

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS *GAME VISUAL NOVEL*
UNTUK STIMULASI PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI
(Penelitian dan Pengembangan pada Anak Usia Dini di Jawa Barat)**



DADAN NUGRAHA
9920917007

Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Doktor

PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS *GAME VISUAL NOVEL*
UNTUK STIMULASI PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI
(Penelitian dan Pengembangan pada Anak Usia Dini di Jawa Barat)**

DADAN NUGRAHA

ABSTRAK

Pengembangan media digital berbasis *game visual novel* merupakan upaya penciptaan solusi terkait kebutuhan media berbasis digital untuk stimulasi perilaku prososial pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini di Jawa Barat. Faktanya penggunaan media digital oleh lembaga PAUD yaitu 69% menggunakan media non digital dan 31% menggunakan media digital, 71,8% media digital yang diperlukan yaitu untuk aspek perkembangan sosio-emosional dan 67,4% jenis media digital yang diperlukan yaitu *game interaktif*, sedangkan media digital berbasis *game visual novel* untuk jenjang anak usia dini masih sangat terbatas. Melalui proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan, hasil penelitian ini tercipta aplikasi android berjudul Prososial Visual Novel (PROS-VN) yang layak diterapkan sebagai media pendidikan untuk anak usia dini dan efektif digunakan untuk menstimulasi perilaku prososial anak usia dini di Jawa Barat. Kelayakan media digital berbasis *game visual novel* aplikasi Prososial Visual Novel (PROS-VN) dibuktikan dari hasil validasi ahli rekayasa perangkat lunak 73,3%, ahli media 80,8%, dan praktisi PAUD 71,4%, sedangkan bukti efektivitas dibuktikan dari hasil uji coba di TK Miftahulfalah yang menunjukkan peningkatan perilaku prososial anak usia dini hingga 90,3% dengan skor gain 0,70 kategori sedang dan di RA Nurul Huda 2 meningkat hingga 90,1% dengan skor gain 0,70 kategori sedang.

Kata Kunci : Media Digital, Game Visual Novel, Perilaku Prososial, Anak Usia Dini

**DIGITAL MEDIA DEVELOPMENT BASED ON VISUAL NOVEL GAME
FOR STIMULATION OF PROSOCIAL BEHAVIOR
IN EARLY CHILDHOOD**

(Research and Development in Early Childhood in West Java)

DADAN NUGRAHA

ABSTRACT


The development of digital media based on visual novel games is an effort to create solutions related to the need for digital-based media to stimulate prosocial behavior at the Early Childhood Education level in West Java. In fact, the use of digital media by PAUD institutions is 69% using non-digital media and 31% using digital media, 71.8% of digital media is needed for aspects of socio-emotional development and 67.4% of the types of digital media needed are interactive games, while digital media based on visual novel games for early childhood is still very limited. Through the research and development process carried out, the results of this research created an android application entitled Prosocial Visual Novel (PROS-VN) which is appropriate to be applied as an educational medium for early childhood and is effectively used to stimulate prosocial behavior of early childhood in West Java. The feasibility of digital media based on game visual novel applications Prosocial Visual Novel (PROS-VN) is proven from the validation results of software engineering experts 73,3%, media experts 80,8%, practitioners PAUD 71,4%, while evidence of effectiveness is proven from the results of trials in Miftahul Falah Kindergarten which show an increase in children's prosocial behavior early age up to 90.3% with a gain score of 0.70 in the moderate category and in RA Nurul Huda 2 it increased to 90.1% with a gain score of 0.70 in the moderate category.

Keywords: *Digital Media, Visual Novel Game, Prosocial Behavior, Early Childhood*

**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI DIPERSYARATKAN UNTUK
UJIAN TERBUKA/ PROMOSI DOKTOR**

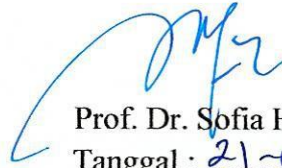
Promotor

Co-Promotor



Prof. dr. Fasli Jalal, Ph.D.

Tanggal : 20-08-2023



Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si.


