktif	15	11	19	15,20	3,385
Keterampilan Prososial Membantu Teman	15	11	19	14,80	2,883

Berdasarkan kategori skor, storytelling interaktif menunjukkan bahwa 8 anak atau 53,33% berada pada kategori cukup, sedangkan 7 anak atau 46,67% berada pada kategori baik. Pada variabel keterampilan prososial membantu teman, 9 anak atau 60,00% berada pada kategori cukup dan 6 anak atau 40,00% berada pada kategori baik. Tidak ada anak yang berada pada kategori rendah dan sangat baik.

Tabel 2. Distribusi Kategori Skor Variabel

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Storytelling Interaktif	Cukup	8	53,33%
Storytelling Interaktif	Baik	7	46,67%
Keterampilan Prososial Membantu Teman	Cukup	9	60,00%
Keterampilan Prososial Membantu Teman	Baik	6	40,00%

Sebelum analisis utama dilakukan, instrumen diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel storytelling interaktif memiliki nilai korelasi item-total antara 0,794 sampai 0,904. Seluruh item pada variabel keterampilan prososial membantu teman memiliki nilai korelasi item-total antara 0,674 sampai 0,880. Dengan jumlah responden 15 anak, nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,514. Karena seluruh nilai r hitung lebih besar dari r tabel, seluruh item dinyatakan valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Item

Variabel	Item	r hitung	Keterangan
Storytelling Interaktif	X1	0,904	Valid
Storytelling Interaktif	X2	0,835	Valid
Storytelling Interaktif	X3	0,835	Valid
Storytelling Interaktif	X4	0,794	Valid
Storytelling Interaktif	X5	0,841	Valid
Storytelling Interaktif	X6	0,841	Valid
Keterampilan Prososial Membantu Teman	Y1	0,880	Valid

Keterampilan Prosocial Membantu Teman	Y2	0,780	Valid
Keterampilan Prosocial Membantu Teman	Y3	0,722	Valid
Keterampilan Prosocial Membantu Teman	Y4	0,759	Valid
Keterampilan Prosocial Membantu Teman	Y5	0,739	Valid
Keterampilan Prosocial Membantu Teman	Y6	0,674	Valid

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen storytelling interaktif memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,916. Instrumen keterampilan prososial membantu teman memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,852. Kedua nilai tersebut berada di atas 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Storytelling Interaktif	6	0,916	Reliabel
Keterampilan Prosocial Membantu Teman	6	0,852	Reliabel

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa variabel storytelling interaktif memperoleh nilai signifikansi 0,003, sedangkan keterampilan prososial membantu teman memperoleh nilai signifikansi 0,142. Hasil ini menunjukkan bahwa skor storytelling interaktif tidak berdistribusi normal, sedangkan skor keterampilan prososial membantu teman berdistribusi normal. Uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi deviation from linearity sebesar 0,305. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga hubungan kedua variabel dapat dinyatakan linear.

Tabel 5. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji	Variabel/Komponen	Sig.	Keterangan
Normalitas Shapiro-Wilk	Storytelling Interaktif	0,003	Tidak normal
Normalitas Shapiro-Wilk	Keterampilan Prosocial Membantu Teman	0,142	Normal
Linearitas	Deviation from Linearity	0,305	Linear

Analisis hubungan menunjukkan bahwa storytelling interaktif memiliki korelasi positif dengan keterampilan prososial membantu teman. Nilai korelasi Pearson sebesar 0,948 dengan signifikansi 0,000. Karena salah satu variabel tidak berdistribusi normal, analisis juga diperkuat dengan korelasi Spearman. Hasil Spearman menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,960 dengan signifikansi 0,000. Kedua hasil ini menunjukkan arah hubungan yang positif dan sangat kuat.

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi

Uji Korelasi	Koefisien Korelasi	Sig.	Keterangan
Pearson	0,948	0,000	Positif, sangat kuat
Spearman	0,960	0,000	Positif, sangat kuat

Analisis regresi linear sederhana menghasilkan nilai konstanta sebesar 2,519 dan koefisien regresi storytelling interaktif sebesar 0,808. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 2,519 + 0,808X$. Nilai koefisien tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu skor storytelling interaktif diikuti kenaikan skor keterampilan prososial membantu teman sebesar 0,808. Nilai R sebesar 0,948 menunjukkan hubungan yang sangat kuat. Nilai R Square sebesar 0,900 menunjukkan bahwa storytelling interaktif memberi kontribusi sebesar 90,00% terhadap keterampilan prososial membantu teman, sedangkan 10,00% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Tabel 7. Hasil Regresi Linear Sederhana

