

**Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif*
terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun
di TKIT Almubarak Kabupaten Gowa**

Mulya Nur Iftitah¹, Rusmayadi², A. Sri Wahyuni Asti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Negeri Makassar
Surel : mulyanuriftitah30@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of using the audiovisual learning media *Riri Cerita Anak Interaktif* on the prosocial behavior of children aged 5–6 years at TKIT Al Mubarak, Gowa Regency. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of 20 children, including 10 children in the experimental group and 10 children in the control group. Data were collected using an observation sheet developed based on indicators of children's prosocial behavior, namely sharing, helping, cooperating, and showing empathy. The data were analyzed using the Wilcoxon test with the assistance of SPSS software. The descriptive analysis results showed that the average pretest score of children's prosocial behavior in the control group was 16.30, while the experimental group obtained an average score of 13.10. After being given treatment using the audiovisual learning media *Riri Cerita Anak Interaktif*, the average posttest score in the control group increased to 17.60, whereas the experimental group increased significantly to 32.00. The statistical analysis results showed a significance value of < 0.05 , indicating that the use of the audiovisual learning media *Riri Cerita Anak Interaktif* had a significant effect on the prosocial behavior of children aged 5–6 years at TKIT Al Mubarak, Gowa Regency.

Keywords: Audiovisual, Early Childhood, Prosocial Behavior, *Riri Cerita Anak Interaktif*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Mubarak Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* melalui *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah 20 anak yang terdiri atas 10 anak pada kelompok eksperimen dan 10 anak pada kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perilaku prososial anak, yaitu kemampuan berbagi, menolong, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Data dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* perilaku prososial anak pada kelompok kontrol sebesar 16,30 dan kelompok eksperimen sebesar 13,10. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif*, rata-rata skor *posttest* pada kelompok kontrol meningkat menjadi 17,60, sedangkan pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 32,00. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Mubarak Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Perilaku Prososial, Media Audiovisual, *Riri Cerita Anak Interaktif*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang krusial yang berperan penting dalam meletakkan dasar perkembangan anak secara menyeluruh. Pada fase ini, anak berada dalam masa keemasan yang membutuhkan stimulasi tepat agar aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni berkembang secara optimal. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (14), PAUD ditegaskan sebagai upaya pembinaan sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan demi membantu pertumbuhan jasmani serta rohani. Sejalan dengan hal tersebut, Pratama & Zasa (2024) dan Prokupek et al. (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran di PAUD harus didukung oleh media dan stimulasi yang sesuai karakteristik anak agar menjadi efektif, bermakna, serta tidak hanya fokus pada kemampuan akademik melainkan juga pada pembentukan perilaku positif.

Salah satu manifestasi perkembangan sosial emosional yang esensial pada anak usia dini adalah munculnya perilaku prososial. Perilaku prososial ini mencakup kemampuan mendasar anak untuk berbagi, menolong, bekerja sama, serta menunjukkan rasa empati yang tulus kepada orang di sekitarnya. Ariani et al. (2023) dan Handayani & Kaffa (2025) menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap berkembangnya kemampuan kerja sama sosial sehingga memerlukan stimulasi terarah di lingkungan sosialnya. Stimulasi ini dapat tumbuh optimal melalui strategi pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya (Fitri & Safitri, 2022; Zamzami et

al., 2025). Chen et al. (2025) dan Noviana & Vinayastri (2022) melengkapi bahwa perilaku ini berkelindan erat dengan kematangan emosi anak. Dalam perspektif sosiokultural Vygotsky, sebagaimana diulas B.-C. Chen (2025), interaksi sosial budaya membantu anak memahami aturan, mengelola emosi, dan membentuk perilaku sosial positif sehari-hari.

Pengembangan perilaku prososial yang efektif membutuhkan strategi konkret yang adaptif terhadap karakteristik anak, salah satunya melalui optimalisasi media pembelajaran. Media berperan penting sebagai alat bantu strategis yang mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak agar proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis (Nofianti & Siregar, 2025; Pratama & Zasa, 2024). Senada dengan hal tersebut, Aziz et al. (2025) menjelaskan bahwa media di PAUD berfungsi sebagai sarana penyalur pesan yang efektif dalam merangsang aktivitas belajar anak secara maksimal. Di antara berbagai jenis media, Spence & Di Stefano (2026) menekankan bahwa media audiovisual memiliki keunggulan multisensori karena menggabungkan unsur visual dan audio secara simultan. Di era modern, Meng et al. (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan media digital secara tepat terbukti efektif mendukung kreativitas, literasi digital, sekaligus mengasah keterampilan sosial anak.

