

**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.P.d  
NIP. 196708211993032014

Pembimbing II

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

**Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/Karya Inovatif**

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
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 Penguji)***		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 Penguji

**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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI  
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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-Eksklusif 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-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, 27 Oktober 2020

Penulis

( Almalini Masharah )





**MOTTO**

*“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 beserta 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 selebar 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, terselesaikannya 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
<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Perumusan Masalah .....	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	<b>14</b>
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
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>67</b>
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
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>95</b>
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
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>121</b>
A. Kesimpulan .....	121
B. Implikasi .....	123
C. Saran .....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>131</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>191</b>



## 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 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	75
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen 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 <i>One To One</i> .....	114

