

**PENGEMBANGAN PERMAINAN “PAPAN PERTANYAAN” UNTUK  
MEMBELAJARKAN KEPEDULIAN SOSIAL (SOCIAL AWARENESS)**

**ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif di Kelurahan Larangan, Kota Tangerang)



Oleh:

**ELVARA ARDHIA REGITA APRIANTO**

**1615160898**

**KARYA INOVATIF**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar

Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : Elvara Ardhia Regita Aprianto  
NIM : 1615160898  
Fakultas/Prodi : FIP / PG. PAUD  
Alamat email : [elvaraardhia@gmail.com](mailto:elvaraardhia@gmail.com)

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 :

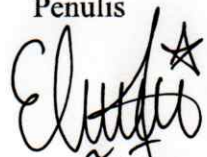
Pengembangan Permainan Papan Pertanyaan untuk Membelajarkan  
Kepedulian Sosial (Social Awareness) Anak Usia 5-6 Tahun

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, 1 Maret 2021

Penulis  
  
( Elvara Ardhia . R.A )  
nama dan tanda tangan

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Permainan Papan Pertanyaan  
untuk Membelajarkan Kepedulian Sosial (*social awareness*) AnakUsia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Elvara Ardhia Regita Aprianto

No. Registrasi : 1615160898

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Tanggal Ujian : 7 Januari 2021

Dosen Pembimbing I





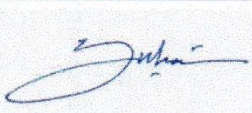

Hikmah, MM, M.Pd  
NIP. 1974112008012005

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Dosen Pembimbing II



Dr. Sofia Hartati, M.Si  
NIP. 196204221998032001

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		18 Februari 2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		18 Februari 2021
Dr. Yuliani, M.Pd (Korprodi/Penguji I)***		2 Februari 2021
Dra. Yudrik Jahja, M.Pd (Penguji II)****		20 Januari 2021

Catatan:

- \* : Dekan FIP
- \*\* : Pembantu Dekan I
- \*\*\* : Ketua Program Studi
- \*\*\*\* : Dosen Penguji/Selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Elvara Ardhia Regita Aprianto

No. Registrasi : 1615160898

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Permainan Papan Pertanyaan untuk Membelajarkan Kepedulian Sosial (*Social Awareness*) Anak Usia 5-6 Tahun”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Mei-November 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



(Elvara Ardhia Regita Aprianto)

**PENGEMBANGAN PERMAINAN “PAPAN PERTANYAAN” UNTUK  
MEMBELAJARKAN KEPEDULIAN SOSIAL (*SOCIAL AWARENESS*)  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh:**

**Elvara Ardhia Regita Aprianto**

**(1615160898)**

**ABSTRAK**

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan untuk Membelajarkan kepedulian sosial anak usia 5-6 tahun. Dengan menggunakan permainan Papan Pertanyaan, diharapkan kepedulian sosial anak dapat berkembang dengan baik.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemetation, dan Evaluation*). Responden dalam penelitian ini berjumlah 4 orang anak usia 5-6 tahun, ahli materi, dan ahli media. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan permainan “Papan Pertanyaan”. Pengumpulan data menggunakan kuisioner skala 1-4 dan wawancara yang dilakukan kepada anak.

Hasil penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemetation, dan Evaluation*). Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh presentase ahli materi yaitu sebesar 77,7% dengan kesimpulan sangat layak dan hasil penliaian yang diberikan oleh ahli media, diperoleh presentase ahli media yaitu sebesar 87,5% dengan kesimpulan sangat layak. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan, permainan Papan Pertanyaan ini Membelajarkan kepedulian sosial anak usia 5-6 tahun dengan mengetahui apa yang dapat anak lakukan apabila berada dalam situasi tertentu.

