

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan yang mencakup nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosio emosional (Permendikbud No. 5 Tahun 2022). Salah satu aspek perkembangan tersebut yaitu sosio emosional dengan lingkup perkembangannya terdiri dari kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain serta perilaku prososial.

Perilaku prososial didefinisikan sebagai salah satu aspek keterampilan sosial yang mulai muncul dan berkembang pada anak usia dini. Perilaku prososial sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk membantu atau menguntungkan orang lain atau kelompok orang atas dasar sukarela tanpa mengharapkan *rewards* eksternal (Musen & Eisenberg, 1977). Para peneliti menggunakan istilah perilaku prososial yaitu perilaku membantu, berbagi, dan perilaku positif lainnya yang terlihat disengaja dan sukarela serta dapat memiliki motif yang tidak ditentukan, tidak diketahui, atau tidak altruistik (N. Eisenberg, 1982). Perilaku prososial didefinisikan sebagai tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu atau memberi manfaat bagi orang lain atau kelompok individu (Eisenberg & Mussen, 1989)

Perilaku prososial mengacu pada tindakan sukarela yang ditujukan untuk menguntungkan orang lain seperti berbagi, menyumbang, peduli dan menghibur (Caprara et al., 2015). Perilaku prososial merupakan perilaku memberikan kebaikan secara sukarela kepada orang lain seperti membantu, berbagi, menghibur dan bekerjasama (Alfiyah & Martani, 2016). Perilaku prososial sebagai tindakan yang dilakukan secara sadar dan sukarela untuk memberikan manfaat kepada orang lain melalui empati, kerjasama, tolong menolong dan berbagi (Lestari et al., 2020).

Kerjasama mencakup berbagai perilaku prososial termasuk bergiliran, bergantian menggunakan mainan, peralatan dan kegiatan, memenuhi permintaan, mengkoordinasi tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan, menerima ide-ide orang lain, bernegosiasi serta berkompromi dalam bermain (Beatty, 2014). Selain itu (Wentzel, 2015) mendefinisikan bahwa perilaku prososial berupa perilaku berbagi, bekerjasama dan saling menolong. Berbagi merupakan salah satu keterampilan prososial yang penting bagi anak usia dini, karena perilaku ini paling sering terjadi di ruang kelas. Hal ini dapat dimengerti mengingat banyak kesempatan yang dimiliki anak-anak dalam satu kelompok untuk belajar satu sama lain. Berbagi ditandai dengan anak memberikan miliknya kepada orang lain (Beatty, 2014). Perilaku prososial ini akan terus berlanjut hingga ke sekolah dasar (Eisenberg et al, 2006)

Perilaku prososial didefinisikan sebagai tindakan individu untuk menolong orang lain yang seringkali tanpa memberi manfaat langsung pada si penolong (Baron, R. A., & Branscombe, 2003). Perilaku ini memberi manfaat langsung bagi orang lain (Irwin, 2009), bertentangan dengan kepentingan egois seseorang dan berpotensi dapat memberikan hasil bagi orang lain (Kline et al., 2019). Perilaku prososial juga diartikan sebagai sikap kesukarelaan, tindakan yang disengaja atau memberikan hasil yang positif atau bermanfaat bagi penerima, terlepas apakah tindakan tersebut memiliki nilai harga, tidak berdampak apapun atau malah menguntungkan bagi pemberi (Grusec et al, 2002).

Terdapat banyak penelitian tentang perilaku prososial yang dikaitkan dengan peran media (Strasburger & Hogan, 2013); (Wilson, 2008); (Dumova, 2006); (Bradford & Yates, 1999). Namun, anak-anak dan remaja (Strasburger & Hogan, 2013); (Wilson, 2008); (Gentile et al., 2009); (Mueller & Donnerstein, 1981) selalu menjadi kelompok yang dipilih oleh peneliti dalam studi yang berkaitan dengan perilaku prososial. Menurut (Dumova, 2006) berdasarkan teori kognitif sosial, anak yang terdampak model prososial dan konten media pendidikan cenderung dipengaruhi oleh perilaku prososial ketika mereka berinteraksi dengan teman mereka. Sementara itu, (Strasburger & Hogan, 2013)

mengatakan bahwa peneliti yang fokusnya tentang pembelajaran prososial melalui media sering mengasumsikan bahwa karakter media yang menunjukkan sifat kebaikan, kerja sama, bertanggung jawab dan tidak egois memberikan contoh pula kepada anak-anak dalam mempelajari dan meniru perilaku tersebut.

