

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan jumlah penduduk yang banyak. Sebagian dari jumlah penduduk Indonesia merupakan anak usia dini. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak-anak inilah yang nantinya akan menjadi penerus bangsa dan menentukan bagaimana nasib bangsa Indonesia kedepannya. Anak usia dini harus dibekali dengan bekal yang kuat sehingga nanti mampu bertahan dengan berbagai macam tuntutan zaman. Salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan diharapkan mampu mencetak generasi-generasi cemerlang yang dapat bersaing secara global.

Sebagian besar pendidikan lebih memperhatikan aspek perkembangan intelektual anak, namun mengabaikan aspek perkembangan lainnya seperti aspek perkembangan sosial. Aspek perkembangan sosial dirasa sangat penting, karena pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan manusia lainnya dalam kehidupannya sehari-hari. Seperti yang dikatakan Goleman (2018) bahwa hanya sekitar 20% saja kesuksesan seseorang ditentukan oleh faktor IQ. Sisanya sebanyak 80% ditentukan oleh faktor lain. Seirama dengan itu, Stanley (Darta, 2017) telah melakukan penelitian mengenai 100 faktor yang mempengaruhi kesuksesan seseorang dan hasilnya menunjukkan bahwa lima faktor teratas adalah kejujuran, disiplin, mampu bersosialisasi dengan baik, memiliki pendukung, dan bekerja keras. Salah satu aspek perkembangan sosial adalah perilaku prososial. Sette, Colasante, Zava, Baumgartner, dan Malti (2018) mengatakan bahwa perilaku prososial merupakan suatu tindakan sukarela dan disengaja yang bertujuan untuk memberi manfaat kepada orang lain. Selanjutnya menurut Thijssen, Wildeboer, Muetzel, Bakermans, Marroun, Hofman, Jaddoe, Lugt, Tiemeier, Van, dan White (2015) perilaku prososial sangat berperan penting dalam membangun dan menjalin hubungan dengan orang lain. Hal ini dikarenakan setiap manusia dalam kesehariannya akan bertemu dengan banyak orang,

menjalin dan membina hubungan sosial antarmanusia. Untuk menjalin hubungan yang harmonis tersebut sangat diperlukan perilaku prososial.

Sangat penting untuk mengajarkan anak perilaku prososial sejak dini. Hal ini berkaitan dengan apa yang dikatakan Eisenberg dkk., (dalam Spivak dan Farran, 2012) bahwa keterlibatan dalam perilaku prososial pada usia kanak-kanak merupakan prediksi keterlibatan prososial pada usia dewasa nantinya. Selain itu, Layous, Shlafer, McMorris, dan Sieving (dalam Thijssen dkk., 2015) sepakat bahwa kecenderungan prososial pada anak-anak memiliki hubungan yang positif dengan penerimaan teman sebaya dan prestasi akademik. Semakin memperjelas bahwa perilaku prososial anak seharusnya sangat diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya.

Fakta yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa perilaku prososial pada anak usia dini masih rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis di salah satu TK Dharma Wanita PDAM Tirta Musi Palembang, terlihat bahwa dalam aspek kerjasama dari 17 orang anak, hanya sembilan orang anak saja yang mau membereskan mainan setelah selesai bermain hingga selesai, tiga orang anak membereskan mainan tidak sampai selesai, sedangkan lima orang anak lainnya tidak membereskan mainannya sama sekali. Selanjutnya dalam aspek menolong, saat terjadi pertengkaran antaranak, hanya empat orang anak saja yang berusaha menghentikan pertengkaran, anak-anak lainnya hanya menonton saja. Serta dalam aspek empati, anak masih belum mampu menunjukkan kepeduliannya pada teman seperti saat temannya tidak bisa menyelesaikan tugas dari guru, terlihat delapan orang anak mengejek-ejek temannya yang tidak bisa mengerjakan tugas saat maju ke depan dan sembilan orang lainnya hanya diam saja. Selain itu peneliti lain juga menemukan masalah yang sama dengan penulis, seperti penelitian yang dilakukan oleh Drupadi, Palupi, dan Karsono (2014) bahwa kurang tampaknya perilaku prososial ini terlihat pada perilaku anak yang kurang mau berbagi misalnya mainan, bekal makanan, anak sering mengolok-olok, maupun mengejek dengan kata-kata “cengeng” kepada temannya yang menangis ketika terjatuh dari pada menolongnya.