Landasan penggunaan media audiovisual dalam ranah instruksional didukung kuat oleh *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer, sebagaimana dalam penelitian Mayer (2024). Teori ini memaparkan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yakni saluran visual dan verbal, yang jika dipadukan dengan

tepat akan membangun pemahaman materi secara utuh. Faturizkiyah & Istifadah (2023) menyatakan bahwa keterlibatan anak meningkat secara signifikan melalui media audiovisual karena mereka menerima visualisasi sekaligus suara pendukung yang memperkuat pesan. Pembelajaran berbasis animasi atau video ini juga mampu mengubah konsep abstrak menjadi konkret, interaktif, dan mudah dicerna anak (Primastuty & Asmawulan, 2023). Salah satu inovasi audiovisual yang relevan adalah platform *Riri Cerita Anak Interaktif* yang mengemas cerita edukatif lewat animasi bernarasi dengan muatan nilai moral-sosial yang kental.

Namun, potret ideal mengenai perkembangan perilaku prososial tersebut belum sepenuhnya terwujud berdasarkan hasil observasi awal pada Kelompok B di TKIT Al Mubarak Kabupaten Gowa. Pada kelompok anak usia 5–6 tahun ini, indikator perilaku prososial ditemukan masih perlu dikembangkan secara lebih optimal. Fenomena di lapangan menunjukkan sebagian anak belum konsisten bekerja sama dalam aktivitas kelompok, enggan berbagi alat permainan, serta kurang aktif berinteraksi karena cenderung fokus pada kegiatan masing-masing. Kondisi tersebut diperparah oleh proses pembelajaran kelas yang masih didominasi metode ceramah konvensional dan pengerjaan lembar kerja, sehingga keterlibatan aktif anak menjadi terbatas. Penggunaan media pembelajaran audiovisual interaktif yang mampu menyajikan contoh riil perilaku prososial juga masih sangat jarang digunakan untuk menstimulasi anak.

Sejumlah penelitian terdahulu sebenarnya telah membuktikan efektivitas media audiovisual terhadap dimensi sosial emosional anak usia dini.

Li et al. (2023) dan Safira et al. (2025) menemukan bahwa media animasi secara signifikan mampu meningkatkan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun, khususnya pada aspek kerja sama dan empati. Oktari et al. (2025) turut menunjukkan keefektifan media audiovisual dalam menumbuhkan sikap sosial serta tanggung jawab, sementara Cao & Huang (2025) mengonfirmasi pengaruh positif film animasi sejenis terhadap pembentukan karakter. Terkait konten lokal, Febrina & Herlinda (2024) menjelaskan bahwa kanal YouTube *Riri Cerita Anak Interaktif* memuat internalisasi nilai moral dan sosial yang baik. Didukung oleh temuan Ariani et al. (2023) mengenai efektivitas video prososial dalam mendongkrak skor rata-rata perilaku anak, terlihat jelas adanya urgensi riset. Kendati demikian, penelitian yang secara spesifik menguji dampak langsung media *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun masih sangat terbatas.

Berangkat dari kesenjangan teoritis dan permasalahan empiris tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Mubarak Kabupaten Gowa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap peningkatan perilaku prososial anak secara berkala. Penelitian ini mendesak untuk dilakukan sebagai upaya solutif dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui intervensi media audiovisual ini, diharapkan

kemampuan anak dalam berbagi, menolong, bekerja sama, serta berempati dapat terstimulasi dengan lebih terarah dan optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif sebagai landasan metodologis utamanya. Menurut Azhari et al. (2023) dan Gideon et al. (2023), penelitian kuantitatif merupakan prosedur penelitian yang berlandaskan metode ilmiah dengan memanfaatkan data berbentuk angka, yang kemudian disajikan dalam grafik atau tabel serta dianalisis menggunakan teknik statistik untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun jenis metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang digunakan secara spesifik adalah *nonequivalent control group design*, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan subjek secara penuh. Desain ini diterapkan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap kelompok tertentu melalui pemberian *pretest* dan *posttest*.

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini bertempat di TKIT Al Mubarak Kabupaten Gowa sebagai lokasi utama pengumpulan data lapangan. Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini mencakup seluruh anak pada kelompok B yang berada pada rentang usia 5–6 tahun. Dari populasi tersebut, ditentukan sampel penelitian yang berjumlah total 20 anak. Sampel tersebut kemudian dibagi secara merata ke dalam dua kelompok amatan, yang terdiri atas 10 anak pada kelompok eksperimen dan 10 anak pada kelompok kontrol. Pembagian ini dimaksudkan untuk memberikan komparasi data yang objektif terhadap

intervensi media yang diberikan selama eksperimen berlangsung.