Tanggal : 21-08-2023

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

41/ Prof. Dr. Dedi Purwana, ES., M.Bus.
(Ketua)¹



20/08/2023

Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
(Sekretaris)²



21-08-2023

Nama : Dadan Nugraha

No. Registrasi : 9920917007

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Tgl. Lulus :

¹) Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

²) Koordinator Prodi S3 Pendidikan Anak Usia Dini

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dadan Nugraha
NIM : 9920917007
Tempat/Tanggal Lahir : Langkaplancar, 09 November 1987
Jenjang : S3 (Doktor)
Program Studi : PAUD
Angkatan : 2017/2018

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul penelitian "**Pengembangan Media Digital Berbasis *Game Visual Novel* untuk Stimulasi Perilaku Prososial Anak Usia Dini**" merupakan karya saya sendiri tidak mengandung unsur *plagiat* dan sumber baik yang dikutip langsung maupun tidak langsung yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sehat tanpa 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, 28 Agustus 2023



(Dadan Nugraha)



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 : Dadan Nugraha
NIM : 9920917007
Fakultas/Prodi : S3 PAUD
Alamat email : dadannugraha_9920917007@mhs.unj.ac.id atau dadan@upi.edu

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 Digital Berbasis Game Visual Novel untuk Stimulasi Perilaku Prososial Anak Usia Dini (Penelitian dan Pengembangan pada Anak Usia Dini di Jawa Barat)

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, 09 November 2023

Penulis


METERAI
MEMPEL
09B6AJX860847166
(Dadan Nugraha)

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah, Tuhan semesta alam. Sholawat beserta Salam semoga tetap terlimpahcurahkan pada baginda tercinta Nabi Muhammad SAW kepada keluarganya, sahabatnya dan sampai kepada kita selaku umatnya. Aamiin. Saya ucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Allah SWT, Alhamdulillah berkat Rohman dan Rohimnya sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini;
2. Kepada ke-2 orang tua terhebatku, Bapak Yusuf dan Ibu Imas Maskanah, Bapak Ajid Abdul Majid dan Ibu Titin Kurniasih, yang selalu mendo'akan anak-anaknya disetiap hela nafasnya. Ya Allah sayangilah mereka seperti mereka menyayangiku diwaktu kecil. Aamiin
3. Yth Prof. Dr Dedi Purwana, E.S., M.Bus. (Direktur Pascasarjana UNJ), mohon maaf Prof sejatinya maksud hati memeluk gunung apalah daya tangan tak sampai, maksud hati lulus tepat waktu, apalah daya banyak yang mengganggu.
4. Yth Genma Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. yang selalu memberikan motivasi, walaupun waktu masih dini hari, tapi justru itulah Prof yang menyadarkanku dari mimpi, agar lekas bangun untuk menyelesaikan disertasi ini.
5. Yth Prof. dr. Fasli Jalal, P.hD. dan Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Pd, sebagai komisi Promotor yang selalu memberikan arahan dan bimbingan serta kemudahan dalam menyelesaikan disertasi ini. Berangkat jam malam dari Tasikmalaya dan Subuh di Univ Negeri Jakarta, Tak terasa cape, apalagi ketika Prof langsung meng-acc. Terima kasih Prof.
6. Yth Prof. Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd. yang selalu mengajarkan arti teliti agar disertasi ini menjadi sebuah legacy yang berarti.
7. Yth Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi. teringat jelas dalam perjalanan studi ini Prof, karena saya masuk S3 PAUD UNJ ini Era nya Prof Yufi dan Alhamdulillah dapat lulus Era nya Prof Yuliani, Terima kasih Prof atas ilmunya.
8. Yth Prof. Dr. drs. Hendra Sofyan, M.Si. Alhamdulillah prof dengan adanya penyusunan disertasi saya ini, bisa mempererat tali silaturahmi diantara 3

Universitas besar di Indonesia yakni UNJ tempat saya menimba ilmu, UPI tempat saya mengabdikan ilmu dan tentunya UNJA dengan Prof Hendra nya.