Sebenarnya, guru sudah melakukan tindakan seperti memberikan penjelasan pada anak bahwa yang mereka lakukan itu salah, dan guru sudah sering menegur anak terkait masalah-masalah tersebut. Selain itu, guru telah menggunakan media buku cerita sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan perilaku prososial anak. Akan tetapi, media buku cerita yang digunakan belum membuahkan hasil yang maksimal. Anak usia dini adalah anak yang sangat senang bermain. Mayesty (dalam Nurani, 2013) mengatakan bahwa bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain bagi anak. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak, tetapi melalui bermain anak juga belajar mengenai banyak hal. Seperti yang dikatakan Nurani (2013) bahwa anak usia dini tidak mampu membedakan antara bermain, belajar ataupun bekerja, anak sangat menikmati permainan dan sebisa mungkin mereka akan melakukan kegiatan bermain saat mereka memiliki kesempatan. Nurmalitasari (2015) menegaskan bahwa kegiatan bermain dari sisi sosial dapat ditandai dengan anak dapat bermain bersama dengan teman sebayanya dan membuat aturan-aturan sendiri dalam permainan tersebut. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat suatu permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak termasuk perilaku prososial anak.

Pada era serba modern ini, guru harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Selain itu guru harus memiliki kompetensi profesional salah satunya adalah mampu mengembangkan kurikulum dan pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Maswan dan Muslimin, 2017). Diharapkan para guru dapat mengembangkan pola pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menarik minat belajar anak. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran seperti media komputer untuk membantu proses pembelajaran. Shanker (dalam Pratiwi dan Musfiroh, 2014) mengatakan bahwa hanya 20 sampai 25 persen dari siswa saat di sekolah yang dapat belajar secara efektif dengan pengajaran tradisional. Anak membutuhkan suatu inovasi pembelajaran baru sehingga proses kegiatan belajar menjadi lebih menarik bagi anak, salah satunya dengan pembelajaran menggunakan media komputer.

Sering kali kenyataan memang tidak semanis yang diharapkan. Survei yang dilakukan oleh UNICEF menunjukkan bahwa adanya kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan dan kurang sejahtera (Broto, 2014). Selain itu, Soewarno, Hasmiana, dan Faiza (2016) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa guru kurang menguasai teknologi, sehingga mereka hampir tidak pernah menggunakan komputer. Lebih lanjut Soewarno dkk., (2016) mengatakan kendala yang dialami guru dalam memanfaatkan media berbasis komputer adalah usia lanjut, biaya media yang mahal (komputer dan infokus), keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah, tidak pernah diberikan pelatihan penggunaan komputer, dan tidak seluruh guru memiliki latar belakang mampu dalam penggunaan komputer. Padahal melalui media komputer pendidik dapat membuat berbagai macam media pembelajaran seperti *drills and practice*, tutorial, simulasi, permainan dan *discovery* (Arsyad, 2014). Salah satu jenis pengembangan media pembelajaran melalui komputer yang sedang *booming* saat ini adalah game edukasi. Namun, banyak masyarakat yang anti game. Karena sebagian masyarakat menganggap bahwa game memiliki banyak dampak buruk bagi anak, dan dapat membuat anak kecanduan. Seperti yang dikatakan oleh Dianto (dalam Saputra, 2019) jika sudah kecanduan bermain game online, maka dampak lain yang ditimbulkan bisa mengubah perilaku anak menjadi individualisme, dan berdampak pada kesehatan. Padahal tidak semua game memberikan dampak buruk pada anak. Adya (dalam Palistian, 2018) mengatakan game itu tergantung bagaimana cara penggunaannya karena tidak semua game memiliki karakteristik yang cocok untuk dimainkan oleh anak. Selain itu menurut Greitemeyer dan Mügge (2014) efek yang ditimbulkan dari suatu video game tergantung dari konten video game tersebut. Apabila video game bertema kekerasan, akan meningkatkan perilaku agresi dan sedangkan video game yang bertema menolong maka dapat memberikan efek sebaliknya.

