



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Membaca Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar

Intan Ismiyanti Fauziah<sup>1</sup>, Aan Kusdiana<sup>2</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: intanismanifauziahalmardjuk@gmail.com<sup>1</sup>, aankusdiana55@yahoo.co.id<sup>2</sup>

---

#### Abstract

*Teaching materials is one of important tools in teaching learning process, based on the result of preliminary study which conducted with interviews and observations the materials of teaching based on local wisdom and games at SD Laboratory UPI Tasikmalaya Campus is not available. The teaching material used on the laboratory was the book entitled "Bina Bahasa Indonesia" with educational unit level of curriculum in 2006 and published by Erlangga. Cooperative learning and contextual learning based on the environment are most dominant models used by the teachers in teaching bahasa especially for reading aspect. The teachers have not mastered completely. Due to lack of teacher's understanding and organizing basic competence of the game as a learning model caused it difficult to be developed. Therefore, the significance of this study is expected provides general guidance to develop a play book of wheels games reading pantun local wisdom of Tasikmalaya for fourth grade students of elementary school. The book is expected to contribute to learning learning process in elementary school especially in learning bahasa. In addition, the play book is expected be able to introduce local wisdom of Tasikmalaya and preserves the local culture. The method used in this research is Design Based Research. The research involved expert lecturers, elementary school teachers, and elementary school students. The developed product includes reading material of pantun in forth grade of elementary school. In conclusion, the design of instructional materials for play book of wheels game reading pantun local discernment for fourth grade of elementary school is appropriate to be used as a support for learning bahasa in fourth grade elementary school.*

**Keywords:** Learning Material, Local Wisdom, Language Game, Reading Pantun.

#### Abstrak

Bahan ajar yang berbasis kearifan lokal dan melalui permainan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya belum tersedia. Hal ini didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara dan observasi. Bahan ajar yang digunakan hanya buku paket Bina Bahasa Indonesia KTSP 2006 terbitan Erlangga. Pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam aspek membaca guru dominan menggunakan model *cooperative learning* dan kontekstual yang berbasis lingkungan. Untuk model permainan bahasa guru belum sepenuhnya mengorganisir kompetensi-kompetensi dasar yang dapat dikembangkan melalui permainan. Oleh karena itu, solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah mengembangkan buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Buku permainan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, buku permainan ini diharapkan dapat mengenalkan kearifan lokal yang ada di Tasikmalaya, serta melestarikan budaya lokal. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Based Research*. Penelitian ini melibatkan dosen ahli, guru sekolah dasar, dan siswa sekolah dasar. Produk yang dikembangkan memuat materi pembelajaran membaca pantun di kelas IV sekolah dasar yang dikemas dalam buku. Kesimpulannya, rancangan bahan ajar buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal untuk kelas IV sekolah dasar layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

**Kata kunci :** Bahan Ajar, Kearifan Lokal, Permainan Bahasa, Membaca Pantun.

---

## PENDAHULUAN

SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya merupakan sekolah binaan UPI Kampus Tasikmalaya yang didirikan pada tahun 2014, guna menjadi bagian integral dalam penyelenggaraan pendidikan di UPI serta untuk menunjang program studi yang bersangkutan. SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya didirikan atas dasar Renstra UPI bahwa pada tahun 2014 di empat UPI kampus daerah termasuk UPI Kampus Tasikmalaya harus berdiri sekolah laboratorium, dan UPI Kampus Tasikmalaya pada tahun 2014 mampu mendirikan SD Laboratorium melalui Program Pengembangan Keunggulan Fakultas, Kampus Daerah dan Lembaga di lingkungan UPI.

1. Menciptakan lingkungan pendidikan yang inovatif berbasis kompetensi, IMTAQ, IPTEK, kearifan lokal dan lingkungan hidup;
2. Mengembangkan program pembelajaran yang mampu membina peserta didik memiliki pengetahuan serta kecerdasan spiritual, intelektual, dan emosional sesuai tingkat perkembangannya;
3. Melatih keterampilan-keterampilan dasar peserta didik sesuai kompetensi, minat dan bakat, serta kebutuhan kecakapan hidup berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup;
4. Membentuk peserta didik memiliki kepribadian untuk berkarakter bangsa yang mampu menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya daerah dan nasional;

Melaksanakan model inovatif layanan pendidikan berbasis penelitian dan pengabdian kepada masyarakat  
Penyelenggaraan SD

Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya memiliki visi dan misi disesuaikan dengan kebutuhan penyelenggaraan sekolah. Dengan Visi sekolah “ ... sekolah modern yang unggul berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup” (Tim Pengembangan, Profil Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI, 2014, hlm. 13). Adapun misi SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya (Tim Pengembangan , Profil Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI, 2014, hlm. 13-14) adalah :

5.

