

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAT PIPA (ULAR TANGGA
PINTAR PANTUN) BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

(Penelitian dan Pengembangan di SDN Pulogebang 05 Jakarta Timur)



Oleh :

ALMALINI MASHARAH

1815164121

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2020

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

Judul : Pengembangan Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Almalini Masharah

NIM : 1815164121

Tanggal Ujian : Kamis, 27 Agustus 2020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I



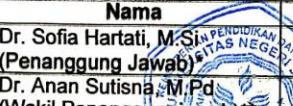
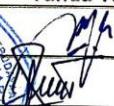
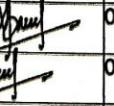
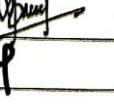
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd
NIP. 196708211993032014

Pembimbing II



Dr. Nidya Chandra MU, M.Si
NIP. 197303242006042001

Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)		01 Oktober 2020
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		01 Oktober 2020
Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Pengujii)***		04 September 2020
Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Anggota)****		04 September 2020
Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		04 September 2020

Keterangan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Pengaji

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAT PIPA (ULAR TANGGA

PINTAR PANTUN) BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SEKOLAH

DASAR

(2020)

Almalini Masharah

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Responden dalam pengembangan ini terdiri dari satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli bahasa dan dikarenakan pandemic covid-19 uji coba pengguna hanya pada tahap *one to one* dengan lima siswa kelas V yang berada di sekitar rumah peneliti. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Hasil uji coba pengembangan media permainan ULAT PIPA kepada para ahli diperoleh rata-rata 95,58% untuk ahli media, 97,5% untuk ahli materi, dan 100% untuk ahli bahasa. Hasil uji coba pengguna 98,5% untuk tahap *one to one*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan ULAT PIPA berbasis pendidikan karakter termasuk ke dalam kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 “Sehat Itu Penting” Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Permainan ULAT PIPA, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

**THE DEVELOPMENT OF ULAT PIPA GAME (ULAR TANGGA PINTAR
PANTUN) BASED ON CHARACTER EDUCATION IN INDONESIAN
LANGUAGE LEARNING FOR FIFTH CLASS STUDENTS OF**

ELEMENTARY SCHOOL

(2020)

Almalini Masharah

ABSTRACT

This research and development aims to produce a game media of ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar pantun) based on character education in Indonesian language learning for fifth class students of elementary school. Respondents in this development consisted of one media expert, one material expert, and one linguist. Because of Covid-19 pandemic condition, user trial was only at stage one to one with five grade V students who were around the researcher's house. The research method used is research and development (R&D) using the Borg and Gall model. The data collection techniques used were interviews and questionnaires. The results of testing ULAT PIPA game development to the experts obtained an average of 95.58% for media experts; 97.5% for material experts; and 100% for linguists. The results of testing the use of 98.5% for one to one stage. This shows that the ULAT PIPA game media based on character education is included in the "very good" category, so that is suitable for use in learning Indonesian Language Theme 4 "Healthy is Important" Grade V Elementary School.

Keywords : Learning Media Development, PIPA ULAT Game, Indonesian Language Learning.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Almalini Masharah

NIM : 1815164121

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi berjudul "**Pengembangan Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar**" adalah :

1. Dibuat oleh saya berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Desember 2019 hingga Juli 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi dari skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan merupakan terjemahan dari karya tulis orang lain.

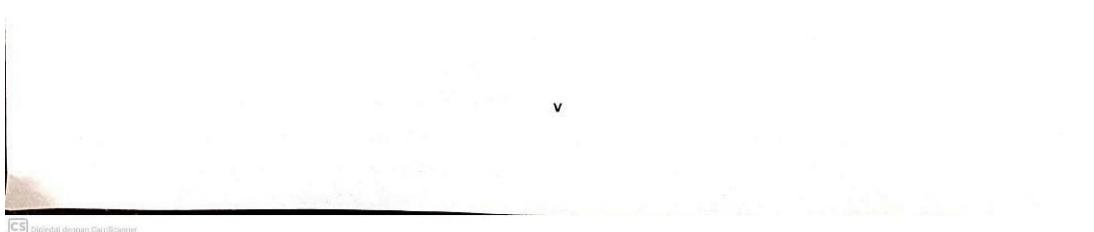
Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul apabila pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Almalini Masharah



