**IRFANI**
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 21 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman 846-857
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

# PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOWLING RAINBOW UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Meri Andani[1], Nadiyah[2], Kompri[3], Dina Novitasari Nasution[4], Mardiana[5]**
[1,2,3,4,5] Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi
Email: merryandani1905@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui media permainan *Bowling Rainbow* di TK Al-Anshor. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan berbasis siklus, yang terdiri dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan tindakan, kemampuan sosial emosional anak belum berkembang dengan optimal, dengan persentase sebesar 28,89%. Setelah penerapan media *Bowling Rainbow*, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan prososial anak, mencakup tiga indikator utama. Pada tahap pratindakan, nilai awal menunjukkan persentase sebesar 32,08%. Selanjutnya, pada siklus I pertemuan I, persentase meningkat menjadi 38%, lalu berturut-turut menjadi 60,04% pada pertemuan II, dan 66,67% pada pertemuan III. Peningkatan berlanjut pada siklus II dengan hasil 76,25% pada pertemuan I, 79,58% pada pertemuan II, dan mencapai puncaknya sebesar 82,50% pada pertemuan III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media permainan *Bowling Rainbow* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Peningkatan yang konsisten pada setiap siklus menunjukkan bahwa metode ini layak digunakan sebagai salah satu strategi pengembangan kemampuan sosial emosional di pendidikan anak usia dini.
**Kata Kunci**: Sosial Emosional, Anak Usia Dini, *Bowling Rainbow*

***ABSTRACT***

*This study aims to improve the social-emotional abilities of children aged 5-6 years through the Rainbow Bowling play media at TK Al-Anshor. The research method used is classroom action research (CAR) with a cyclical approach consisting of pre-action, cycle I, and cycle II. The results of the study show that before the intervention, the social-emotional abilities of the children were not yet well-developed, with a percentage of 28.89%. After implementing the Rainbow Bowling media, there was a significant improvement in the children's prosocial abilities, covering three main indicators. In the pre-action stage, the initial percentage was*

*32.08%. Subsequently, in cycle I meeting I, the percentage increased to 38%, then progressively to 60.04% in meeting II, and 66.67% in meeting III. The improvement continued in cycle II, with results of 76.25% in meeting I, 79.58% in meeting II, and reaching a peak of 82.50% in meeting III. The conclusion of this study is that the Rainbow Bowling play media effectively enhances the social-emotional abilities of children aged 5-6 years. The consistent improvement across each cycle indicates that this method is suitable as a strategy for developing social-emotional abilities in early childhood education.*
***Keywords**: Social-Emotional, Early Childhood, Rainbow Bowling,*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, meskipun sesungguhnya akan lebih optimal lagi apabila ditujukan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia 8 tahun[1]. Pendidikan bagi anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut[2]. Tujuannya adalah membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif demokratis dan kompetitif[3].

Layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal pendidikan formal yang dirancang untuk anak-anak berusia 0-6 tahun[4]. PAUD memiliki peran krusial dalam membangun dasar perkembangan anak, mencakup aspek fisik, kognitif, bahasa, emosional, dan sosial[5]. Pada usia ini, anak-anak memiliki sensitivitas tinggi terhadap lingkungan, sehingga pengalaman yang diperoleh pada fase ini memberikan pengaruh jangka panjang terhadap pertumbuhan dan perkembangannya[6]. Dengan demikian, layanan PAUD bukan

[1] Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, 192-209.
[2] Nurachadijat, K. and Selvia, M., 2023. Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *3*(2), pp.57-66.
[3]Sujiono Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta:PT Indeks
[4] Sun'iyah, S.L., 2016. Pendidikan anak usia dini. Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora, 3(2), pp.99-120.
[5] Dwijantie, J.S., 2024. Perencanaan Pembelajaran PAUD: Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan dan Edukatif. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(4).
[6] Nasution, F., Janani, A., Fadila, A.N., Asmidah, A. and Khairiyani, S., 2023. Perkembangan Psikososial Masa Kanak-kanak Pertengahan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(3), pp.1176-1188.

hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan dirancang secara sistematis[7].