9. Yth Pimpinan Kampus UPI di Sumedang (Direktur, Wakil Direktur dan Ketua Prodi) yang telah memberikan izin kepada saya untuk melanjutkan studi ini, serta seluruh civitas akademika UPI Kampus di Sumedang.
10. Yth Tuan Guru Prof. Dr. H. Cece Rahmat, M.Pd. dan Dr. H. Dian Indihadi, M.Pd. yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengabdikan di UPI
11. Tak lupa untuk pelangi hati, Istriku tercinta Ibu Enung Siti Nurjanah, S.Pd. dan Anak-anakku tersayang Fakhira Tazkiya Nugraha dan Gazbiya Azra Nugraha serta tak lupa ya maaah sibungsu yang Insya Allah sebentar lagi akan menginjakkan kakinya di dunia fana ini. Mereka yang selalu setia dan berdoa untuk kelancaran studi si empapnya.
12. Kedua almarhum kakakku, Asep Maulan Malik Ibrahim dan Siti Nurbayani, semoga aa dan teteh bahagia di Surganya
13. Adik-adikku, Toni Sanjaya beserta keluarga, Syifa Nur Kamilah beserta keluarga, dan om Ajong Aji Muhammad Nurfauzi, Semoga bahagia menemani keluarga kita selamanya.
14. Seluruh Doktor dan Calon Doktor PAUD Indonesia Raya, terkhusus rekan2 Angkatan 2017 baik yang sudah lulus, ataupun yang sedang berjuang untuk lulus. "Hidup ini tak seburuk yang dibayangkan kawan, justru seindah yang diraskan asal disertasinya dikerjakan".
15. Seluruh civitas akademika UNJ terkhusus Mas Reza, Mas Panji, Mas Afri dan yang tak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuannya terutama dalam hal keadministrasian.
16. Lembaga PAUD Mitra yang terlibat dalam proses penelitian disertasi ini, semoga kerjasama ini dapat terjalin baik untuk kegiatan-kegiatan ke-PAUD-an kedepannya.
17. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses studi saya ini yang tak dapat disebutkan satu per satu.
18. Kepada negara melalui kementerian yang telah memberikan Beasiswa Unggulan.

19. Terakhir, saya berharap karya sederhana hasil temuan dalam penelitian ini berupa Aplikasi Android bernama PROS-VN, semoga menjadi “setitik bara api yang dapat menerangi ditengah gelap gulitnya referensi pengembangan media digital pendidikan ke-PAUD-an” ataupun “menjadi setitik embun pagi yang menyejukkan ditengah dahaganya akan ilmu pengetahuan”. Aamiin.



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| ABSTRAK | i |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| DAFTAR TABEL | vi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Pembatasan Masalah | 11 |
| C. Perumusan Masalah | 11 |
| D. Tujuan Penelitian | 11 |
| E. Manfaat Penelitian | 12 |
| F. Kebaruan Penelitian | 12 |
| G. Road Map Penelitian | 17 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 19 |
| A. Perilaku Prososial | 19 |
| B. Media Pembelajaran | 36 |
| C. Visual Novel | 42 |
| D. Media Digital Berbasis <i>Game Visual Novel</i> sebagai Fasilitas Meningkatkan Prilaku Prososial Anak Usia Dini | 45 |
| E. Model Pengembangan yang Digunakan | 50 |
| F. Penelitian Yang Relevan | 52 |
| G. Kerangka Teoritik | 64 |
| H. Desain Konseptual, Prosedural dan Fisikan | 66 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 68 |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 68 |
| B. Desain Penelitian | 68 |
| C. Sampel Penelitian | 71 |
| D. Instrumen Penelitian | 71 |
| E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data | 76 |

| | |
|--|------------|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 79 |
| A. Hasil Penelitian | 79 |
| 1. Tahap Analisis Kebutuhan Pengembangan PROS-VN | 79 |
| 2. Tahap Perancangan PROS-VN | 82 |
| 3. Tahap Pengembangan PROS-VN | 88 |
| 4. Tahap Implementasi PROS-VN | 110 |
| 5. Tahap Evaluasi PROS-VN | 119 |
| B. Pembahasan | 125 |
| 1. Pengembangan Media Digital PROS-VN | 125 |
| 2. Kelayakan dan Efektivitas PROS-VN | 127 |
| 3. PROS-VN Multidisipliner, Interdisipliner, Transdisipliner | 129 |
| C. Luaran Penelitian | 134 |
| D. Keterbatasan Penelitian | 134 |
| BAB V SIMPULAN, REKOMENDASI DAN IMPLIKASI | 136 |
| A. Simpulan | 136 |
| B. Rekomendasi | 136 |
| C. Implikasi | 137 |
| DAFTAR PUSTAKA | 139 |

