

**“EKO WIRA” IMAJINASI BOARD GAME SEBAGAI MEDIA INOVATIF
PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN ANAK USIA 5-6
TAHUN**



Intelligentia - Dignitas

Oleh :

FATIN DIEN NAJIBAH

1105618030

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

**untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapat Gelar Sarjana
Pendidikan**

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul : "Eko Wira" Imajinasi *Board Game* Sebagai Media Inovatif Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia 5-6 Tahun

Nama : Fatin Dien Najibah

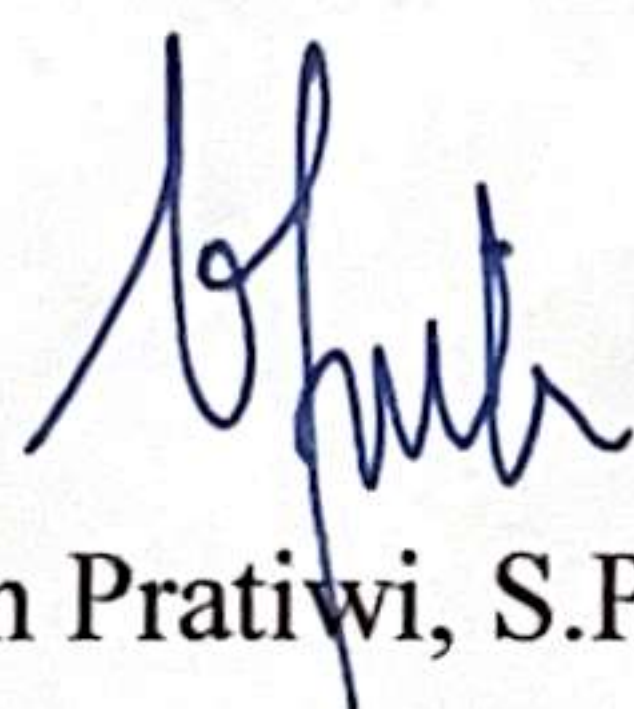
Nomor Registrasi : 1105618030

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 31 Juli 2025

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Niken Pratiwi, S.Pd. M.Pd

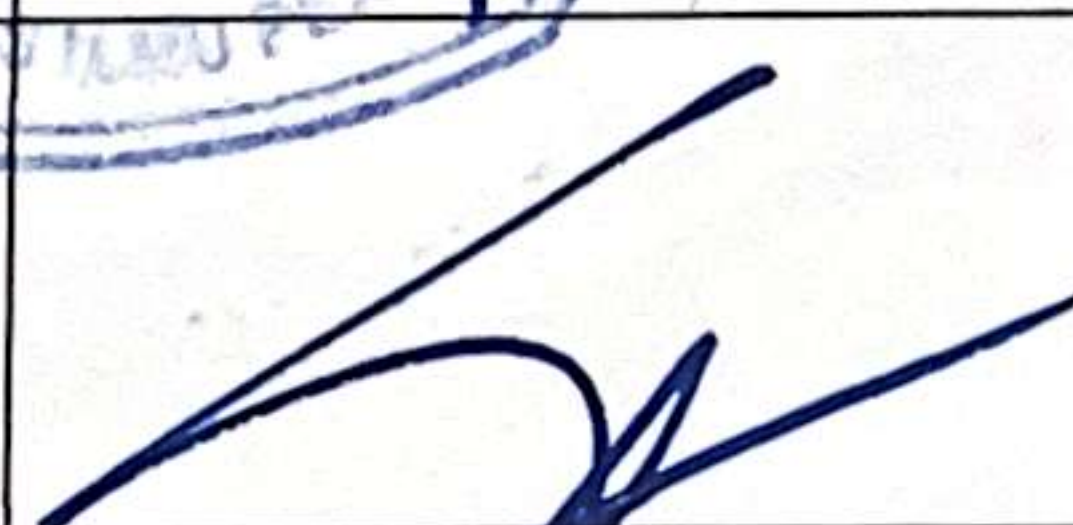
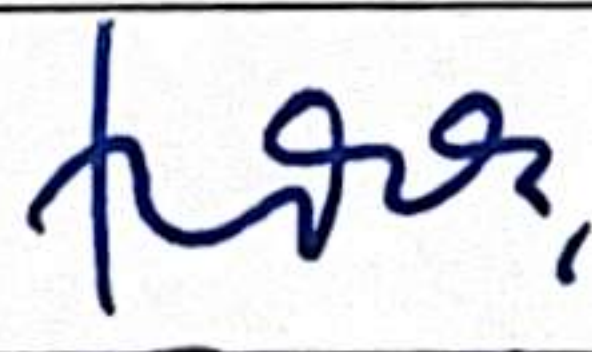
NIP. 198812122019032017



Dr. Nurjannah, SP.,M.Pd.

