

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BOTAPET PENGENALAN KARAKTER BUDAYA 5S  
(SENYUM, SAPA, SALAM, SOPAN, SANTUN) UNTUK  
MENCIPTAKAN KELAS RAMAH ANAK  
USIA 4-5 TAHUN**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Oleh:**

**SELVA ANUGRAHA**

**1105617007**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan**

**Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2024**

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Botapet  
Pengenal Karakter Budaya 5s (Senyum, Sapa,  
Salam, Sopan, Santun) Untuk Menciptakan Kelas  
Ramah Anak Usia 4-5 Tahun

Nama Mahasiswa : Selva Anugraha

No. Registrasi : 1105617007

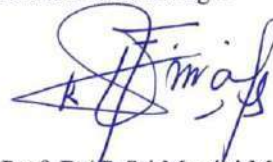
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Tanggal Ujian : Jumat, 19 Juli 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II









Dr. Sri Wulan, M.Si

Prof. Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd

NIP. 196908032003122001

NIP. 196005051984032001

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggungjawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		
Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. (Ketua Penguji)***		26-07-2024
Eriva Syamsiatin, S.Pd., M.Si. (Dosen Penguji)****		31-07-2024
Dra. Winda Gunarti, M.Pd. (Dosen Penguji)****		26-07-2024

Catatan

\*Dekan FIP

\*\*Wakil Dekan I

\*\*\*Ketua Program Studi

\*\*\*\*Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOTAPET  
PENGENALAN KARAKTER BUDAYA 5S (SENYUM, SAPA,  
SALAM, SOPAN, SANTUN) UNTUK MENCIPTAKAN KELAS  
RAMAH ANAK USIA 4-5 TAHUN  
(Studi Karya Inovatif di Pasirkuda, Kota Bogor)**

(2024)

**SELVA ANUGRAHA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media BOTAPET untuk mengenalkan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) dalam menciptakan kelas ramah anak usia 4-5 tahun. Mengenalkan karakter budaya 5S dapat dilakukan melalui cerita boneka tangan, dengan menggunakan boneka tangan, pendidik dan orang tua dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter yang positif dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Sasaran usia anak pada penelitian ini adalah 4-5 tahun dan dengan dilakukan penilaian media dan materi oleh ahli. Berdasarkan hasil uji validitas ahli media diperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat layak, kemudian hasil uji validitas ahli materi diperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat layak dan hasil uji coba kepada pengguna diperoleh persentase 85% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media BOTAPET efektif digunakan untuk mengenalkan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) dalam menciptakan kelas ramah anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci :** Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran BOTAPET, Karakter 5S, Kelas Ramah Anak Usia 4-5 Tahun

# **DEVELOPMENT OF BOTAPET MEDIA 5S CULTURAL CHARACTER RECOGNITION (SMILE, SAY HELLO TO, GREETING, POLITE, GOOD MANNERS) IN CREATING CHILDREN FRIENDLY CLASS 4-5 YEARS OLD**

**(Study of Innovative Works at Pasirkuda, Bogor City)**

**(2024)**

**SELVA ANUGRAHA**

## **ABSTRACT**

*This research is a development research that aims to develop BOTAPET media to 5S cultural character recognition (smile, say hello to, greeting, polite, good manners) in creating children friendly classes aged 4-5 years. Know the 5S cultural character through a puppet, using puppet teacher or parents can create a fun, interactive learning, so that the children understand and apply positive character values in everyday life. This study uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The target age of the children in this study was 4-5 years and the media and materials were assessed by experts. Based on the results of the media expert validity test, the percentage of 91.6% was obtained in the very feasible category, then the material expert validity test results obtained a percentage of 92,5% in the very feasible category and the results of testing to users obtained a percentage of 86% in the very feasible category. Based on the results of the research that BOTAPET media is effectively used to 5S cultural character recognition (smile, say hello to, greeting, polite, good manners) in creating children friendly classes aged 4-5 years.*

**Keywords:** *Development Research, BOTAPET Media, 5S cultural character, Child Friendly class 4-5 years old*

## PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Selva Anugraha

No Registrasi : 1105617007

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa penelitian pengembangan yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Botapet Pengenalan Karakter Budaya 5s (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) Dalam Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5 Tahun” Adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengembangan pada 16 Juli 2024
2. Bukan merupakan duplikasi penelitian pengembangan yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan penelitian pengembangan orang lain. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta , 12 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Selva Anugraha