[CS] Diperoleh dengan Cerdikcerdik



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 : Almalini Masharah
NIM : 1815164121
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : almamasharah18@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 Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

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, 27 Oktober 2020

Penulis

(Almalini Masharah)



*"Tidak ada batasan dalam bermimpi di luasnya langit yang tak bertepi,
arsiran awan-awan putih di angkasa menjadi kawan untuk merajut asa. Kita
adalah para pejuang harapan dalam menuntaskan mimpi di masa depan"*

-astronotess

PERSEMBAHAN

Proses adalah bagian dari perjalanan hidup yang harus ditempuh dengan sungguh. Sesuatu yang pilu nantinya akan berlalu, sesuatu yang disesali nantinya akan disyukuri, sesuatu yang diperjuangkan nantinya akan mengesankan, sesuatu yang menghilang nantinya kembali pulang. Jangan lebih dulu menyerah, karena semesta sudah mempersiapkan hadiah terbaik di hari yang sama sekali tak terduga. Percayalah, riuhnya doa yang mengangkasa bersamaan dengan perjuangan dalam merajut asa, tidak akan pernah kembali dengan tangan kosong.

Terima kasih kepada pemilik semesta dan seisinya, Allah SWT. Taburan kasih cinta dan sayang-Mu telah memberikanku kekuatan dan kebahagiaan. Atas karunia dan kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam akan selalu terlimpahkan kepada baginda tercinta Rasulullah SAW berserta keluarga dan para sahabat.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang kukasihi dan kusayangi.

Mama dan Papa Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Mamaku (Siti Irtawana, S.Pd) dan Papaku (Pranoto) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga, yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Mama dan Papa bahagia,

Terimakasih Mama...Terimakasih Papa...

Kakak dan Adik-adik Tersayang

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya sederhana ini kepada Desyana (kakak) dan adik-adikku Devi, Dery, Dony, dan Aulia yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.

Teman-Teman Terhebat

Teruntuk sahabat SMA-ku Tika, Widha, Yunika, Firda, Ulan, Timil selaku sahabat SMA-ku. Teruntuk sahabat SMP-ku Ines, Aulia, Siti, Firda. Teruntuk teman seperjuangan skripsi-ku Eka, Azizah, Shinta, dan seluruh teman-teman kelas F 2016. Teruntuk ilustrator terbaikku Kaprillia dan yang terakhir untuk MRF adalah sosok yang abadi dalam tulisan-tulisan saya. Saya ucapkan terima kasih banyak atas segala dukungan dan doa-doanya.

Keluarga Pena dan BelajarAstro

Kepada teman-teman pena saya (@astronotess) dan tim BelajarAstro yang sudah saya anggap seperti teman di dunia nyata, terima kasih banyak atas dukungan-dukungan positif terhadap karya-karya sederhana saya. Terima kasih sudah hadir menjadi kebahagiaan yang mengesankan di hidup saya.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Nidya Chandra MU, M.Si selaku dosen pembimbing II skripsi saya. Terima kasih banyak Ibu yang sudah sangat membantu dan membimbing saya hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaiannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri, melainkan juga dukungan dari berbagai pihak yang selalu memberikan kepercayaan, bimbingan, arahan, motivasi, dan energi positif untuk menyelesaikan penelitian ini. Sebagai bentuk rasa syukur, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak.

Pertama, Ibu Dr. Gusti Yarmi, M. Pd, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr Nidya Chandra MU, M.Si selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, Bapak Dr. Fahrurrozi, M. Pd. Selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu dan arahan yang baik, serta untuk Ibu Dr. Sofia Hartati, M. Si selaku Dekan Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M. Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Negeri Jakarta.

Lebih khususnya lagi untuk orang tua, keluarga, dan teman-teman penulis, yang dengan penuh kesabaran telah mendoakan dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan studi. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, serta bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Sekian dan terima kasih.

