

**PENGARUH ANIMASI STORYTELLING TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK IKHLAS KOTA
PADANG**

Reva Aprilia¹, Indra Yeni², Rakimahwati³, Vivi Anggraini⁴

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : ¹revaapriliaaaa@gmail.com ²indrayeni.30031971@gmail.com

³rakimahwati@fip.unp.ac.id ⁴vivianggraini887@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of storytelling animation on prosocial behavior in children aged 5-6 years at Taman Kanak-kanak Ikhlas Padang City. This research was motivated by the problem of prosocial behavior in children aged 5-6 years that had not developed optimally. Based on initial observations, 13 out of 20 children were unable to share voluntarily, 14 out of 20 children could not respond spontaneously when their friends were in difficulty, and 15 out of 20 children were not actively involved in group activities. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method (nonequivalent control group design). The sample consisted of Class B1 as the experimental group and Class B2 as the control group, each comprising 10 children. Data were collected using an observation instrument with 6 statement items covering aspects of sharing, helping, and cooperating, then analyzed through normality testing (Shapiro-Wilk), homogeneity testing (Levene), and hypothesis testing (Independent Samples Test) using SPSS version 27. The results showed that the mean score of the experimental group increased from 9.8 on the pre-test to 20.1 on the post-test with a gain score of 10.3, while the control group increased from 9.4 to 13.5 with a gain score of 4.1. The hypothesis test showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, meaning the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It is concluded that storytelling animation has a significant effect on the prosocial behavior of children aged 5-6 years at Taman Kanak-kanak Ikhlas Padang City.

Keywords: Early Childhood, Prosocial Behavior, Storytelling Animation

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh animasi *storytelling* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Ikhlas Kota Padang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun yang belum berkembang secara optimal. Berdasarkan observasi awal, 13 dari 20 anak belum mampu berbagi secara sukarela, 14 dari 20 anak belum mampu merespons spontan ketika temannya kesulitan, dan 15 dari 20 anak belum aktif dalam kegiatan bersama. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*nonequivalent control group design*). Sampel terdiri atas kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok

kontrol yang masing-masing berjumlah 10 anak. Pengumpulan data menggunakan instrumen observasi dengan 6 butir pernyataan yang mencakup aspek berbagi, menolong, dan bekerja sama, kemudian dianalisis melalui uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene*), dan uji hipotesis (*Independent Samples Test*) menggunakan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor kelompok eksperimen meningkat dari 9,8 pada *pre-test* menjadi 20,1 pada *post-test* dengan *gain score* 10,3, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 9,4 menjadi 13,5 dengan *gain score* 4,1. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Disimpulkan bahwa animasi *storytelling* berpengaruh signifikan terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Ikhlas Kota Padang.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Perilaku Prososial, Animasi *Storytelling*

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan sedang menjalani masa keemasan (*golden age*), yaitu fase perkembangan yang sangat menentukan bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2016). Pada masa ini terjadi perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, seperti nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Suryana, 2016). Seluruh aspek tersebut berkembang secara terpadu dan memerlukan stimulasi yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Masa ini menjadi fondasi penting dalam pembentukan kemampuan dan karakter anak sehingga lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peranan besar

dalam mendukung perkembangan tersebut.

Salah satu aspek perkembangan yang menjadi perhatian penting dalam penyelenggaraan PAUD adalah perkembangan sosial karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, dan menjalin hubungan positif dengan lingkungan sekitarnya (Mayar, 2013). Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan sosial yang penting karena mulai memiliki pemahaman yang lebih jelas tentang peran gender, membentuk pertemanan yang lebih dekat, mampu berbagi dan bergiliran, serta aktif dalam kegiatan kelompok (Sujiono, 2016). Hal ini juga ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan

pada Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa aspek perkembangan sosial anak meliputi kemampuan mengenali dan menunjukkan sikap peduli, berbagi, serta bekerja sama dengan teman sebaya. Salah satu bentuk perkembangan sosial yang perlu dikembangkan sejak dini adalah perilaku prososial.

