

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS PERMAINAN KEJAR SAMPAH UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN
ANAK DI TK NEGERI SE- KABUPATEN REMBANG**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2022**

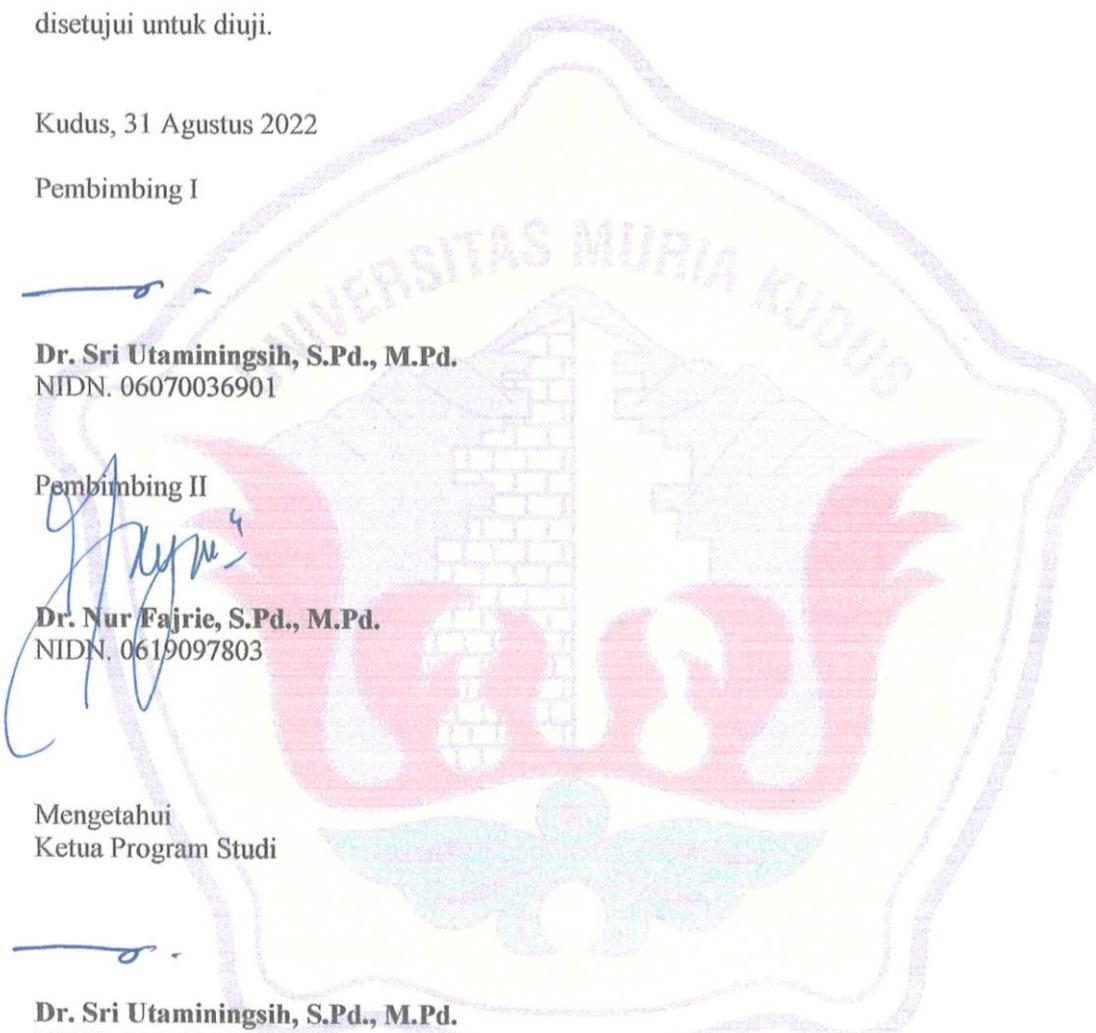


HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

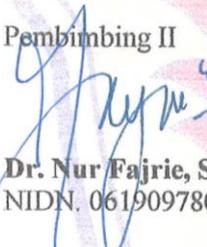
Tesis oleh Romzah (NIM 202003052) dengan judul Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Permainan Kejar Sampah Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Anak di TK Negeri Se- Kabupaten Rembang, telah diseminarkan dan dipertahankan di depan Tim Pengudi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan. Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 31 Agustus 2022

Pembimbing I


Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 06070036901

Pembimbing II


Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619097803

Mengetahui
Ketua Program Studi


Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0607036901

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis oleh Romzah (NIM 202003052) dengan judul Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Permainan Kejar Sampah Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Anak di TK Negeri Se- Kabupaten Rembang, telah diseminarkan dan dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan. Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 31 Agustus 2022