SD laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya untuk merealisasikan visi dan misi sekolah, mengembangkan berbagai program kegiatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup. Setiap mata pelajaran pada jenjang kelas berorientasi pada kurikulum yang berlaku juga berbasiskan kearifan lokal dan lingkungan hidup. Materi pelajaran pada setiap mata pelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan harus berbasiskan pula pada kearifan lokal dan lingkungan hidup. Dengan adanya pembelajaran yang dimaksud dapat membentuk pribadi siswa yang utuh berkarakter bangsa yang mampu menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya daerah dan nasional.

Salah satu mata pelajaran di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya yang harus dipelajari oleh setiap jenjang kelas adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia dan sudah tentu harus mengembangkan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

Setiap kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di organisir berbasis kearifan lokal, sehingga siswa akan memperoleh nilai-nilai dan wawasan kearifan lokal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, disesuaikan dengan hakikat mata pelajarannya yang memiliki peran dan fungsi untuk membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Hal ini seperti yang dikemukakan dalam kurikulum Sekolah Dasar (BSNP, 2006, hlm. 24-27) bahwa “Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain”. Dengan ini maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengandung maksud untuk mengarahkan siswa agar mampu menggunakan Bahasa Indonesia untuk mengembangkan wawasan siswa tentang budaya daerah atau kearifan lokal.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah termasuk pada setiap jenjang kelas di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya dilakukan berdasarkan kompetensi-kompetensi dasar yang sesuai dengan aspek berbahasa yaitu mencakup aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis. Hal ini ditegaskan dalam kurikulum Sekolah Dasar

(BSNP, 2006, hlm.25) bahwa ruang lingkup pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai adalah aspek membaca. Keterampilan membaca merupakan hal yang paling penting untuk dikuasai siswa pada saat proses penyelesaian studi serta untuk mempelajari setiap mata pelajaran. Selain itu keterampilan membaca digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti membaca cerita, koran, pantun, brosur, pengumuman dan lain sebagainya. Menurut Dalman (2013, hlm. 5) bahwa “membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan”. Dari pengertian tersebut membaca merupakan suatu kegiatan yang melibatkan proses berpikir untuk memahami teks yang dibaca dari suatu tulisan guna mendapatkan suatu informasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam aspek keterampilan membaca dapat dilakukan melalui permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Permainan bahasa memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang telah dimiliki dengan cara yang menyenangkan, dimana siswa dapat belajar

sesuai dengan karakter anak sendiri sebagai orang yang masih senang bermain. Melalui permainan bahasa pembelajaran akan dilakukan secara aktif, kreatif, dan inovatif serta menyenangkan. Hal ini seperti dikemukakan oleh Jauharoti dkk (2009, hlm. 5-7) Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan kehadiran metode yang bervariasi. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, dapat digunakan untuk mengembangkan wawasan siswa tentang budaya, khususnya budaya daerah atau kearifan lokal yang dilakukan secara aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan berkarakter. Menindaklanjuti hasil penelitian yang dilakukan oleh Drs. Aan Kusdiana, M.Pd. dan Chusna Arifah, S.Pd dengan judul Pengembangan Wawasan Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa dan Sastra di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, serta fakta yang ada dilapangan saat peneliti melakukan studi pendahuluan melalui wawancara kepada guru kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Di dapatkan kesulitan dalam melakukan pembelajaran dalam hal mencapai

kompetensi-kompetensi dasar yang berkaitan dengan pembelajaran membaca di kelas IV, selain itu guru belum memiliki banyak pengalaman untuk melakukan proses pembelajaran bahasa melalui permainan bahasa yang berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan wawasan kearifan lokal. Belum ada bahan ajar yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa melalui permainan bahasa yang berbasis kearifan lokal serta interaktif dalam aspek keterampilan membaca.

Dari beberapa hal yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk merancang bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan bahasa yang berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang dimaksud dengan menetapkan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Membaca Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar". Dengan adanya bahan ajar tersebut diharapkan membantu guru menemukan bahan ajar yang tepat untuk pembelajaran bahasa melalui permainan bahasa yang berbasis kearifan lokal dalam aspek membaca. Serta membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya dalam aspek membaca.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Pada SD tersebut peneliti menemukan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah design based research (DBR). Menurut Plomp (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4) *design based research* adalah :

Suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Prosedur pada penelitian ini menggunakan model Revees yang terdiri dari empat langkah, yaitu identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi, melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis, dan refleksi untuk meningkatkan desain principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis, dan refleksi untuk menghasilkan desain principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Teknik pengumpulan data

pada penelitian ini yaitu teknik wawancara, expert judgement, lembar penilaian guru, angket dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan berdasarkan model Miles dan Huberman. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengorganisir data, membuat uraian terperinci, dan melakukan interpretasi dan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi masalah dan analisis

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada guru kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Wawancara dilakukan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya yang terletak di Jl. Dadaha Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang relevan terkait pembelajaran bahasa Indonesia yang ada di sekolah tersebut. Peneliti memilih SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya karena peneliti melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh Drs. Aan Kusdiana, M.Pd terkait "Pengembangan Wawasan Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa dan Sastra di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya" sehingga penelitian tersebut dapat dijadikan acuan dalam melakukan proses penelitian ini.

