

**PENGEMBANGAN PERMAINAN LUDO MARITIM
“LUDOTIM” UNTUK MENstimulasi LITERASI MARITIM
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**

(Studi Karya Inovatif di Harapan Baru, Bekasi Utara)



SKRIPSI

Oleh:

SALMA HIDAYATULLAH SALSABILA

1615161791

Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

PENGEMBANGAN PERMAINAN LUDO MARITIM ‘LUDOTIM’ UNTUK MENstimulasi LITERASI MARITIM ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Studi Karya Inovatif di Harapan Baru, Bekasi Utara)

(2020)

Salma Hidayatullah Salsabila

ABSTRAK

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar yang ada di dunia dengan 2/3 wilayahnya adalah lautan sehingga Indonesia disebut sebagai negara maritim. Sebagai negara maritim, Indonesia memiliki budaya maritim yang perlu dilestarikan. Budaya maritim dapat dilestarikan melalui pendidikan di Indonesia. Minimnya wawasan tentang kelautan menjadi ancaman terhadap budaya maritim di Indonesia. Literasi terkait kemaritiman perlu dikembangkan di Indonesia mulai sejak usia dini. Literasi kemaritiman yang dimaksud adalah kemampuan untuk memahami tentang laut, khususnya dalam konteks kepulauan Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5-6 tahun dan memberikan inovasi kepada guru dan orang tua untuk membuat media pembelajaran yang menarik dalam mengajarkan kemaritiman pada anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di lingkungan Harapan Baru, Bekasi Utara. Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media sebagai validator dan 8 orang anak berusia 5-6 tahun. Objek penelitian ini adalah permainan Ludo Maritim atau disingkat LUDOTIM. Berdasarkan uji validitas dengan ahli materi, permainan LUDOTIM dikategorikan valid dengan tingkat validitas 90%. Berdasarkan uji validitas dengan ahli media, permainan LUDOTIM dikategorikan valid dengan tingkat validitas 94%. Berdasarkan hasil penelitian, permainan LUDOTIM dapat dikatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Literasi Maritim, Permainan Ludo Maritim (LUDOTIM), Usia Dini

DEVELOPMENT OF LUDO MARITIM GAME (LUDOTIM) TO STIMULATE MARITIM LITERATION OF CHILDREN AGE 5-6 YEARS

(Study of Innovative Works in Harapan Baru, Bekasi Utara)

(2020)

Salma Hidayatullah Salsabila

ABSTRACT

Indonesia is the largest archipelagic country in the world which 2/3 of its territory are oceans, so Indonesia is called a maritim country. As a maritim country, Indonesia has a maritim culture that needs to be preserved. Maritim culture can be preserved through education in Indonesia. The lack of insight into the ocean is a threat to maritim culture in Indonesia. Maritim literacy needs to be developed in Indonesia from an early childhood. Maritim literacy is an ability to understand about the sea, especially in the context of the Indonesian archipelago. This study aims to stimulate maritim literacy in children aged 5-6 years and provide innovation for teachers and parents to create an interesting learning media in teaching maritimism. This research is a type of research and development (R&D) which uses the ADDIE model. It is implemented in Harapan Baru, Bekasi Utara. The subjects of this study are materials experts and media experts as validators and 8 children aged 5-6 years as respondents. The object of this research is the Ludo Maritim game or LUDOTIM. Based on the validity test with material experts, the LUDOTIM is categorized as valid with a validity level of 90%. Based on the validity test with media experts, the LUDOTIM is categorized as valid with a validity level of 94%. Based on the research results, LUDOTIM can be said to be valid and very feasible to be used as a learning media for children aged 5-6 years.

