

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI ADVENTURE
COOKING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU
PROSOSIAL ANAK USIA DINI**



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI ADVENTURE
COOKING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU
PROSOSIAL ANAK USIA DINI**



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS**

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Phil. Zarina Akbar, M.Psi
Tanggal: 28-12-2021



Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
Tanggal: 28-12-2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Anak
Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri



Jakarta






Dr. Nurbiana Dhieni, M. Psi.

Tanggal: 29-12-2021

Nama : Rizki Amalia
No. Registrasi : 9909817007
Angkatan : 2017

**BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN
TESIS**

Nama : Rizki Amalia
No Registrasi : 9909817007
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi (Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini PPs UNJ)		24-02-2022
2	Dr. Phil. Zarina Akbar, M.Psi(Pembimbing I)		21-02-2022
3	Dr. Yuliani Nurani, M.Pd(Pembimbing II)		23-02-2022
4	Dr. R. Sri Martini Meilani, M.Pd(Penguji I)		21-2-2022
5	Dr. Iva Sarifah, M.Pd(Penguji II)		21-2-2022

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DI PERSYARATKAN
UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I



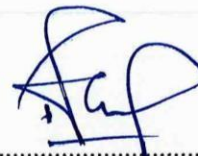
Dr. Phil. Zarina Akbar, M.Psi
Tanggal : 21 Februari 2022

Pembimbing II



Dr. Yuliani Nurani, M.Pd
Tanggal : 23-02-2022

Prof. Dr. Dedi Purwana E.S, M.Bus
(Ketua)¹



.....
(Tanda Tangan)

24/02/2022
.....
(Tanggal)

Dr. Nurbiana Dhieni., M.Psi
(Koordinator Prodi)²



24-02-2022
.....
(Tanda Tangan)

.....
(Tanggal)

Nama : Rizki Amalia
No.Registrasi : 9909817007
Tanggal Lulus : 17 Februari 2022
Angkatan : 2017

1. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DI PERSYARATKAN
UNTUK YUDISIUM MAGISTER

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Amalia
NIM : 9909817007
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Angkatan : 2017
Semester : 115 (Ganjil) Tahun Akademik 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan perbaikan disertasi / ujian tesis untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 24 Februari 2022
Yang membuat pernyataan,



Rizki Amalia

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Rizki Amalia
NIM : 9909817007
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, 26 Juni 1995
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi *Adventure Cooking* Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Februari 2022

Yang menyatakan,



Rizki Amalia
9909817007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizki Amalia
NIM : 9909817007
Fakultas/Prodi : S2/PAUD
Alamat email : rizkiamalia809@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Game Edukasi *Adventure Cooking* Untuk Meningkatkan Perilaku
Prososial Anak Usia Dini

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Februari 2022

Penulis

(Rizki Amalia)

PERNYATAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Amalia

No Registrasi : 9909817007

Menyatakan bahwa saya telah mempublikasikan hasil penelitian Tesis saya sebagai berikut.

Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2022). Pengembangan media game edukasi *Adventure Cooking* untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501-1513.

Jakarta, Februari 2022



Rizki Amalia



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul: -Pengembangan Media Game Edukasi *Adventure Cooking* Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh Gelar Magister pada Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari terselesainya tesis ini, tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada berbagai pihak.

1. Prof. Dr. Dedi Purwana, M.Bus selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Phil. Zarina Akbar, M.Psi selaku pembimbing I yang dengan sangat perhatian membimbing, mengarahkan serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan sangat sabar membimbing, mengarahkan serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Dr. Hapidin, M.Pd selaku dosen ahli instrumen perilaku prososial dalam penelitian ini.
6. Dr. Sri Wulan, M.Si dan Peninna Sinambela, S.Pd selaku pakar/ahli pendidikan anak usia dini terhadap media Game Edukasi *Adventure Cooking* yang penulis kembangkan.
7. Muhammad Jhonse Syaftriandi, M.Kom selaku pakar/ahli media terhadap media Game Edukasi *Adventure Cooking* yang penulis kembangkan.
8. Seluruh dosen yang telah mencurahkan ilmunya selama perkuliahan Magister Pendidikan Anak Usia Dini.
9. Staf akademik magister pendidikan anak usia dini yang telah memberikan informasi dan layanan terbaiknya.

