

## **Pengaruh Permainan Tradisional Galah Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Warga Belajar Di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah Jorong Balai Belo Kabupaten Agam**

**Serli Novita Sara<sup>1</sup>, Solfema<sup>2</sup>**

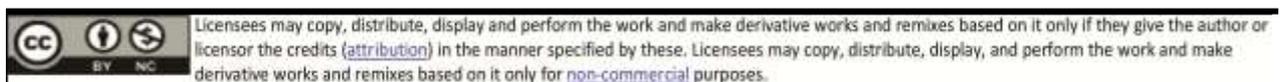
<sup>1,2</sup>. Universitas Negeri Padang

\* e-mail: [serlinovitasara.01@gmail.com](mailto:serlinovitasara.01@gmail.com)

### *Abstract*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah Jorong Balai Belo Kabupaten Agam. Kondisi ini diduga disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya perilaku prososial, salah satu faktor yang diduga sangat mempengaruhi adalah kurangnya media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan tradisional galah. Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi Experiment). Populasi dalam penelitian ini adalah warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah sebanyak 30 orang warga belajar yang semuanya menjadi sampel penelitian. Dengan menggunakan analisis data menggunakan rumus uji paired sample t-test. Dari pengolahan data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku prososial warga belajar sebelum diberikan tindakan (pretest) dan setelah diberikan tindakan (posttest) menggunakan permainan tradisional galah di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah.

**Keywords: Permainan Tradisional Galah, Perilaku Prososial**



### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sebuah layanan yang akan mengajarkan, membina serta mengarahkan warga belajar dalam memahami tujuan tertentu untuk mencapai perubahan dalam dirinya. Maksud perubahan ini adalah bentuk perubahan menuju proses kedewasaan yang secara terus menerus berlangsung, sehingga kemudian akan tercapai tahapan kedewasaan pada diri peserta didik (Irmawita, 2018). Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 26 Ayat 3, menyatakan pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan pemberdayaan masyarakat terdiri dari beberapa bidang pemberdayaan mulai dari bidang agama, sosial, budaya, pendidikan dan lainnya. Salah satunya pendidikan pemberdayaan yaitu Rumah Tahfidz

Rumah Tahfidz sangat dibutuhkan untuk mengubah cara berpikir masyarakat, khususnya bagi umat Islam itu sendiri. Rumah Tahfidz Hidayatullah merupakan sebuah lembaga non formal yang hadir di masyarakat, terkhusus pada generasi selanjutnya supaya bisa menghafalkan Al-Qur'an dan belajar ilmu agama. Warga belajar harus dikenalkan agama sejak dini supaya bisa saling menghargai dan menghormati antar sesama (Husaini, 2021). Selain itu, di Rumah Tahfidz warga belajar juga akan di berikan pemahaman dan pengetahuan yang berhubungan dengan perkembangan sosial.

Sebagai makhluk sosial, manusia selalu terlibat dalam aktivitas saling membantu dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun seseorang mungkin mandiri, pada akhirnya mereka tetap memerlukan bantuan orang lain. Karena itu, manusia diharapkan bisa berinteraksi, memiliki rasa berbagi, serta tidak memiliki perbedaan dalam masyarakat. Perilaku prososial memiliki peran utama bagi individu karena membawa banyak manfaat baik dalam hidup mereka. Seseorang yang berperilaku prososial cenderung dapat bersosialisasi dengan baik, memiliki empati yang tinggi, lebih peka terhadap lingkungan, bersikap terbuka, dan bertanggung jawab. Selain itu, mereka memiliki rasa peduli, memiliki rasa semangat yang tinggi, mampu meningkatkan diri, bersifat pemaaf, dan memiliki rasa apres yang tinggi (Elistantia et al., 2018).