Keywords: Maritim literacy, Ludo Maritim (LUDOTIM) Game, Early childhood



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 : SALMA HIDAYATULLAH SALSABILA
NIM : 1615161791
Fakultas/Prodi : FIP / PG PAUD
Alamat email : salma.salsabi48@gmail.com

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

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

yang berjudul :

PENGEMBANGAN PERMAINAN LUDD MARITIM 'LUDDOTIM' UNTUK
MENstimulasi LITERASI MARITIM ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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

Penulis

(SALMA H SALSABILA)
nama dan tanda tangan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Salma Hidayatullah Salsabila

No. Registrasi : 1615161791

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “**Pengembangan Permainan Ludo Maritim ‘LUDOTIM’ untuk Menstimulasi Literasi Maritim Anak Usia 5-6 tahun**” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Agustus- Oktober 2020
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi 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, Oktober 2020

Yang membuat pernyataan,



Salma Hidayatullah Salsabila

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

Judul : Pengembangan Permainan Ludo Maritim 'LUDOTIM'
untuk Menstimulasi Literasi Maritim Anak Usia 5-6 tahun

Nama Mahasiswa : Salma Hidayatullah Salsabila

No. Registrasi : 1615161791

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Tanggal Ujian : Senin, 4 Januari 2021

Dosen Pembimbing I



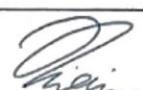
Dr. Hapidin, M.Pd
NIP. 196412061991031002

Dosen Pembimbing II



Dr. Nurjannah, M.Pd
NIP.197905302009122002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*	 	Kamis, 18 Februari 2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		Kamis, 18 Februari 2021
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji dan Penguji I)		Selasa, 16 Februari 2021
Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi (Penguji II)****		Selasa, 26 Januari 2021

Catatan:

