

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MONOPOLI
UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER SOPAN DAN SANTUN ANAK
USIA DINI DI SPS PAUD AL-IKHLAS JAKARTA TIMUR**



PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/ SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Monopoli untuk
Menstimulasi Karakter Sopan dan Santun Anak Usia Dini
di SPS PAUD Al-Ikhlas Jakarta Timur

Nama Mahasiswa : Inka Faraswari

Nomor Registrasi : 1105621037

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : Selasa, 6 Januari 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

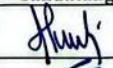
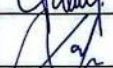
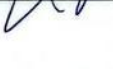


Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
NIP. 196607161990032001



Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi.
NIP. 196504181994032001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggungjawab)*		29/1 - 2026
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D (Wakil Penanggungjawab)**		29/1 - 2026
Dr. Sri Wulan, M.Si (Ketua Penguji)***		27/1 - 2026
Ade Dwi Utami, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Anggota)****		23/1 - 2026
Ajeng Fitri Untariana, M.Pd (Anggota)****		28/1 - 2026

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Inka Faraswari
NIM : 1105621037
Fakultas/Prodi : FIP / Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat email : inkafraswari@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 :

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Monopoli untuk Menstimulasi Karakter
Sopan dan Santun Anak Usia Dini di SES-PAUD Al-Ikhlas Jakarta
Timur.

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, 29 Januari 2016

Penulis

(Inka Faraswari)
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MONOPOLI
UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER SOPAN DAN SANTUN ANAK
USIA DINI DI SPS PAUD AL-IKHLAS JAKARTA TIMUR**

Inka Faraswari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berbasis permainan monopoli, alat permainan edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah monopoli empat kata ajaib guna menstimulasi karakter sopan dan santun khususnya penggunaan empat kata ajaib pada anak usia dini di SPS PAUD Al-Ikhlal Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah enam anak usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui pengamatan dan kuesioner, lalu dianalisis dengan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif. Kuesioner digunakan sebagai alat untuk menguji kelayakan media melalui validasi oleh ahli media, ahli materi serta praktisi PAUD. Hasil validasi menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif Monopoli Empat Kata Ajaib memperoleh skor kelayakan sebesar 94,84% dari ahli media, 90,87% dari ahli materi, dan 90,8% dari praktisi PAUD, dengan kategori sangat layak. Uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87,5% dengan respon positif dari anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif monopoli empat kata ajaib efektif, menarik, dan layak untuk digunakan dalam menstimulasi karakter sopan dan santun anak usia dini. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak dapat membiasakan diri menggunakan empat kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari sehingga nilai-nilai kesopanan dapat tertanam sejak usia dini.

Kata Kunci: alat permainan edukatif, monopoli, karakter sopan santun, empat kata ajaib, anak usia dini.

**DEVELOPMENT OF MONOPOLY EDUCATIONAL GAME TOOLS TO
FOSTER POLITE AND ETHICAL CHARACTER IN EARLY CHILDHOOD
AT SPS PAUD AL-IKHLAS EAST JAKARTA**

Inka Faraswari

ABSTRACT

This study aims to develop an Educational Game Tool based on a monopoly game, namely Monopoly of the Four Magic Words, to stimulate polite and courteous character, particularly the use of the four magic words, among early childhood learners at SPS PAUD Al-Ikhlal, East Jakarta. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were six children aged 5–6 years. Data were collected through observation and questionnaires and analyzed using a mixed-method approach, combining qualitative and quantitative techniques. The questionnaire was used to assess the feasibility of the media through validation by a media expert, a material expert, and an early childhood education practitioner. The validation results indicated that the Monopoly of the Four Magic Words educational game tool obtained a feasibility score of 94.84% from the media expert, 90.87% from the material expert, and 90.8% from the early childhood education practitioner, all categorized as very feasible. The small-group trial showed a feasibility percentage of 87.5% with positive responses from the children. The findings demonstrate that the Monopoly of the Four Magic Words educational game tool is effective, engaging, and appropriate for stimulating polite and courteous character in early childhood. Through enjoyable play activities, children can habituate the use of the four magic words in their daily lives, thereby fostering politeness values from an early age.

Keywords: educational game tool, monopoly, polite character, four magic words, early childhood

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Inka Faraswari
No. Registrasi : 1105621037
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Monopoli untuk Menstimulasi Karakter Sopan dan Santun Anak Usia Dini di SPS PAUD Al-Ikhlas Jakarta Timur"** adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Februari-Desember 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 sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 29 Januari 2026

Yang memuat pernyataan,



Inka Faraswari

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa; fa inna ma’al-usri yusra, inna ma’al-usri yusra”

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra-Hindia)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan sepuh hati kepada kedua orang tua tercinta, atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta pengorbanan yang sering kali tidak terucap namun selalu terasa. Setiap langkah dan pencapaian peneliti tidak pernah lepas dari restu, kesabaran, dan keikhlasan orang tua yang menjadi sumber kekuatan terbesar hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Ucapan terima kasih yang tulus juga peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing serta dosen penguji atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih turut peneliti sampaikan kepada seluruh jajaran dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta atas ilmu, keteladanan, dan pengalaman yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

Terakhir, skripsi ini peneliti persembahkan kepada diri sendiri yang telah berusaha bertahan, belajar, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga setiap proses yang telah dilalui menjadi pengingat bahwa ketekunan, kesabaran dan komitmen pada tanggung jawab akan selalu membawa hasil.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Monopoli untuk Menstimulasi Karakter sopan dan Santun Anak Usia Dini di SPS PAUD Al-Ikhlas Jakarta Timur” dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk melengkapi dan memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras dari peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Sri Wulan, M.Si, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing peneliti dalam penyusunan skripsi ini
5. Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh jajaran Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama perkuliahan.
7. Kepada seluruh warga SPS-PAUD Al-Ikhlas Rawamangun, Jakarta Timur yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.