NIP. 197905302009122002

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		10/9 - 2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		10/9 - 2025
Dr(phil). Sri Indah Pujiastuti, M.Pd. (Ketua Penguji)***		8/8 - 2025
Indah Juniasih, M.Pd. (Anggota)****		11/8 - 2025
Catur Wulandari, M.Pd (Anggota)****		11/8 - 2025

Catatan:

*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

**Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji

**“Eko Wira” Imajinasi *Board Game* Sebagai Media Inovatif Pendidikan
Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia 5-6 Tahun**

(2025)

Fatin Dien Najibah

Abstrak

Perhatian terhadap karakter peduli lingkungan perlu ditanamkan sejak usia dini melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Minimnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi hambatan dalam menanamkan nilai tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) merancang media pembelajaran “Eko Wira” Imajinasi Board Game yang memuat konten karakter peduli lingkungan sesuai tahapan perkembangan anak dan Kurikulum Merdeka; serta (2) mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan validasi ahli, serta analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji coba menunjukkan anak antusias, memahami instruksi, dan mampu mengidentifikasi perilaku peduli lingkungan. Evaluasi guru menunjukkan skor rata-rata 78,12% (layak). Validasi ahli materi (84,375%) dan ahli media (88,64%) menunjukkan kategori “Sangat Layak”. Media ini berkontribusi sebagai sarana pembelajaran berbasis bermain yang efektif untuk pendidikan karakter lingkungan di PAUD.

Kata kunci: *board game*, karakter peduli lingkungan, anak usia dini, media pembelajaran



"The 'Eko Wira' Imaginative Board Game: An Innovative Medium For Character Education In Environmental Care For Children Aged 5–6 Years"

(2025)

Fatin Dien Najibah

Abstract

Environmental care character needs to be instilled from an early age through developmentally appropriate approaches. The lack of innovative and engaging learning media becomes a barrier in promoting this value. This study aims to: (1) design the “Eko Wira” Imagination Board Game as a learning medium containing environmental character content aligned with children's developmental stages and the Merdeka Curriculum; and (2) implement the media for children aged 5–6 years. The research employed the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model. Data were collected through observation, interviews, and expert validation, and analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. Results showed children were enthusiastic, understood instructions, and identified environmentally friendly behaviors. Teacher evaluations scored an average of 78.12% (feasible). Expert validation reached 84.375% (content) and 88.64% (media), categorized as “Highly Feasible”. This media contributes as an effective play-based learning tool for environmental character education in early childhood.

Keywords: board game, environmental character, early childhood, learning media



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Fatin Dien Najibah

No. Registrasi : 1105618030

Program Studi : PG PAUD

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Eko Wira” Imajinasi *Board Game* Sebagai Media Inovatif Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia 5-6 Tahun, adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada Juli 2022 hingga Juli 2025
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 4 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Fatin Dien Najibah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Fatin Dien Najibah
NIM : 1105618030
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / PS PAUD
Alamat email : fatindien28@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

"EKO WIRA" IMAGINASI BOARD GAME SEBAGAI MEDIA INOVATIF
PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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, 30 SEPTEMBER 2023

Penulis

(FATIN DIEN NAJIBAH)
nama dan tanda tangan

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, saya mempersembahkan karya ini untuk ayahanda tercinta, Bapak Jatmiko, atas doa dan dukungan yang tidak pernah berhenti menguatkan saya. Persembahan ini juga saya tujukan kepada almarhumah ibunda, Ibu Murtini, yang kasih sayangnya akan selalu menjadi bagian dari langkah hidup saya. Saya juga menyampaikan terima kasih kepada keluarga besar yang selalu memberi dorongan dan doa, serta sahabat-sahabat yang senantiasa hadir memberikan semangat. Akhirnya, karya ini saya persembahkan untuk almamater saya, Universitas Negeri Jakarta, yang telah menjadi tempat saya belajar, bertumbuh, dan berproses.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Eko Wira” Imajinasi *Board Game* sebagai Media Inovatif Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia 5–6 Tahun ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, peneliti menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Niken Pratiwi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan kepada Dr. Nurjannah, SP., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan; Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Wakil Dekan I; Dr. Sri Wulan, M.Si. selaku Koordinator Program Studi PG-PAUD; dan Niken Pratiwi, S.Pd., M.Pd. selaku Penasehat Akademik, atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama masa studi.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada tim penguji yang telah memberikan banyak masukan dan penguatan ilmiah, yaitu Dr. phil. Sri Indah Pujiastuti, M.Pd. selaku Ketua Penguji, Indah Juniasih, M.Pd. selaku Penguji I, dan Catur Wulandari, M.Pd. selaku Penguji II.