10. Kepala Yayasan, Kepala Sekolah, serta semua guru di TK Dharma Wanita PDAM Tirta Musi Palembang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian di TK Dharma Wanita PDAM Tirta Musi Palembang.
11. Josen dan Erlan selaku partner penulis dalam pembuatan media Game Edukasi *Adventure Cooking*. Terima kasih atas kerja samanya dan terima kasih sudah membantu mewujudkan game edukasi ini.
12. Kedua orang tua penulis H. Sudirman dan Hj, Hasanah, serta mertua penulis Tarmizi dan Nuhayati, S.Pd, terima kasih untuk do'a, dukungan, cinta dan kasih sayang yang tak terhingga untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
13. Eko Nugroho suami tercinta yang selalu setia mendampingi, memberikan suport yang luar biasa serta membantu dalam berbagai penyelesaian masalah yang penulis hadapi.
14. Kakak-kakak dan adik-adik penulis yang selalu siap kapanpun penulis membutuhkan bantuan.
15. Lili, Eka, Atik, Wulan, Omet, Ade, Yuni, Chasya dan sahabat-sahabat mahasiswa Magister Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta 2017 lainnya, yang memberikan semangat, bantuan, dan motivasi dalam menyelesaikan studi Pascasarjana Universtas Negeri Jakarta. Terima kasih untuk pertemuan singkat selama beberapa tahun ini, semoga kita semua bisa dipertemukan kembali.

Pada kesempatan ini pula, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan dalam penulisan baik secara sistematika maupun isi tesis. Semoga penelitian ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi semua.

Jakarta, 29 Desember 2021

Rizki Amalia

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI *ADVENTURE COOKING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI

Rizki Amalia

Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari hasil observasi awal yang dilakukan, perilaku prososial anak di sekolah TK Dharma Wanita PDAM Tirta Musi Palembang masih rendah, yang dikarenakan minimnya media penunjang dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Berdasarkan temuan tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan media game edukasi *Adventure cooking* untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE. Data perkembangan perilaku prososial yang diperoleh pada penelitian ini dari hasil observasi. Game ini telah diuji cobakan dengan skala kecil pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media game edukasi *Adventure cooking* dapat membantu anak untuk mengembangkan perilaku prososial yang terlihat dari kompetensi menolong, empati dan kerjasama.

Kata Kunci: game edukasi; perilaku prososial; media pembelajaran.

ADVENTURE COOKING EDUCATIONAL GAME MEDIA DEVELOPMENT TO IMPROVE EARLY CHILDHOOD PROSOCIAL BEHAVIOR

Rizki Amalia

Postgraduated Early Childhood Education University of Stated Jakarta

ABSTRACT

This research started from the results of initial observations, the prosocial behavior of children in the Dharma Wanita Kindergarten at PDAM Tirta Musi Palembang was still low, due to the lack of supporting media in developing children's prosocial behavior. Based on these findings, the researcher intends to develop an Adventure cooking educational game media to improve children's prosocial behavior. The research aims to improve children's prosocial behavior. This research method uses research and development methods with the ADDIE model. The data on the development of prosocial behavior obtained in this study were from observations. This game has been tested on a small scale on children aged 5-6 years. The results of this study indicate that Adventure cooking educational game media can help children to develop prosocial behavior which can be seen from the competence of helping, empathy and cooperation.

Keywords: educational game; prosocial behavior; learning media.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMIS PEMBIMBING DIPERSYARATKAN	
UNTUK UJIAN TESIS.....	ii
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DI	
PERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	vi
LEMBAR PERNYATAANPERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
PERNYATAAN PUBLIKASI	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatasan Penelitian.....	7
1.3 Masalah Penelitian.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Signifikansi Penelitian	9

