

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Pada era revolusi industri ini, menuntut manusia untuk berkembang pesat dalam pengembangan teknologi berbasis digital. Penggunaan teknologi digital dalam segala aspek kehidupan tidak dapat dihindari. Teknologi digital digunakan untuk membantu kehidupan manusia sehari-hari. Manusia menggunakan teknologi digital untuk segala bentuk kegiatan, misalnya memilih moda transportasi, bertransaksi, bermain, berbelanja dan sebagainya. Media digital memberikan kemudahan untuk manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Dunia pendidikan pun tidak luput dari penggunaan teknologi digital.

Di Indonesia penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan saat ini mulai marak digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan pendukung pembelajaran paling penting dalam proses menyampaikan materi pendidikan. Media pembelajaran yang berbasis teknologi digital adalah *e-learning*, video pembelajaran, video grafis, video *games* interaktif dan lain-lain. Contoh penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran adalah penggunaan platform belajar berbasis *online* seperti Ruang Guru, Quipper dan sebagainya. Pada masa pandemik seperti

sekarang ini teknologi digital sangat penting perannya untuk mendukung program belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan adalah video *games*. Video *games* merupakan salah satu kegiatan yang paling menghibur yang disukai oleh individu terutama anak-anak di dunia saat ini.<sup>1</sup> Anak-anak dapat menghabiskan waktu lama untuk bermain video *games*. Menurut artikel *dailymail.co.uk* anak-anak menghabiskan 15 jam perminggu atau rata-rata 2,13 jam per hari untuk bermain video *games*.<sup>2</sup> Hal ini dapat memberikan dampak negatif apabila konten video game tersebut tidak sesuai dengan norma-norma yang ada. Dampak yang paling terlihat adalah dari tingkah laku seseorang. Menurut Deyreh, saat ini banyak orang tua merasa khawatir dengan keberadaan video *games* karena dapat mengaktifkan emosi negatif anak seperti perilaku agresif, kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar dan penarikan diri dari kehidupan bersosial.<sup>3</sup> Video *games* memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Hal ini disebabkan karena konten video game yang banyak beredar berupa konten kekerasan. Kalimat di atas diperkuat oleh Greitemeyer, video *games*

---

<sup>1</sup> Mehmet Nur. Tugluk, Analysis of Multi-user video games in teacher training, *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Elsevier, 2010, hal. 2514

<sup>2</sup> <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-5850109/Children-play-average-15-hours-video-games-week-parents-concerned-violence.html> diakses pada 27 Oktober 2020, pukul 17.14 WIB

<sup>3</sup> Ezat Deyreh, Psychological pathology of computer and video games among elementary students, *Procedia Social and Behavior Sciences*, Elsevier, 2011, hal. 3095

telah mendapatkan popularitas luas dan sebagian besar video terlaris mengandung kekerasan. Konten kekerasan dalam video *games* ini menyebabkan perilaku agresif anak.<sup>4</sup> Seharusnya penggunaan media video *games* dapat membuat aktivitas belajar sambil bermain, sehingga tidak membuat anak merasa belajar. Video *games* yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dasar kepada anak muda sekarang ada di pasaran dan lebih banyak lagi yang sedang dirancang.

Maraknya kasus *bullying* di Indonesia menjadi perhatian khusus masyarakat. Kasus *bullying* ini sering terjadi di kalangan anak-anak, sebagian besar terjadi pada anak-anak sekolah menengah. Tidak menutup kemungkinan *bullying* juga terjadi pada anak sekolah dasar bahkan dari tingkat taman kanak-kanak. Seperti yang terjadi di Kediri, siswa PAUD berusia 4 tahun menjadi korban penganiayaan brutal kakak kelasnya, anak tersebut dihajar habis-habisan di kamar mandi karena berebut kamar mandi.<sup>5</sup> Hal tersebut juga didukung oleh fakta yang diungkapkan oleh Amalia, Akbar dan Nurani bahwa perilaku prososial pada anak usia dini masih rendah berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis di daerah Palembang.<sup>6</sup> Anak usia 4 tahun

