

**PENGEMBANGAN PERMAINAN PENTURI (*PENTA CULTURE*
INDONESIA) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif di TKIB Nurul Iman, Pramuka Sari, Jakarta Pusat)



Disusun Oleh:

FILDZAH RAHMAH

1615163415

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2021**

PENGEMBANGAN PERMAINAN PENTURI (*PENTA CULTURE INDONESIA*) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA ANAK USIA 5-6 TAHUN
(Studi Karya Inovatif di TKIB Nurul Iman, Pramuka Sari, Jakarta Pusat)

2021

Fildzah Rahmah

ABSTRAK

Dalam kehidupan di Indonesia yang beragam budaya, pengenalan mengenai pengetahuan kebudayaan untuk anak usia dini menjadi penting. Salah satu usaha untuk mengenalkan budaya pada anak yaitu melalui pendidikan, Kurangnya pengetahuan budaya akan menjadikan warga negara yang krisis identitas. Maka dari itu dibutuhkan kemampuan literasi budaya yang distimulasi sejak dini. Literasi budaya yang dimaksud merupakan kemampuan seseorang untuk mengeksplorasi informasi mengenai budaya serta memahaminya. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya pada anak usia 5- 6 tahun serta membantu guru dan orang tua untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis bermain terkhusus media untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya anak. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di TKIB Nurul Iman, Pramuka Sari, Jakarta Pusat. Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media selaku *expert judgement* dan 4 orang anak berusia 5-6 tahun. Objek penelitian ini adalah media permainan yang disebut Permainan *Penta Culture Indonesia* (PENTURI). Berdasarkan uji coba dengan ahli media permainan PENTURI masuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh sebesar 87,5%, sedangkan penilaian yang didapat saat wawancara dengan anak yaitu 90%, maka permainan ini masuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan perolehan nilai yang didapat setelah melakukan uji coba maka permainan PENTURI sangat layak dijadikan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Kemampuan literasi budaya, Permainan *Penta Culture Indonesia* (PENTURI), anak usia 5-6 tahun

THE DEVELOPMENT OF THE GAME PENTURI (*PENTA CULTURE INDONESIA*) TO STIMULATE CULTURAL LITERACY ABILITIES OF CHILDREN AGE 5-6 YEARS OLD

(Study of Innovative Work at TKIB Nurul Iman, Pramuka Sari, Central Jakarta)

2021

Fildzah Rahmah

ABSTRACT

In life in culturally diverse Indonesia, the introduction of cultural knowledge for early childhood is important. One of the efforts to introduce culture to children is through education. Lack of cultural knowledge has made the nation's identity crisis owned by citizens. Therefore, it requires cultural literacy skills that are stimulate early on. Cultural literacy is a person's ability to explore information about culture and understand it. This study aims to stimulate cultural literacy skills in children aged 5-6 years and to help teachers and parents innovate in developing play-based learning media, especially media to stimulate children's cultural literacy skills. This study uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE development model. This research was conducted at TKIB Nurul Iman, Pramuka Sari, Central Jakarta. The subjects of this study were material experts and media experts as judgmental experts and 4 children aged 5-6 years. The object of this research is a game media called the Indonesian Penta Culture Game (PENTURI). Based on trials with game media experts, PENTURI is in the very category like with a percentage obtained of 87.5%, while the assessment obtained during interviews with children is 90%, then this game falls into the very feasible category. Based on the value obtained after conducting the trial, the PENTURI game is very feasible to be used as a game that can be used to stimulate cultural literacy skills in children aged 5-6 years.

