

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLIKA  
(ENKLEK LIPAT CERIA) UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP  
EMPATI DALAM MENCIPTAKAN KELAS RAMAH ANAK USIA  
4-5 TAHUN**



Oleh:

**NADA EKA SYAFITRI**

1105617010

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**KARYA INOVATIF**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelara Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

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

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan ENGLIA (Englek Lipat Ceria) untuk Menumbuhkan Sikap Empati dalam Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5 Tahun  
 Nama Mahasiswa : Nada Eka Syafitri  
 Nomor Registrasi : 1105617010  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Tanggal Ujian : 21 Februari 2022

Pembimbing 1








Dr. Sri Wulan, M. Si  
 NIP. 196908032003122001

Pembimbing 2



Dra. Yudrik Jahja, M. Pd.  
 NIP. 196005141985032002

**Panitia Ujian Skripsi**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd (Penanggung Jawab)*		16 Maret 2022
Dr. Wirda Hanim, M. Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		16 Maret 2022
Dr. Yuliani Nurani, M. Pd (Ketua Penguji)***		14 Maret 2022
Dra. Yasmin Faradiba, M. Pd (Anggota)****		25 Februari 2022
Hikmah, M. Pd, MM (Anggota)****		28 Februari 2022

**Catatan:**

\*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

\*\*Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

\*\*\*Ketua Penguji

\*\*\*\*Dosen Penguji

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKGLIA (ENKLEK LIPAT CERIA)  
UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP EMPATI DALAM MENCIPTAKAN  
KELAS RAMAH ANAK USIA 4-5 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif di Lubang Buaya, Cipayung, Kota Jakarta Timur)

(2022)

Oleh:

**Nada Eka Syafitri**

**ABSTRAK**

Penelitian karya inovatif ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan permainan ENKGLIA untuk menumbuhkan sikap empati dalam menciptakan kelas ramah anak usia 4-5 tahun. Diharapkan permainan ENKGLIA dapat menumbuhkan rasa kepedulian anak terhadap teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. penelitian pengembangan ini menggunakan tahap model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Responden dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun berjumlah 5 orang anak di Lubang Buaya, Cipayung, Kota Jakarta Timur. Penilaian pada penelitian ini menggunakan skala *likert* 1-4 dan penilaian uji coba lapangan menggunakan teknik *one to one*. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media yaitu sebesar 86.7%, hasil penilaian dari ahli materi yaitu sebesar 88.3%, dan hasil uji coba *one to one* yaitu sebesar 92%. Dengan demikian, hasil keseluruhan dari penilaian menyatakan bahwa pengembangan permainan ENKGLIA sangat layak untuk menumbuhkan sikap empati dalam menciptakan kelas ramah anak usia 4-5 tahun.

**Kata kunci:** Penelitian karya inovatif, Permainan Engklek Lipat Ceria, Sikap Empati, Kelas Ramah Anak Usia 4-5 tahun.

**THE DEVELOPMENT OF ENGLIA (ENKLEK LIPAT CERIA) GAME TO  
GROW ATTITUDE OF EMPATHY IN CREATING CHILDREN FRIENDLY  
CLASSES AGED 4-5 YEARS OLD**

*(Study of Innovative Work at Lubang Buaya, Cipayung, East Jakarta City)*

**By:**

**Nada Eka Syafitri**

**ABSTRACT**

*This innovative research work is a development research that aims to develop the ENGLIA game to grow attitude of empathy in creating children friendly classes aged 4-5 years old. It is hoped that the ENGLIA game can foster a child's sense of caring for their peers and the surrounding environment. This development research uses the stages of the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Respondents in this study were children aged 4-5 years totaling 5 children in Lubang Buaya, Cipayung, East Jakarta City. The assessment in this study used a Likert scale of 1-4 and the field trial assessment used the one to one technique. The results of the assessment obtained from media experts are 86.7%, the results of the assessments from material experts are 88.3%, and the results of the one to one trial are 92%. Thus, the overall results of the assessment state that the development of the ENGLIA game is very feasible to cultivate an attitude of empathy in creating child-friendly classes aged 4-5 years old.*

**Keywords:** *Innovative Work Research, Engklek Lipat Ceria Game, Empathy, Child Friendly Class 4-5 years old.*

## PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Nada Eka Syafitri  
No. Registrasi : 1105617010  
Jurusan/Program Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa karya inovatif yang saya buat dengan judul  
"Pengembangan Permainan ENGLIA (Engklek Lipat Ceria) untuk  
Menumbuhkan Sikap Empati dalam Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5  
Tahun" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada 5 Januari 2022 dan 16 Januari 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi karya inovatif yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan 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, 28 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