Setelah peneliti melakukan kajian terhadap hasil wawancara, didapatkan kesimpulan bahwa bahan ajar untuk

pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek membaca belum tersedia. Guru lebih sering menggunakan model cooperative learning dan kontekstual yang berbasis lingkungan saja. Sementara bahan ajar yang sering digunakan oleh guru adalah buku paket Bina Bahasa Indonesia terbitan Erlangga. Beliau mengatakan bahwa, jika kompetensi dasar dikembangkan melalui permainan maka akan banyak sekali mendapatkan keuntungan seperti siswa akan termotivasi untuk belajar, menumbuhkan semangat belajar pada siswa, siswa akan sangat antusias oleh pembelajaran melalui permainan tersebut. Karena sejatinya siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih senang bermain, maka dari itu siswa akan sangat semangat dalam belajar. Namun karena keterbatasan yang dimiliki, beliau merasa kesulitan dalam mengorganisir kompetensi-kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Sehingga peneliti mengembangkan bahan ajar pembelajaran membaca berbasis kearifan lokal melalui permainan.

Setelah melakukan kajian literature dan diskusi dengan pembimbing maupun teman sebaya. Peneliti mengkaji media pembelajaran mengenai bahan ajar dan materi pembelajaran mengenai membaca pantun untuk menguatkan penelitian ini. Pada bahan ajar ini peneliti akan menggunakan permainan bahasa sebagai

metode pembelajaran. Permainan bahasa ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan membuat siswa antusias dalam menerima materi. Konten dan bahan ajar yang sudah dikaji selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar mendapatkan pengetahuan lebih tentang apa yang akan diteliti. Pada saat konsultasi dengan dosen berlangsung secara intensif dan berkelanjutan agar peneliti mendapatkan solusi terbaik dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran membaca berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa.

## 2. Pengembangan Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang ada pada pengembangan bahan ajar pembelajaran membaca berbasis kearifan lokal melalui permainan pada materi membaca pantun di kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis yang dilakukan peneliti yaitu, mata pelajaran untuk pengembangan bahan ajar yaitu, standar kompetensi 7. Memahami teks melalui membaca intensif, membaca nyaring, dan membaca pantun. Kompetensi Dasar 7.3 Membaca pantun anak secara berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat. Indikator pembelajaran 7.3.1 Membaca pantun sesuai dengan lafal yang tepat, 7.3.2 Membaca pantun sesuai dengan intonasi

yang tepat. Tujuan pembelajaran yang pertama Melalui permainan roda putar membaca pantun, siswa dapat membaca pantun dengan lafal yang tepat, yang kedua Melalui permainan roda putar membaca pantun, siswa dapat membaca pantun dengan intonasi yang tepat.

Setelah melakukan rancangan desain produk selanjutnya peneliti mengembangkan bentuk produk yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Untuk membuat cover peneliti menggunakan Core IDraw Csx, dan untuk isi buku peneliti menggunakan Microsoft word 2010. Rancangan isi buku memuat standard kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi membaca pantun, teks pantun kearifan lokal, langkah-langkah membuat media roda putar, aturan permainan, langkah-langkah permainan, dan contoh kartu pantun.

### 3. Validasi kelayakan produk

Tahap selanjutnya adalah Expert Judgement atau validasi oleh para ahli. Validasi ini sangat penting agar mengetahui kelayakan bahan ajar yang sudah dirancang oleh peneliti sebelum dilakukan uji coba ke sekolah dasar. Validasi ini dilakukan oleh para ahli yang berkompeten pada ahli bidang bahasa, ahli bidang bahan ajar, ahli bidang pedadodik dilingkungan UPI Kampus Tasikmalaya dan Kota Tasikmalaya. Validasi

ini dinilai oleh dosen terkait : (1) komponen bahan ajar. (2) komponen materi, (3) interaktifitas bahan ajar buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya. Sedangkan validasi bahan ajar buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya yang dinilai oleh guru terkait: (1) konten/isi materi, (2) pembelajaran, (3) kebahasaan, (4) permainan bahasa. Hasil dari validasi bahan ajar buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya yang diberikan oleh dosen dan guru sekolah dasar, menjadi masukan bagi peneliti untuk memperbaiki produk pengembangan bahan ajar buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya agar layak digunakan di sekolah dasar. Validator ahli 1 merupakan validator bahan ajar dengan elemen kelayakan produk, keluasaan dan kedalaman bahan ajar, kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak. Validator ahli ke 2 merupakan validator bidang keahlian bahasa Indonesia dengan aspek kebahasaan bahan ajar. Validator 3 merupakan ahli pedagogis dengan aspek materi secara inti saja.