Keywords: Cultural literacy skills, Game of Penta Culture Indonesia (PENTURI), children aged 5-6 years

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

JUDUL : Pengembangan Permainan PENTURI (*Penta Culture Indonesia*) Untuk
Menstimulasi Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun

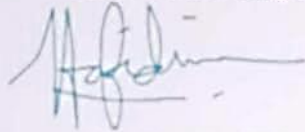
Nama Mahasiswa : Fildzah Rahmah

Nomor Registrasi : 1615163415

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Sidang Skripsi : 08 Januari 2021

Dosen Pembimbing I



Dr. Hapidin, M.Pd
NIP.196412061991031002

Dosen Pembimbing II



Dra. Nurbiana Dhieni, M.Psi
NIP.196504181994032001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		17 Februari 2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		17 Februari 2021
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		15 Februari 2021
Hikmah, M.Pd, MM (Dosen Penguji I)		26 Januari 2021
Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd (Dosen Penguji II)		18 Januari 2021

Catatan:

- * : Dekan FIP
- ** : Pembantu Dekan I
- *** : Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Fildzah Rahmah

No. Registrasi : 1615163415

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Permainan PENTURI (*Penta Culture Indonesia*) untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Februari – Desember 2020.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulisan orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 17 Desember 2020

Yang membuat pernyataan,




Fildzah Rahmah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

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 : Fildzah Rahmah
NIM : 1615163415
Fakultas/Prodi : FIP / P6 PA4D
Alamat email : fildza.rmh@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 PENTURI (Penta Culture Indonesia) untuk
Mestimulasi Kemampuan Literasi Budaya 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, 04 Maret 2021

Penulis

(Fildzah Rahmah)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan berkat serta hidayah-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru pendidikan anak usia dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Sholawat serta salam tak lupa dipanjatkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dengan segala rahmat, kasih sayang, serta kemudahan yang diberikan Allah SWT kepada peneliti. Maka, peneliti mengucapkan syukur Alhamdulillah karena akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian pengembangan karya inovatif dengan judul **“Pengembangan Permainan PENTURI (*Penta Culture Indonesia*) untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun”**.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tentunya terdapat beberapa hambatan yang menghadang peneliti untuk menyelesaikan penulisan, terkhusus skripsi ini ditulis seiring dengan adanya pandemi Covid-19 yang menyebar cepat di Indonesia, sehingga memberikan tantangan baru dalam penyelesaian yang sebagian besar ditulis di rumah. Namun, berkat bantuan serta dukungan dari berbagai pihak yang memberikan bimbingan dan motivasi, maka peneliti dapat melewati segala hambatan tersebut dengan baik. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak.

Pertama, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, serta Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan izin penelitian dalam proses penyelesaian skripsi, serta Ibu Hikmah, MM, M.Pd selaku Koordinator Penyelesaian Studi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Kedua, Bapak Dr. Hapidin M.Pd selaku dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan arahan, bimbingan, masukan serta dukungan yang menjadi salah satu motivasi peneliti dalam penyelesaian penulisan skripsi ini serta Ibu Dra. Nurbiana Dhieni M.Psi selaku dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan arahan, bimbingan, masukan serta dukungan yang menjadi salah satu motivasi peneliti dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Ketiga, kepada para dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama perkuliahan.

Keempat, kepada seluruh teman-teman mahasiswa program studi PGPAUD angkatan 2016 yang selalu memberikan semangat, serta sahabat-sahabat SMP-SMA terbaik Sandra, Rahayu, Dian, Siti, Nita, Putri, Mutia, Haiva, Firyal, serta sahabat selama perkuliahan Kak iha, Zakiah, Isma, Adyna,

Niken, dan Maulida yang selalu memberikan dukungan, doa serta motivasi untuk peneliti dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Lebih khusus Umi, Abi, Kakak Fadiah, Fahri dan Hanum beserta keluarga besar Nenek, Embah, Om, Tante serta para sepupu yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, nasihat dan bantuan baik secara moral maupun moril, serta untaian doa yang selalu menyertai peneliti selama penyelesaian penulisan.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 2021

Peneliti,

Fildzah Rahmah

DAFTAR ISI

COVER JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA	
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Ruang Lingkup	10
D. Fokus Pengembangan	11
E. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Bermain dan Alat Permainan	14
1. Pengertian Bermain	14
2. Manfaat Bermain	16