Peneliti menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Ibu Kurniati selaku Kepala Sekolah Murid Merdeka Cilandak, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih yang dalam juga peneliti sampaikan kepada seluruh teman-teman PG PAUD FIP UNJ Angkatan 2018 dan rekan-rekan guru di SMM: Rachi, Nova, Kak Itsna, Kak Lisna, Kak Azna, Hasna, Wangi, Melly, kak Avie, Kak Tiwi, Bu Nina, Kak Febina serta rekan-rekan lainnya yang turut membantu dalam proses uji coba media pembelajaran.

Rasa terima kasih yang tulus peneliti haturkan kepada keluarga tercinta: Almarhum Ibu, Bapak, Dinda, Diah, Osa, Ajib, Hani, dan Anjanny yang selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada para sahabat: Riana, Annisa, Shannay, Sarah, Reekha, Hamda, Kania, dan Indrie atas dukungan moral dan semangat selama proses ini.

Tempat yang memberi kenyamanan pun tak luput dari ucapan terima kasih, khususnya Kopi Mandja Cipete yang menjadi ruang penuh inspirasi, tempat di mana banyak halaman skripsi ini lahir ditemani aroma kopi, kehangatan para barista, dan suasana yang menenangkan selama masa penulisan.

Akhirnya, kepada diri sendiri, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang paling dalam. Terima kasih telah bertahan, bekerja keras, dan tidak menyerah dalam melewati setiap fase yang penuh tantangan ini. Peneliti bangga pada setiap proses yang telah dilalui. Tidak lupa kepada sosok yang hadir dan mendampingi selama proses penyelesaian skripsi ini, Eko, terima kasih atas dukungan yang tak pernah lelah, kehadiran yang menguatkan, dan semangat yang selalu mengalir dalam setiap langkah.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran inovatif untuk pendidikan karakter anak usia dini.