Penentuan dan penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teknik *purposive sampling*. Menurut Nurdin & Hartati (2019), *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini sejalan dengan pandangan Hartati & Nurdin (2021) yang menegaskan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada karakteristik tertentu yang dinilai selaras dengan target riset. Berdasarkan landasan tersebut, kriteria sampel dalam penelitian ini meliputi anak yang aktif mengikuti pembelajaran rutin serta mampu mengikuti instruksi dengan baik selama kegiatan penelitian berlangsung.

Instrumen utama yang digunakan untuk menjaring data perkembangan anak adalah lembar observasi perilaku prososial. Instrumen ini disusun secara sistematis berdasarkan indikator perilaku prososial anak usia dini, yang meliputi kemampuan berbagi, menolong, bekerja sama, serta menunjukkan empati. Penilaian hasil observasi menggunakan empat kategori capaian, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain lembar observasi, penelitian ini mengintegrasikan dokumentasi sebagai data pendukung serta menggunakan media tayangan audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* dengan bantuan perangkat laptop dan *speaker* sebagai sarana penyampaian materi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara terpadu melalui tiga metode, yaitu observasi, tes,

dan dokumentasi. Prosedur pelaksanaan di lapangan diawali dengan pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol guna mengetahui kondisi awal perilaku prososial anak. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti proses pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media audiovisual tersebut. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur perubahan perilaku prososial anak.

Data penelitian yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik nonparametrik. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat rata-rata perkembangan perilaku prososial anak pada fase sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, analisis statistik nonparametrik dijalankan menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap perilaku prososial anak. Seluruh proses analisis data ini dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics pada taraf signifikansi 0,05. Adapun tahapan penelitian ini berjalan secara runtut meliputi tahap persiapan, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, pelaksanaan *posttest*, hingga analisis data akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh secara sistematis melalui rangkaian kegiatan *pretest* dan *posttest* yang diterapkan pada kelompok eksperimen

maupun kelompok kontrol, guna menguji secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap perkembangan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Data penelitian ini dihimpun secara komprehensif melalui teknik observasi terstruktur yang dikembangkan berdasarkan empat indikator utama perilaku prososial anak usia dini, meliputi kemampuan berbagi, menolong, bekerja sama, dan menunjukkan empati dalam interaksi sosial sehari-hari. Untuk menarik kesimpulan yang valid, seluruh data kuantitatif yang terkumpul dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu statistik deskriptif untuk mengidentifikasi kecenderungan nilai rata-rata perkembangan anak, serta statistik inferensial melalui uji *Wilcoxon* (*Wilcoxon Signed-Rank Test*) berbantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics* untuk menguji signifikansi hipotesis penelitian mengenai efektivitas intervensi media tersebut.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran komparatif mengenai perilaku prososial anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah perlakuan, baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen. Analisis ini bertujuan untuk melihat dinamika capaian anak pada indikator berbagi, menolong, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Rekapitulasi hasil *pretest* dan

posttest dari kedua kelompok amatan tersebut disajikan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Tes	Mean	SD
Kontrol	<i>Pretest</i>	16.30	1.252
Kontrol	<i>Posttest</i>	17.60	2.503
Eksperimen	<i>Pretest</i>	13.10	3.143
Eksperimen	<i>Posttest</i>	32.00	3.162

(Sumber: Output SPSS 25)

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata skor perilaku prososial anak pada kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 16,30 pada *pretest* menjadi 17,60 pada *posttest* dengan nilai standar deviasi sebesar 1,252 dan 2,503. Sementara itu, pada kelompok eksperimen rata-rata skor perilaku prososial anak meningkat dari 13,10 pada *pretest* menjadi 32,00 pada *posttest* dengan nilai standar deviasi sebesar 3,143 dan 3,162.

Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan skor perilaku prososial anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan media audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif*. Peningkatan tersebut terlihat pada

indikator berbagi, menolong, bekerja sama, dan menunjukkan empati selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Kontrol

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku prososial anak sebelum dan sesudah pembelajaran mendengarkan cerita. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif*. Melalui uji tersebut dapat diketahui perubahan perilaku prososial anak setelah mengikuti pembelajaran yang diberikan. Hasil uji *Wilcoxon* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* Kelompok Kontrol

<i>Test Statistics^a</i>	
<i>Posttest_Kontrol – Pretest_Kontrol</i>	
Z	-1.703 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.089
<i>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	
<i>b. Based on negative ranks.</i>	

(Sumber: Output SPSS 25)

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,089. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05

(0,089 > 0,05), sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan

pada perilaku prososial anak pada kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita.

Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen

Uji Wilcoxon Signed Rank Test pada kelompok eksperimen dilakukan

untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Hasil uji Wilcoxon kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Kelompok Eksperimen

<i>Test Statistics^a</i>	
<i>Posttest_Kontrol – Pretest_Kontrol</i>	
Z	-2.836 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.005
<i>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	
<i>b. Based on negative ranks.</i>	

(Sumber: Output SPSS 25)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,005. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,005 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran audiovisual *Riri Cerita Anak Interaktif* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Mubarak Kabupaten Gowa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TKIT Al Mubarak Kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis audiovisual melalui aplikasi "*Riri Cerita Anak Interaktif*" memberikan kontribusi yang sangat positif terhadap peningkatan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun, khususnya pada kelompok eksperimen. Stimulasi konstan melalui media cerita digital ini terbukti mampu merangsang kepekaan sosial anak secara signifikan dalam ekosistem kelas. Temuan empiris mengenai dampak positif media berbasis

digital ini didukung oleh penelitian Oktari et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual di lembaga pendidikan anak usia dini sangat efektif dalam menumbuhkan sikap sosial, adaptasi lingkungan, serta rasa tanggung jawab anak melalui tayangan yang merepresentasikan interaksi sosial nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan perilaku prososial tersebut ditunjukkan secara riil melalui perbandingan data kuantitatif yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan media "*Riri Cerita Anak Interaktif*", terjadi lonjakan rerata skor perilaku prososial yang sangat tajam, yaitu dari nilai *pretest* sebesar 13,10 meningkat pesat menjadi 32,00 pada saat *posttest*. Sebaliknya, kelompok kontrol yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional berupa mendengarkan cerita tanpa bantuan media audiovisual hanya mengalami peningkatan skor yang relatif rendah dan lambat, yakni dari 16,30 pada *pretest* menjadi 17,60 pada *posttest*. Fenomena ketimpangan

lonjakan skor ini selaras dengan temuan Li et al. (2023) dan Safira et al. (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan visualisasi cerita digital memberikan dampak perubahan karakter dan internalisasi nilai yang jauh lebih masif dibandingkan metode verbal konvensional.

Validitas dari efektivitas media ini kemudian diperkuat oleh hasil uji statistika nonparametrik menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari pemberian perlakuan. Di sisi lain, kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,089 > 0,05$, yang mengindikasikan tidak adanya perubahan yang berarti secara statistik. Angka-angka statistik ini menjadi bukti sah bahwa penggunaan media audiovisual "Riri Cerita Anak Interaktif" secara nyata jauh lebih efektif dalam mendongkrak perilaku prososial anak dibandingkan dengan metode mendengarkan cerita biasa. Keunggulan komparatif metode berbasis digital ini juga dibuktikan dalam penelitian Cao & Huang (2025) yang dalam analisis datanya menemukan bahwa intervensi media animasi interaktif secara signifikan mampu mengungguli metode pembelajaran satu arah dalam mengubah orientasi sosial anak.

Secara lebih spesifik, perkembangan perilaku prososial pada kelompok eksperimen ini tercermin melalui empat indikator utama, dimulai dari aspek berbagi (*sharing*) dan menolong (*helping*). Pada indikator berbagi, anak-anak mulai menunjukkan kerelaan sosial seperti bersedia meminjamkan mainan pribadi, membagi makanan secara sukarela tanpa paksaan,

serta bergantian dalam menggunakan alat belajar bersama teman sebaya. Sementara itu, pada indikator menolong, anak-anak mulai memperlihatkan kepedulian yang tinggi untuk membantu teman saat merapikan mainan yang berserakan serta memiliki inisiatif mandiri untuk menawarkan bantuan tanpa harus diminta terlebih dahulu oleh guru. Perubahan positif pada aspek berbagi dan menolong ini sejalan dengan hasil kajian Febrina & Herlinda (2024) yang menyatakan bahwa stimulasi visual yang terarah mampu memicu tindakan prososial spontan berupa perilaku menolong dan berbagi pada anak usia dini.