NIM. 1105617007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
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 : Selva Anugraha  
NIM : 1105617007  
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Alamat email : selvapgpaud@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 Media Pembelajaran BOTAPET Pengenalan Karakter Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun)

Untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5 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

Penulis



( Selva Anugraha )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT. berkat rahmat dan karuniaNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran BOTAPET Pengenalan Karakter Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5 Tahun”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Peneliti menyadari dalam pembuatan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata kerja keras peneliti sendiri, dukungan dari berbagai pihak khususnya dosen pembimbing yang telah membantu dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan proposal ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu hingga skripsi ini dapat terselesaikan, yaitu:

1. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan Bidang Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
4. Dr. (Phil). Sri Indah Pujiastuti, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta
5. Indah Juniasih, M.Pd selaku Koordinator Penyelesaian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta
6. Dr. Sri Wulan, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan motivasi, arahan dan nasehat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik.
7. Prof. Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II dan dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, nasehat, dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikannya dengan baik.

8. Orang tua yang saya cintai Babah, Ibu dan adik Hilda yang selalu mendukung dan memberikan do'a kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
9. Teman-teman Team Rainbow dan Holiday Trip (Hima, Zea, Nada, Utari, dan Dian, Amini, Aqila, Arini, Indri, Khansa, Habibah, Mala) yang selalu bersama berjuang untuk mendapatkan gelar sarjana.
10. Sahabat Racana UNJ kak Rahmi, kak Nadia, kak Zea dan kak Aulia yang selalu memberikan semangat baik suka maupun duka untuk menyelesaikan penelitian ini.
11. Sahabat-sahabat Aci, Selly, Ajeng, Tiluan Bu Esa, Bu Aida yang selalu membersamai dan menyemangati dalam suka dan duka selama proses penyusunan penelitian ini.
12. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2017 yang memberikan motivasi, dukungan dan semangat.
13. Semua pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Semoga Allah memberikan keberkahan kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terima kasih atas kebaikan dan dukungannya. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan peneliti menerima saran dan kritik yang membangun untuk penelitian yang lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain.

Jakarta, 12 Juli 2024

Peneliti,

Selva Anugraha



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Konsep Media Pembelajaran BOTAPET.....	10
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	10
2. Hakikat Media Boneka Tangan Muppet (BOTAPET) .....	13
3. Hakikat Karakter Anak Usia 4-5 Tahun .....	17
4. Hakikat Kelas Ramah Anak .....	26
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka Konsep Pengembangan.....	34
D. Rancangan Model.....	35
<b>BAB III.....</b>	<b>37</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Tujuan Penelitian .....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	38

D. Penilaian Ahli dan Responden .....	39
E. Prosedur Pengembangan.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	60
<b>BAB IV .....</b>	<b>68</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>68</b>
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	68
B. Karakteristik Produk.....	74
C. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	76
D. Pembahasan .....	87
<b>BAB V.....</b>	<b>94</b>
<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan .....	94
B. Implikasi .....	95
C. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>97</b>