Tim Penguji



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

UNTUK MENJADI LEBIH BAIK MEMBUTUHKAN PERJUANGAN DAN PENGORBANAN

PERSEMBAHAN:

Tesis ini saya persembahkan kepada:

1. Suami dan anakku yang selalu terus menerus memberikan suport tanpa kenal lelah
2. Pembimbing yang sudah meluangkan waktu tenaga dan pikirannya dalam membimbing dan memberi arahan kepada peneliti sehingga tesis ini bisa selesai.
3. Teman-teman seperjuangan di pascasarjana Universitas Muria Kudus dan rekan-rekan kerja yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga doa dan suport yang diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari ALLAH SWT.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun Tesis ini, dan dengan petunjuk-petunjuk-Nya penulis mampu menyelesaikannya. Shalawat serta salam semoga terlimpah selalu kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya dan seluruh umat yang meyakini kebenarannya.

Kemudian dengan terselesainya penulisan Tesis ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan berpartisipasi, khususnya kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. Rektor Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus yang telah memberikan ijin belajar kepada peneliti dalam program pascasarjana.
2. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd Ka.Prodi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus sekaligus pembimbing I yang dengan ikhlas telah banyak mengarahkan dan membantu dalam penulisan Tesis ini.
3. Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing II yang dengan ikhlas telah banyak mengarahkan dan membantu dalam penulisan Tesis ini.
4. Dosen Pascasarjana Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus yang banyak memberikan inspirasi kepada penulis untuk berkarya lebih maksimal.
5. Teman-teman mahasiswa pascasarjana Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus.
6. Semua pihak yang telah banyak membantu atas terselesainya Tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Kepada mereka semua, Penulis tidak dapat memberikan apa-apa selain ucap rasa terima kasih yang tulus dengan diiringi do'a semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya balasan.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulis tesis ini masih sangat jauh dari sempurna. Namun demikian penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat dan bernilai kontribusi untuk dunia para civitas akademika, bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Kudus, 26 Maret 2022
Penulis



ABSTRAK

Romzah, 2022. Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Permainan Kejar Sampah Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Anak Di TK Negeri Sekabupaten Rembang

Tujuan penelitian ini (1) Menganalisis rencana pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Interaktif Permainan Kejar Sampah untuk menumbuhkan nilai peduli lingkungan anak di TK Negeri Se-Kabupaten Rembang, (2) Menganalisis desain pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Interaktif Permainan Kejar Sampah untuk menumbuhkan nilai peduli lingkungan anak TK Negeri Se-kabupaten Rembang, (3) Menganalisis efektifitas pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Interaktif Permainan Kejar Sampah untuk menumbuhkan nilai peduli lingkungan anak di TK Negeri Se-Kabupaten Rembang.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode *mix-methode* dengan jenis varian *exploratory*. Adapun Jenis penelitian menggunakan penelitian *Reseach and Development* (R & D) yang terdapat 10 langkah; *Reasearch and Information Collecting* (Mengumpulkan Informasi), *Planning*,(perencanaan) *Develop Preliminary Form of Product ,Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Fied Testing, Operational Product Revision Operational Field Testing, Product Revision, Dessimination and Implementation*. Sedangkan Populasi penelitian yaitu anak TK Negeri se-kabupaten Rembang. Teknik pengumpulan data dengan *purposive sampling*. Adapun data yang dipergunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen dalam penelitian ini adalah hasil wawancara/observasi, angket, tes, juga instrument validasi produk. Uji Analisis data yang dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata antara kedua sampel dengan menggunakan uji-t.

Adapun hasil penelitian pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat mengurangi kerusakan lingkungan akibat dari kebiasaan yang kurang baik yaitu membuang sampah secara sembarangan . Hasil penelitian pengembangan bahan ajar ini dapat mengurangi kerusakan lingkungan akibat kebiasaan membuang sampah sembarangan yang selama ini masih menjadi permasalahan yang belum terselesaikan dan juga dapat menumbuhkan karakter kepedulian lingkungan pada anak sejak dini.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital Interaktif, Peduli Lingkungan, Permainan Kejar Sampah.