Setelah melakukan validasi produk dan revisi produk, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk sekaligus melakukan validitas eksternal dengan memberikan respon guru dan dan siswa terhadap pengembangan

bahan ajar. Uji coba ini dilakukan dua kali yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Tujuan dilakukannya uji coba produk agar mengetahui gambaran serta respon siswa dan guru terhadap pengembangan bahan ajar pembelajaran membaca ini.

Dari hasil respon siswa pada siklus pertama menunjukkan rata-rata keterpakaian produk mencapai 96%. Siklus kedua menunjukkan rata-rata keterpakaian produk meningkat 4% yaitu 100%. secara keseluruhan respon siswa setelah menggunakan bahan ajar buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Begitupun penilaian guru terhadap bahan ajar ini sangat positif, beliau mengatakan bahwa bahan ajar ini akan sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran membaca pantun.

#### **4. Refleksi produk**

Setelah melalui tahapan demi tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, dimulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk, validasi serta uji coba produk, maka refleksi dari pengembangan produk buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Materi yang ada didalam produk ini yaitu membaca pantun. Pengetahuan mengenai

kearifan lokal Tasikmalaya yang berbentuk pantun dan disampaikan melalui permainan ini merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan. Selain siswa dapat mengetahui apa saja kearifan lokal dari Tasikmalaya, siswa juga mampu membaca pantun dengan lafal dan intonasi dengan tepat. Tujuan utama pembuatan produk ini adalah untuk mengatasi permasalahan terkait kesulitan mengorganisir kompetensi-kompetensi dasar pembelajaran bahasa berbasis kearifan lokal melalui permainan secara khusus dibuat untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi membaca pantun. Diharapkan hadirnya produk ini dapat menjadi solusi dan alternatif dalam pemilihan bahan ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Refleksi dari pengembangan produk setelah melakukan tahap validasi dan uji coba produk yaitu menghasilkan produk akhir berupa buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca pantun untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Adanya buku ini, diharapkan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari pengembangan buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya untuk sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan:



1. Aspek-aspek yang dibutuhkan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran membaca, disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.
2. Pengembangan buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal sebagai bahan ajar pada materi membaca pantun dibuat berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti ketika melakukan studi pendahuluan terkait permasalahan yang ada di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Pengembangan produk dilakukan dengan menganalisis kurikulum, merancang desain, membuat produk. Pengerjaan pembuatan cover buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya dibuat menggunakan *coreldrawX5Portable* dipilih karena banyak fitur yang dapat mendukung dalam pembuatan cover buku. Untuk isi buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya dibuat menggunakan *Microsoft Word 2010* dipilih karena memudahkan peneliti dalam membuat buku permainan roda putar membaca pantun. Selanjutnya peneliti melakukan uji penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti melalui validasi dari ahli bahan ajar, ahli bahasa, dan pedagogis. Kritik dan komentar para ahli dijadikan rujukan untuk merevisi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Sehingga rancangan produk layak untuk di uji cobakan ke sekolah dasar.
3. Setelah melakukan validasi dan revisi produk, peneliti melakukan proses uji coba kepada siswa kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Proses uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk serta respon siswa terhadap produk buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya. Pada tahap uji coba pertama terdapat revisi produk yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan produk. Namun hasil uji coba produk menunjukkan hasil yang sangat baik. Siswa sangat antusias dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat dikatakan buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya ini layak untuk digunakan di sekolah dasar.
4. Refleksi dari pengembangan produk setelah melakukan tahap validasi dan uji coba produk yaitu menghasilkan produk akhir berupa buku permainan roda putar membaca pantun kearifan lokal Tasikmalaya sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca pantun untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Adanya buku ini, diharapkan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2006). *Standar Isi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Tim Pengembang. (2014). *Profil Sekolah dasar Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya*. Tasikmalaya: UPI Kampus Tasikmalaya.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Jauharoti. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia MI*. Tanpa Kota: Learning Assistance Program for Islamic Schools Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya