

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

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

Nita Mildasari¹, Hodidjah², Aan Kusdiana³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
nitamildasari@gmail.com¹, hodidjah06@gmail.com², aankusdiana55@yahoo.co.id³

Abstract

Teaching materials have an important role in learning activities, which helps teachers in implementing the learning process in the classroom. Preliminary study at UPI Campus Laboratory Primary School of Tasikmalaya shows that the teacher has not maximally in organizing Basic Competence based on local wisdom through language games, while the vision of the primary school is a superior school based on local wisdom. Local wisdom-based learning will provide students with insight into local cultures. In accordance with his age, elementary school students are at a fun play stage. Therefore, in addition to local wisdom-based, learning can be done through the game. In fact, teachers also have not found teaching materials that are considered effective to implement the process of learning based on local wisdom through language games. Researchers provide solutions to solving the problem is by developing teaching materials to write based on local wisdom through language games, the development of teaching materials is adapted to the basic competence of Indonesian language learning aspects of writing, as well as their suitability to the characteristics and needs of student. Therefore, the purpose of this research is to describe the aspects needed in developing teaching materials, design, implementation, and reflection of teaching materials. The research method used is Design Based Research (DBR) with research procedures according to Reeves. Data collection using interview technique, observation, and questionnaire. The product design is declared feasible to be implemented in UPI Campus Laboratory Primary School of Tasikmalaya after validation test by experts. In general, the product deserves to be used as a teaching material that helps teachers in implementing local wisdom-based learning through language games. Reflection of product development that produces teaching materials shaped book with title "Pembelajaran Melengkapi Pantun Rumpang Kearifan Lokal Melalui Permainan Ular Tangga Menulis Pantun Rumpang Untuk Siswa Kelas IV SD".

Keywords: *Teaching Materials, Local Wisdom, Language Games*

Abstrak

Bahan ajar memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Studi pendahuluan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya menunjukkan bahwa guru belum maksimal dalam mengorganisir KD yang berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa, sedangkan visi dari SD tersebut adalah sekolah unggul yang berbasis kearifan lokal. Pembelajaran berbasis kearifan lokal akan memberikan wawasan kepada siswa terkait budaya daerah. Sesuai dengan usianya, siswa SD berada pada tahap senang bermain. Oleh karena itu, selain berbasis kearifan lokal, pembelajaran bisa dilakukan melalui permainan. Kenyataannya, guru juga belum menemukan bahan ajar yang dipandang efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Peneliti memberi solusi untuk pemecahan masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa, pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan KD pembelajaran bahasa Indonesia aspek menulis, serta kesesuaiannya dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan aspek yang dibutuhkan dalam mengembangkan bahan ajar, rancangan, implementasi, serta refleksi dari bahan ajar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design Based Research (DBR)* dengan prosedur penelitian menurut Reeves. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket. Rancangan produk dinyatakan layak di implementasikan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya setelah dilakukan uji validasi oleh para ahli. Secara umum, produk layak digunakan sebagai bahan ajar yang membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Refleksi dari pengembangan produk yakni menghasilkan bahan ajar berbentuk buku dengan judul *Pembelajaran Melengkapi Pantun Rumpang Kearifan Lokal Melalui Permainan Ular Tangga Menulis Pantun Rumpang*.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Kearifan Lokal, Permainan Bahasa

PENDAHULUAN

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya pada tahun 2014 mampu mendirikan SD Laboratorium Percontohan melalui *Program Pengembangan Keunggulan Fakultas, Kampus Daerah, dan Lembaga* untuk menunjang program studi di UPI Kampus Tasikmalaya. Penyelenggaraan SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya memiliki visi dan misi yang disesuaikan dengan kebutuhan penyelenggaraan sekolah. Tim Pengembang (dalam Kusdiana dan Chusna, 2017, hlm. 1) mengemukakan Visi SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya yaitu “... sekolah modern yang unggul berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup.”

Upaya untuk merealisasikan visi dan misi tersebut, SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya menyelenggarakan program pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup. Semua mata pelajaran pada setiap jenjang kelas termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, disamping berorientasi pada kurikulum yang berlaku, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga berbasiskan kepada kearifan lokal. Kompetensi dasar bahasa Indonesia yang dikembangkan di semua jenjang kelas diorganisir dengan berbasiskan kearifan lokal, yang diharapkan dapat membentuk pribadi siswa yang berakarakter.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada setiap jenjang kelas di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya dilakukan berdasarkan kompetensi-kompetensi dasar sesuai aspek berbahasa. Terdapat empat aspek berbahasa yang ditekankan dalam kurikulum Sekolah Dasar (BSNP, 2006, hlm. 120) bahwa “ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.”

Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang berguna untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan melalui bahasa tulis. Tarigan (2008, hlm. 3) mengemukakan bahwa “menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung.”

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Indonesia, terdapat salah satu Kompetensi Dasar mengenai aspek pembelajaran menulis yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar Semester 2, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1

SK dan KD Kurikulum 2006 pada Materi Membuat Pantun Kelas IV SD Semester 2 (dalam Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006, hlm. 128)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak.	8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar aspek menulis mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut harus berkembang dengan baik sesuai kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia untuk SK dan KD tersebut akan lebih menarik jika dilakukan dalam bentuk permainan karena, masa anak Sekolah Dasar merupakan masa dimana anak senang bermain. Sehingga anak akan belajar sambil bermain. Dengan adanya permainan, anak akan termotivasi dan antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan pula melalui permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan permainan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Melalui permainan bahasa, pembelajaran dapat dilakukan secara aktif, kreatif, dan inovatif.

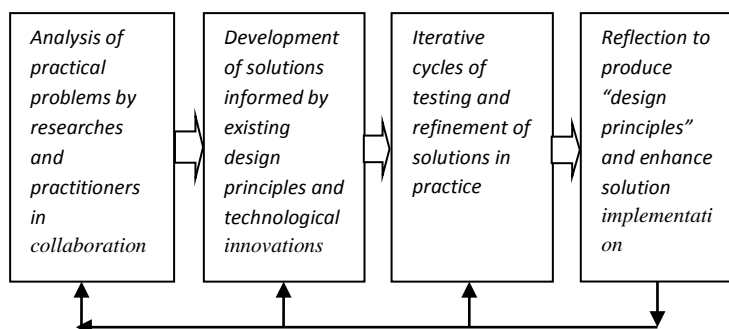
Setelah peneliti mengkaji penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusdiana dan Chusna (2017) dengan judul *Pengembangan Wawasan Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa dan Sastra di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya*, ditemukan adanya masalah dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya, guru-guru secara umum merasa kesulitan dalam mengorganisir kompetensi-kompetensi dasar pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan bahasa yang berbasis kearifan lokal. Para guru belum menemukan bahan ajar yang dipandang efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran permainan bahasa berbasis kearifan lokal, selanjutnya peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dan observasi untuk lebih memahami dan mengetahui permasalahan tersebut. Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi yang telah dilakukan, memang benar adanya bahwa para guru belum maksimal dalam mengorganisir kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal melalui permainan, serta belum adanya bahan ajar yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa.

Kesenjangan antara kebutuhan serta manfaat pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal melalui permainan untuk anak, dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi sebuah permasalahan yang harus diselesaikan dan dicari solusinya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di Sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas IV di sekolah tersebut. Solusi untuk mengatasi permasalahan seperti yang dijelaskan sebelumnya akan diteliti menggunakan metode desain berbasis penelitian atau *design based research* (DBR), karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Reeves (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 11). Prosedur tersebut terdiri dari empat langkah yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah; 2) pengembangan *prototype* atau rancangan produk; 3) melakukan uji coba dan revisi; 4)

refleksi *prototype*. Prosedur model Reeves dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1
Prosedur DBR Model Reeves

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, *angket*, dan observasi. Analisis data mengacu pada model analisis interaktif yang digagas oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337), “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh”. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini ialah *data reduction* (mengorganisir data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan).

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi dan Analisis Masalah

Kegiatan identifikasi dan analisis masalah diperoleh berdasarkan data hasil wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada guru kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Wawancara dilakukan kepada Ibu Annis Nurjannah, S.Pd., dan Ibu Siti Anisah, S.Pd. Peneliti menemukan beberapa

fakta. Pertama yaitu tentang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya aspek menulis KD 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll) sesuai dengan ciri-ciri pantun. Beliau menjelaskan bahwa pembelajaran membuat pantun belum berbasiskan kepada kearifan lokal, siswa kurang maksimal dalam membuat pantun yang bertema kearifan lokal. Untuk mengajarkan KD tersebut beliau menjelaskan bahwa belum menggunakan metode permainan bahasa, beliau hanya menggunakan model pembelajaran kontekstual saja.

Sesuai dengan visi SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya yang berbasis kepada kearifan lokal, beliau menuturkan bahwa kearifan lokal Tasikmalaya seperti payung geulis, kelom geulis, mendong, bordir, nasi TO, bandrek, kupat tahu mangunreja, dan situ gede semua anak kurang mengetahuinya, apalagi dikemas dalam bentuk pantun yang dilakukan dalam pembelajaran. Kearifan lokal yang sudah diterapkan di sekolah yaitu aturan untuk memakai pangsi dan kebaya pada hari Kamis. Selain itu, siswa telah mengenal permainan tradisional seperti bancakan dan congklak.

Dalam proses belajar sehari-hari khususnya di kelas IV, beliau mengatakan bahwa model yang digunakan dominan

cooperative learning dan kontekstual yang berbasis lingkungan. Untuk model permainan bahasa, guru belum sepenuhnya mampu mengorganisir kompetensi dasar melalui permainan, apabila ada kompetensi dasar yang bisa dikembangkan melalui permainan, maka dalam pembelajaran pasti dikembangkan, jadi disesuaikan dengan kebutuhan saja. Beliau mengatakan bahwa, jika kompetensi dasar dikembangkan melalui permainan akan banyak memiliki keuntungan, selain materi yang disampaikan berkesan untuk siswa, juga dapat memotivasi semangat belajar siswa, siswa juga akan antusias, tidak ada yang mengantuk, dan siswa akan lebih berpikir. Beliau juga mengatakan bahwa karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Oleh karena itu, pembelajaran dengan permainan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Namun dengan keterbatasan yang dimiliki, beliau merasa kesulitan dalam mengorganisir kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa.

Kedua yaitu tentang bahan ajar. Bahan ajar yang ada di sekolah dan digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia hanya buku paket Bina Bahasa Indonesia KTSP 2006 terbitan Erlangga. Beliau menyatakan bahwa kurang maksimalnya dalam mengembangkan bahan ajar sendiri. Beliau juga menjelaskan

bahwa belum menemukan bahan ajar yang dipandang efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Padahal, peran bahan ajar sangat penting untuk pendidik dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar inovatif sangat perlu untuk dilakukan agar pendidik dapat memiliki bahan ajar bervariasi. Hal ini sejalan dengan manfaat bahan ajar bagi pendidik yaitu bahan ajar dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Prastowo, 2015, hlm. 27).

Pengembangan Desain Produk

Tahap rancangan desain produk ini berdasarkan Depdiknas (2008, hlm. 16) meliputi analisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, pemaparan tentang ajar yang baik dan benar. Dilanjutkan dengan menyusun peta bahan ajar, dan membuat desain bahan ajar. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu SK 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak. Sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu KD 8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

Berdasarkan SK dan KD tersebut, peneliti menyusun indikator dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirancang dijelaskan pada poin berikut.