Selanjutnya, peningkatan perilaku prososial yang signifikan juga terdeteksi pada indikator kerja sama (*cooperation*) dan empati (*empathy*). Dalam indikator kerja sama, anak-anak didik terpantau mampu berkolaborasi secara harmonis dalam menyelesaikan tugas kelompok serta mampu bernegosiasi untuk berbagi peran secara adil dengan temannya. Pada indikator empati, anak-anak mulai menunjukkan kecerdasan emosional dengan mengucapkan kalimat-kalimat positif yang menenangkan kepada teman yang sedang mengalami kesulitan atau kesedihan, sekaligus mengekspresikan perhatian nonverbal dengan cara mendekati dan menemani teman tersebut. Keberhasilan internalisasi kedua indikator ini didukung kuat oleh temuan penelitian Ariani et al. (2023) yang sama-sama mengonfirmasi bahwa visualisasi interaksi sosial dalam media digital sangat efektif dalam mengasah ketajaman aspek kerja sama dan empati emosional anak secara konkret di dunia nyata.

Secara psikologis, akselerasi pembentukan perilaku prososial pada

kelompok eksperimen ini terjadi karena karakteristik media audiovisual yang mampu mengonkretkan contoh-contoh perilaku sosial abstrak melalui perpaduan harmonis antara gambar bergerak, efek suara, animasi yang hidup, serta alur cerita yang memikat atensi anak. Tayangan "Riri Cerita Anak Interaktif" menyuguhkan skenario dilema moral dan solusi prososial yang sangat dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari anak, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dicerna dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Melalui aktivitas ini, anak tidak sekadar bertindak sebagai pendengar pasif, melainkan menjadi pengamat aktif yang mengadopsi perilaku positif tokoh cerita untuk kemudian ditiru (*modeling*) dalam interaksi sosial nyata selama kegiatan pembelajaran. Proses peniruan yang efektif melalui visualisasi cerita edukatif ini didukung oleh temuan Ariani et al. (2023) yang menyatakan bahwa visualisasi karakter dalam film animasi mempermudah anak memahami dan mengadopsi pesan moral ke dalam tindakan nyata mereka.

Bila ditinjau dari perspektif akademis, temuan ilmiah ini sangat selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer, sebagaimana yang dikutip dalam (Mayer, 2024). Teori tersebut memaparkan bahwa anak memproses informasi melalui dua saluran utama yang terpisah namun saling melengkapi, yaitu saluran *visual* dan saluran *verbal*. Penggunaan media audiovisual interaktif memicu kedua saluran kognitif ini untuk bekerja secara simultan, sehingga informasi moral yang diterima anak menjadi lebih utuh, mudah dipahami, dan tersimpan lama dalam memori jangka panjang. Lebih lanjut, fenomena ini juga diperkuat oleh teori

sosiokultural Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman belajar dalam lingkungan sosial untuk membentuk perkembangan sosial anak, di mana tayangan audiovisual bertindak sebagai alat perantara (*scaffolding*) yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati aturan sosial positif sebelum mengaplikasikannya kembali dalam interaksi sehari-hari bersama teman sebaya.

Sebagai penutup, nilai originalitas atau kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada optimalisasi pemanfaatan platform "Riri Cerita Anak Interaktif" sebagai instrumen spesifik untuk menstimulasi perilaku prososial anak usia dini, sebuah wilayah kajian yang masih sangat terbatas dieksplorasi dalam penelitian-penelitian terdahulu. Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian Febrina & Herlinda (2024) dan Ariani et al. (2023) dalam hal penggunaan media berbasis audiovisual untuk perkembangan anak, penelitian ini memberikan distingsi nyata melalui fokus tematik cerita interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang berharga bagi pengembangan kurikulum anak usia dini, sekaligus menawarkan sebuah strategi pembelajaran alternatif yang inovatif, konkret, menyenangkan, dan sepenuhnya adaptif terhadap karakteristik alamiah perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di TKIT Almubarak Kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual Riri Cerita Anak Interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perilaku