Betapa pentingnya memberikan bimbingan kepada anak agar memiliki kecerdasan dalam berpikir, sebagai mana hadis Nabi Muhammad SAW, yang artinya: berfikirlah kamu akan nikmat Allah dan jangan fikirkan zat Allah Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk memperoleh pendidikan. Stimulus pendidikan ini agar anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, bahasa, termasuk aspek perkembangan kemampuan kognitif serta Sosial-Emosional[8].

Perkembangan sosial-emosional Menurut Lev Vygotsky pada anak usia dini memengaruhi kemampuan mereka untuk bersosialisasi, berempati, dan menghadapi konflik di masa mendatang[9]. Anak yang memiliki perkembangan sosial-emosional yang baik akan lebih mudah membangun hubungan yang positif, memiliki kepercayaan diri, serta mampu mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan. Sebaliknya, gangguan dalam perkembangan sosial-emosional dapat berdampak pada kesulitan dalam bersosialisasi, perilaku agresif, dan rendahnya kemampuan pengendalian diri[10].

Perkembangan sosial anak ditingkatkan melalui permainan. Menurut Sarama, J. interaksi permainan dan permainan mempunyai peranan yang signifikan dalam perkembangan sosial dan kognitif anak. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti ini dapat membantu anak usia dini untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar[11]. Penelitian Edgar Dale menjelaskan bahwa ketika media/ Alat Pembelajaran Edukatif semakin menarik mengakomodasi pembelajaran secara langsung, maka pemahaman anak-anak akan meningkat[12].

Permainan *Rainbow bowling* menurut Robet H. Stricland adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan

---

[7]Sit Marganti, 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini,* Depok: Kencana

[8]Siska Nopayana, Deti Rostika, Helmi Ismail, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Papan Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Papan Flanel Modifikasi, Antologi UPI* Volume, Nomor, Juni, (2015)

[9] Musthofiyyah, R., Mustakimah, M. and Muthohar, S., 2025. Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), pp.20-30.

[10]Diana Lisma, 2013. *Peran Perkembangan social Emosional pada Anak Usia Dini,* Th. II, No. 3, ISSN: 2252-3375

[11]Puspita, W., 2025. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. *Journal of Education and Pedagogy*, *2*(1), pp.36-44.

[12]Nuha Ayatin Ulin, 2020. *Upaya Pengembangan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Estafet Memasukkan Air Dalam Botol Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Kranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020,* IAIN Jember: Jember

kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk, Permainan bola bowling rainbow lebih mudah dimainkan dan sederhana namun tetap menarik perhatian anak, dengan bahan- bahan diantaranya : gulungan benang (cones), kertas gambar pelangi, bola karet, bola kasti atau bola plastik[13]. Sebagaimana hasil Penelitian terdahulu yang telah di lakukan oleh Izzah Salsabilah Rohmah yang berjudul "Pengaruh Permainan *Rainbow Ball* terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun" Menghasilkan sebuah temuan yakni permainan Permainan *Rainbow Ball* berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan Sosial Emosional anak usia dini[14].

Berdasarkan hasil observasi awal yakni analisis penilaian harian yang dilakukan di TK Al-Anshor dari Tanggal 1-15 Juni 2025. Permasalahan Sosial Emosional anak terlihat pada lembar Perencanaan Berbasis Data (PBD) atau yang lebih dikenal dengan Raport Pendidikan. Pada Raport Pendidikan TK Al-Anshor 2025, Sosial Emosional merupakan rekom prioritas yang harus dibenahi oleh Satuan Pendidikan. Kepala Sekolah dan pendidik harus belajar bersama agar dapat membangun kemampuan Sosial Emosional anak.