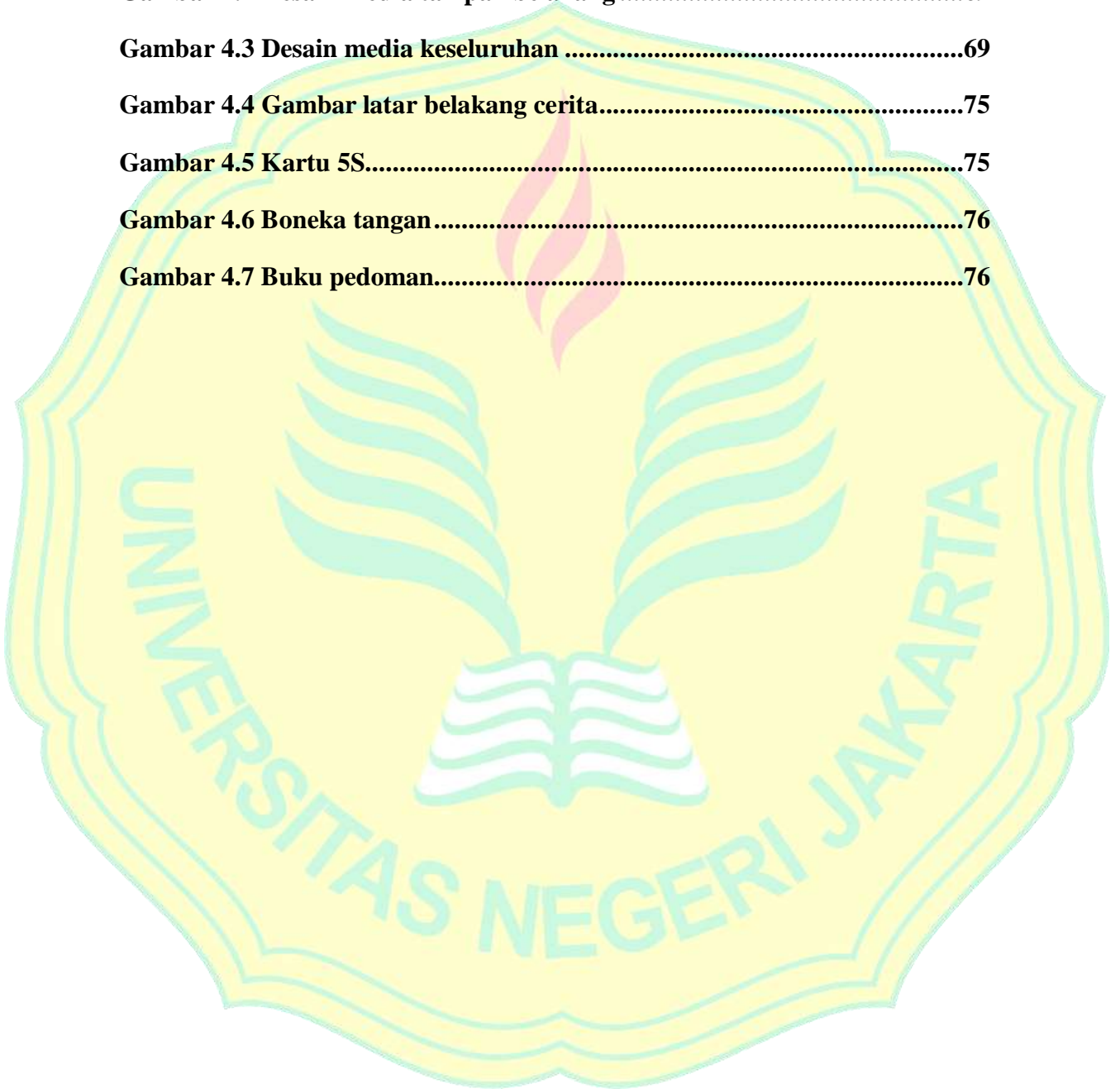


## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Desain Media Pembelajaran BOTAPET .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 3.2 Cerita Media Pembelajaran .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 3.3 Deskripsi Alat dan Bahan Pembuatan Media BOTAPET .....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 3.4 Tahap Pembuatan Media BOTAPET .....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 3.5 Penjelasan Media BOTAPET .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 3.6 Tabel skor penilaian .....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 3.7 Skala instrumen kuesioner kelayakan media .....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 3.8 Skala Instrumen Kuesioner .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna .....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 4.1 Bahan-bahan untuk pengembangan media .....</b>	<b>70</b>
<b>Tabel 4.2 Tahapan pembuatan media BOTAPET .....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4.3 Kegiatan Pembuka .....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel 4.4 Kegiatan Inti .....</b>	<b>79</b>
<b>Tabel 4.5 Kegiatan Penutup .....</b>	<b>80</b>
<b>Tabel 4.6 Rekapitulasi Ahli Media .....</b>	<b>82</b>
<b>Tabel 4.7 Rekapitulasi Ahli Materi .....</b>	<b>83</b>
<b>Tabel 4.8 Data Anak .....</b>	<b>84</b>
<b>Tabel 4.9 Daftar Instrumen Anak .....</b>	<b>85</b>
<b>Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Seluruh Anak .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan ADDIE.....	42
Gambar 4.1 Desain media tampak depan.....	68
Gambar 4.2 Desain media tampak belakang.....	69
Gambar 4.3 Desain media keseluruhan.....	69
Gambar 4.4 Gambar latar belakang cerita.....	75
Gambar 4.5 Kartu 5S.....	75
Gambar 4.6 Boneka tangan.....	76
Gambar 4.7 Buku pedoman.....	76



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan .....</b>	<b>34</b>
<b>Bagan 2.2 Rancangan Cerita Media Pembelajaran BOTAPET .....</b>	<b>36</b>
<b>Bagan 3.1 Penggunaan Media Pembelajaran .....</b>	<b>56</b>