Nada Eka Syafitri

NIM. 1105617010



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 : Nada Eka Syafitri  
NIM : 1105617010  
Fakultas/Prodi : FIP/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Alamat email : nadaeka.syafitri59@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 ENGKLIA (Engklek Lipat Ceria) untuk Menumbuhkan

Sikap Empati dalam Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5 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, 7 Maret 2022

Penulis

( Nada Eka Syafitri )

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

***Allah knows that is the best for you, and when it's best for you to have it.***

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui”

(QS. Al Baqarah: 216)

Mengucapkan syukur Alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan kepada mama dan papa yang telah ikut berjuang dalam mendukung penyelesaian skripsi ini. Selalu berdoa, memberikan saran, dan selalu memotivasi saya untuk menyelesaikannya.

Saya persembahkan juga untuk adikku bernama Rizki yang sudah memberikan doa dan selalu memberikan *support* untuk saya.

Terima kasih banyak kuucapkan kepada mama dan papa atas perjuangannya untuk saya, serta doa-doa yang dipanjatkan untuk kesuksesan saya sehingga saya bisa sampai dititik sekarang ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian pengembangan ini untuk skripsi sebagai syarat penyelesaian studi program strata-1 di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa, masih adanya kekurangan pada diri peneliti sehingga proposal ini semata-mata bukan hasil dari diri peneliti sendiri. Terdapat dukungan berbagai pihak yang turut membantu peneliti untuk menyelesaikan proposal ini. Dengan demikian peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat, yaitu:

1. Dr.Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan Bidang Pendidikan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
4. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta



5. Hikmah, M. Pd. Selaku Koordinator Penyelesaian Skripsi Program Studi PG PAUD UNJ
6. Dr. Sri Wulan, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, nasehat, dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam pembuatan penelitian karya inovatif ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik.
7. Dra. Yudrik Jahja, M.Pd. selaku Dosen pembimbing 2 dan dosen pembimbing akademik yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, nasehat, dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam pembuatan penelitian karya inovatif ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik.
8. Orang tua dan keluarga yaitu Mama, Papa, dan Adik Rizki yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
9. Teman-teman Holiday Trip yang sudah berjuang bersama-sama untuk mendapatkan gelar sarjana dan selalu memberikan *support* satu sama lain dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Teman-teman Ughtea (Rohima dan Utari), yang selalu kebersamai dalam suka dan duka saat proses menyusun penelitian, saling membantu dan bertukar pikiran, serta memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.

11. Teman-teman Akhwat SCeria yang bersama-sama berjuang untuk meraih gelar sarjana dan memberikan semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.
12. Teman-teman Mahasiswa PG PAUD Angkatan 2017 yang selalu menyemangati peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang terlibat. Semoga Allah memberikan keberkahan atas kebaikan semua pihak yang terlibat untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih ada kekurangan. Dengan demikian peneliti sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bertujuan untuk membangun penelitian ini. Akhir kata peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dan orang lain.

Jakarta, Januari 2022

Nada Eka Syafitri

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Ruang Lingkup.....	10
D. Fokus Pengembangan.....	12
E. Kegunaan Penelitian.....	12
1. Secara Teoritik.....	12
2. Secara Praktis.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Hakikat Bermain dan Permainan.....	15
1. Pengertian Bermain.....	15
2. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	17

3. Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini .....	20
4. Pengertian Permainan .....	22
5. Jenis-jenis Permainan .....	24
6. Permainan Engklek.....	29
B. Hakikat Sikap Empati .....	33
1. Pengertian Sikap Empati .....	33
2. Aspek-aspek Empati.....	37
3. Faktor yang Mempengaruhi Sikap Empati Anak Usia Dini .....	41
4. Karakteristik Sikap Empati Anak Usia 4-5 Tahun .....	44
C. Hakikat Kelas Ramah Anak .....	48
1. Konsep Kelas Ramah Anak.....	48
2. Prinsip Kelas Ramah Anak.....	51
D. Permainan ENGLIA untuk Menumbuhkan Sikap Empati Anak Usia 4-5 Tahun .....	54
1. Pengertian Permainan ENGLIA .....	54
2. Bentuk Permainan ENGLIA .....	56
3. Permainan ENGLIA untuk Menumbuhkan Sikap Empati.....	59
E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	61
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>68</b>
A. Strategi Pengembangan .....	68
1. Tujuan Pengembangan .....	68
2. Metode Pengembangan .....	69
3. Responden .....	70
4. Instrumen.....	71
B. Prosedur Pengembangan .....	78
1. Tahap Analisis .....	79
2. Tahap Desain .....	81
3. Tahap Pengembangan .....	88