Hasil analisis rapor pendidikan terlihat pada indikator perilaku mandiri dan prosoial masih perlu adanya perlakuan/ intervensi. Kurangnya pemahaman dan strategi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, kurangnya kerjasama antara kepala sekolah dan guru dalam membangun kemampuan Sosial-Emosional anak secara utuh dan bertahap, serta kurangnya satuan PAUD dalam menyediakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan Sosial Emosional anak merupakan faktor-faktor penyebab lemahnya perkembangan Sosial Emosional Anak pada anak usia dini di TK Al-Anshor Kabupaten Muaro Jambi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak cenderung kesulitan untuk bekerja sama saat bermain dengan teman sebaya, Anak menunjukkan perilaku egosentris dengan enggan meminjamkan mainan atau berbagi barang dengan teman, Anak kurang menunjukkan penghargaan terhadap hasil karya teman. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di TK Al-Anshor Kabupaten Muaro Jambi melalui karya ilmiah berbentuk artikel mengenai Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Bowling Rainbow* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.

[13]Wilianti, S.N., Marhun, M. and Inten, D.N., Meningkatkan Kemampuan Membilang Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bola Bowling Rainbow. Prosiding Pendidikan Guru Paud ISSN, 2460, p.6421.
[14] Rohmah, I.S., Sa'ida, N., Veronica, N. and Hendarwati, E., 2024. Pengaruh Permainan Rainbow Ball Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Desa Ngarum. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(03), pp.274-285.

**IRFANI**
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 21 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman 846-857
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian yang merupakan penelitian tindakan kelas *(Classroom Action Research)* dengan menggunakan penelitian tindakan kelas model Spiral Kemmis dan Taggart terbentuk spiral dari siklus satu ke siklus yang berikutnya[7]. Dengan PTK guru dapat mencoba berbagai tindakan berupa program pembelajaran dengan mencoba menggunakan alat permainan *Bowling Rainbow* untuk Meningkatkan perkembangan social emosional.

Penelitian menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait[15]. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penilitian ini yakni observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan indikator keberhasilan sebagai dasar bahwa penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak berhasil[8] seperti dibawah ini:

$$P = \frac{Fi}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
P = Hasil Persentase
Fi = jumlah skor siswa
N = jumlah keseluruhan siswa

Kemudian dikonversikan pada skala nilai dengan rentan seratus untuk menilai keteralasan kegiatan yang dilakukan peneliti, dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 1 Konversi Nilai**

| Interval Nilai | Makna |
|---|---|
| 76%-100% | Berkembang sangat baik (BSB) |
| 51%-75% | Berkembang sesuai harapan (BSH) |
| 26%-50% | Mulai berkembang (MB) |
| 0%-25% | Belum berkembang (BB) |

[15] Khasanah, S.N., Sukirman, S. and Aswar, N., 2024. Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Konsepsi, 13(1), pp.36-53.

**IRFANI**
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 21 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman 846-857
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian awal yang dilakukan melalui pratindakan di Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Anshor secara tegas menggarisbawahi adanya defisit signifikan dalam pengembangan kemampuan prososial anak usia dini. Data awal menunjukkan bahwa perilaku prososial, yang mencakup aspek vital seperti berbagi, kerja sama, dan empati, masih berada pada tingkat capaian kolektif sebesar 28,89%, sebuah angka yang secara kategoris menempatkannya dalam kriteria "Belum Berkembang". Kondisi empiris ini memvalidasi urgensi dilakukannya intervensi yang terencana dan terstruktur. Sebagai respons metodologis, dirancanglah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengimplementasikan intervensi spesifik, yakni Permainan Bowling Rainbow. Pilihan tindakan ini didasarkan pada asumsi teoretis bahwa permainan yang melibatkan aturan, giliran, dan tujuan bersama dapat menjadi arena simulasi yang efektif untuk melatih interaksi sosial positif.