Peran media dalam penelitian perilaku prososial diantaranya adalah media televisi, film, musik, video game, storybook, modul digital, dan storytelling digital. Penelitian klasik terkait perilaku prososial dengan media televisi yaitu sinetron “Oshin” sebagai media panutan di kalangan penonton di Thailand. Hasilnya nilai prososial seperti toleransi, kemandirian, tanggung jawab, suka menolong, perhatian, pengampunan, rasa syukur, pekerja keras, sangat ambisius dan cinta (Udornpim & Singhal, 1999). Televisi berefek positif terhadap interaksi sosial anak-anak (Mares, M. L., & Woodard, 2005); Konten prososial dalam program televisi lokal anak-anak (Dumova, 2007); Konten TV Prososial ditinjau dari interpretasi dan tanggapan anak-anak (Mares, 2013); Acara televisi dengan konten prososial (penggalangan dana untuk UNICEF) dapat berfungsi sebagai alat perubahan sosial yang positif di kalangan anak-anak (de Leeuw et al., 2015); dan Buku, televisi & komputer berpengaruh terhadap empati dan altruistik pada anak-anak (Breyer, 2017).

Penelitian perilaku prososial dengan media film dan kartun yaitu “*Formation Of The Pro-Social Behaviour Among Adolescent Audience Through Exposure To Films*”. Berdasarkan Uji regresi berganda, keterpaparan film dan pembelajaran observasional merupakan faktor prediktor utama berkontribusi pada perilaku prososial sebesar 28,3 persen (Rasit, 2013). Kajian multidimensi terkait perilaku prososial dalam film animasi disney (Padilla-Walker et al., 2013) dan Pengaruh model kartun prososial terhadap kognisi agresif dan perilaku agresif (Q. Zhang et al., 2021).

Penelitian perilaku prososial dengan media musik hasilnya bahwa musik dengan lirik prososial dapat memengaruhi perilaku prososial pada kehidupan sehari-hari (Ruth, 2017). Mendengarkan lagu dengan lirik prososial stimulasi aksesibilitas prososial, lebih banyak empati interpersonal, dan mendorong perilaku membantu (Greitemeyer, 2009b). Mendengarkan lagu dengan lirik

prososial stimulasi perilaku membantu yang dimediasi oleh empati interpersonal (Greitemeyer, 2009a); Musik dengan lirik prososial dapat mengurangi agresif (Greitemeyer, 2011); Musik dengan lirik prososial berdampak signifikan dalam perilaku memberi tip di restoran (Jacob et al., 2010); Musik dengan lirik prososial menurunkan pemikiran agresif (Böhm et al., 2016) dan hasil analisis lagu rap konten prososial lebih banyak di media sosial seperti facebook dari pada di billboard (Epps & Dixon, 2017).

Penelitian dengan media video game hasil penelitiannya menunjukkan video game kekerasan faktor penyebab untuk peningkatan perilaku agresif sementara untuk empati dan perilaku prososial menurun (Anderson et al., 2010). Anak-anak dan remaja yang bermain game prososial berperilaku lebih prososial (Gentile et al., 2009); Dampak video game baik agresif ataupun prososial bergantung pada video game yang dimainkan (Greitemeyer & Osswald, 2009); Video game kekerasan dan non-kekerasan tentunya menghasilkan efek yang berbeda terhadap perilaku agresif dan prososial (Sestir & Bartholow, 2010); Video game prososial stimulasi perilaku prososial (Greitemeyer & Osswald, 2010); Bermain video game prososial stimulasi aksesibilitas pikiran prososial (Greitemeyer & Osswald, 2011); Memainkan video game prososial mengurangi perilaku agresif (Greitemeyer et al., 2012); Bermain video game yang santai dapat stimulasi perilaku prososial dan menurunkan perilaku agresif (Whitaker & Bushman, 2012); Tidak semua video game berefek negatif, tetapi bisa juga dapat stimulasi perilaku prososial, perkembangan kognitif bahkan kesehatan, tergantung jenis video game yang dimainkannya (Greitemeyer & Mügge, 2014); Elektrofisiologi dari hubungan bermain game prososial dapat mengurangi perilaku agresif (Liu et al., 2015). Meningkatnya perilaku prososial anak setelah menggunakan game edukasi *adventure cooking* (Amalia et al., 2021). Penelitian perilaku prososial dengan media lainnya yaitu *storybook pic-pop* berbasis budaya lokal Palembang dapat stimulasi perilaku prososial anak usia dini (Lestari et al., 2020). Metode *storytelling* berbasis media wayang berpengaruh terhadap perilaku prososial anak usia dini (Carolin & Ekawati, 2021).