1.7 Kebaruan Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORITIK	12
2.1 Konsep Pengembangan Model	12
2.1.1 Penelitian dan Pengembangan Model.....	12
2.1.2 Model Penelitian dan Pengembangan Robert Maribe Branch	13
2.2. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	14
2.2.1 Media Pembelajaran	14
2.2.2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	17
2.2.3. Hakikat Perilaku Prososial	26
2.2.4.Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun	31
2.2.5. Pendekatan Konstruktivisme Sosial sebagai Kerangka Teoritis	34
2.4 Penelitian Relevan	36
2.5 Kerangka Teoritik	42
2.6. ancangan Model Media Game Edukasi <i>Adventure Cooking</i>	45
BAB III METODELOGI PENELITIAN	47
3.1 Tujuan Penelitian	47
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	47
3.3 Karakteristik Model yang Dikembangkan	48
3.4 Pendekatan dan Metode Penelitian	49
3.5 Langkah-Langkah Pengembangan.....	54
3.5.1 Penelitian Pendahuluan.....	54
3.5.2 Perencanaan Pengembangan Model	55
3.6. Implementasi Media.....	60



3.7 Pengumpulan Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi	
<i>Adventurous Cooking</i> Model ADDIE	63
4.1.1. <i>Analysis</i> (Hasil Analisis Kebutuhan)	63
4.1.2 <i>Design</i>	64
4.1.3. <i>Development</i>	68
4.1.4. Implementation.....	71
4.1.5. Evaluation	73
4.2. Pembahasan	75
4.2.1. Kelebihan Produk	78
4.2.2. Kekurangan Produk	79
4.2.3. Keterbatasan Peneliti	79
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	80
5. Kesimpulan.....	80
5.2 Implikasi.....	81
5.3. Rekomendasi	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	93
RIWAYAT HIDUP	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	48
Tabel 3. 2 Desain <i>Storyboard</i> Game Edukasi <i>Adventure Cooking</i>	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Prosocial	56
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	58
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Ahli PAUD.....	59
Tabel 4. 1 Penilaian Ahli Media.....	68
Tabel 4. 2 Penilaian Ahli Anak Usia Dini.....	69
Tabel 4. 3 Revisi Game Edukasi <i>Adventure Cooking</i> Hasil Telaah Pakar.....	69
Tabel 4. 4 Skor Anak Uji Coba Pendahuluan.....	72
Tabel 4. 5 Kendala yang di Hadapi Anak selama Uji Coba Pendahuluan.....	73
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahi	74
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Awal dan Observasi Penelitian.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Model pendekatan ADDIE	13
Gambar 2. 2. Bagan Kerangka Teoritik Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi <i>Adventure Cooking</i>	44
Gambar 2. 3. Bagan Model Konseptual Awal Media Pembelajaran Game Edukasi <i>Adventure Cooking</i>	45
Gambar 4. 1. Tampilan pembuka game edukasi <i>Adventure Cooking</i>	65
Gambar 4. 2. Tampilan menu	65
Gambar 4. 3. Tampilan level Game	66
Gambar 4. 4. Tampilan pada saat game dimainkan	66
Gambar 4. 5. Tampilan saat level 1 telah diselesaikan	66
Gambar 4. 6. Tampilan pada saat game dimainkan di level 3	66
Gambar 4. 7. Ditambah gambar tampilan pembuka	70
Gambar 4. 8. Game sudah bisa digunakan sampai level 5	70
Gambar 4. 9. Karakter dirubah menjadi karakter anak dengan instruksi yang jelas	70
Gambar 4. 10. Tampilan akhir di level 1 sesudah direvisi	71
Gambar 4. 11. Grafik Peningkatan Perilaku Prososial Anak dalam Aspek Menolong, Empati dan Kerjasama.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Awal Perilaku Prosocial Anak Usia 5 6	
Tahun di TK PDAM Tirta Musi Palembang	93
Lampiran 2. Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Awal Perilaku Prosocial	
Anak Usia 5-6 Tahun	99
Lampiran 3. Angket Penilaian -Media Game Edukasi Adventure	
Cookingl Untuk Ahli Media.....	100
Lampiran 4. Angket Penilaian -Media Game Edukasi Adventure	
Cookingl Untuk Ahli Pendidikan Anak Usia Dini	103
Lampiran 5. Rekapitulasi Skor Uji Coba Instrumen Perilaku Prosocial.....	108
Lampiran 6. Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Butir Instrumen	
Perilaku Prosocial.....	109
Lampiran 7. Uji Coba Lapangan.....	111
Lampiran 8. Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Penelitian Perilaku	
Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun	116
Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	118
Lampiran 10. Dokumentasi	119