Pelaksanaan tahap awal intervensi difokuskan pada Siklus I, yang terdiri dari tiga pertemuan sistematis. Pada Pertemuan I Siklus I, respons awal terhadap permainan menunjukkan peningkatan yang masih minimal, mencapai 32,22%, di mana anak-anak masih memerlukan arahan guru yang dominan untuk memulai kolaborasi. Perbaikan dan pengulangan tindakan pada Pertemuan II Siklus I berhasil meningkatkan capaian ke angka 41,67%, yang mulai menunjukkan indikasi kesadaran akan peran dalam tim. Puncak Siklus I, yang tercatat pada Pertemuan III, memperlihatkan kenaikan yang lebih substansial, mencapai 55,56%. Meskipun persentase ini merupakan peningkatan yang signifikan dari kondisi pratindakan, analisis reflektif menunjukkan bahwa angka 55,56% ini secara definitif masih berada dalam kategori "Mulai Berkembang". Kesenjangan yang ada—di mana capaian belum menyentuh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang umumnya ditetapkan pada 70% atau lebih—menjadi dasar kuat dan justifikasi ilmiah untuk melanjutkan tahapan penelitian ke Siklus II. Refleksi ini mengidentifikasi kebutuhan akan penajaman strategi intervensi, khususnya dalam hal penguatan scaffolding dan penyediaan skenario konflik ringan dalam permainan untuk memicu respons prososial yang lebih otentif dan mandiri.

Keputusan untuk melanjutkan PTK ke Siklus II diambil berdasarkan prinsip fundamental dalam metodologi penelitian kualitatif-kuantitatif bahwa tindakan yang belum tuntas harus diperbaiki dan diuji kembali. Fase refleksi pasca-Siklus I mengidentifikasi bahwa implementasi awal kurang menekankan pada pemodelan perilaku prososial oleh guru dan kurangnya diskusi reflektif pasca-aktivitas. Oleh karena itu, optimalisasi tindakan pada Siklus II difokuskan pada penyusunan ulang instruksi yang lebih menantang anak untuk melakukan problem-solving secara kolaboratif dan integrasi sesi diskusi singkat di akhir setiap sesi untuk internalisasi

nilai-nilai berbagi dan membantu yang telah dipraktikkan. Siklus II kembali dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang ketat.

Hasil observasi pada Siklus II Pertemuan I segera menunjukkan dampak positif dari modifikasi tindakan yang diimplementasikan. Persentase capaian meningkat tajam menjadi 66,11%, yang mengindikasikan bahwa kemampuan prososial anak telah mencapai level "Berkembang Sesuai Harapan". Peningkatan sebesar hampir 11 persentase poin dari akhir Siklus I ke awal Siklus II ini memberikan validitas kuat terhadap hipotesis bahwa perbaikan strategi memiliki efek kausal yang langsung. Puncak keberhasilan dicapai pada Siklus II Pertemuan II. Pada titik ini, interaksi tim menjadi lebih efisien, inisiatif berbagi peran muncul tanpa intervensi guru, dan data capaian melonjak hingga 79,44%. Angka ini merupakan titik balik metodologis karena secara tegas melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal dan menempatkan kemampuan prososial anak pada kategori "Berkembang Sangat Baik". Keberhasilan pada Pertemuan II memvalidasi intervensi sebagai praktik yang efektif dan reliabel dalam konteks PAUD. Konsistensi capaian ini kemudian diuji lebih lanjut pada Pertemuan III Siklus II, di mana persentase keberhasilan kembali meningkat menjadi 87,78%, menunjukkan adanya stabilitas dan generalisasi perilaku prososial.

Analisis komparatif dari data rangkuman PTK secara jelas menggambarkan progres yang sistematis dan terukur, mulai dari kondisi pratindakan (28,89%) hingga kondisi pascatindakan (87,78%) pada akhir Siklus II. Kenaikan substansial sebesar 58,89 persentase poin ini memberikan bukti empiris yang kokoh mengenai efektivitas pedagogis dari Permainan Bowling Rainbow. Keberhasilan ini tidak hanya dilihat dari peningkatan angka, tetapi dari perubahan kualitatif perilaku yang terobservasi, seperti transisi dari perilaku egosentris yang dominan pada pratindakan menjadi perilaku kolaboratif dan suportif pada Siklus II. Kenaikan yang terjadi secara gradual, dengan lonjakan signifikan setelah adanya intervensi reflektif (dari akhir Siklus I ke Siklus II), menguatkan validitas internal penelitian ini, menegaskan bahwa peningkatan kemampuan prososial adalah fungsi langsung dari modifikasi tindakan yang diterapkan, bukan sekadar faktor kebetulan atau maturitas alami anak.