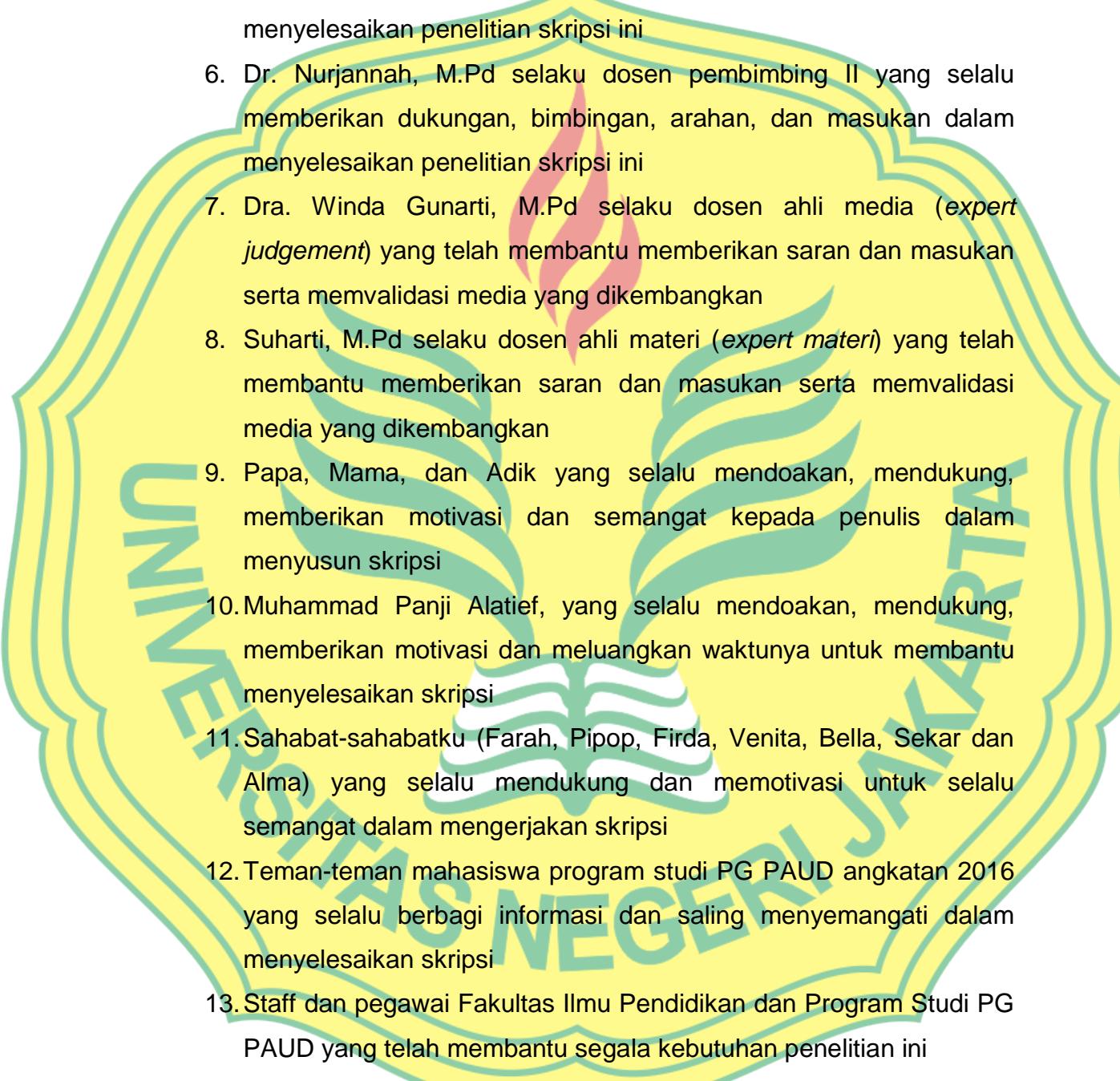
- * : Dekan FIP
- ** : Pembantu Dekan I
- *** : Ketua Program Studi
- **** : Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya. Sholawat serta salam tidak lupa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan cahaya kepada umat manusia dari zaman kegelapan hingga zaman terang benderang seperti hari ini. Penulisan skripsi peneltian karya inovatif ini diajukan untuk mendapat gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Penulis mengajukan skripsi penelitian karya inovatif dengan judul "*Pengembangan Permainan Ludo Maritim untuk Menstimulasi Literasi Maritim Anak Usia 5 – 6 Tahun*". Dalam penulisan skripsi ini, tentunya terdapat beberapa hambatan dan spesialnya skripsi ini ditulis ketika masa pandemi Covid-19 di Indonesia sehingga memberikan warna dan suasana baru bagi penulis dan teman-teman seperjuangan untuk terus berjuang melawan virus Covid-19 dan berjuang menyelesaikan skripsi walaupun harus selalu mengerjakan di dalam rumah. Namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, bimbingan, serta motivasi yang diberikan maka penulis dapat melewati segala hambatan tersebut dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

- 
4. Hikmah, MM., M.Pd selaku Koordinator Penyelesaian Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
 5. Dr. Hapidin, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, arahan, dan masukan dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini
 6. Dr. Nurjannah, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, arahan, dan masukan dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini
 7. Dra. Winda Gunarti, M.Pd selaku dosen ahli media (*expert judgement*) yang telah membantu memberikan saran dan masukan serta memvalidasi media yang dikembangkan
 8. Suharti, M.Pd selaku dosen ahli materi (*expert materi*) yang telah membantu memberikan saran dan masukan serta memvalidasi media yang dikembangkan
 9. Papa, Mama, dan Adik yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyusun skripsi
 10. Muhammad Panji Alatif, yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan motivasi dan meluangkan waktunya untuk membantu menyelesaikan skripsi
 11. Sahabat-sahabatku (Farah, Pipop, Firda, Venita, Bella, Sekar dan Alma) yang selalu mendukung dan memotivasi untuk selalu semangat dalam mengerjakan skripsi
 12. Teman-teman mahasiswa program studi PG PAUD angkatan 2016 yang selalu berbagi informasi dan saling menyemangati dalam menyelesaikan skripsi
 13. Staff dan pegawai Fakultas Ilmu Pendidikan dan Program Studi PG PAUD yang telah membantu segala kebutuhan penelitian ini
 14. Serta semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk perbaikan dan menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya, dan dapat diaplikasikan serta dikembangkan lebih luas lagi. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Akhir kata penulis mohon maaf bila terdapat kesalahan penulisan di dalam skripsi ini.