Kondisi saat ini berlawanan dengan yang diharapkan, di mana perilaku prososial seperti menolong, kebersamaan, ketentraman, juga perhatian kepada teman makin menghilang (Lestari & Partini, 2015). Ali dan Asrori (2006) menyatakan bahwasanya warga belajar yang tidak bisa mengembangkan perilaku prososial cenderung memperlihatkan perilaku yang tidak diharapkan menurut norma masyarakat, seperti perilaku antisosial. Rendahnya perilaku prososial serta kurangnya perhatian dapat mempengaruhi tahapan penerimaan diri. Apabila warga belajar tidak bisa memperlihatkan cara berpikir dan tingkah laku sosial yang dekat di dalam sebuah tim, oleh karena itu, toleransi mereka dalam kelompok menjadi rendah. Hal ini memengaruhi interaksi warga belajar, yang menyebabkan mereka bingung dan kurang yakin terhadap diri sendiri. Selain itu, rendahnya perilaku prososial yang ditandai dengan ketidakpedulian terhadap orang lain dapat memicu efek negatif seperti perilaku antisosial dan kejahatan yang memengaruhi perkembangan.

Terkait dengan masalah tersebut, diperlukan penerapan permainan untuk meningkatkan perilaku prososial peserta didik. Maka peneliti menduga permainan yang efektif adalah permainan tradisional galah. Alasan mengapa peneliti mengambil permainan galah efektif untuk peningkatan perilaku karena permainan galah melibatkan kerjasama antara beberapa warga belajar untuk memperoleh tujuan bersama. Dalam permainan ini, warga belajar perlu bekerjasama, saling membantu, dan berkomunikasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi dan kerjasama, yang merupakan aspek penting dalam perilaku prososial. Permainan galah juga dapat meningkatkan kemampuan warga belajar untuk memahami perasaan orang lain. Ketika bermain galah, warga belajar perlu memperhatikan dan merespons tindakan teman-temannya. Mereka belajar untuk memahami perasaan hati serta kebutuhan individu lain, maka mereka bisa mengembangkan empati yang lebih baik.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah, terdapat rendahnya perilaku prososial warga belajar. Hal ini dibuktikan kurangnya komunikasi, warga belajar belum mampu untuk bekerja sama, tidak ada tolong menolong. Suasana dalam pembelajaran yang bersifat monoton, tidak ada permainan selingan dalam proses pembelajaran yang meningkatkan perilaku prososial. Berdasarkan ketidakseimbangan di antara keinginan dan keadaan yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat penurunan perilaku prososial di kalangan warga belajar. Beberapa kejadian yang dijelaskan menunjukkan kurangnya perilaku warga belajar dalam hal berbagi, membantu, dan bekerjasama dengan orang di sekitarnya.

Sesuai dengan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk dapat memperoleh penjelasan yang lebih akurat dan lengkap mengenai penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan

Tradisional Galah terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Warga Belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah Jorong Balai Belo Kabupaten Agam”.

## METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif metode eksperimen semu (Quasi Experiment). Rancangan dari penelitian yang dipakai oleh peneliti ialah pretest dan posttest one group design. Populasi dalam penelitian ini adalah warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah sebanyak 30 orang warga belajar yang semuanya menjadi sampel penelitian. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket model skala Likert yang telah diuji validitas serta reliabilitasnya yang terdiri dari empat jawaban yaitu Selalu (S) dengan skor 4, Sering (SR) dengan skor 3, Jarang (JR) dengan skor 2, Tidak Pernah (TP) dengan skor 1, Teknik analisis data menggunakan rumus paired sample t-test.

## HASIL

### 1. Deskripsi Data

#### a. Gambaran Perilaku Prososial Sebelum Diberikan Perlakuan

Untuk mengetahui pengolahan data terkait perilaku prososial warga belajar sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Rangkuman Tabulasi Data Pre Test

No	Aspek yang diteliti	Alternatif jawaban								Ket
		SL		SR		JR		TP		N
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1	Berbagi	9	29.8	77	256.5	112	370.0	12	39.9	30
2	Menolong	4	13.2	51	169.8	109	366.6	16	53.2	30
3	Kerjasama	0	0.0	64	213.2	107	356.6	9	29.9	30
4	Jujur	3	9.9	45	149.7	132	470.0	10	33.1	30
5	Bederma	2	6.6	36	119.9	71	266.6	1	3.3	30
	Jumlah	18	59.5	270	909.1	531	1735.8	48	159.4	
	Rata – Rata		1.98		30.3		57.7		5.31	

Mengacu pada tabel di atas dapat dilihat gambaran awal atau sebelum diberikannya perlakuan mengenai peningkatan perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz, dilihat dari indikator diatas adalah berbagi, menolong, kerjasama, jujur dan bederma. Hasil penelitian dari 30 responden yaitu ditemukan sebanyak 1,98 % responden menjawab pernyataan selalu, 30.3% responden yang memilih jawaban sering, 57.7% responden yang menjawab pernyataan jarang, dan 5,31% untuk responden yang memilih jawaban tidak pernah.