**Kata Kunci:** Kepedulian Sosial, Permainan Papan Pertanyaan, Anak Usia 5-6 Tahun

**DEVELOPMENT OF A “QUESTIONS BOARD” GAME TO TEACH SOCIAL AWARENESS OF CHILDREN 5-6 YEARS OLD**

**By:**

**Elvara Ardhia Regita Aprianto**

**(1615160898)**

**ABSTRACT**

*The purpose of this development is to produce an interesting learning media that can be used to teach children's social awareness, especially children at the age 5-6 years. By using this "Questions Board" game, It Is hoped that children's social awareness can be developed properly.*

*This research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implemetation, and Evaluation). Respondents in this study were 4 children aged 5-6 years, material experts, and media experts. This research is a research of development game called "Questions Board". Collecting data using a 1-4 scale questionnaire and interviews conducted with children as the participant.*

*The results of this research is by using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Based on the results of the assessment given by the material expert, the percentage of material experts was 77.7% with a very feasible conclusion and the results of the research given by the media expert showed that the percentage of media experts was 87.5% with a very feasible conclusion. Based on the results of the effectiveness test, this Questions Board game teaches social awareness for children aged 5-6 years by knowing what children can do in certain situations.*

**Keywords:** Social Awareness, Questions Board Game, 5-6 Years Old Children

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikah seluruh Rahmat dan nikmat kesehatan baik jasmani maupun rohani sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Sholawat serta salam tak lupa tucurahkan untuk Nabi Muhammad SAW.

Peneliti mengucapkan syukur Alhamdulillah karena dengan segala rahmat yang Allah SWT berikan, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian pengembangan karya inovatif dengan judul “Pengembangan Permainan Papan Pertanyaan untuk Mengembangkan Kepedulian Sosial (*Social Awareness*) Anak Usia 5-6 Tahun”.

Peneliti menyadari dalam pembuatan penulisan skripsi ini terdapat kesalahan dan kesulitan yang dihadapi. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi dalam keberlangsungan pengerjaan penulisan skripsi ini.

Pertama, kepada Ibu Dr. Sofia Hartati Wahyu, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Jakarta, bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

Jakarta, serta Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan izin penelitian dalam proses penyelesaian proposal penelitian.

Kedua, kepada Ibu Hikmah, MM, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan semangat serta bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk memberi kritik dan saran serta arahan terkait penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Ketiga, kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peleniti selama masa perkuliahan berlangsung.

Keempat, kepada seluruh teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang sama-sama memberikan semangat, doa, dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih khusus kepada kedua orangtua yang telah memberikan doa, nasihat, dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Serta kepada adik-adik yang selalu memberikan semangat dan menemani peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Lalu kepada seluruh keluarga besar, yaitu Nenek, Tante, Om, dan Saudara Sepupu yang juga selalu memberikan semangat serta arahan kepada peneliti.



Terakhir, ucapan terima kasih kepada Renaldy Krisna Suryana selaku pasangan peneliti yang telah memberikan waktu dalam menemani peneliti selama proses menyelesaikan penulisan skripsi ini, serta doa dan semangat yang tiada henti kepada peneliti. Terima kasih kepada Vernanda Olivia, teman masa kecil peneliti yang hingga saat ini masih terus memberikan semangat dan doa kepada peneliti.

Semoga apa yang telah peneliti rancang dan tuangkan dalam penelitian ini dapat menjadi manfaat untuk berbagai pihak, khususnya civitas akademika Universitas negeri Jakarta.

Jakarta,

Elvara Ardhia Regita A

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Ruang Lingkup.....	8
D. Fokus Pengembangan.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Fokus Pengembangan.....	12
1. Kajian Kemampuan <i>Social Awareness</i> .....	12
a) Pengertian <i>Social Awareness</i> .....	12
b) Manfaat <i>Social Awareness</i> .....	14
c) Ciri <i>Social Awareness</i> Anak Usia 5-6 Tahun.....	16

d) Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.....	18
2. Kajian Bermain dan Permainan .....	20
a) Pengertian Bermain dan Permainan .....	20
b) Fungsi Bermain dan Permainan .....	21
c) Manfaat Bermain.....	23
d) Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	24
3. Kajian Pengembangan Permainan “Papan Pertanyaan” .....	24
a) Pengertian Permainan Papan Pertanyaan .....	24
b) Karakteristik Permainan Papan Pertanyaan .....	25
c) Langkah-Langkah Permainan Papan Pertanyaan .....	26
d) Tujuan Pembelajaran Permainan Papan Pertanyaan .....	27
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>31</b>
A. Strategi Pengembangan.....	31
1. Tujuan Pengembangan .....	31
2. Metode Pengembangan.....	32
3. Responden .....	32
a) Ahli Materi .....	32
b) Ahli Media .....	33
c) Pengguna.....	33
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
B. Prosedur Pengembangan .....	35
1. Tahap Analisis .....	36