4. Tahap Implementasi .....	91
5. Tahap Evaluasi .....	95
C. Teknik Evaluasi .....	96
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>105</b>
A. Deskripsi Produk .....	105
1. Nama Produk .....	105
2. Materi Produk .....	105
3. Tujuan Produk .....	107
4. Sasaran Produk .....	108
B. Karakteristik Produk .....	108
C. Prosedur Pemanfaatan Produk (ADDIE) .....	113
1. Tahap Analisis .....	113
2. Tahap Desain .....	114
3. Tahap Pengembangan .....	123
4. Tahap Implementasi .....	133
5. Tahap Evaluasi .....	148
D. Hasil Pengembangan .....	149
1. Hasil Uji Coba Ahli .....	149
2. Hasil Uji Coba Anak .....	152
E. Analisis Hasil Pengembangan .....	156
1. Hasil Produk Akhir .....	157
2. Manfaat Produk .....	157
3. Kelebihan dan Kekurangan Produk .....	158
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN .....</b>	<b>160</b>
A. Kesimpulan .....	160
B. Implikasi .....	161
C. Saran .....	162

DAFTAR PUSTAKA.....164

LAMPIRAN .....170



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert .....	73
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi.....	73
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media.....	75
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna.....	77
Tabel 3.5 Desain Permainan ENGKLIA .....	82
Tabel 3.6 Bahan dan Alat Membuat Permainan ENGKLIA.....	89
Tabel 3.7 Langkah Membuat Permainan ENGKLIA.....	90
Tabel 3.8 Penilaian Skala Likert .....	98
Tabel 3.9 Kriteria Skor Penilaian .....	99
Tabel 4.1 Desain Kartu dalam Permainan ENGKLIA.....	110
Tabel 4.2 Permainan ENGKLIA Mengoptimalkan Aspek Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun .....	112
Tabel 4.3 Desain Permainan ENGKLIA .....	115
Tabel 4.4 Bahan dan Alat Membuat Permainan ENGKLIA.....	125
Tabel 4.5 Langkah Membuat Permainan ENGKLIA.....	127
Tabel 4.6 Rekapitulasi Ahli Media.....	150
Tabel 4.7 Rekapitulasi Ahli Materi .....	151
Tabel 4.8 Data Anak yang Terlibat .....	153
Tabel 4.9 Daftar Pertanyaan yang Diajukan ke Anak .....	154
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Anak .....	155

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Area Permainan Engklek .....	30
Gambar 2.2 Permainan Engklek dengan bentuk area gunung .....	56
Gambar 2.3 Ilustrasi Permainan Engklek.....	57
Gambar 3.1 Desain Pengembangan Model ADDIE .....	79
Gambar 4.1 Desain Area Permainan ENKGLIA .....	109
Gambar 4.2 Desain <i>Spinner</i> .....	111
Gambar 4.3 Desain Kotak Permainan ENKGLIA.....	112
Gambar 4.4 Cover Buku Pedoman Permainan ENKGLIA .....	123
Gambar 4.5 Buku Pedoman Permainan ENKGLIA.....	133



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Rancangan Karya Inovatif.....	171
Lampiran 2 Hasil Akhir Karya Inovatif.....	179
Lampiran 3 Naskah Cerita dalam Permainan ENGLIA.....	181
Lampiran 4 Permohonan <i>Expert Judgment</i> .....	184
Lampiran 5 Hasil Penilaian Ahli Media.....	186
Lampiran 6 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	190
Lampiran 7 Penilaian Uji Coba pada Anak.....	192
Lampiran 8 Persetujuan Perbaikan Hasil Seminar Proposal.....	202
Lampiran 9 Persetujuan Perbaikan Hasil Sidang Skripsi.....	204
Lampiran 10 Buku Panduan Produk.....	206
Lampiran 11 Dokumentasi Uji Coba Pada Anak.....	233
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup.....	238