Perilaku prososial menurut Eisenberg & Mussen (1989) merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan secara sadar dan sukarela dengan tujuan memberikan manfaat atau pertolongan kepada orang lain. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek perilaku prososial, yaitu perilaku berbagi, perilaku menolong, dan perilaku bekerja sama (Mussen & Eisenberg, 1977). Perilaku prososial tidak hanya tampak dari tindakan luar, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan anak memahami dan merasakan kondisi orang lain (Lapanda, 2022). Anak usia 5-6 tahun diharapkan telah mampu menunjukkan sikap berbagi, menolong, dan bekerja sama melalui berbagai aktivitas bermain maupun interaksi sosial di lingkungan sekolah.

Namun kondisi di lapangan menunjukkan bahwa perilaku prososial anak belum berkembang

secara optimal. Berdasarkan observasi awal pada bulan Juli 2025 hingga Desember 2025 terhadap kelompok B yang berjumlah 20 anak, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menunjukkan perilaku prososial. Pada aspek berbagi, sebanyak 13 dari 20 belum mampu berbagi mainan, makanan, maupun alat belajar secara sukarela tanpa dorongan guru. Pada aspek menolong 14 dari 20 anak belum mampu merespons secara spontan ketika temannya mengalami kesulitan. Sementara itu pada aspek bekerja sama 15 dari 20 anak masih cenderung bermain sendiri, sulit mengikuti aturan kelompok, dan belum aktif dalam kegiatan bersama. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perilaku berbagi, menolong, dan bekerja sama pada anak masih perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Rendahnya perilaku prososial anak dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penanaman nilai sosial selama ini lebih banyak dilakukan melalui nasihat lisan dan pemberian aturan tanpa menggunakan media yang mampu memberikan

pengalaman belajar konkret bagi anak. Padahal anak usia dini memiliki karakteristik aktif, imajinatif, senang meniru, dan lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman visual serta contoh nyata (Maghfiroh, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak sekaligus memberikan contoh perilaku berbagi, menolong, dan bekerja sama secara nyata dan mudah dipahami.

Salah satu media audiovisual yang relevan untuk mengembangkan perilaku berbagi, menolong, dan bekerja sama pada anak usia 5-6 tahun adalah animasi *storytelling*. Animasi *storytelling* merupakan media pembelajaran yang menyampaikan cerita melalui visual bergerak, narasi, dan audio secara menarik (Astrida *et al.*, 2024). Media ini memiliki karakteristik visual yang cerah, alur cerita sederhana, bahasa yang mudah dipahami, serta memuat pesan moral yang dekat dengan kehidupan anak (Alvendri & Effendi, 2024). Penggunaan animasi *storytelling* didukung oleh teori The Roots of Prosocial Behavior in Children dari Eisenberg & Mussen (1989) yang menyatakan bahwa perilaku prososial anak tumbuh dari proses afektif

berupa empati serta proses sosialisasi berupa *modeling* dan *induction*.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media audiovisual memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan video animasi terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial dan adaptasi anak (Dhida, 2021). Media digital yang memuat perilaku prososial juga dapat meningkatkan perilaku berbagi pada anak dengan empati afektif sebagai mediator utama (Li *et al.*, 2023). Meskipun demikian penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh animasi *storytelling* terhadap perilaku berbagi, menolong, dan bekerja sama pada anak usia 5-6 tahun dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masih terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Animasi Storytelling terhadap Perilaku Prosocial pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ikhlas Kota Padang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh animasi *storytelling* terhadap perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun di

Taman Kanak-kanak Ikhlas Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) di mana kedua kelompok tidak dipilih secara acak, tetapi sama-sama diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil penelitian (Sugiyono, 2023).

Populasi penelitian adalah seluruh anak di Taman Kanak-kanak Ikhlas Kota Padang yang berjumlah 20 anak. Sampel penelitian terdiri atas 20 anak yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 10 anak pada kelompok eksperimen (kelas B1) dan 10 anak pada kelompok kontrol (kelas B2). Teknik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2023).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berupa lembar observasi dengan 6 butir pernyataan

yang disusun berdasarkan teori Eisenberg & Mussen (1989) mencakup aspek berbagi, menolong, dan bekerja sama. Penilaian dilakukan dengan skala 1-4: (1) Belum Muncul (BM), (2) Mulai Muncul (MM), (3) Cakap (C), dan (4) Mahir (M). Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan di TK Mekar Bunga Kota Padang. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh 6 butir item valid dengan nilai r hitung $> 0,632$. Uji reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai $0,876 > 0,060$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Prosedur penelitian dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan pada masing-masing kelas: 1 kali *pre-test*, 3 kali *treatment*, dan 1 kali *post-test*. Kelompok eksperimen mendapatkan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan animasi *storytelling*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode bercerita secara langsung oleh guru tanpa media pendukung. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 27 melalui uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene*), dan uji hipotesis (*Independent Samples t-test*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut disajikan data hasil *pre-test* dan *post-test* perilaku prososial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1 Perbandingan *Pre-test*, *Post-test* dan *Gain score* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Gain score</i>
Eksperimen	10	9,8	20,1	10,3
Kontrol	10	9,4	13,5	4,1