2. Tahap Desain .....	37
3. Tahap Pengembangan.....	38
4. Tahap Implementasi .....	41
5. Tahap Evaluasi.....	41
C. Teknik Evaluasi.....	42
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>45</b>
A. Deskripsi Produk .....	45
1. Nama Produk .....	45
2. Materi.....	45
3. Tujuan Produk.....	48
4. Sasaran Produk .....	49
B. Karakteristik Produk.....	50
1. Papan.....	50
2. Dadu .....	51
3. Pion.....	52
4. Kartu Pertanyaan/Pernyataan .....	52
5. Buku Pedoman.....	53
C. Prosedur Pengembangan .....	54
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	54
2. <i>Design</i> (Desain).....	55
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	57
a) Pengembangan Permainan Papan Pertanyaan .....	58
b) Pengembangan Buku Pedoman .....	63

4. <i>Implementation (Implementasi)</i> .....	64
a) Kegiatan Pembuka .....	65
b) Kegiatan Inti .....	66
c) Kegiatan Penutup .....	67
5. <i>Evaluation (Evaluasi)</i> .....	67
D. Hasil Pengembangan.....	68
1. Hasil Uji Coba Ahli .....	68
2. Hasil Uji Efektivitas.....	73
d) Analisis Hasil Pengembangan .....	75
1. Kelebihan Produk .....	75
2. Kekurangan Produk.....	76
3. Kebermanfaatan Produk Saat Ini .....	76
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	78
A. Kesimpulan .....	78
B. Implikasi .....	79
C. Saran .....	80
1. Bagi Pendidik.....	80
2. Bagi Orangtua.....	80
3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	82
<b>LAMPIRAN</b> .....	85

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Anak Didik.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3. 4 Rancangan Permainan .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3. 5 Skala Likert .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 3. 6 Skala Guttman .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 3. 7 Penilaian Skor Responden.....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4. 1 Kisi-Kisi Materi Kartu .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 2 Alat Pembuatan Papan Pertanyaan.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4. 3 Bahan Pembuatan Papan Pertanyaan.....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 4. 4 Proses Pembuatan Papan Pertanyaan.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4. 5 Proses Pembuatan Dadu.....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4. 6 Proses Pembuatan Pion.....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 4. 7 Proses Pembuatan Kartu .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4. 8 Kegiatan Pembuka.....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 4. 9 Kegiatan Inti .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 4. 10 Kegiatan Penutup .....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 4. 11 Rekapitulasi Ahli Media.....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 4. 12 Penilaian Skor Responden.....</b>	<b>70</b>
<b>Tabel 4. 13 Rekapitulasi Ahli Materi .....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4. 14 Penilaian Skor Responden.....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4. 15 Saran dari Ahli Materi Beserta Tindak Lanjut .....</b>	<b>72</b>

<b>Tabel 4. 16 Data Anak.....</b>	<b>73</b>
<b>Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Seluruh Anak.....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 4. 18 Penilaian Skor Responden.....</b>	<b>74</b>



**DAFTAR BAGAN**

**Bagan 3. 1 Model Pengembangan ADDIE .....36**





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1 Desain Papan Pertanyaan</b> .....	39
<b>Gambar 3. 2 Desain Kartu Perntanyaan dan Pernyataan</b> .....	40
<b>Gambar 3. 3 Desain Dadu</b> .....	40
<b>Gambar 3. 4 Desain Pion</b> .....	40
<b>Gambar 4. 1 Papan Pertanyaan</b> .....	50
<b>Gambar 4. 2 Dadu</b> .....	51
<b>Gambar 4. 3 Pion</b> .....	52
<b>Gambar 4. 4 Kartu Pernyataan dan Pertanyaan</b> .....	52
<b>Gambar 4. 5 Buku Pedoman</b> .....	53
<b>Gambar 4. 6 Desain Papan</b> .....	55
<b>Gambar 4. 7 Desain Kartu</b> .....	55
<b>Gambar 4. 8 Desain Dadu</b> .....	56
<b>Gambar 4. 9 Desain Buku Pedoman</b> .....	56
<b>Gambar 4. 10 Buku Pedoman</b> .....	64