---

<sup>4</sup> Tobias Greitemeyer, The spreading impact of playing violent games on aggression, Elsevier Ltd., 2017, hal. 216

<sup>5</sup> <https://nasional.tempo.co/read/807864/siswa-paud-dianiaya-anak-tk-termasuk-kasus-restorasi-justice> diakses pada tanggal 25 Januari 2019 pukul 10.53

<sup>6</sup> Rizki Amalia, Zarina Akbar, Yuliani Nurani, Jurnal Pengembangan Media Game Edukasi *Adventure Cooking* untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Volume 6 Issue 3, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021, hal. 1502

seharusnya sedang belajar bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Anak belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan temannya. Mereka saling membantu dalam situasi-situasi yang menimbulkan tekanan.

Pengalaman anak pada tahun pertama kehidupannya sangat menentukan apakah ia akan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya. Penanaman pendidikan karakter sejak dini merupakan hal yang sangat penting dalam membangun karakter anak sampai mereka dewasa nanti. Di Indonesia terdapat 18 nilai-nilai pendidikan karakter yang wajib diterapkan pada anak usia dini, salah satunya adalah karakter bersahabat. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan karakter bersahabat adalah sikap yang akrab, menyenangkan, dan santun dalam berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.<sup>7</sup> Karakter bersahabat yang ditanamkan kepada anak dapat membantu anak mudah menyesuaikan diri dalam segala situasi dan mengurangi perilaku negatif seperti *bullying*.

Anak usia dini memegang peranan penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat yaitu mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya

---

<sup>7</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Buku Seri Pendidikan Orang Tua: Menumbuhkan KARAKTER BERSAHABAT pada Anak, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016, Hal. 2

mencapai 50% dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai 18 tahun.<sup>8</sup> Oleh karena itu penanaman pendidikan karakter sangat penting pada usia dini, anak dapat menyerap dengan baik apa yang orang dewasa contohkan. Anak dapat belajar mengendalikan emosi melalui penanaman pendidikan karakter. Menurut Hurlock, anak belajar mengendalikan emosi dengan cara *trial dan error*, meniru, mempersamakan diri dan pengkondisian.<sup>9</sup>

Anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar (SD). Anak akan mengalami banyak penyesuaian pada jenjang Sekolah Dasar. Pada usia ini anak seharusnya sudah menunjukkan perilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan dengan spontan dan mau menolong orang lain. Maka dari itu penanaman pendidikan karakter pada usia 5-6 tahun menjadi sangat penting

“Penanaman karakter pada anak usia 5-6 tahun dijabarkan dalam aspek perkembangan nilai moral dan agama, contoh lingkup perkembangan moral kelompok 5–6 tahun yaitu: (1) Menjadi pribadi bersahabat, ramah, dan santun; (2) Memahami jiwa gotong royong; (3) Mencintai persaudaraan dan tanah air; (4) Membiasakan suka bekerja keras; (5) bertanggung jawab dan mandiri; (6) Membiasakan hidup disiplin; (7) Hormat pada orang tua dan guru; (8) Memahami sikap hidup demokratis, cinta, dan

---

<sup>8</sup> Eka Sapti Cahyaningrum, dkk, Jurnal Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan Volume 6 Edisi 2, Yogyakarta, 2017, hal. 209

<sup>9</sup> Elizabeth B. Hurlock, Perkembangan Anak jilid 1, Jakarta: Erlangga, 2016, hal. 214

tanggung jawab pada lingkungan; dan (9) Menjadi pribadi yang jujur dan adil.”<sup>10</sup>