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rata-rata skor perilaku prososial kelompok eksperimen meningkat dari 9,8 pada *pre-test* menjadi 20,1 pada *post-test* dengan *gain score* 10,3. Sementara kelompok kontrol meningkat dari 9,4 menjadi 13,5 dengan *gain score* 4,1. Peningkatan kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,702 dan 0,430, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,124 dan

0,188. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	<i>Shapiro-Wilk Statistic</i>	df	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kontrol	0,878	10	0,124	Normal
<i>Post-test</i> Kontrol	0,894	10	0,188	Normal
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,953	10	0,702	Normal
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,928	10	0,430	Normal

Hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,567 > 0,05$, yang berarti varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene statistic</i>	df1	df2	Sig.	Keterangan
0,340	1	18	0,567	Homogen

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test*. Hasil uji menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 20,10 sedangkan kelas kontrol 13,50. Nilai Sig. (*2-tailed*) yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$,

sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis (*Independent Samples Test*)

Kelompok	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	10	20,10	5,462	18	0,000	H_a diterima
Kontrol	10	13,50	5,462	18	0,000	H_0 ditolak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan animasi *storytelling* terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Ikhlas Kota Padang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap indikator perilaku prososial anak setelah diberikan *treatment*.

Setiap kemampuan anak dalam instrumen penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Instrumen penelitian menunjukkan anak-anak mampu berbagi dan bekerja sama dengan baik dan benar, seperti anak mau berbagi kepada teman, anak merasa senang ketika berbagi dengan teman, anak menawarkan bantuan kepada teman, anak mau membantu teman, anak mau melakukan kegiatan bersama teman, serta anak tahu bahwa bekerja

sama membuat pekerjaan lebih mudah. Perkembangan perilaku prososial ini sejalan dengan aspek perilaku prososial anak usia dini yang dikemukakan Eisenberg & Mussen (1989).

Setelah diberikan *treatment* sebanyak 3 kali, kemampuan anak semakin berkembang setiap harinya. Anak yang sebelumnya kurang tertarik melakukan kegiatan berbagi dan bekerja sama serta lambat dalam merespons ajakan teman, setelah melewati fase *treatment* anak sudah mampu melakukannya sendiri dan lebih bersemangat menunjukkan sikap peduli kepada teman. Sebagaimana pendapat Sujiono (2016), pada usia 5-6 tahun anak mulai memiliki pemahaman yang lebih jelas tentang peran gender, membentuk pertemanan yang lebih dekat meskipun belum stabil, mampu berbagi dan bergiliran, serta aktif dalam kegiatan sekolah.

Pada *pre-test* tidak jauh berbeda kemampuan perilaku prososial awal anak baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, hal ini dapat terjadi karena penanaman nilai sosial yang dilakukan guru pada anak masih bersifat konvensional melalui nasihat lisan tanpa menggunakan media yang

menarik. Penggunaan animasi *storytelling* dalam pembelajaran memberikan dampak yang jauh lebih besar karena media ini mampu menggabungkan unsur visual bergerak, narasi verbal, dan audio dalam satu kesatuan yang menarik perhatian anak secara menyeluruh.