Game edukasi berbeda dengan game-game lainnya. Sesuai dengan namanya, game edukasi ini berfungsi untuk membantu proses kegiatan

pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah game atau permainan yang dapat dimainkan oleh anak. Program multimedia berformat game edukasi memunculkan aktivitas belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar (Basri, 2015). Game edukasi ini dipandang memiliki banyak kelebihan untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak tetapi tidak membuat anak merasakan bahwa mereka sedang belajar dengan memainkan game tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan penulis untuk mengembangkan media game edukasi untuk meningkatkan perilaku prososial anak.

Sebelumnya Hong, Tsai, Ho, Hwang, dan Wu (2014) telah mengembangkan sebuah game digital edukasi untuk anak usia dini yang disebut dengan "*Embodied Interactive Video Game (EIVG)*". Game ini dimainkan oleh seorang anak, dimana anak harus menyelesaikan berbagai tantangan dalam game ini. Tantangan pertama adalah mengidentifikasi sifat-sifat objek, anak harus mengamati objek yang muncul di sudut kiri atas layar kemudian memilih objek yang cocok menggunakan gerakan tubuh. Tantangan berikutnya adalah mengidentifikasi atribut dari objek dan memasukkannya ke keranjang rahasia di bagian bawah layar sesuai dengan atribut mereka dengan cara melambaikan tangan. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Hong dkk., sebenarnya untuk melihat perbandingan antara pembelajaran menggunakan teknologi digital dengan pembelajaran tipe tradisional, tetapi hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru membuktikan game ini dapat mengembangkan aspek karakter anak-anak seperti altruisme, kepercayaan diri, saling menghormati orang lain, dan patuh pada instruksi yang diberikan oleh guru. Selain itu, telah ada penelitian yang menggunakan game edukasi berbasis digital yang dilakukan oleh Mubarok (2018) yang diberi nama game edukasi "*Ayo Memasak*". Game yang dikembangkan ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak serta untuk memberikan pengetahuan baru pada anak mengenai makanan sehat.

Kedua game di atas memiliki persamaan yaitu dimainkan oleh satu orang anak saja. Berbeda halnya dengan game yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu game *Adventure Cooking* yang akan dimainkan

secara berkelompok oleh anak. Dibuatnya konsep game berkelompok ini, terkait dengan tujuan dalam pembuatan game ini yaitu untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Kostelnik, Gregory, Soderman, dan Whiren (2012) bahwa salah satu aspek perilaku prososial adalah dengan bekerjasama. Sehingga untuk menciptakan suatu kerjasama antaranak haruslah dibuat rancangan game yang dimainkan secara berkelompok. Anak harus bekerjasama untuk menyelesaikan tantangan di dalam game ini, yaitu membuat makanan untuk karakter keluarga yaitu, ayah, ibu, kakak, adik, kakek dan nenek. Game ini merupakan bentuk digital dari kegiatan *fun cooking*, yang menurut Mayeski (dalam Mirawati, Nurkamilah, dan Anggarasari, 2018) salah satu manfaat kegiatan *fun cooking* adalah untuk menstimulasi keterampilan sosial anak seperti kerja sama dan komunikasi yang dapat dilakukan anak selama kegiatan memasak. Namun, kegiatan *fun cooking* memiliki kelemahan seperti terlalu banyak alat dan bahan yang digunakan, sehingga penulis ingin membuat suatu game edukasi yang tetap dapat memberikan manfaat yang sama seperti kegiatan *fun cooking* terutama untuk meningkatkan perilaku prososial anak seperti menolong, berbagi, kerjasama dan empati.