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Ruang Lingkup	6
D. Fokus Pengembangan	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan	10
1. Hakikat Bermain dan Permainan	10
a. Pengertian Bermain dan Alat Pemainan	10
b. Tujuan dan Prinsip Bermain	13
c. Macam-Macam Permainan	16
d. Tahapan Perkembangan Bermain	18
e. Manfaat Bermain	21
2. Hakikat Perkembangan Bahasa	23
a. Pengertian Perkembangan Bahasa dan Sistem Aturan Bahasa	23
b. Tahapan Perkembangan Bahasa	28
3. Hakikat Kemampuan Literasi Maritim	35
a. Pengertian Literasi Maritim	35
b. Jenis-Jenis Literasi	38
c. Peran Orang Dewasa dalam Mendukung Literasi Dini	39

4. Hakikat Permainan Ludo	40
a. Sejarah dan Pengertian Permainan Ludo	40
b. Langkah-Langkah Permainan Ludo	41
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	44
BAB III.....	48
STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	48
A. Strategi Pengembangan.....	48
1. Tujuan Pengembangan.....	48
2. Metode Pengembangan	48
3. Responden	49
4. Tempat dan Waktu Penelitian	51
5. Instrumen Pengumpulan Data	51
B. Prosedur Pengembangan	53
1. Tahap Analisis	54
2. Tahap Desain	54
3. Tahap Pengembangan.....	56
4. Tahap Implementasi.....	58
C. Teknik Evaluasi	60
BAB IV	62
A. Deskripsi Produk	63
1. Nama Produk	63
2. Tujuan Produk	63
3. Sasaran Produk	64
B. Karakteristik Produk.....	64
1. <i>Board LUDOTIM (Ludo Maritim)</i>	64
2. Dadu LUDOTIM	64
3. Pion LUDOTIM	65
4. Kartu LUDOTIM.....	65
5. Buku Pedoman LUDOTIM.....	66
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	66
1. Tahap Pengembangan Produk	66
2. Hasil Uji Coba	82
D. Analisis Hasil Pengembangan	89
1. Kelebihan Produk.....	90

2. Kekurangan Produk	90
E. Keterbatasan Produk.....	91
BAB V	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Implikasi.....	93
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kategori Tingkatan Perkembangan Bahasa Anak	34
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	53
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	54
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Responden (Anak Didik)	54
Tabel 3.4. Rancangan Permainan	55
Tabel 3.5. Skala Likert	61
Tabel 3.6. Skala Guttman	62
Tabel 3.7. Penilaian Skor Responden.....	62
Tabel 4.1 Desain LUDOTIM.....	68
Tabel 4.2 Alat dan Bahan	69
Tabel 4.3 Proses Pembuatan LUDOTIM Board	71
Tabel 4.4 Proses Pembuatan Dadu LUDOTIM	72
Tabel 4.5 Proses Pembuatan Pion LUDOTIM.....	74
Tabel 4.6 Proses Pembuatan Kartu LUDOTIM	75
Tabel 4.7 Kegiatan Pembuka.....	76
Tabel 4.8 Kegiatan Inti	77
Tabel 4.9 Kegiatan Penutup	79
Tabel 4.10 Konsultasi,komentar,dan hasil bersama ahli media.....	82
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	83
Tabel 4.12 Konsultasi,komentar,dan hasil bersama ahli materi	84
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi	85
Tabel 4.14 Daftar Nama Inisial Anak pada Uji Coba Pertama.....	86
Tabel 4.15 Daftar Nama Inisial Anak pada Uji Coba Kedua.....	86
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Uji Coba pada Seluruh Anak	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bersama Anak Usia 5-6 tahun.....	80
Gambar 4.2 Bersama Anak Usia 5-6 tahun.....	81