Penelitian sebelumnya tentang perilaku prososial yang menggunakan berbagai media berfokus pada acara dan konten di televisi, film, musik dan video game. Sementara penelitian ini akan berfokus kepada pengembangan media digital berbasis game *visual novel* untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Penelitian pendahuluan tentang perilaku prososial anak usia dini dipaparsajikan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Penelitan Pendahuluan terkait perilaku prososial AUD

No	Aspek	Temuan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Prososial	29,25%	25,75%	23,75%	21,25%

Merujuk kepada penelitian pendahuluan, perilaku prososial ini khususnya untuk anak usia dini harus terus berkembang melalui berbagai stimulasi, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian pendahuluan terkait kebutuhan media digital untuk stimulasi aspek perkembangan anak dipaparsajikan sebagai berikut.

Tabel 1.2 Media Digital yang Dimiliki Sekolah untuk Aspek Perkembangan AUD

No	Aspek Perkembangan	Temuan
1.	Nilai Agama dan Moral	54,7%
2.	Fisik-Motorik	49,7%
3.	Kognitif	57,4%
4.	Bahasa	61,7%
5.	Sosio-Emosional	22,6%

Tabel 1.3 Media Digital yang Diperlukan Sekolah untuk Aspek Perkembangan AUD

No	Aspek Perkembangan	Temuan
1.	Nilai Agama dan Moral	70,8%
2.	Fisik-Motorik	66,7%
3.	Kognitif	66,7%
4.	Bahasa	63,6%
5.	Sosio-Emosional	71,8%

Sumber : (Nugraha et al., 2022)

Merujuk kepada data penelitian pendahuluan terkait media digital yang dimiliki dan diperlukan sekolah untuk aspek perkembangan anak yang paling banyak dimiliki oleh sekolah yaitu untuk aspek perkembangan bahasa sementara media digital yang diperlukan oleh sekolah yaitu untuk aspek perkembangan sosio-emosional. Hal ini tentunya menjadi peluang dan dasar untuk merancang media digital dalam mengembangkan aspek perkembangan sosio-emosional. Aspek perkembangan sosio-emosional ini akan difokuskan kepada perilaku prososial.

Fungsi pendidikan terbagi 2 yaitu fungsi konservasi dan fungsi inovasi. Fungsi konservasi bahwa mendidik peserta didik berlandastumpu pada nilai-nilai budaya normatif (kearifan lokal), sedangkan fungsi inovasi proses mendidik peserta didik belandastumpu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini sebagai persiapan dalam menghadapi hidup dan kehidupan masa depan (Dewantara, 1967); (Herlambang, 2018); (Vasalou et al., 2017); dan (Kryukov & Gorin, 2017). Berbicara fungsi pendidikan yang ke-2, apalagi kalau dikaitkan dengan pembelajaran abad 21 yang berorientasi kepada *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, cross-cultural understanding, media literacy, information and communication skill, computing and ICT literacy* dan *life and career skill* (Bishop, 2006), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terkini berdampak signifikan pada pembelajaran abad 21 yaitu kemudahan aksesibilitas terhadap sumber dan media belajar berbasis digital untuk memenuhi beragam kebutuhan peserta didik (Pujiriyanto, 2019). Pendekatan pembelajaran abad 21 pun berubah dari pendekatan tradisional menuju pendekatan pembelajaran berbasis digital (Prayogi & Estetika, 2020).

Selain itu, era revolusi industri 4.0/revolusi digital/*disruption era* ataupun menuju *era super smart society (society 5.0)* yang bertujuan menciptakan masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan sosialnya dengan memasukan inovasi revolusi industri 4.0 (IoT, Big Data, Kecerdasan Buatan (AI), robot, dan berbagai ekonomi ke dalam setiap industri dan kehidupan sosial. Ringkasnya yang perlu diperhatikan adalah prediksi kondisi teknologi masa

depan setelah era revolusi industri 4.0 yakni *era super smart society (society 5.0)* yang mengedepankan konsep hidup dan kehidupan melalui persaingan hidup secara digital (*disruption*) (Kasali, 2017). Salah satu dampak gelombang disruptif dalam pendidikan diantaranya aplikasi-aplikasi pendidikan yang *mobile* dan *responsive* (Kasali, 2017).