Sebelumnya, penulis telah melakukan analisis terhadap beberapa media game yang memiliki nama serupa dengan game yang akan dikembangkan. Walaupun nama gamenya serupa, tetapi memiliki perbedaan. Perbedaan yang pertama adalah game yang sudah ada merupakan game online yang dapat didownload dari handphone melalui media aplikasi *play store*. Game yang sudah ada ini mengusung tema memasak dimana masakan yang akan dibuat merupakan makanan yang akan dijual. Sedangkan media game yang akan dikembangkan ini, merupakan media game dengan tema memasak makanan kesukaan anggota keluarga seperti adik, kakak, ayah, ibu, kakek dan nenek. Perbedaan yang kedua adalah pada game online yang sudah ada untuk naik level berikutnya mereka harus mengumpulkan sejumlah point. Sedangkan dalam game edukasi *adventure cooking* tidak mengumpulkan point, pemain dapat naik ke level berikutnya apabila telah menyelesaikan misi membuat suatu makanan kesukaan anggota keluarga. Perbedaan yang ketiga adalah

game online yang sudah ada ini merupakan sebuah game dengan tujuan sebagai hiburan, sedangkan tujuan utama dari pembuatan media game edukasi *adventure cooking* ini adalah sebagai media pembantu dalam mengembangkan perilaku prososial anak.

Berdasarkan penelitian relevan dan kenyataan yang ditemukan, semakin menarik perhatian penulis untuk mengembangkan sebuah game edukasi untuk mengoptimalkan perilaku prososial anak usia dini. Pada penelitian ini terdapat beberapa kebaruan yaitu: 1. Pada penelitian sebelumnya, media game edukasi dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sedangkan penelitian ini merupakan sebuah media game edukasi yang akan diberi nama *Adventure Cooking* yang dirancang untuk mengoptimalkan perilaku prososial pada anak; kemudian 2. Pada penelitian sebelumnya, tidak menggunakan sistem waktu, sedangkan pada penelitian ini game yang dibuat menggunakan sistem waktu dimana akan ada alarm yang berbunyi saat hendak berganti pemain dalam satu kelompok bermain; dan 3. Game yang dibuat oleh peneliti sebelumnya hanya dimainkan oleh satu anak saja, sedangkan pada penelitian ini game dirancang untuk dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari tiga orang pemain. Hal inilah yang membuat semakin menarik minat penulis untuk melakukan penelitian dan pengembangan media game edukasi *Adventure Cooking* dalam rangka meningkatkan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun TK Kelompok B di Kota Palembang.

1.2 Pembatasan Penelitian

Adapun pembatasan penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* yang dapat meningkatkan perilaku prososial anak TK kelompok B yang berusia 5-6 tahun?
2. Bagaimanakah anak dapat memahami media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* yang dapat meningkatkan perilaku prososial anak TK kelompok B yang berusia 5-6 tahun?

3. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* yang dapat meningkatkan perilaku prososial anak TK kelompok B yang berusia 5-6 tahun?

1.3 Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Penelitian ini akan dilaksanakan di Kota Palembang Provinsi Sumatra Selatan dengan melibatkan sampel penelitian anak Taman Kanak-Kanak kelompok B yang berusia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi perilaku prososial anak TK kelompok B di Kota Palembang?
2. Bagaimana media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* dapat meningkatkan perilaku prososial anak TK kelompok B di Kota Palembang?
3. Bagaimana penerapan dan evaluasi penggunaan media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* untuk meningkatkan perilaku prososial anak TK kelompok B di Kota Palembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi perilaku prososial anak TK kelompok B di Kota Palembang.
2. Mengembangkan media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* dapat meningkatkan perilaku prososial anak.
3. Menggambarkan penerapan dan evaluasi penggunaan media pembelajaran game edukasi *Adventure Cooking* untuk meningkatkan perilaku prososial anak TK kelompok B di Kota Palembang?

1.6 Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak khususnya yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah khazanah pengetahuan, serta diharapkan mampu melahirkan inovasi terhadap teori yang telah ada berkenaan dengan perilaku prososial anak usia dini.