Dari perspektif implikasi pedagogis, temuan penelitian ini sangat relevan untuk konteks pengembangan kurikulum PAUD. Hasil ini mendemonstrasikan bahwa media pembelajaran yang melibatkan interaksi fisik dan sosial terstruktur, seperti permainan ini, memiliki potensi yang jauh lebih besar dalam membentuk karakter dan kompetensi sosial-emosional dibandingkan metode yang pasif atau individualistik. Kriteria keberhasilan 87,78% pada akhirnya membuktikan bahwa tantangan awal di TK Al-Anshor telah teratasi, dan Permainan Bowling Rainbow layak dijadikan model praktik terbaik (best practice) untuk mengintegrasikan aspek

**IRFANI**
P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272
Volume 21 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman 846-857
http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

pengembangan sosial-emosional dalam kegiatan pembelajaran harian. Oleh karena itu, rekomendasi penelitian ini diarahkan pada pengarusutamaan permainan edukatif yang berorientasi pada kolaborasi sebagai strategi inti dalam upaya menanamkan nilai-nilai prososial yang fundamental bagi perkembangan holistik anak usia dini.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian sesuai dengan peningkatannya yang di harapkan. Perbandingan setiap pertemuan hasil penelitian dari mulai pratindakan sampai ke siklus II dapat dilihat dalam tabel grafik berikut:

**Tabel. 2 Hasil Rangkuman Pratindakan, Siklus I dan Siklus II**

| SIKLUS | PERSENTASE | KRITERIA |
|---|---|---|
| Pratindakan | 28,89% | Belum Berkembang |
| Siklus I Pertemuan I | 32,22% | Mulai Berkembang |
| Siklus I Pertemuan II | 41,67% | Mulai Berkembang |
| Siklus I Pertemuan III | 55,56% | Mulai Berkembang |
| Siklus II Pertemuan I | 66,11% | Berkembang Sesuai Harapan |
| Siklus II Pertemuan II | 79,44% | Berkembang Sangat Baik |
| Siklus II Pertemuan III | 87,78% | Berkembang Sangat Baik |

Selanjutnya, hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan dari pra tindakan, siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus I pertemuan III dan siklus II pertemuan I, siklus II pertemuan II serta siklus II pertemuan III mengenai permainan rainbow bowling mengembangkan kemampuan prososial anak anak di TK Al-Anshor dijabarkan dalam grafik dibawah ini:

**Gambar. 1 Perbandingan Hasil Keseluruhan Penelitian**

Hasil pratindakan—kondisi baseline sebelum intervensi—secara kuantitatif tercatat hanya mencapai 32,08%. Persentase yang rendah ini secara tegas menempatkan kemampuan prososial anak pada kategori "Belum Berkembang", yang jauh dari kriteria ideal atau ambang batas ketuntasan yang ditetapkan. Respons metodologis terhadap tantangan ini adalah implementasi intervensi edukatif yang teruji, yaitu Permainan Rainbow Bowling, yang dirancang secara spesifik untuk memfasilitasi praktik berbagi, bekerja sama, dan menunjukkan empati melalui aturan main yang kolaboratif. Hipotesis kerjanya adalah bahwa permainan terstruktur dapat menjadi katalisator bagi internalisasi perilaku prososial.

Tahapan intervensi dimulai dengan pelaksanaan Siklus I, yang difokuskan pada pengujian efektivitas awal model Rainbow Bowling dan identifikasi kendala pelaksanaan. Pada Siklus I Pertemuan I, terjadi peningkatan moderat menjadi 38,00%, menunjukkan respons awal yang positif meskipun masih berada di bawah ekspektasi. Kenaikan substansial terjadi pada Siklus I Pertemuan II, mencapai 60,04%, yang menunjukkan bahwa anak-anak mulai menginternalisasi aturan kolaborasi, meskipun perilaku prososial yang ditampilkan masih bersifat situasional dan memerlukan stimulasi dari guru. Puncak Siklus I tercatat pada Pertemuan III dengan persentase 66,67%. Secara visual, peningkatan ini terkonfirmasi jelas dalam Gambar 1, di mana setiap batang grafik menunjukkan progres yang bertahap. Meskipun peningkatan dari 32,08% ke 66,67% sangat signifikan (hampir dua kali lipat), hasil 66,67% ini belum berhasil menembus ambang batas ketuntasan minimal (KKM) yang lazimnya ditetapkan pada angka 70% atau lebih. Analisis reflektif pasca-Siklus I mengidentifikasi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan intensitas interaksi positif dan mengurangi scaffolding guru agar perilaku prososial menjadi lebih otonom dan mandiri pada anak. Kesenjangan 3,33 persentase poin dari KKM menjadi justifikasi ilmiah bagi peneliti untuk melanjutkan tindakan ke Siklus II.