Dampak disruptif ini tentunya harus di respon juga oleh kompetensi digital pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Kompetensi digital pendidik yaitu *information, communication, educational content creation, security, and educational problem solving* (Blyznyuk, 2019), selain itu ada juga kemampuan literasi dasar yang diperlukan pendidik diantaranya literasi data (membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi data/*big data*), literasi teknologi, dan literasi manusia, sehingga diharapkan akan muncul pendidik yang cerdas. Selanjutnya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran abad 21 tentunya didukung pula oleh desain pembelajaran yang mendukung kompetensi digital pendidik seperti *project based learning, problem based learning* dan *cooperative learning*. Desain pembelajaran tersebut tentunya memberikan peluang pengintegrasian teknologi dalam prosesnya, maka dari itu pendidik wajib memiliki pengetahuan terkait penguasaan konten, penguasaan pedagogis dan penguasaan teknologi atau yang kita kenal dengan istilah TPACK. TPACK didefinisikan sebagai kerangka pengintegrasian teknologi ke dalam proses pembelajaran (Herring et al., 2016). Kompetensi TPACK pula sangat penting untuk kualitas pembelajaran di PAUD (Hartati & Fahrurrozi, 2021). Adapun penerapan praktis misalnya terwujud dalam perancangan perangkat pembelajaran seperti pengembangan perencanaan pembelajaran digital, pengembangan materi/sumber pembelajaran digital, pengembangan media pembelajaran digital, pengembangan model/strategi/metode pembelajaran digital, dan pengembangan evaluasi pembelajaran digital.

Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi atau bahkan dimediasi oleh teknologi tetap harus diperuntukkan bagi kemaslahatan peserta didik dan tentunya memberikan pembelajaran yang bermakna. Pada pendidikan anak usia dini tentu dapat membantu menstimulasi seluruh aspek perkembangan sesuai

dengan tugas-tugas perkembangannya. Merujuk kepada kerucut pengalaman Edgar Dale (1969) pengalaman langsung tetap pengalaman belajar yang paling tinggi, sehingga pengembangan sumber-sumber belajar digital tetap diikuti langsung dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar fisik (Sitepu, 2021). Berdasarkan hal itu, media digital berbasis *game visual novel* yang dikembangkan dalam penelitian ini, tentunya sebagai media untuk menstimulasi perilaku prososial anak usia dini, tetapi untuk sampai ada perubahan perilaku yang berkelanjutan tentunya harus ada interaksi dengan lingkungannya sehingga menjadi *habituation*/pembiasaan dalam kehidupan anak.

Digital berasal dari kata *digitus* artinya jemari berjumlah 10 yang kemudian dilakukan pengolahan data dalam bentuk simbol 1 (satu) dan nol (0). Dua simbol tersebut dirangkai menjadi bentuk koding hingga terwujud sistem perangkat lunak yang direfleksikan melalui perangkat keras input maupun *output device computer* (mesin hitung/mesin pengolah angka) (Gandana, 2019). Sejalan dengan itu, (Kryukov & Gorin, 2017) dan (Ilomäki & Lakkala, 2018) menjelaskan konteks tersebut bukan berarti para pendidik harus menekuni konsep koding secara mendasar dalam digital, tetapi cenderung lebih kearah pengembangan dan pemanfaatan koding yang sudah jadi dalam bentuk aplikasi komputer sebagai media pembangun media pendidikan berbasis digital secara layak untuk anak usia dini.

Selain itu, (Mourlam et al., 2019) menyatakan bahwa pemanfaatan konsep digital sebagai wahana bermain anak menjadikan jauh lebih bermakna dalam perspektif membangun wawasan terkait kehidupan dan jauh lebih efisien dalam menyampaikan informasi maupun fakta yang cenderung sulit ditempuh secara fisik. Konsep digital ini dapat lebih efektif pula dalam menunjukkan objek (memperbesar yang kecil, memperkecil yang besar, mendekatkan yang jauh dan menunjukkan benda yang tersembunyi). Selanjutnya (Nuraina et al., 2018); (Gandana, 2019) dan (Nobre et al, 2019) menjelaskan beberapa jenis media digital untuk anak usia dini yaitu 1) *Digibook* (Buku Digital) berisi cerita bergambar; 2) Aplikasi mewarnai; 3) Video interaktif; 4) Aplikasi mendongeng; dan 5) Aplikasi game interaktif perpaduan digibook, mewarnai, video interaktif

dan mendongeng. Penelitian pendahuluan terkait media digital dipaparsajikan sebagai berikut.

Tabel 1.4 Media Digital yang Dimiliki Sekolah

No	Jenis Media Digital	Temuan
1.	Digibook (Buku Digital)	26,7%
2.	Aplikasi Mewarnai	25,1%
3.	Video Interaktif	53,1%
4.	Aplikasi Mendongeng	15,3%
5.	Aplikasi Game Interaktif	22,6%

Tabel 1.5 Media Digital yang Diperlukan Sekolah

No	Jenis Media Digital	Temuan
1.	Digibook (Buku Digital)	45,1%
2.	Aplikasi Mewarnai	29,8%
3.	Video Interaktif	28,5%
4.	Aplikasi Mendongeng	33,3%
5.	Aplikasi Game Interaktif	67,4%

Sumber : (Nugraha et al., 2022)

Berdasarkan data di atas mendapatkan temuan bahwa media digital yang dimiliki oleh sekolah paling banyak yaitu video interaktif, sementara media digital yang sangat diperlukan oleh sekolah adalah aplikasi game interaktif (perpaduan digibook, mewarnai, video interaktif dan mendongeng). Hal ini tentunya memberikan peluang untuk mengembangkan media digital yang diperlukan sekolah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di anak usia dini.