prososial anak usia 5–6 tahun, khususnya pada aspek berbagi, menolong, kerja sama, dan empati. Efektivitas tersebut dibuktikan oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai signifikansi kelompok eksperimen sebesar $0,005 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, sementara kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,089 > 0,05$ yang mengindikasikan tidak adanya pengaruh signifikan dari metode konvensional. Oleh karena itu, media interaktif ini sangat disarankan bagi para pendidik sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, konkret, dan adaptif dengan karakteristik anak usia dini, sekaligus dapat diposisikan sebagai referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media audiovisual untuk mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, L., Hermina, C., & Fikrie, F. (2023). Peningkatan Perilaku Prososial melalui Media: Studi Eksperimental. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3737–3744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3644>
- Azhari, M. T., Bahri, A. F., Asrul, A., & Rafida, T. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Siregar, S. K. (2025). Learning Media In Early Childhood Education Curriculum In Instilling Religious Character From The Perspective Of The Qur'an. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 18(1), 99–113. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1772>
- Cao, W., & Huang, Z. (2025). Character generation and visual quality enhancement in animated films using deep learning. *Scientific Reports*, 15(1), 23409. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-07442-3>
- Chen, B.-C. (2025). Using Vygotsky's sociocultural theory to explore ethnic cultural representation in Taiwanese preschool children's play. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1569322>
- Chen, H., Lyu, D., & Zhu, L. (2025). The effectiveness of social-themed picture book reading in promoting children's prosocial behavior. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1569925>
- Faturizkiyah, E., & Istifadah, I. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audio Visual. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 33–42. <https://doi.org/10.35719/preschool.v4i1.45>
- Febrina, R. A., & Herlinda, H. (2024). Manfaat Membaca Cerita Dongeng Kancil yang Berjudul: Kisah Kancil dan Buaya untuk Anak dalam Membentuk Karakter. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 5(1), 83–88. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v5i1.1801>
- Fitri, A. W., & Safitri, I. D. (2022). Stimulasi Perilaku Prososial Melalui Model Pembelajaran



- Kooperatif Tipe STAD pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 343. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1445>
- Gideon, A., Lestari, N. T., Bano, V. O., Sari, M. N., Wicaksono, D., Adriana, N. P., Ibrahim, S., Anwar, K., Wardani, K. D. K. A., & Rizqi, M. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pradina Pustaka.
- Handayani, O. D., & Kaffa, S. (2025). The Influence of Social-Emotional Development on School Readiness in Early Childhood: A Study of 5–6 Year-Olds in Bogor Regency. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(1), 127–138. <https://doi.org/10.14421/jga.2025.101-10>
- Hartati, S., & Nurdin, I. (2021). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia.
- 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>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Meng, Q., Yan, Z., Abbas, J., Shankar, A., & Subramanian, M. (2025). Human–Computer Interaction and Digital Literacy Promote Educational Learning in Pre-school Children: Mediating Role of Psychological Resilience for Kids’ Mental Well-Being and School Readiness. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 41(1), 16–30. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2248432>
- Nofianti, R., & Siregar, M. (2025). The role of teachers in increasing learning interest in early childhood. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 11(1), 18–22. <https://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/5922>
- Noviana, L., & Vinayastri, A. (2022). HUBUNGAN ANTARA PERKEMBANGAN EMOSIONAL TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 179. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v9i2.16124>
- Oktari, R., Kudrotulloh, A., Pratesi, P. C., Apriliani, M., & Rahimah, F. Y. (2025). Experiment on the Effectiveness of Audio-Visual TV Media as a Tool for Language Development in Early Childhood. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 69–80. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v4i2.663>
- Pratama, H. P., & Zasa, E. U. (2024). Media Pembelajaran Pendidikan



- Anak Usia Dini. *JURNAL KADESI*, 7(1), 91–113. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v7i1.106>
- Primastuty, I., & Asmawulan, T. (2023). The Use of Audio-Visual Media to Improve Early Childhood Language Development. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 884–890. <https://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/view/4045>
- Prokupek, L., Hummel, T., Blaurock, S., Cohen, F., & Anders, Y. (2026). Potential of a digital parenting app to support parents of toddlers: Relations between the intensity of app use, language-related parental self-efficacy and the home literacy environment. *British Educational Research Journal*, 52(1), 643–666. <https://doi.org/10.1002/berj.70022>
- Safira, D., Kurniawati, A. B., & Nawangsasi, D. (2025). The influence of animated media on children's prosocial behavior. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 11(2), 87–94.
- Spence, C., & Di Stefano, N. (2026). What role does temporal synchrony play in mid-level audiovisual crossmodal correspondences? *Psychonomic Bulletin & Review*, 33(4), 113. <https://doi.org/10.3758/s13423-026-02877-9>
- Zamzami, Z., Wahyuni, S., & Reswita, R. (2025). Enhancing Early Childhood Learning Quality: A Qualitative Study on Teachers' Strategies and Pedagogical Approaches in Indonesian Preschools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.7219>