

Abstrak

Ramadhan Hadi Saputra, Pengembangan Media Pembelajaran *Ecofam-Monopoly* Terhadap Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak (Berbasis Permainan Edukatif). Skripsi, Jakarta, Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, 2019. Dosen Pembimbing Dr. Shinta Doriza, M. Pd, M.S.E dan Dr. Uswatun Hasanah, M. Si

Pengembangan Media Pembelajaran *Ecofam-Monopoly* Terhadap Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Berbasis Permainan Edukatif. Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengembangkan media pembelajaran *Ecofam-Monopoly*, (2) mengetahui efektivitas media pembelajaran *Ecofam-Monopoly* dan (3) mengetahui peningkatan perilaku peduli lingkungan pada anak setelah menggunakan media pembelajaran *Ecofam-Monopoly*. Metode penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan pendekatan konsep pengembangan ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 3-6 tahun pada Perumahan Bekasi Regensi 1, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Efektivitas media pembelajaran pada aspek materi (91,6%) kategori sangat baik. Efektivitas media pembelajaran terhadap aspek bahasa (83,3%) kategori sangat baik dan Efektivitas media pembelajaran terhadap aspek tampilan media (93,3%) kategori sangat baik. Pada uji T, kelas eksperimen-kontrol didapatkan nilai t hitung $>$ t tabel ($23,504 > 1,699$) dengan sig. 2-tailed sebesar 0,000 sehingga terdapat perbedaan signifikan skor perilaku peduli lingkungan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *gain score* pada kelas eksperimen memiliki rerata skor sebesar 0,6295 atau 62,95 % yang artinya efektivitas kenaikan *gain score* kelas eksperimen adalah sedang.

Kata Kunci: *Ecofam-Monopoly*, Media Pembelajaran, Perilaku Peduli Lingkungan Hidup

Abstract

Ramadhan Hadi Saputra, *Development of Ecofam-Monopoly Learning Media on Character Education for Environmental Care in Children (Based on Educational Games)*. Thesis, Jakarta, Vocational Education Program for Family Welfare, Faculty of Engineering, Jakarta State University, 2019. Supervisor Dr. Shinta Doriza, M. Pd, M.S.E and Dr. Uswatun Hasanah, M. Si

Development of Ecofam-Monopoly Learning Media on Character Education for Environmental Care in Children Based on Educational Games. This study aims: (1) to develop Ecofam-Monopoly learning media, (2) determine the effectiveness of Ecofam-Monopoly learning media and (3) find out the increase in environmental care behavior in children after using Ecofam-Monopoly learning media. This research method is a type of research development or Research and Development (RnD) using the ADDIE concept development approach. The population in this study were children aged 3-6 years at Bekasi Regensi 1, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. The effectiveness of learning media on the material aspects (91.6%) is very high category. The effectiveness of learning media on aspects of language (83.3%) is very high category and the effectiveness of learning media on aspects of media display (93.3%) is very high category. In the T test, the experimental-control class obtained values $t_{\text{arithmic}} > t_{\text{table}}$ ($23.504 > 1,699$) with sig. 2-tailed of 0,000 so that there are significant differences in the scores of environmental care behaviors between the experimental class and the control class. The gain score test in the experimental class has a mean score of 0.6295 or 62.95%, which means the effectiveness of the increase in the gain in the experimental class is moderate.

Keywords: Ecofam-Monopoly, Environmental Awareness, Learning Media.