Penelitian tentang media digital di PAUD dilaksanakan oleh Naughton S. M. et al. (2018) berjudul “*How digital environment in schools might be used to boost social skill developing a conditional augmentation hypothesis.*” Hasilnya lingkungan sekolah berbasis digital sebagai stimulasi pengembangan keterampilan sosial (McNaughton et al., 2018). Penelitian Nobre J. N. P. et al (2019) berjudul “*Quality of interactives media use in early childhood and child development : a multicriteria analysis.*” Penelitian ini mengkaji terkait kualitas

media yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini melalui pengukuran aspek perkembangan anak (Nobre et al, 2019). Penelitian Ruest S. et al (2018) berjudul “*The inverse relationship between digital media exposure and childhood flourishing*”. Penelitian ini mengkaji terkait tindakan pemanfaatan media digital oleh orang tua dalam memfasilitasi bermain anak di rumah (Ruest et al, 2018). Penelitian Nurani et al (2022) berjudul “*Digital media based on Pancasila Values to Stimulate Character Building in Early Childhood*”. Penelitian ini mengkaji tentang media digital berbasis nilai-nilai Pancasila untuk stimulasi pembentukan karakter anak usia dini (Nurani et al, 2022). Fokus penelitian serupa juga dilakukan oleh (Ihmeideh & Alkhaldeh, 2017); (Gerwin et al., 2018); (Nuraina et al., 2018); (Yasbiati et al., 2019); (Nurani & Pratiwi, 2020) (Nurani et al., 2022) dan . Semua penelitian tersebut berfokus kepada media digital sebagai stimulasi perkembangan dan pemanfaatan media digital sebagai alat permainan edukatif. Sementara penelitian ini akan berfokus kepada pengembangan media digital berbasis *visual novel* untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini.

*Visual novel* salah satu genre game yang berfokus pada narasi dan sangat populer dan terkenal berasal dari Jepang (Camingue et al, 2021); (Bruno, 2017); (Emi and Okuda, 2016); (Muntean et al, 2018); (Salazar et al, 2013). *Visual novel* adalah game yang berfokus pada narasi digital yang membutuhkan interaksi dimana pemainnya dapat memengaruhi perkembangan cerita (Camingue et al., 2021). Popularitasnya semakin diperkuat dengan meningkatnya game *visual novel* gratisan seperti Ren'Py (Ciesla, 2019) serta pembuatannya yang mudah dan ramah bagi pemula (Camingue et al, 2021). Karena hal itu kini dapat digunakan oleh kalangan akademisi seperti pendidikan (Lai & Chen, 2021); (Camingue et al., 2020); (Korhonen et al., 2019); (Mawas et al., 2018); (Aliv Faizal, 2017); (Furtado et al., 2018); (Huynh et al., 2017); (Nugroho et al., 2018); (Francisco Lepe Salazar, Tatsuo Nakajima, 2013); (Agusalim, 2012) dan kesehatan (Korhonen & Halonen, 2017); (Yin et al., 2012). Penelitian berbasis *visual novel* diantaranya “*Kinder Learns*” game berbasis *visual novel* dapat stimulasi pengetahuan siswa pra sekolah (Garcia,

2020). Perancangan game berbasis visual novel sebagai media pendidikan anak usia dini (Musfiqon et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu diadakan suatu pengembangan media digital untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini. Media digital yang dikembangkan menjadi media yang digunakan agar anak memahami tentang perilaku prososial dalam rangka perkembangan aspek sosio-emosionalnya. Pengembangan media pembelajaran ini untuk dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di lembaga pendidikannya dan membantu pendidik dalam memanfaatkan media digital untuk pengembangan perilaku prososial peserta didik. Oleh karena itu fokus penelitian ini “Pengembangan Media Digital Berbasis *Game Visual Novel* Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini”

#### **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka fokus penelitian ini adalah mengembangkan media digital android untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini (usia 5 – 6 tahun) di wilayah Jawa Barat. Adapun batasan pengembangan perilaku prososial anak pada aspek menolong, berbagi, kerjasama, bertindak jujur dan berderma. Pengembangan media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pengalihan bentuk dan penggunaan media pendidikan yang semula berbentuk manual/analog/fisik menjadi bentuk aplikasi digital android.

#### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka rumusan masalah penelitiannya sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media digital berbasis *game visual novel* untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini ?
2. Bagaimana kelayakan media digital berbasis *game visual novel* untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini ?
3. Bagaimana efektivitas media digital berbasis *game visual novel* untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Secara sfesifik tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis, mendeskripsikan dan merancang konsep kebutuhan pengembangan media digital berbasis *game visual novel* untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini?
2. Mengukur, menganalisis dan mendeskripsikan nilai kelayakan media digital berbasis *game visual novel* untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini?
3. Mengukur, menganalisis dan mendeskripsikan nilai efektivitas media digital berbasis *game visual novel* untuk stimulasi perilaku prososial anak usia dini?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil pengembangan diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1. Bagi pengembang bermanfaat untuk memberikan saran dan rekomendasi mengenai media digital yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam stimulasi perilaku prososial.
2. Bagi pengelola sekolah menemukan alternatif media pembelajaran berbasis digital yang inovatif dalam stimulasi perilaku prososial anak.
3. Bagi peserta didik bermanfaat untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman belajar tentang perilaku prososial.

#### **F. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)**

Peran media dalam penelitian perilaku prososial diantaranya adalah media televisi, film, musik, video game, storybook, modul digital, dan storytelling digital. Penelitian perilaku prososial dengan media televisi oleh (Udornpim & Singhal, 1999); (Mares, M. L., \$1 Woodard, 2005); (Dumova, 2007); (Mares, 2013); (de Leeuw et al., 2015); dan (Breyer, 2017). Dengan media film dan kartun oleh (Rasit, 2013); (Padilla-Walker et al., 2013) dan (Q. Zhang et al., 2021). Dengan media musik oleh (Ruth, 2017); (Greitemeyer, 2009b); (Greitemeyer, 2009a); (Greitemeyer, 2011); (Jacob et al., 2010); (Böhm et al., 2016) (Epps & Dixon, 2017); (Ruth, 2017). Dengan media video game (Anderson et al., 2010); (Gentile et al., 2009); (Greitemeyer & Osswald, 2009);

(Sestir & Bartholow, 2010); (Greitemeyer & Osswald, 2010); (Greitemeyer & Osswald, 2011); (Greitemeyer et al., 2012); (Whitaker & Bushman, 2012); (Greitemeyer & Mügge, 2014); (Liu et al., 2015); (Amalia et al., 2021). Dengan media lainnya yaitu *storybook pic-pop* (Lestari et al., 2020) dan *storytelling* berbasis media wayang (Carolyn & Ekawati, 2021). untuk melihat *novelty* penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1.6 Kebaruan Penelitian

No	Nama Penulis & Jurnal	Judul	Analisis Penelitian
1.	Gentile, Douglas A., Anderson, Craig A., Yukawa, Shintaro., Ihori, Nobuko., Saleem, Muniba., Ming, Lim Kam., Sakamoto, Akira. (2009). <i>Personality and Social Psychology Bulletin</i> , 35 (6): 752-763.	<i>The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal and experimental studies.</i>	Dampak dari konten game prososial untuk anak SMA yang dilakukan di tiga negara (Singapura, Jepang, AS)(Gentile et al., 2009). Sementara penelitian ini mengembangkan game prososial untuk AUD di Jawa Barat.
2.	Anderson, C.A., A. Shibuya, N. Ihori, E.L. Swing, B.J. Bushman, A. Sakamoto, H.R. Rothstein, and M. Saleem. (2010). <i>Psychological Bulletin</i> 136: 151–73.	<i>Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries.</i>	Paparan video game kekerasan untuk peningkatan perilaku agresif, empati dan perilaku prososial (Anderson et al., 2010). Sementara penelitian ini menstimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat melalui game prososial.
3.	Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2009). <i>Journal of Experimental Social Psychology</i> , 45(4), 896–900.	<i>Prosocial video games reduce aggressive cognitions.</i>	Bermain video game prososial menurunkan kognisi agresif karena bergantung pada konten game yang dimainkan (Greitemeyer & Osswald, 2009). Sementara penelitian ini menstimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat dengan konten game prososial.
4.	Sestir, M. A., & Bartholow, B. D.	<i>Violent and nonviolent video games produce opposing effects</i>	Video game kekerasan dan non-kekerasan menghasilkan efek