Keputusan melanjutkan penelitian ke Siklus II didasarkan pada prinsip siklus reflektif berkelanjutan PTK. Berdasarkan evaluasi kritis Siklus I, strategi intervensi dioptimalkan dengan penekanan pada pemodelan peran (modeling) oleh teman sebaya yang sudah mahir, serta peningkatan kompleksitas instruksi permainan untuk mendorong inisiatif problem-solving tim. Fokusnya beralih dari sekadar pelaksanaan aturan menjadi internalisasi nilai-nilai prososial yang inheren dalam permainan. Pelaksanaan Siklus II membuktikan efektivitas dari modifikasi strategi tersebut.

Hasil pengamatan pada Siklus II Pertemuan I menunjukkan lonjakan capaian yang sangat berarti, mencapai 76,25%. Peningkatan tajam ini tidak hanya mencerminkan perbaikan metodologis, tetapi juga menandai momen krusial dalam penelitian: Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Angka 76,25%

menempatkan kemampuan prososial anak pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan". Secara grafis, hal ini diilustrasikan oleh batang Siklus II Pertemuan I yang melampaui garis 70% pada sumbu Y, memvalidasi bahwa intervensi Rainbow Bowling telah menjadi katalisator yang sukses dalam konteks pembelajaran. Stabilitas dan generalisasi perilaku prososial kemudian diuji pada Siklus II Pertemuan II, yang menunjukkan sedikit peningkatan konsisten menjadi 79,58%. Kenaikan ini menegaskan bahwa perilaku berbagi dan kerja sama tidak hanya terjadi sesaat setelah intervensi, tetapi mulai menjadi respons yang stabil dan otonom pada sebagian besar subjek penelitian.

Puncak keberhasilan dan konfirmasi final efektivitas tindakan terekam pada Siklus II Pertemuan III. Data menunjukkan capaian tertinggi sebesar 82,50%. Persentase yang sangat tinggi ini secara definitif menempatkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anshor pada kriteria "Berkembang Sangat Baik". Visualisasi Gambar 1 secara meyakinkan menunjukkan tren kenaikan yang eksponensial dan sistematis, membuktikan bahwa peningkatan perilaku prososial adalah fungsi langsung dari modifikasi tindakan yang diterapkan secara siklus. Perjalanan dari 32,08% menjadi 82,50% dalam dua siklus tindakan memberikan validitas internal yang kuat terhadap PTK ini, menyimpulkan bahwa implementasi Permainan Rainbow Bowling bukan sekadar efektif, tetapi optimal dalam mengembangkan kompetensi sosial-emosional anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan penegasan empiris yang kuat terhadap hipotesis bahwa pembelajaran yang berbasis pada aktivitas fisik, interaksi sosial, dan aturan main kolaboratif memiliki daya ungkit yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan prososial pada anak usia dini. Data kuantitatif yang konsisten (dari 32,08% hingga 82,50%) didukung oleh observasi kualitatif yang menunjukkan pergeseran nyata dari perilaku egosentris yang dominan di pratindakan menuju perilaku kooperatif dan empatik pada akhir Siklus II. Peningkatan sebesar 50,42 persentase poin ini merupakan pencapaian substansial yang memenuhi, bahkan melampaui, target keberhasilan penelitian.