Jakarta, Januari 2020

Peneliti,

Almalini Masharah



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORITIK	14
A. Hakikat Pengembangan Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga	

Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar	14
1. Pengertian Pengembangan	14
2. Hakikat Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
c. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran	21
3. Hakikat Permainan Ular Tangga	23
a. Pengertian Permainan Ular Tangga	23
b. Konsep Permainan Ular Tangga	27
c. Pengembangan Media ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter	28
4. Hakikat Pendidikan Karakter	29
a. Pengertian Pendidikan Karakter	30
b. Tujuan Pendidikan Karakter	32
c. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	33
d. Nilai Karakter Peduli Sosial	37
5. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	38
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	38
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	40
c. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia	40
6. Hakikat Pembelajaran Pantun	45
a. Pengertian Pantun	48
b. Pantun Berdasarkan Siklus Keidupan dan Isinya	49
c. Ciri-Ciri Pantun	50
d. Jenis-Jenis Pantun.....	50
e. Memparafrasa Pantun.....	52
f. Berbalas Pantun	53

7. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	54
B. Hasil Penelitian yang Relevan	56
C. Kerangka Berpikir	64
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Strategi Pengembangan	67
1. Tujuan	67
2. Tempat dan Waktu Penelitian	67
3. Metode	67
4. Responden	70
5. Instrumen	71
B. Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	82
1. Definisi Konseptual	82
2. Definisi Operasional	82
C. Prosedur Pengembangan	82
1. Studi Pendahuluan (Penelitian dan Pengembangan Data)	83
2. <i>Planning</i> (Perencanaan)	85
3. <i>Development Preliminary form of Product</i> (Pengembangan Desain Produk Awal)	86
4. <i>Preliminary Field Testing</i> (Uji Coba Produk Tahap I)	89
5. <i>Main Product Revision</i> (Revisi Produk Operasional)	90
6. <i>Main Field Testing</i> (Uji Coba Produk Tahap II)	90
7. <i>Operational Product Revision</i> (Revisi Produk) dan Produk akhir ..	91
D. Teknik Analisis Data	91
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	95
A. Nama Produk	95
B. Spesifikasi Produk	96
C. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk	101
D. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	116

E. Keterbatasan Penelitian	119
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	121
A. Kesimpulan	121
B. Implikasi	123
C. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	131
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	191



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai-Nilai Pembentuk Karakter	35
Tabel 2.2 Nilai-Nilai Utama Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	36
Tabel 3.1 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data	73
Tabel 3.2 Kisi-kisi Intrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	75
Tabel 3.3 Kisi-kisi Intrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa	76
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	77
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	78
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	79
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner <i>One to One</i>	80
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner <i>Small Group</i> dan <i>Field Testing</i>	81
Tabel 3.9 Kompetensi Dasar (KD) dan indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	85
Tabel 3.10 Konversi Data Kualitatif ke Kuantitatif	92
Tabel 3.11 Skala Kelayakan	93
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) dan indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	103
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	105
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	107
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	108
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	110
Tabel 4.6 Hasil Uji Pengguna <i>One To One</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Papan Permainan ULAT PIPA	87
Gambar 3.2 Desain Ilustrasi Ular Karakter.....	87
Gambar 3.3 Desain Ilustrasi Pustakawan Cilik.....	87
Gambar 3.4 Desain Kartu Ilmu Pantun	88
Gambar 3.5 Desain Kartu Pintar Pantun.....	88
Gambar 3.6 Desain Kartu Terampil Pantun	88
Gambar 3.7 Desain Kartu Bonus Pantun	88
Gambar 3.8 Desain Pion Karakter	88
Gambar 3.9 Desain Buku Panduan Permainan	89
Gambar 4.1 Hasil Perbaikan Warna Papan Permainan	111
Gambar 4.1 Hasil Perbaikan Buku Panduan Permainan	113



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter	66
Bagan 3.1 Tahapan Model <i>Borg and Gall</i>	83
Bagan 3.2 Garis Rentang Skor	92
Bagan 4.1 Garis Rentang Skor Validasi Media	106
Bagan 4.2 Garis Rentang Skor Validasi Materi	108
Bagan 4.3 Garis Rentang Skor Validasi Bahasa	109
Bagan 4.4 Garis Rentang Skor One To One	114