ABSTRACT

Romzah, 2022. *Development of Interactive Digital Teaching Materials Based on the Trash Game to Grow Environmentally Concerned Characters in Children's Kindergartens in Rembang Regency.*

The aims of this study were to (1) analyze the plan for developing interactive digital-based teaching materials for the game chasing trash to foster the value of caring for the environment in children at State Kindergartens throughout Rembang Regency, (2) analyzing the design for developing interactive digital-based teaching materials for chasing trash games to foster values. care for the environment of children in State Kindergartens throughout Rembang Regency, (3) Analyzing the effectiveness of developing interactive digital-based teaching materials for the Pursuit of Garbage Game to foster the value of caring for the environment in children in State Kindergartens throughout Rembang Regency.

This study uses a mix-method approach with exploratory variants. The type of research used is applied research with the Research and Development (R&D) method which includes 10 steps; Research and Information Collecting, planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision, Dissemination and Implementation. The population is State Kindergarten students in Rembang Regency. Sampling technique with purposive sampling. The data used are quantitative data and qualitative data. The research instruments were interviews/observations, questionnaires, tests, and product validation instruments. Data analysis was conducted to see the average difference between the two samples using the t-test.

The results of this research development of teaching materials can reduce environmental damage due to the habit of littering which is still an unresolved problem and can also foster the character of environmental care in children from an early age.

Keywords: *Interactive Digital Teaching Materials, Environmental Care, Trash Pursuit Game.*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Cakupan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk	10
BAB II.TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Teori Belajar Behavioristik	12
2.1.2 Psikologi Anak Usia Dini]	14
2.1.3 Literasi	15
2.1.4 MediaE- Story Book.....	14
2.1.5 Pembiasaan Hidup Sehat	24
2.1.6 Pembelajaran Kolaboratif	28
2.1.7 Pendidikan Keluarga.....	30
2.2 Penelitian Sebelumnya	31

2.3 Kerangka Berpikir.....	33
2.4 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	36
3.2 Prosedur Penelitian	36
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	39
3.4 Sumber dan Jenis Data.....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Instrumen Penelitian.....	42
3.7 Uji Instrumen.....	48
3.8 Analisa Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	56
4.2. Perencanaan dan Pengumpulan Data.....	72
4.3. Desain Produk Awal	76
4.4. Validasi Produk	90
4.5. Revisi Produk I	98
4.6. Uji Coba Terbatas.....	99
4.7. Revisi Produk II.....	100
4.8. Uji Coba Lapangan	100
4.9. Penyempurnaan Produk Akhir	113
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	116
5.2 Saran	117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi – Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3.3	Kisi - Kisi angket Orang tua,murid ,Guru.....	43
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	44
Tabel 3.5	Pedoman wawancara siswa.....	44
Tabel 3.6	Kisi - Kisi Pedoman wawancara Guru.....	45
Tabel 3.7	Kisi- Kisi Pedoman wawancara Orang Tua.....	45
Tabel 3.8	Kisi –Kisi Pembelajaran	46
Tabel 3.9	Kisi – Kisi Respon Anak	46
Tabel 3.10	Kisi- Kisi Instumen Pengamatan Guru	47
Tabel 3.11	Kisi – Kisi Observasi terhadap Orang Tua.....	47
Tabel 3.12	Kisi – Kisi Observasi terhadap Siswa	48
Tabel 3.13	Kriteria Aspek Respon Peserta Didik dan Guru	49
Tabel 3.14	Analisis Data.....	52
Tabel 4.1	Kurikulum dan Indikator yang digunakan	58
Tabel 4.2	Interval Skor dengan Kategori Skala 4	91
Tabel 4.3	Interval Skor dengan Kategori Skala 4	92
Tabel 4.4	Interval Skor dengan Kategori Skala 5	93
Tabel 4.5	Penilaian Validator Ahli Materi 1.....	94
Tabel 4.6	Penilaian Validator Ahli Materi 2	95
Tabel 4.7	Interval Skor dengan Kategori Skala 5.....	96
Tabel 4.8	Penilaian Validator Ahli Bahasa 1	97
Tabel 4.9	Penilaian Validator Ahli Bahasa 2.....	98
Tabel 4.10	Rekapitulasi Unjuk Kerja Uji lapangan	99
Tabel 4.11	Hasil Uji Coba Produk	101
Tabel 4.12	Statistik Deskriptif Pembiasaan Perilaku hidup bersih dan sehat Anak TK N Pembina Pamotan (Eksperimen).....	103
Tabel 4.13	Klasifikasi Pembiasaan PerilakuHidupBersih dan Sehat.....	103
Tabel 4.14	Pembiasaan Perilaku hidup bersih dan sehat Anak TK N Pembina Pamotan (Eksperimen).....	104