<p>(2010). <i>Journal of on aggressive and prosocial Experimental Social Psychology</i>, 46(6), 934–942.</p>	<p>berlawanan pada agresif dan perilaku prososial (Sestir &amp; Bartholow, 2010). Sementara penelitian ini mengembangkan game dengan konten prososial untuk AUD di Jawa Barat.</p>
<p>5. Greitemeyer, T &amp; S. Osswald (2010). <i>Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior. Journal of Personality and Social Psychology</i>, Vol. 98, No. 2, 211–221.</p>	<p>Dampak game prososial terhadap perilaku prososial (Greitemeyer &amp; Osswald, 2010). Sementara penelitian ini mengembangkan game berkonten prososial untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.</p>
<p>6. Greitemeyer, T., &amp; Osswald, S. (2011). <i>Playing prosocial video games increases the accessibility of prosocial thoughts. The Journal of Social Psychology</i>, 151(2), 121–128.</p>	<p>Paparan video game prososial stimulasi aksesibilitas pemikiran prososial. Jadi, tergantung pada konten video gamenya, bermain video game dapat membahayakan tetapi juga dapat menguntungkan hubungan sosial (Greitemeyer &amp; Osswald, 2011). Sementara penelitian ini menstimulasi perilaku prososial untuk AUD di Jawa Barat.</p>
<p>7. Whitaker, J. L., &amp; Bushman, B. J. (2012). <i>“Remain calm. Be kind.” Effects of relaxing video games on aggressive and prosocial behavior. Social Psychological and Personality Science</i>, 3(1), 88–92.</p>	<p>Dampak video game santai untuk perilaku agresif dan prososial (Whitaker &amp; Bushman, 2012). Sementara penelitian ini mengembangkan game prososial untuk AUD di Jawa Barat.</p>
<p>8. Greitemeyer, T., Agthe, M., Turner, R., &amp; Gschwendtner, C. (2012). <i>Acting prosocially reduces retaliation: Effects of prosocial video games on aggressive behavior. European Journal of Social Psychology</i>, 42(2), 235–242.</p>	<p>Dampak video game prososial pada perilaku agresif (Greitemeyer et al., 2012). Sementara penelitian ini menstimulasi perilaku prososial untuk AUD di Jawa Barat.</p>
<p>9. Greitemeyer, T., &amp; Mügge, D. O. (2014). <i>Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play</i> 1-12.</p>	<p>Tinjauan meta analisis terkait dampak permainan game kekerasan dan prososial (Greitemeyer &amp; Mügge, 2014).</p>

		Sementara penelitian ini mengembangkan game prososial untuk menstimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.
10.	Liu, M. D., Niu, Y., B., & Wen, G., H. (2015). <i>The influence of short-time prosocial video games on aggressive behaviors of primary school children.</i> <i>Chinese Journal of Applied Psychology</i> , 22(3), 218–226.	Elektrofisiologi dan bermain video game prososial dapat mengurangi perilaku agresif. (Liu et al., 2015). Sementara penelitian ini mengembangkan game prososial untuk menstimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.
11.	Garcia, M. B. (2020). <i>Kinder Learns: An Educational The international Visual Novel Game as Knowledge journal of Enhancement Tool for Early technologies in Childhood Education learning.</i> Vol. 27, Issue 1	Game digital berbasis visual novel untuk stimulasi pengetahuan anak usia dini (Garcia, 2020). Sementara penelitian ini mengembangkan media digital berbasis game visual novel untuk menstimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.
12.	Camingue, J., Melcer, E.F., Carstensdottir, E. (2020). <i>A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of International Teaching Strategies in Visual Conferences on the Novels Foundations of Digital Games (FDG '20).</i>	Strategi penyajian materi pelajaran melalui visual novel (Camingue et al., 2020). Sementara penelitian ini mengembangkan media digital berbasis game visual novel untuk menstimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.
13.	Lai, K.W.K & Chen, H.J.H. (2021). <i>A comparative study on the effects of a VR and PC visual novel Computer Assisted game on vocabulary learning Language Learning.</i>	Perbandingan pengaruh visual novel VR dan PC pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris (Lai & Chen, 2021). Sementara penelitian ini untuk menstimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.
14.	Øygardslia, K. & Weitze, C. L., & Shin, J. (2020). <i>The Educational Potential of Visual Novel Games: Principles for Design</i>	Prinsip dan desain visual novel untuk pendidikan (Øygardslia et al., 2020) Sementara penelitian ini terkait visual novel untuk jenjang PAUD di Jawa Barat.