Menjadi pribadi bersahabat, ramah dan santun merupakan salah satu tujuan penanaman pendidikan karakter pada anak usia 5-6 tahun. Pada usia 5-6 tahun anak berkembang dengan sangat pesat. Mereka memiliki karakteristik yang unik. Oleh karena itu pada usia ini sangat tepat untuk menanamkan pendidikan karakter bersahabat.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, peneliti merasa stimulasi karakter bersahabat dalam pendidikan karakter anak dapat dikenalkan melalui media video *game* interaktif. Video *game* interaktif merupakan media yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun yang menyenangkan. Selain itu, video *game* interaktif juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menambah pengetahuan anak. Melalui penggunaan media video *game* interaktif tersebut anak diharapkan dapat memahami tentang karakter bersahabat yang tercermin dalam video *game* interaktif. berdasarkan hal tersebut, peneliti akan membuat penelitian mengenai “Pengembangan Video *Game* Interaktif untuk Menstimulasi Karakter Bersahabat pada Anak Usia 5-6 Tahun”.

---

<sup>10</sup> Kartika Rinaket Adhe, Jurnal Penanaman Karakter Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masyarakat Samin, Surabaya, 2014, hal. 192

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisa masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang didapatkan pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah yang dimaksud karakter bersahabat?
2. Bagaimana cara menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?
3. Apakah media yang tepat untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?
4. Apakah video *games* interaktif dapat menstimulasi karakter bersahabat pada anak usia 5-6 tahun?
5. Bagaimana cara menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?
6. Apakah media yang tepat untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?
7. Apa saja materi yang dapat dikembangkan pada video *games* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?
8. Bagaimana cara mengembangkan video *games* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan video *game* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan video *games* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun?

### D. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil dari analisis masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti memberikan batasan masalah pada ruang lingkup penelitian pengembangan ini yaitu bagaimana cara mengembangkan video *games* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat pada anak usia 5-6 tahun. Video *games* interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video *games* interaktif yang berisi konten positif yang menampilkan karakter bersahabat terhadap sesama. Video *games* interaktif ini nantinya akan berbasis digital yang dapat diakses oleh berbagai instansi seperti guru, orang tua dan sebagainya untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Karakter bersahabat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan

bekerja sama dengan orang lain. Karakter bersahabat ini merupakan salah satu nilai pendidikan karakter dari 18 nilai-nilai pendidikan karakter di Indonesia. Batasan yang digunakan dalam penelitian ini hanya pada karakter bersahabat.

Video *games* interaktif ini nantinya akan dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi karakter bersahabat pada anak usia 5-6 tahun. Anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berada di lingkungan Kelurahan Pondok Kopi.

#### **E. Fokus Pengembangan**

Fokus pengembangan yang dihasilkan berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan yaitu, bagaimana cara mengembangkan produk media berupa video *game* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun.

#### **F. Kegunaan Hasil Pengembangan**

Ada beberapa kegunaan yang dapat dihasilkan dari penelitian pengembangan ini diantaranya adalah:

##### **1. Secara Teoritis**

Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menghasilkan ilmu yang berguna menambah referensi dalam penelitian lain yang

serupa dengan pengembangan video *game* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat anak usia 5-6 tahun.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Anak Usia 5-6 tahun**

Manfaat yang dihasilkan untuk anak khususnya anak usia 5-6 tahun dari penelitian ini adalah anak dapat menstimulasi karakter bersahabat melalui video *games* interaktif yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### **b. Orang Tua**

Bagi para orang tua penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan orang tua tentang pentingnya menstimulasi karakter bersahabat anak sejak dini dan meningkatkan kesadaran orang tua akan penggunaan video *games* dalam pendidikan anak.

### **c. Guru**

Penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi referensi yang dapat digunakan dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran menggunakan media video *games* interaktif untuk menstimulasi karakter bersahabat pada anak usia 5-6 tahun.

**d. Lembaga PAUD**

Bagi lembaga Pendidikan Anak Usia Dini penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan kurikulum untuk Anak Usia Dini di sekolah/lembaga.

**e. Penelitian selanjutnya**

Bagi peneliti pengembangan selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat berguna menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.