Animasi *storytelling* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual bergerak, narasi verbal, dan audio dalam satu kesatuan yang menarik, sehingga dinilai lebih efektif dalam menumbuhkan minat serta meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai perilaku prososial. Astrida *et al.* (2024) mendefinisikan *storytelling* animasi sebagai seni penyampaian cerita melalui narasi yang dikemas secara komunikatif, di mana penggabungannya dengan elemen animasi mampu memperkuat penyampaian pesan melalui visualisasi yang dinamis dan hidup. Pandangan tersebut diperkuat oleh Chindany & Mansoor (2020) yang menyatakan bahwa visual *storytelling* dalam animasi disusun secara sistematis melalui rangkaian gambar bergerak yang mengikuti struktur naratif tertentu, sehingga pesan dapat

tersampaikan secara lebih efektif dan mudah dicerna oleh anak.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Dhida (2021) menemukan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, terutama pada kemampuan interaksi sosial, pengendalian emosi, dan adaptasi. Li *et al.* (2023) menemukan bahwa media digital prososial dapat meningkatkan perilaku berbagi anak, dengan empati afektif sebagai mediator utama. Maranatha & Putri (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap peningkatan empati anak usia dini karena penyajiannya menarik serta mudah dipahami anak.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa animasi *storytelling* berpengaruh signifikan terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Ikhlas Kota Padang. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji hipotesis (*Independent Samples Test*) yang menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis

alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Perilaku prososial anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan menggunakan animasi *storytelling* masih tergolong rendah, dengan rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen 9,8 dan kelompok kontrol 9,4. Setelah diberikan perlakuan berupa animasi *storytelling*, rata-rata nilai *post-test* kelompok eksperimen mencapai 20,1 dengan *gain score* 10,3, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 13,5 dengan *gain score* 4,1. Animasi *storytelling* terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial anak, khususnya dalam aspek berbagi, menolong, dan bekerja sama.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi guru untuk memanfaatkan animasi *storytelling* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai prososial pada anak usia dini. Selain itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memberikan treatment dengan durasi yang lebih panjang, sehingga hasil penelitian dapat memiliki hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvendri, D., & Effendi, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Digital Story Telling Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Unity. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 43–52. <https://doi.org/10.24036/javit.v4i1.134>
- Annisa, D., & Djasas, N. (2020). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal AUDHI*, 3(1).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja grafindo persada.
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2010). Perilaku Prososial Ditinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*, (1).
- Astrida, D. N., Firdauzi, A. A., Al Farizi, A., & Saputra, W. Y. (2024). Pelatihan *Storytelling* Animasi untuk Pembuatan Cerita dan Visualisasi Produk sebagai Dasar Pemasaran Digital Siswa SMK. In *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 3, Number 4). Juli. <https://edumediasolution.com/index.php/society>
- Chindany, A. L., & Mansoor, A. Z. (2020). Struktur Visual Storytelling Animasi Edukasi Pelecehan Seksual “Ku Jaga Diriku” . *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 11(1), 1–16.
- Dewi, I. K., Haryati, E., & Chandra, A. (2023). Story Telling dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5531-5538.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5162>
- Dhida, T. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini: Sebuah Tinjauan Literatur. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1).
<https://doi.org/10.20961/ecedj.v3i1.50182>
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge University Press.
- Fitria, Utomo, H. B., & Dwiyaniti, L. (2020). Pembentukan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif. *JPP PAUD FKIP Untirta*.
- Lapanda, S. (2022). *Hubungan empati dengan perilaku prososial anak usia dini*.
- Li, Y., Deng, T., & Kanske, P. (2023). Affective empathy mediates the positive effect of prosocial video games on young children's sharing behavior. *Cognitive Development*, 67, 101343.
<https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101343>
- Maghfiroh, L. (2023). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Era Digital. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 37.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>
- Maranatha, J. R., & Putri, D. I. H. (2021). Empati Anak Usia Dini: Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan Big Book di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1991–1999.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1881>
- Mayar, F. (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*.
- Mussen, P. Henry., & Eisenberg, Nancy. (1977). *Roots of caring, sharing, and helping: the development of prosocial behavior in children*. W.H. Freeman.
- Rakimahwati. (2012). *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Anak Usia Dini*. Indeks.
- Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson/Merrill/Prentice Hall.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.)*. ALFABETA.
- Sujiono, Y. N. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (8th ed.)*. PT INDEKS.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.
- Ubaida, Z., & Avezahra, M. H. (2023). Literature review perilaku prososial: Faktor pengaruh, manfaat, dan penelitian perilaku prososial di Indonesia. *Flourishing Journal*, 3(6).
- Wildiana, A. R. R., & Al Baqi, S. (2025). Peran Guru sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Pengembangan Prosocial Anak Usia Dini di TK Purworejo Geger

Madiun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(2), 143-158.

Yusuf, S. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.