Berdasarkan rekapitulasi data maka disimpulkan bahwa peningkatan perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah tergolong rendah. Hal ini terbukti karena responden lebih banyak menjawab pernyataan Jarang 57.7% sebagai jawaban tertinggi dari ketiga alternatif jawaban lainnya.

#### b. Gambaran Perilaku Prososial Setelah Diberikan Perlakuan

Untuk mengetahui pengolahan data terkait perilaku prososial warga belajar sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Rangkuman Tabulasi Data Post Test

No	Aspek yang diteliti	Alternatif jawaban								Ke t N
		SL		SR		JR		TP		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1	Berbagi	42	139.8	81	269.7	73	259.8	9	29.8	30
2	Menolong	51	169.9	65	216.5	59	176.5	5	16.6	30
3	Kerjasama	25	83	80	266.5	44	146.4	31	103.1	30
4	Jujur	48	159.9	55	183.2	54	179.7	53	176.6	30
5	Bederma	38	126.5	43	143.5	35	116.5	4	13.2	30
	Jumlah	20	679.1	32	1078.	28	878.9	10	339.3	
		4		4	4	0		2		
	Rata-Rata		22.63 %		35.94 %		29.29 %		11.31 %	

Mengacu pada tabel di atas dapat dilihat gambaran mengenai perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah, dilihat dari kelima aspek yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil penelitian dari 30 responden yaitu ditemukan sebanyak 22.63% responden menjawab pernyataan selalu, 35.94% responden yang memilih jawaban sering, 29.29% responden yang menjawab pernyataan jarang, dan untuk 11.31% jawaban tidak pernah.

Berdasarkan rekapitulasi data secara keseluruhan 35.94% responden menjawab pernyataan sering (SR). Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah kategori tinggi. Hal ini responden menjawab pernyataan sering sebagai jawaban tertinggi.

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisis dilakukan sebelum pengujian hipotesis, dalam penelitian ini menggunakan pengujian Shapiro-Wilk menggunakan aplikasi *SPSS 2.5*, berikut disajikan output pengolahan datanya:

Tabel 3. Output Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test Perilaku Prososial	.132	30	.192	.939	30	.088
Post Test Perilaku Prososial	.115	30	.200	.972	30	.587

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikansi pre test sebesar 0,088 lebih besar dari 0,05 dan signifikansi post test sebesar 0,578 lebih besar dari 0,05. Sesuai dengan pengambilan keputusan pada uji normalitas Shapiro-Wilk disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sehingga persyaratan tersebut terpenuhi dan layak untuk lanjut uji hipotesis penelitian.

## 3. Pengujian Hipotesis Data

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dilakukan dengan uji t, berikut disajikan output hasil pengolahan data.

Tabel 4. Output Paired Samples Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	68.8333	30	3.91358	.71452
	Post Test	80.2333	30	5.21723	.95253

Dari hasil penelitian tersebut rata-rata perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz sebelum diberi perlakuan sebesar 68,83 dan standar deviasi 3,91358 dan setelah diberi perlakuan sebesar 80,23 dan standar deviasi 5,21723, hal ini secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata peningkatan perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz setelah diterapkan permainan tradisional galah.

Tabel 5. Output Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	30	.590	.001

Berdasarkan tabel diatas diperoleh koefisien korelasi skor perilaku prososial warga belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan tradisional galah sebesar 0,590 > angka sig. atau p-value = 0,05. Maknanya sampel tak bebas.

Tabel 6. Output Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre Test - Post Test	-11.40000	4.29595	.78433	-13.00413	-9.79587	-14.535	29	.000

Pada tabel 15 diperoleh perbedaan mean sebesar -11,400 yang berarti selisih skor perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz sebelum dan sesudah diperlakukan dengan permainan tradisional galah. Hasil terpenting dari tabel diatas adalah hasil statistic df = 29 dan angka sig. Atau p-value = 0,000 < 0,05 atau Ho ditolak. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang nyata terhadap perilaku prososial dari perolehan hasil data pretest dan posttest.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian di atas mengenai peningkatan perilaku prososial warga belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan diperoleh peningkatan sebesar 11,4%. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dari pretest dan posttest terhadap peningkatan perilaku prososial warga belajar. Hasil penelitian dan analisis data uji-t memberikan bukti bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan tradisional galah dalam meningkatkan perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an Hidayatullah dan diperkuat dengan hasil angka Sig. Atau p-value = 0,000 < 0,05 atau H0 ditolak Ha diterima yang bermakna terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan tradisional galah dalam meningkatkan perilaku prososial warga belajar di Rumah Tahfidz Qur'an.