3. Tahapan Perkembangan Bermain	18
4. Alat Permainan Edukatif	20
B. Kajian Permainan Papan Petualang (<i>Adventure Board Game</i>)	23
C. Kajian Kemampuan Literasi Budaya	24
1. Pengertian Literasi.....	24
2. Budaya pada Anak Usia Dini.....	26
3. Pengertian Kemampuan Literasi Budaya	29
4. Prinsip Dasar Literasi Budaya	32
D. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	38
A. Strategi Pengembangan.....	38
1. Tujuan Pengembangan	38
2. Metode Pengembangan	39
3. Tempat dan Waktu Pengembangan	39
4. Responden	40
5. Instrumen	40
B. Deskripsi Konsep Permainan.....	46
1. Nama Permainan.....	46
2. Manfaat Permainan PENTURI.....	47
3. Aturan Bermain PENTURI	47
4. Langkah-langkah Bermain PENTURI	48

C. Prosedur Pengembangan	50
D. Teknik Evaluasi	56
E. Teknik Analisis Data.....	57

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN..... 62

A. Nama Produk	62
B. Karakteristik Produk	63
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	67
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	67
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	68
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	70
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	78
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	82
D. Hasil Penelitian	82
1. Draft Awal Model (<i>draft 1</i>)	82
2. Hasil Uji Coba Ahli.....	84
a. Ahli Media	84
b. Ahli Materi.....	85
3. Draft Model ke- 2 (<i>draft 2</i>)	87
4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	92
5. Draft Akhir Model (<i>draft 3</i>)	94
E. Temuan Penelitian	100

F. Analisis Hasil Penelitian	101
1. Keunggulan Produk	101
2. Kekurangan Produk.....	101
3. Manfaat Produk	102
4. Respons Anak terhadap Produk.....	103
G. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN.....	104
A. Kesimpulan	105
B. Implikasi	106
C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN	114
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Anak	45
Tabel 3.4 Desain Permainan PENTURI.....	52
Tabel 3.5 Proses Pengembangan Desain Papan PENTURI	54
Tabel 3.6 Skala Likert	58
Tabel 3.7 Penilaian Skor Responden.....	60
Tabel 4.1 Deskripsi Desain PENTURI	68
Tabel 4.2 Alat dan Bahan	70
Tabel 4.3 Proses Pembuatan Papan PENTURI.....	71
Tabel 4.4 Proses Pembuatan Dadu PENTURI	74
Tabel 4.5 Proses Pembuatan Pion PENTURI	75
Tabel 4.6 Proses Pembuatan Kartu PENTURI	77
Tabel 4.7 Kegiatan Pembuka	78
Tabel 4.8 Kegiatan Inti	79

Tabel 4.9 Kegiatan Penutup	81
Tabel 4.10 <i>Draft</i> Awal PENTURI.....	82
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media (<i>Expert Judgement</i>)	84
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi (<i>Expert Judgement</i>)	86
Tabel 4.13 Saran dari Ahli Beserta Tindak Lanjut.....	87
Tabel 4.14 <i>Draft ke-2</i> PENTURI.....	87
Tabel 4.15 Daftar nama Inisial Anak	92
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 4.17 <i>Draft Akhir (draft 3)</i> PENTURI.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Narasi Cerita Permainan PENTURI	49
Gambar 3.2 Desain Awal Papan Permainan	51
Gambar 3.3 Proses Pengembangan Desain Papan PENTURI	53
Gambar 4.1 Permainan PENTURI	62
Gambar 4.2 Papan PENTURI	63
Gambar 4.3 Pion PENTURI	64
Gambar 4.4 Dadu PENTURI	64
Gambar 4.5 Kartu Penjelas	65
Gambar 4.6 Kartu Tantangan	65
Gambar 4.7 Kartu Pengetahuan	66
Gambar 4.8 Kartu Hadiah	66
Gambar 4.9 Buku Panduan	67
Gambar 4.10 <i>Packaging</i> pada komponen permainan PENTURI	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan <i>Expert Judgement</i> Ahli Materi PENTURI.....	114
Lampiran 2 Permohonan <i>Expert Judgement</i> Ahli Media PENTURI	117
Lampiran 3 Permohonan Izin Penelitian PENTURI.....	121
Lampiran 4 Penilaian Kelompok Kecil PENTURI	122
Lampiran 5 Buku Panduan PENTURI PENTURI	126
Lampiran 6 Dokumentasi Bersama Anak PENTURI	131