Komponen	Nilai
Konstanta	2,519
Koefisien Regresi X	0,808
R	0,948
R Square	0,900

Sig.	0,000
Persamaan Regresi	$Y = 2,519 + 0,808X$

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa storytelling interaktif memiliki hubungan positif dengan keterampilan prososial membantu teman pada anak usia dini. Anak yang lebih aktif memperhatikan cerita, menjawab pertanyaan guru, merespons tokoh cerita, berdialog, menirukan ekspresi tokoh, dan menyebutkan pesan sosial cenderung memiliki skor prososial yang lebih tinggi. Pola ini tampak pada data observasi di RA Nasyidul Ummi, terutama pada anak yang memperoleh skor tinggi dalam keterlibatan bercerita dan juga menunjukkan perilaku membantu teman dalam kegiatan kelas.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Anggraini (2016) yang menemukan bahwa storytelling berpengaruh terhadap peningkatan perilaku prososial anak usia 4 sampai 5 tahun. Kesamaan temuan terletak pada posisi storytelling sebagai kegiatan yang membantu anak memahami tindakan sosial melalui alur cerita, tokoh, dan pesan moral. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang lebih khusus karena tidak hanya melihat perilaku prososial secara umum, tetapi menempatkan membantu teman sebagai keterampilan yang diamati secara langsung. Fokus ini membuat perilaku prososial lebih konkret, karena membantu teman dapat terlihat dalam tindakan sederhana seperti menolong teman yang kesulitan, menawarkan bantuan, berbagi alat, dan bekerja sama.

Temuan ini juga berhubungan dengan hasil penelitian Amrullah & Awalunnisah (2022) yang menunjukkan bahwa metode storytelling berpengaruh terhadap sikap empati anak. Empati menjadi dasar penting dalam perilaku membantu karena anak perlu mengenali keadaan teman sebelum melakukan tindakan sosial. Dalam kegiatan storytelling interaktif, anak tidak hanya mendengar cerita, tetapi diajak menanggapi perasaan tokoh, memahami masalah yang dialami tokoh, dan memikirkan tindakan yang tepat. Proses ini dapat membantu anak mengenali situasi sosial yang mirip dengan pengalaman sehari-hari di kelas.

Zalukhu et al. (2023) menemukan bahwa storytelling bermuatan nilai-nilai Pancasila berkaitan dengan kemampuan berperilaku sosial anak usia dini. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena perilaku membantu teman juga termasuk bagian dari nilai sosial yang dekat dengan kehidupan anak. Perbedaannya, penelitian ini tidak menempatkan storytelling sebagai perlakuan eksperimen, melainkan sebagai variabel yang diukur hubungannya dengan keterampilan prososial membantu teman. Dengan desain korelasional, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan anak dalam storytelling interaktif, semakin tinggi pula kecenderungan anak menunjukkan perilaku membantu teman.

Hasil penelitian ini juga mendapat dukungan dari Aksoy & Baran (2020) yang menyatakan bahwa pelatihan keterampilan sosial berbasis storytelling dapat meningkatkan komunikasi, adaptasi, perilaku prososial, dan keterampilan sosial anak taman kanak-kanak. Kegiatan storytelling memberi ruang bagi anak untuk belajar sosial melalui bahasa, ekspresi, dan interaksi. Dalam penelitian ini, dimensi interaktif tampak penting karena anak tidak hanya menjadi pendengar pasif. Anak diberi ruang untuk menjawab, bertanya, menanggapi tokoh, dan menyebutkan pesan sosial. Aktivitas semacam ini dapat membuat anak lebih mudah menghubungkan isi cerita dengan perilaku nyata saat bermain atau belajar bersama teman.

Penelitian Lestari et al. (2019) juga menunjukkan bahwa media storybook berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman perilaku prososial anak usia dini. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa cerita dapat menjadi sarana pengenalan nilai sosial yang dekat dengan anak. Cerita yang disajikan dengan media, gambar, atau alur yang sederhana dapat membantu anak memahami situasi sosial secara lebih jelas. Dalam konteks penelitian ini, pesan sosial dari cerita menjadi bagian

penting karena anak diajak mengenali tindakan menolong, berbagi, bekerja sama, dan peduli terhadap teman.

Nilai R Square sebesar 0,900 menunjukkan kontribusi storytelling interaktif yang sangat besar terhadap keterampilan prososial membantu teman. Secara praktis, hasil ini memberi gambaran bahwa kegiatan bercerita yang dialogis dan responsif dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran sosial di RA. Guru dapat menggunakan cerita yang memuat situasi dekat dengan anak, misalnya teman yang kesulitan merapikan mainan, teman yang tidak memiliki alat, atau teman yang sedih saat bermain. Setelah cerita selesai, guru dapat memberi pertanyaan sederhana seperti “apa yang harus dilakukan jika teman kesulitan?” atau “bagaimana cara membantu teman?” Pertanyaan semacam ini dapat menghubungkan isi cerita dengan tindakan sosial anak di kelas.