Jakarta, 30 Juli 2025

Peneliti,



Fatin Dien Najibah

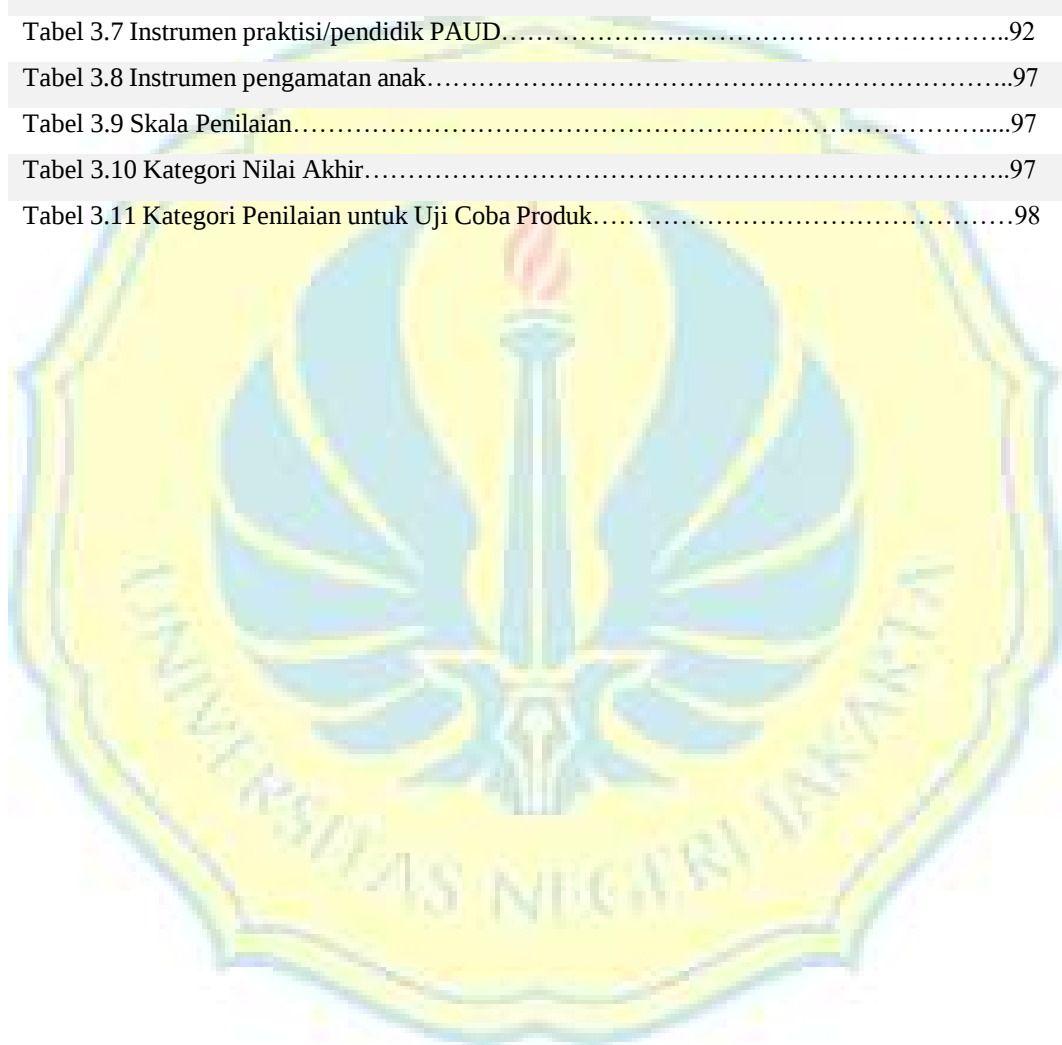
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	ii
Abstrak	iii
Abstract.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	14
PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang.....	14
B. Identifikasi Masalah.....	36
C. Fokus Pengembangan	37
D. Perumusan Masalah	38
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	38
BAB II.....	40
KAJIAN TEORITIK	40
A. Kajian Konsep Produk Yang Akan Dikembangkan	40
C. Hasil Penelitian Yang Relevan	66
D. Kerangka Konsep Pengembangan	68
E. Rancangan Model	70
BAB III.....	74
METODOLOGI PENELITIAN	74
A. Tujuan Penelitian	74
B. Tempat dan Waktu Penelitian	74
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	76
D. Prosedur Pengembangan.....	78
BAB IV.....	110
HASIL PENEITIAN DAN PEMBAHASAN	110
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	110

B. Nama Produk/Model	115
C. Karakteristik Produk	116
D. Pelaksanaan Prosedur Pengembangan	119
a) Tahap Analisis (Analysis)	120
b) Tahap Desain (Design)	122
c) Tahap Pengembangan (Development).....	126
d) Tahap Implementation (Implementasi)	137
e) Tahap Evaluasi (Evaluation)	142
E. Analisis Data.....	146
F. Prosedur Pemanfaatan Produk	154
F. Pembahasan.....	156
G. Keterbatasan Penelitian	159
BAB V	162
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	162
DAFTAR PUSTAKA.....	167
LAMPIRAN.....	174
Lampiran 1. Instrumen Evaluasi Formatif	174
Lampiran 2. Desain Rancangan Model.....	184
Lampiran 3. Hasil Model Fisik Produk.....	187
Lampiran 4. Data Hasil Evaluasi Form.....	190
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	198

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Media <i>Imaginary Board Game : Eco Hero</i>	65
Tabel 3.2 Indikator perkembangan karakter peduli lingkungan anak usia dini.....	73
Tabel 3.3 Skala Penelitian <i>Likert</i>	83
Tabel 3.4 Skala Penelitian Guttman.....	83
Tabel 3.5 Instrumen ahli materi.....	87
Tabel 3.6 Instrumen ahli media.....	89
Tabel 3.7 Instrumen praktisi/pendidik PAUD.....	92
Tabel 3.8 Instrumen pengamatan anak.....	97
Tabel 3.9 Skala Penilaian.....	97
Tabel 3.10 Kategori Nilai Akhir.....	97
Tabel 3.11 Kategori Penilaian untuk Uji Coba Produk.....	98



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan Imaginary Board Game Untuk Stimulasi Karakter Peduli Lingkungan.....	59
Bagan 2.2 Rancangan Model Pengembangan <i>Imaginary Board Game</i> Untuk Stimulasi Karakter Peduli Lingkungan.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pembuatan sketsa awal papan <i>board game</i>	78
Gambar 3.2 Pembuatan desain papan <i>board game</i>	78
Gambar 3.3 Desain tokoh karakter dan komponen token permainan.....	78