8. Kepada orang tua tercinta, yang senantiasa telah memberikan do'a, kasih sayang, dukungan moral serta motivasi tanpa henti dalam mendampingi peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran, pengorbanan, serta keikhlasan orang tua dalam mendampingi setiap proses yang peneliti lalui menjadi kekuatan terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada Sahabat terdekat, Safira PW, Unaisah, Zakiyah, Lidia, Marifatul, Riska, Laily, Defina, Safira, Faadiyah, Salma, yang telah memberikan dukungan, semangat serta kebersamaan selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
10. Kepada seluruh teman kelas PG PAUD A atas kebersamaan, kerja sama, dan semangat yang telah menjadi bagian dari perjalanan selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
11. Kepada pihak yang tak mampu disebutkan satu per satu, namun setiap jejak kebaikan, uluran tangan, dan do'a yang tulus yang hadir di sepanjang proses ini adalah bagian penting yang tak tergantikan. Terima kasih atas tawa, nasihat, dan bahu yang menguatkan dalam setiap proses yang penuh tantangan ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya saran dan kritik demi membangun kesempurnaan tulisan ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih.

Jakarta, 22 Desember 2025,

Peneliti,

Inka Faraswari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
ABSTRAK	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Perumusan Masalah	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian	11
BAB II.....	12
KAJIAN TEORITIK.....	12
A. Kajian Konsep dari Produk yang Akan Dikembangkan	12
1. Alat Permainan Edukatif (APE).....	12
2. Media Monopoli.....	25
3. Karakter Sopan Santun.....	32
B. Hasil Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Konsep Pengembangan	48
D. Rancangan Model.....	50
BAB III	52
METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Tujuan Penelitian.....	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	52

C. Pendekatan dan Metode penelitian.....	53
D. Prosedur Pengembangan	55
E. Instrumen Penelitian.....	71
F. Teknik Analisis Data	75
BAB IV	78
HASIL DAN PEMBAHASAN	78
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	78
B. Nama Produk.....	118
C. Karakteristik Produk	120
D. Analisis Data	121
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	128
F. Pembahasan.....	130
G. Keterbatasan Penelitian.....	146
BAB V.....	149
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	149
A. Kesimpulan	149
B. Implikasi.....	150
C. Saran.....	152
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN.....	158

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rentang Tahap dan Waktu Penelitian.....	52
Tabel 3. 2 Rancangan isi kartu pertanyaan dan kartu tantangan	59
Tabel 3. 3 Rancangan Kartu Pertanyaan dan Kartu Tantangan Monopoli	59
Tabel 3. 4 Desain Buku Panduan Monopoli.....	61
Tabel 3. 5 Skala Likert	71
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 3. 7 kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	72
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Media Monopoli untuk Praktisi.....	73
Tabel 3. 9 Instrumen Observasi Perilaku Anak	74
Tabel 3. 10 Penilaian Skala Likert Expert View / Judgement.....	75
Tabel 3. 11 Pedoman Kriteria Penilaian	77
Tabel 4. 1 Rancangan isi kartu pertanyaan dan kartu tantangan	82
Tabel 4. 2 Desain kartu pertanyaan dan kartu tantangan	83
Tabel 4. 3 Buku Panduan Monopoli.....	86
Tabel 4. 4 Rancangan Final Kartu Permainan.....	93
Tabel 4. 5 Kegiatan Uji Coba hari Ke-1 (Rabu, 26 November 2025).....	99
Tabel 4. 6 Kegiatan Uji Coba hari Ke-2 (Kamis, 27 November 2025).....	106
Tabel 4. 7 Kegiatan Uji Coba Hari Ke-3 (Jumat, 28 November 2025).....	111
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi	122
Tabel 4. 9 Kategori Kelayakan/Kesesuaian Materi.....	122
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media	123
Tabel 4. 11 Kategori Kelayakan/Kesesuaian Media	124
Tabel 4. 12 Persentase Keseluruhan Penilaian Anak	125
Tabel 4. 13 Kategori kelayakan/Kesesuaian Media	126
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Penilaian Praktisi PAUD	127
Tabel 4. 15 Kategori Kelayakan/Kesesuaian Media	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Data Pra Penelitian	6
Gambar 1. 2	Hasil Observasi dan Wawancara Pendidik	7
Gambar 2. 1	Kerangka Konsep Pengembangan	48
Gambar 2. 2	Rancangan Model Pengembangan.....	50
Gambar 3. 1	Model Pengembangan ADDIE	54
Gambar 3. 2	Rancangan papan monopoli.....	58
Gambar 4. 1	Dadu.....	81
Gambar 4. 2	Papan Monopoli.....	82
Gambar 4. 3	Catatan Perbaikan Ahli Materi.....	91
Gambar 4. 4	Catatan Perbaikan Ahli Media	92
Gambar 4. 5	Perbaikan Buku Panduan.....	97
Gambar 4. 6	Kotak Monopoli.....	119
Gambar 4. 7	Kartu Pertanyaan	119
Gambar 4. 8	Kartu Tantangan.....	120
Gambar 4. 9	Kotak Finish.....	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Evaluasi Formatif	158
Lampiran 2. Desain Rancangan Model	169
Lampiran 3. Hasil Model Fisik (Produk)	181
Lampiran 4. Data Hasil Evaluasi Formatif.....	184
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	186
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup.....	187