Temuan penelitian ini memberikan gambaran teoritis mengenai bagaimana permainan tradisional galah dapat menumbuhkan perilaku prososial warga belajar. Bermain dapat meningkatkan perilaku prososial dengan memberikan pengalaman dan informasi. Melalui permainan, peserta didik belajar berkomunikasi dengan baik secara langsung dari pengalaman nyata yang ditemui sehari-hari. Pembelajaran berdasarkan pengalaman dan studi lingkungan membantu perolehan pengetahuan warga belajar. Pernyataan ini konsisten dengan temuan penelitian Busra dan Esra Ergin, yang menunjukkan hubungan positif yang kuat antara perilaku prososial warga belajar dan kemampuan bermain.

Permainan tradisional galah mempunyai manfaat bagi kemajuan warga belajar. Pendapat ini sejalan dengan Lestari Ningrum, yang menyatakan bahwa permainan tradisional bisa menjadi pilihan kegiatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan anak (Lenti &

Widiastuti, 2023). Hasil dari proses tindakan menunjukkan bahwa permainan tradisional galah dapat meningkatkan perilaku prososial. Pertama, melalui permainan tradisional galah, warga belajar dapat saling berbagi dengan orang lain, sebagaimana tampak ketika mereka meminjamkan barang kepada orang lain. Ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Hapidin yang menyatakan bahwa permainan tradisional edukatif dapat memberikan bantuan kepada warga belajar dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan secara keseluruhan dan sistematis serta membangun kepribadian yang baik (HAPIDIN & YENINA, 2016). Maka, permainan tradisional galah dapat merangsang semua aspek perkembangan, termasuk karakter, perilaku sosial, dan kemampuan berbagi.

Kedua, melalui kegiatan permainan tradisional galah, warga belajar bisa belajar bekerjasama dengan orang lain. Dimana mereka memberikan bantuan kepada teman yang belum menyelesaikan tugasnya. Selain itu, siswa dapat memainkan permainan galah tradisional dengan teman-teman dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Ini sejalan dengan studi Minartin yang menyatakan metode kerja kelompok di mana warga belajar dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melatih kerja sama selama mengerjakan tugas belajar dan guru menggunakan media sebagai alat bantu untuk proses belajar dapat meningkatkan kerja sama warga belajar.

Temuan ketiga menunjukkan bahwa saat warga belajar terlibat dalam permainan tradisional galah, mereka dapat memberikan bantuan kepada orang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk menghargai pendapat teman, berani mengakui kesalahan, dan bergiliran saat berbicara. Dengan kata lain, permainan galah menjalin hubungan sosial dan saling mendukung di antara teman-teman.

## Daftar Rujukan

- Elistantia, R., Yusmansyah, & Utaminingsih, D. (2018). Hubungan Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Perilaku Prososial. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 6(1), 11–11.
- HAPIDIN, H., & YENINA, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/10.21009/jpud.102.01>
- Husaini, H. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Hifzh Qur'an Pada Rumah Tahfidz Insan Qur'ani Wonosobo Kabupaten Bener Meriah." *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(01), 235. <https://doi.org/10.30868/im.v4i01.1128>
- Irmawita, I. (2018). Pengelolaan Program Pendidikan Nonformal untuk Kelompok Masyarakat Lanjut Usia. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i1.2>
- Lenti, L., & Widiastuti, A. A. (2023). Peningkatan Perilaku Prososial pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Tradisional Babington. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8273–8283. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.3091>
- Lestari, D., & Partini. (2015). Hubungan Antara Penalaran Moral Dengan Perilaku Prososial Pada Remaja. *Jurnal Indigenus*, 13, 41–46. <https://journals.ums.ac.id/index.php/indigenus/article/view/2602/1710>