

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Perumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran	10
2.1.1. Media Pembelajaran	10
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.1.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.1.4. Kriteria Media Pembelajaran	15
2.1.1.5. Prinsip Umum Merancang Media	18
2.1.2. Model Pengembangan Media Pembelajaran	20
2.1.2.1. Pengertian dan Jenis – Jenis Model Pengembangan Pembelajaran	20
2.1.3. Alat Permainan Edukatif	21
2.1.4. Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Hidup	23
2.1.4.1. Pengertian Pendidikan Karakter	23
2.1.4.2. Fungsi Pendidikan Karakter	25
2.1.4.3. Tujuan Pendidikan Karakter	26
2.1.4.4. Sumber Pendidikan Karakter	29
2.1.4.5. Karakter Peduli Lingkungan Hidup	32
2.1.4.6. Tujuan Pendidikan Lingkungan Hidup	33
2.1.4.7. Perilaku Ramah Lingkungan	35
2.1.5. Anak Usia Dini	37
2.1.5.1. Pengertian Anak Usia Dini	37

2.1.5.2.	Karakteristik Anak Usia Dini	37
2.1.5.3.	Perkembangan Psikososial Anak 3-6 Tahun	39
2.2.	Konsep Produk Yang Dikembangkan	44
2.3.	Kerangka Teoritik	45
2.3.1.	Penelitian Yang Relevan	45
2.4.	Rancangan Model Pengembangan	49
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN		51
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.2.	Metode Pengembangan Media Pembelajaran	51
3.2.1.	Tujuan Pengembangan	51
3.2.2.	Metode Pengembangan	52
3.2.3.	Sasaran Media Pembelajaran	53
3.2.4.	Instrumen	54
3.3.	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	62
3.3.1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	63
3.3.2.	Tahap Desain (<i>Design</i>)	64
3.3.3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	66
3.3.4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	67
3.3.5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	69
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	71
3.5.	Teknik Analisis Data	73
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		86
4.1.	Hasil Pengembangan Produk	86
4.1.1.	Tahap Analisis	86
4.1.2.	Tahap Desain	88
4.1.3.	Tahap Pengembangan	90
4.1.4.	Revisi Media Pembelajaran	98
4.1.5.	Tahap Implementasi	101
4.1.6.	Tahap Evaluasi	101
4.2.	Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)	102
4.2.1.	Uji Validasi Media Pembelajaran	102
4.2.2.	Uji Lapangan Operasional Media Pembelajaran	112
4.3.	Efektivitas Produk (Melalui Uji Coba)	117
4.3.1.	Uji Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ecofam-Monopoly</i> terhadap Respon Orangtua	118
4.3.2.	Uji Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ecofam-Monopoly</i> terhadap Perilaku Lingkungan Hidup Pada Anak	132
4.3.2.1.	Uji Validitas	133
4.3.2.2.	Uji Reliabilitas	134

4.3.2.3. Uji Normalitas	134
4.3.2.4. Uji Homogenitas	136
4.3.2.5. Uji Hipotesis/ Uji T- <i>Paired</i>	137
4.3.2.6. Uji <i>Gain Score</i>	141
4.4. Pembahasan	143
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	147
5.1. Kesimpulan	147
5.2. Implikasi	150
5.3. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN	158

Daftar Tabel

Tabel 2.1. Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	31
Tabel 2.2. Analisis Penelitian Relevan	47
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	57
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi dan Bahasa	59
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Lembar/Kuesioner Penilaian Orangtua terhadap Media Pembelajaran <i>Ecofam-Monopoly</i>	61
Tabel 3.4. Kategori Penilaian Kuesioner Perilaku Peduli Lingkungan	62
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Perilaku Peduli Lingkungan	62
Tabel 3.6. Konversi Skor Aktual Menjadi Nilai Kualitatif	75
Tabel 3.7. Kriteria Kelayakan Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran <i>Ecofam- Monopoly</i>	77
Tabel 3.8. Kriteria <i>Normalized Gain</i>	85
Tabel 4.1. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran <i>Ecofam-Monopoly</i>	109
Tabel 4.2. Hasil Nilai Konversi Uji Validitas Skor Aktual	112
Tabel 4.3. Hasil Uji Lapangan Operasional	113
Tabel 4.4. Hasil Uji Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ecofam Monopoly</i> terhadap Respon Orangtua	131
Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Peduli Lingkungan Hidup Anak	133
Tabel 4.6. Hasil Uji Reliabilitas	134
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas	136
Tabel 4.8. Hasil Uji Homogenitas	138
Tabel 4.9. Hasil Uji T <i>Pre test - Post test</i> Kelas Eksperimen	139
Tabel 4.10. Hasil Uji T <i>Pre test - Post test</i> Kelas Kontrol	139
Tabel 4.11. Hasil Uji T <i>Pre test - Post test</i> Kelas Eksperimen-Kontrol	140
Tabel 4.12. Hasil Uji T <i>Paired Sample Test</i>	141
Tabel 4.13. Hasil Uji <i>Gain Score</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	142