2. Secara Praktis

a. Guru dan Pendidik di PAUD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pendidik anak usia dini dalam meningkatkan perilaku prososial anak. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi para pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak.

b. Orang Tua

Diharapkan game edukasi *Adventure Cooking* dapat meningkatkan perilaku prososial anak tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Dan sebagai pengetahuan bagi orang tua bahwa ada game yang dapat membantu orang tua dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi acuan dan pertimbangan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

1.7 Kebaruan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan fakta yang dijelaskan dilatar belakang peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi yang diberi nama *Adventure Cooking* yang tidak hanya menyenangkan bagi anak tetapi juga memberi manfaat dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Penelitian ini dianggap sangat penting untuk dilakukan mengingat belum ada penelitian yang mengembangkan media game edukasi berbasis digital untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Game edukasi

Adventure cooking merupakan game digital yang dimainkan secara berkelompok menggunakan komputer. Masing-masing kelompok terdiri dari tiga orang anak. Tiap kelompok nantinya akan bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan sehingga dapat melanjutkan pada level permainan berikutnya. Tantangan dalam permainan ini adalah membuat satu jenis masakan yang akan diberikan kepada karakter keluarga seperti ayah, ibu, kakak, adik, nenek dan kakek.

Sebelumnya telah ada penelitian yang menggunakan game edukasi berbasis digital yang dilakukan oleh Hong, Tsai, Ho, Hwang, dan Wu (2014) telah mengembangkan sebuah game digital edukasi untuk anak usia dini yang disebut dengan "*Embodied Interactive Video Game (EIVG)*" untuk melihat perbandingan antara pembelajaran menggunakan teknologi digital dengan pembelajaran tipe tradisional. Selanjutnya game yang dikembangkan oleh Mubarak (2018) yang diberi nama game edukasi "Ayo Memasak". Game yang dikembangkan ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak serta untuk memberikan pengetahuan baru pada anak mengenai makanan sehat. Berikutnya adalah game yang dikembangkan oleh Shaula dan Hasyim (2017) yang menghasilkan berupa desain game edukasi yang diberi nama game "Budiman" untuk mengajarkan tata krama pada anak.

Dari penelitian-penelitian di atas terdapat beberapa kebaruan yang membedakan game *Adventure Cooking* dengan game-game yang telah dibuat sebelumnya yaitu: 1. Pada penelitian sebelumnya, media game edukasi dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan tata krama anak sedangkan penelitian ini merupakan sebuah media game edukasi yang akan diberi nama *Adventure Cooking* yang dirancang untuk mengoptimalkan perilaku prososial pada anak; kemudian 2. Pada penelitian sebelumnya, tidak menggunakan sistem waktu, sedangkan pada penelitian ini game yang dibuat menggunakan sistem waktu dimana akan ada alarm yang berbunyi saat hendak berganti pemain dalam satu kelompok bermain; dan 3. Game yang dibuat oleh peneliti sebelumnya hanya dimainkan oleh satu anak saja, sedangkan pada penelitian ini game dirancang untuk dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari tiga orang pemain.

Sebelumnya, penulis sudah melakukan analisis terhadap beberapa media game yang memiliki nama serupa dengan game yang akan dikembangkan. Walaupun nama gamenya serupa, tetapi memiliki perbedaan. Perbedaan yang pertama adalah game yang sudah ada merupakan game online yang dapat didownload dari handphone melalui media aplikasi *play store*. Game yang sudah ada ini mengusung tema memasak dimana masakan yang akan dibuat merupakan makanan yang akan dijual. Sedangkan media game yang akan dikembangkan ini, merupakan media game dengan tema memasak makanan kesukaan anggota keluarga seperti adik, kakak, ayah, ibu, kakek dan nenek. Perbedaan yang kedua adalah pada game online yang sudah ada untuk naik level berikutnya mereka harus mengumpulkan sejumlah point. Sedangkan dalam game edukasi *adventure cooking* tidak mengumpulkan point, pemain dapat naik ke level berikutnya apabila telah menyelesaikan misi membuat suatu makanan kesukaan anggota keluarga. Perbedaan yang ketiga adalah game online yang sudah ada ini merupakan sebuah game dengan tujuan sebagai hiburan, sedangkan tujuan utama dari pembuatan media game edukasi *adventure cooking* ini adalah sebagai media pembantu dalam mengembangkan perilaku prososial anak.