Tabel 4.15	Statistik Deskriptif Pembiasaan Perilaku hidup bersih dan sehat Anak TK N Pembina Pancur (Kontrol).....	106
Tabel 4.16	Pembiasaan Perilaku hidup bersih dan sehat Anak TK N Pembina Pancur kontrol).....	106
Tabel 4.17	Rekapitulasi Pembiasaan Perilaku hidup bersih dan sehat Anak TK N Pembina Pancur (Kontrol) (Posttest).....	107
Tabel 4.18	Uji Normalitas	109
Tabel 4.19	Hasil Uji Homoginitas.....	109
Tabel 4.20	Hasil Uji Coba Tes Paired Sampel	110
Tabel 4.21	Rekapitulasi Paired Sampel Testing	111
Tabel 4.22	Kriteria Perhitungan Indeks	112
Tabel 4.23	Hasil Perhitungan Indeks Gain di TK N Pembina Pamotan eksperimen.....	112
Tabel 4.24	Hasil Perhitungan Indeks Gain di TK N Pembina Pancur Kontrol	113
Tabel 4.25	Rekapitulasi Pembiasaan Perilaku hidup bersih dan sehat Anak	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1	Desain Penelitian	39
Gambar 4.1	Foto TK Negeri Pembina Pamotan	56
Gambar 4.2	Foto TK Negeri Pembina Pancur	57
Gambar 4.3	Cerita tentang Kegiatan menggosok gigi	59
Gambar 4.4	Cerita tentang membuang sampah pada tempatnya	60
Gambar 4.5	Cerita tentang makan makanan bergizi	61
Gambar 4.6	Aktifitas Anak Makan Bersama	62
Gambar 4.7	Aktifitas anak membuang sampah sembarangan	63
Gambar 4.8	Aktifitas Anak Setelah Kegiatan Menggosok Gigi	64
Gambar 4.9	Kegiatan Belajar Mengajar.....	65
Gambar 4.10	Wawancara terhadap Kepala TK N Pembina Pamotan.....	66
Gambar 4.11	Wawancara bersama TK Negeri Pembina Pancur	68
Gambar 4.12	Wawancara bersama Guru TK Negeri Pembina Pamotan	69
Gambar 4.13	Wawancara dengan Guru TK Negeri Pembina Pancur.....	70
Gambar 4.14	Foto wawancara dengan Orang Tua Murid.....	72
Gambar 4.15	Bagan desain pengembangan media <i>E-Story Book</i> Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	73
Gambar 4.16	Grafik Hasil Uji Coba Lapangan	102
Gambar 4.17	Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa TK Negeri Kabupaten Rembang	108
Gambar 4.18	Hasil Perhitungan Indeks Gain Ekperiment dan Kontrol	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman wawancara anak	123
Lampiran 2	Pedoman Wawancara Guru	124
Lampiran 3	Pedoman Wawancara Kebutuhan Media Pembelajaran	125
Lampiran 4	Pedoman Angket	126
Lampiran 5	Pedoman Observasi Kebutuhan Media pembelajaran	127
Lampiran 6	Pedoman Tes Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat	129
Lampiran 7	Hasil Validasi Ahli Media 1	130
Lampiran 8	Hasil Validasi Ahli Media 2.....	135
Lampiran 9	Hasil Validasi Ahli Materi 1	140
Lampiran 10	Hasil Validasi Ahli Materi 2	142
Lampiran 11	Hasil Validasi Ahli Bahasa 1	144
Lampiran 12	Hasil Validasi Ahli Bahasa 2	146
Lampiran 13	Nilai Pretes Pembiasaan PHBS TK Negeri Pembina Pamotan	148
Lampiran 14	Nilai postest Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat TK Negeri Pembina Pamotan.....	149
Lampiran 15	Nilai postest Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat TK Negeri Pembina Pancur	150
Lampiran 16	Nilai postest Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat TK Negeri Pembina Pancur	151
Lampiran 17	Statistik Deskriptif kelas Eksperimen	152
Lampiran 18	Uji Normalitas	154
Lampiran 19	Uji Homogenitas	163
Lampiran 20	Nilai N –Gain kelas eksperimen	169
Lampiran 21	Nilai N –Gain kelas kontrol.....	170
Lampiran 22	Praktek Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan <i>e-story book</i>	171
Lampiran 23	Praktek Pembelajaran pada kelas kontrol tidak menggunakan <i>e-story book</i>	172
Lampiran 24	Penyerahan surat keterangan telah meneliti	173
Lampiran 25	Surat Keterangan Telah meneliti dari TK Negeri Pembina Pancur.....	174

Lampiran 26 Praktek Pembelajaran Waktu anakmenggunakan <i>e-story book</i>	175
Lampiran 27 Biografi	176