<p>15. Chau K. T. &amp; Nasir, N.A.S.B.A. (2021). <i>International Conference on Multimedia and Image Processing Malaysia (ICMIP 2021)</i>,</p>	<p><i>The Effect of A Visual Novel Application on Students' Learning Motivation in Biology for Secondary School in Malaysia</i></p>	<p>Aplikasi visual novel berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Biologi sekolah menengah di Malaysia (Chau &amp; Nasir, 2021). Sementara penelitian ini terkait aplikasi game visual novel untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.</p>
<p>16. Emi, K. &amp; Okuda, S. (2016). <i>IEEE 5th Global Conference on Consumer Electronics</i></p>	<p><i>EPUB-type Visual Novel Gives Us Happy Math : A Prototype of Edutainment Software on Math</i></p>	<p>Visual novel dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan (Emi and Okuda, 2016). Sementara penelitian ini terkait aplikasi game visual novel untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.</p>
<p>17. Shikine, N., Yamanaka, T., Jaccheri, L., Gomez, J., &amp; Hoshino, J. (2018). <i>17th International Conference on Entertainment Computing (ICEC)</i></p>	<p><i>NOVELICA: A Visual Novel System to Make People Forget Their Negative Feelings on Mathematics</i></p>	<p>Visual novel (NOVELICA) dalam mengurangi perasaan negatif terhadap pembelajaran matematika (Shikine et al., 2018). Sementara penelitian ini terkait aplikasi game visual novel untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.</p>
<p>18. Himes, M. (2022). <i>Press Start Vol. 8 Issue 2.</i></p>	<p><i>Visual Novel based education in english leitarature : A Study on Student Engagement</i></p>	<p>Visual novel dalam pembelajaran bahasa inggris (Himes, 2022) Sementara penelitian ini terkait aplikasi game visual novel untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.</p>
<p>19. Putri, A., Aida, N. Z., Putri, R. A., Arrahmah, T. S., &amp; Kusriani, D. (2021). <i>Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021). Advances in Social Science, Education</i></p>	<p><i>A3! Visual Novel Game as an Audio-Visual Media that Motivates Japanese Language Learning</i></p>	<p>Game visual novel dalam memotivasi belajar bahasa jepang (Putri et al., 2021). Sementara penelitian ini terkait aplikasi game visual novel untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.</p>

- 
- |  |  |   |
|--|--|---|
| <b>20.</b> Andrew, J., Henry, S., Yudhisthira, A. N., Arifin, Y., Permai, S. D., (2019). <i>Procedia Computer Science 157 (2019) 353–359</i> | <i>Analyzing the Factors that Influence Learning Experience through Game Based Learning using Visual Novel Game for Learning Pancasila</i> | Game Visual Novel dalam pembelajaran pancasila (Andrew et al., 2019). Sementara penelitian ini terkait aplikasi game visual novel untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat.                       |
| <b>21.</b> Musfiqon., Rante, H., & Basuki, A. (2019). <i>5th International Conference on Education and Technology (ICET)</i>                 | <i>The Role of Paper Prototyping in Designing Visual Novel Game as Learning Media for Children</i>   | Perancangan game visual novel sebagai media pembelajaran anak (Musfiqon et al., 2019). Sementara penelitian ini juga terkait aplikasi game visual novel untuk stimulasi perilaku prososial AUD di Jawa Barat. |
- 

Berdasarkan pemetaan penelitian terdahulu terkait perilaku prososial yang dikaitkan dengan game telah dilakukan, namun dari keseluruhan penelitian tersebut hanya berfokus pada dampak dari game yang dimainkan, belum ada yang melakukan penelitian dan pengembangan berbasis *visual novel*. Adapun untuk penelitian game visual novel dilakukan dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris, pembelajaran Bahasa Jepang, pembelajaran Matematika, pembelajaran Biologi dan pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah menengah, sehingga dapat disimpulkan bahwa kebaruan dari penelitian ini adalah pada variabel media digital android berbasis *game visual novel* untuk stimulasi perilaku prososial di jenjang pendidikan anak usia dini di wilayah Jawa Barat.

### **G. Road Map Penelitian**

*Road map* penelitian ini merupakan bagian dari langkah pencapaian puncak dari payung penelitian yang diangkat dari motto Universitas Negeri Jakarta “*Building Futur Leader*” kemudian diimplementasikan dalam penelitian ini.



**Gambar 1.1 Road Map Penelitian**

(Yasbiati et al., 2018) (Wulandari et al., 2018) (Hartati & Novrika, 2018) (Angela et al., 2019) (Priyanti et al., 2019) (Sari, 2019) (Julia et al., 2020) (Takiddin et al., 2020) (Hartati et al., 2020) (S. M. Sari et al., 2021) (Hartati & Fahrurrozi, 2021) (Nugraha et al., 2022) (Nugraha, 2022) (Jalal, 2022) (Pujiastuti et al., 2022)