Meskipun hasil regresi menunjukkan kontribusi yang tinggi, hasil penelitian tetap perlu dibaca secara hati-hati karena jumlah subjek hanya 15 anak. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor storytelling interaktif tidak berdistribusi normal. Karena itu, penelitian ini juga menyajikan korelasi Spearman sebagai penguat analisis hubungan. Hasil Spearman tetap menunjukkan hubungan positif yang sangat kuat. Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar empiris awal bahwa storytelling interaktif berhubungan erat dengan keterampilan prososial membantu teman, khususnya pada anak usia dini di RA Nasyidul Ummi.

Implikasi dari temuan ini adalah guru perlu merancang storytelling sebagai kegiatan yang benar-benar interaktif, bukan sekadar membacakan cerita. Guru dapat memilih cerita yang memuat nilai membantu, berbagi, kerja sama, dan kepedulian. Guru juga perlu memberi kesempatan kepada anak untuk menanggapi cerita, menirukan ekspresi tokoh, menjawab pertanyaan, dan menyebutkan pesan sosial. Dengan cara ini, storytelling tidak hanya menjadi kegiatan bahasa, tetapi juga menjadi ruang pembiasaan sosial yang membantu anak belajar peduli kepada teman.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa storytelling interaktif memiliki hubungan positif dengan keterampilan prososial membantu teman pada anak usia dini di RA Nasyidul Ummi. Anak yang lebih aktif dalam kegiatan storytelling, seperti memperhatikan cerita, menjawab pertanyaan, merespons tokoh, berdialog, menirukan ekspresi, dan memahami pesan sosial, cenderung lebih mampu menunjukkan perilaku membantu teman dalam kegiatan kelas. Bentuk perilaku tersebut tampak melalui kesediaan anak membantu teman yang mengalami kesulitan, menawarkan bantuan, berbagi alat, menenangkan teman, dan bekerja sama dalam tugas atau permainan.

Esensi temuan penelitian ini terletak pada posisi storytelling interaktif sebagai ruang pembelajaran sosial yang konkret bagi anak usia dini. Cerita tidak hanya berfungsi sebagai media bahasa atau hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kepekaan sosial anak terhadap situasi teman. Melalui cerita yang disampaikan secara dialogis, anak memperoleh kesempatan untuk memahami masalah sosial, mengenali perasaan orang lain, dan menghubungkan pesan cerita dengan tindakan nyata dalam interaksi sehari-hari.

Temuan ini memberi nilai baru karena keterampilan prososial tidak dibahas secara umum, tetapi difokuskan pada perilaku membantu teman sebagai tindakan sosial yang dekat dengan kehidupan anak di sekolah. Fokus tersebut membuat hasil penelitian lebih terarah dan bermanfaat bagi guru dalam merancang kegiatan bercerita yang mendorong anak untuk peduli, membantu, dan bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, storytelling interaktif dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak, khususnya dalam membangun kebiasaan membantu teman sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, P., & Baran, G. (2020). The effect of story telling-based and play-based social skills training on social skills of kindergarten children: An experimental study. *Education and Science*, 45(204), 157–183. <https://doi.org/10.15390/EB.2020.8670>
- Amrullah, A., & Awalunnisah, S. (2022). Pengaruh metode storytelling terhadap sikap empati anak di Kelompok B TK Al-Khairaat Parigi. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 322–332. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5807>
- 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).
- Cremin, T., Flewitt, R., Mardell, B., & Swann, J. (2016). *Storytelling in Early Childhood: Enriching language, literacy and classroom culture*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=Ai4lDwAAQBAJ>
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=36AnYREDV-cC>
- Lestari, A. T., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengembangan media storybook pic-pop berbasis budaya lokal Palembang untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 91–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i1.2326>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (3rd ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Muqodas, I., Khoirunnisa, A., Noor, N. A., Nurtsania, N., & Hannani, T. N. (2025). STORYTELLING INTERAKTIF DENGAN KAMISHIBAI SEBAGAI SARANA PENGUATAN BONDING ORANG TUA DAN ANAK USIA DINI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 707–720. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.37730>
- Zalukhu, M. N. P., Astawan, I. G., & Wirabrata, D. G. F. (2023). Pengaruh Storytelling Bermuatan Nilai Nilai Pancasila Terhadap Kemampuan Berperilaku Sosial Anak Usia Dini Kelompok Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(1), 165–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.63385>