Daftar Gambar

Gambar 2.1. Skema Desain Model ADDIE	49
Gambar 3.1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	63
Gambar 4.1. Desain Sketsa Papan Permainan <i>Ecofam-Monopoly</i>	90
Gambar 4.2. Desain Sketsa Kartu Permainan <i>Ecofam-Monopoly</i>	90
Gambar 4.3. Komponen Media Pembelajaran <i>Ecofam-Monopoly</i>	91
Gambar 4.4. Komponen <i>Dummy</i> Papan <i>Ecofam-Monopoly</i> (Kiri) dan Papan Media Pembelajaran <i>Ecofam-Monopoly</i> (Kanan)	92
Gambar 4.5. Komponen Kartu Pengetahuan lingkungan hidup (<i>Ecocard</i>) <i>Ecofam</i> <i>Monopoly</i>	94
Gambar 4.6. Komponen Kartu <i>Rewards and Punishments Ecofam-Monopoly</i> ...	95
Gambar 4.7. Komponen Kartu Karakter <i>Ecofam-Monopoly</i>	95
Gambar 4.8. Komponen Satu Set Tempat Sampah (Kiri) dan Sampah-Sampahan (Kanan)	96
Gambar 4.9. Komponen Dadu Permainan <i>Ecofam-Monopoly</i>	96
Gambar 4.10. Komponen Pion Permainan <i>Ecofam-Monopoly</i>	97
Gambar 4.11. Komponen Satu Set Kalender Bintang dan Stiker Bintang	97
Gambar 4.12. Komponen <i>Packaging</i> Produk <i>Ecofam-Monopoly</i>	98
Gambar 4.13. Papan <i>Ecofam-Monopoly</i> Sebelum Revisi (Kiri) dan Papan <i>Ecofam-</i> <i>Monopoly</i> Setelah Revisi (Kanan)	99
Gambar 4.14. Kartu <i>Rewards</i> Sebelum Revisi (Kiri) dan <i>Kartu Rewards</i> Setelah Revisi (Kanan)	99
Gambar 4.15. Kartu <i>Punishments</i> Sebelum Revisi (Kiri) dan Kartu <i>Punishments</i> Setelah Revisi (Kanan)	100
Gambar 4.16. Kartu Karakter Sebelum Revisi (Kiri) dan Kartu Karakter Setelah Revisi (Kanan)	100
Gambar 4.17. Kartu <i>Ecocard</i> Sebelum Revisi (Kiri) dan Kartu <i>Ecocard</i> Setelah Revisi (Kanan)	101
Gambar 4.18. Grafik Hasil Validasi Aspek Materi	103
Gambar 4.19. Grafik Hasil Validasi Aspek Bahasa	104
Gambar 4.20. Grafik Hasil Validasi Aspek Fisik Media	105
Gambar 4.21. Grafik Hasil Validasi Aspek Fungsi Media	106
Gambar 4.22. Grafik Hasil Validasi Aspek Gambar Media	107
Gambar 4.23. Grafik Hasil Validasi Aspek Warna Media	108
Gambar 4.24. Grafik Hasil Validasi Aspek Tulisan Media	108
Gambar 4.25. Grafik Hasil Uji Efektivitas Terhadap Aspek Materi	118
Gambar 4.26. Grafik Hasil Uji Efektivitas Terhadap Aspek Bahasa	120
Gambar 4.27. Grafik Hasil Uji Efektivitas Terhadap Aspek Fisik Media	122
Gambar 4.28. Grafik Hasil Uji Efektivitas Terhadap Aspek Fungsi Media	124
Gambar 4.29. Grafik Hasil Uji Efektivitas Terhadap Aspek Gambar Media	126

Gambar 4.30. Grafik Hasil Uji Efektivitas Terhadap Aspek Warna Media	127
Gambar 4.31. Grafik Hasil Uji Efektivitas Terhadap Aspek Tulisan Media	129
Gambar 4.32. Grafik Perhitungan <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	137