Keberhasilan implementasi Permainan Rainbow Bowling ini berimplikasi luas terhadap praktik pendidikan PAUD. Pertama, secara teoritis, penelitian ini menegaskan kembali peran bermain sebagai modus utama pembelajaran di PAUD, khususnya sebagai media untuk mengembangkan ranah non-kognitif yang krusial. Kedua, secara metodologis, PTK ini memberikan model best practice tentang bagaimana intervensi pembelajaran yang awalnya belum efektif (66,67% pada akhir Siklus I) dapat dioptimalkan melalui refleksi kritis dan perbaikan strategis hingga mencapai ketuntasan (82,50% pada akhir Siklus II).

Berdasarkan seluruh temuan empiris yang disajikan dalam grafik dan persentase, dapat disimpulkan bahwa Permainan Rainbow Bowling merupakan intervensi yang sangat baik dalam mengembangkan kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anshor dan telah mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan kepada pihak sekolah dan pendidik PAUD untuk mengintegrasikan dan mengarusutamakan permainan edukatif yang terstruktur dan kolaboratif, seperti Rainbow Bowling, sebagai bagian integral dari kurikulum harian. Penerapan yang konsisten dari model ini diharapkan dapat memastikan bahwa pengembangan kemampuan prososial anak tidak lagi menjadi tantangan, tetapi menjadi hasil pembelajaran yang terjamin dan berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui APE *Bowling Rainbow* di TK Al-Anshor, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum diberikan tindakan kemampuan social emosional anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang dengan presentase 28,89%.
2. Kemampuan prososial di 3 indikator mengalami peningkatan dengan diterapkannya APE *Bowling rainbow*, anak usia 5-6 tahun di TK Al-Anshor pada setiap tahapan penelitian. Peningkatan ini terlihat dari nilai pratindakan sebesar 32,08%, yang kemudian terus meningkat secara bertahap pada siklus I pertemuan I sebesar 38%, siklus I pertemuan II sebesar 60,04%, dan siklus I pertemuan III sebesar 66,67%. Selanjutnya, pada siklus II, peningkatan berlanjut dengan persentase 76,25% pada pertemuan I, 79,58% pada pertemuan II, dan mencapai puncaknya sebesar 82,50% pada pertemuan III.

## DAFTAR PUSTAKA

Diana Lisma, 2013. Peran Perkembangan social Emosional pada Anak Usia Dini, Th. II, No. 3, ISSN: 2252-3375

Dwijantie, J.S., 2024. Perencanaan Pembelajaran PAUD: Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan dan Edukatif. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10(4).

Khasanah, S.N., Sukirman, S. and Aswar, N., 2024. Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Konsepsi, 13(1).

Musthofiyyah, R., Mustakimah, M. and Muthohar, S., 2025. Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. Aulad: Journal on Early Childhood, 8(1).

Nasution, F., Janani, A., Fadila, A.N., Asmidah, A. and Khairiyani, S., 2023. Perkembangan Psikososial Masa Kanak-kanak Pertengahan. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(3).

Nuha Ayatin Ulin, 2020. Upaya Pengembangan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Estafet Memasukkan Air Dalam Botol Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Kranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020, IAIN Jember: Jember

Nurachadijat, K. and Selvia, M., 2023. Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 3(2).

Puspita, W., 2025. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. Journal of Education and Pedagogy, 2(1).

Rohmah, I.S., Sa'ida, N., Veronica, N. and Hendarwati, E., 2024. Pengaruh Permainan Rainbow Ball Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Desa Ngarum. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(03).

Saputra, A. 2018. Pendidikan anak pada usia dini. At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam.

Siska Nopayana, Deti Rostika, Helmi Ismail. 2025. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Papan Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Papan Flanel Modifikasi, Antologi UPI

Sit Marganti, 2017. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, Depok: Kencana

Sujiono Yuliani Nurani, 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Jakarta:PT Indeks

Sun'iyah, S.L., 2016. Pendidikan anak usia dini. Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora, 3(2).

Wilianti, S.N., Marhun, M. and Inten, D.N., Meningkatkan Kemampuan Membilang Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bola Bowling Rainbow. Prosiding Pendidikan Guru Paud ISSN, 2460.