1. Melalui permainan “ular tangga menulis pantun rumpang”, siswa dapat melengkapi pantun rumpang (kearifan lokal) dengan pilihan kata yang tepat.
2. Melalui permainan “ular tangga menulis pantun rumpang”, siswa dapat melengkapi pantun rumpang (kearifan lokal) dengan bersajak a-b-a-b secara tepat

Tahapan berikutnya yaitu pembuatan *prototype* (produk) yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu bahan ajar yang dikemas dalam bentuk buku. Pembuatan desain produk bahan ajar menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word 2013* dan *Corel Draw X4*. Aplikasi *Microsoft Office Word 2013* digunakan untuk menyusun bahan ajar. Aplikasi tersebut dipilih karena untuk memudahkan dalam mengetik isi dari bahan ajar. Sedangkan untuk *cover* dan *background* menggunakan aplikasi *Corel Draw X4* yang merupakan aplikasi pengedit gambar sehingga dapat digunakan untuk mendesain *cover* dan *background*. Tema warna dalam bahan ajar dominan menggunakan warna cerah sehingga dapat memberikan kesan segar dan terhadap bahan ajar. Ditambah dengan sentuhan daun yang berada di pojok kiri atas bahan ajar sehingga terkesan lebih segar. Tulisan dalam bahan ajar menggunakan tulisan *Comic San MS* dengan

ukuran huruf 12 pt, untuk bab judul dalam bahan ajar menggunakan tulisan *Sagoe Ui Black* dengan ukuran huruf 16 pt. Selain *cover* dan *background*, *Corel Draw X4* juga digunakan untuk mendesain ular tangga yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Uji Validitas dan Uji Coba Produk

Uji validitas produk ditempuh dengan melakukan penilaian produk yang telah dibuat oleh para ahli. Validasi ahli dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya masing-masing, dalam penelitian ini, ahli yang dilibatkan adalah ahli dalam bidang bahan ajar, ahli bahasa serta ahli pedagogik. Ahli bahan ajar menilai beberapa aspek yang ada pada bahan ajar yaitu (1) kesesuaian bahan ajar dengan kurikulum; (2) kesesuaian pantun dengan kearifan lokal Tasikmalaya; (3) kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa; (4) kesesuaian dengan kaidah bahasa; (5) kerangka bahan ajar; (6) tampilan; (7) ukuran buku; (8) desain sampul buku (*cover*). Ahli bahasa menilai bahan ajar (1) kesesuaian bahan ajar dengan kurikulum; (2) kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa; (3) lugas. Serta ahli pedagogik menilai bahan ajar pada aspek (1) kesesuaian bahan ajar dengan kurikulum; (2) kesesuaian pantun dengan kearifan lokal Tasikmalaya; (3) kesesuaian bahasa dengan perkembangan

siswa; (4) kerangka bahan ajar; (5) tampilan (6) desain buku sampul (*cover*); (8) penggunaan.

Hasil dari uji validasi memberikan penilaian bahwa bahan ajar harus ditambahkan petunjuk penggunaan bahan ajar, tambahkan informasi tentang alat permainan, tambahkan dua pantun kearifan lokal, serta pemilihan warna yang harus diperhatikan agar tidak kelihatan monoton. Selain itu, kata, ejaan, kalimat dalam bahan ajar harus lebih diperhatikan. Para ahli juga memberikan saran agar ditambahkan sumber atau referensi.

Peneliti melakukan uji coba atau implementasi produk ke sekolah dasar setelah melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan validator. Uji coba dilakukan di Kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, yang berjumlah 25 orang. Uji coba dilakukan sebanyak 2x. Peneliti mendapatkan beberapa gambaran mengenai bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, pertama bahan ajar dapat digunakan guru karena di dalamnya sudah termuat contoh pantun rumpang yang akan diajarkan kepada siswa, terdapat aturan permainan dan langkah pembelajaran menggunakan permainan, serta prosedur evaluasi yang digunakan. Kedua, permainan ular tangga menulis pantun rumpang sangat menarik untuk siswa karena selain belajar,

mereka juga bisa bermain dengan gembira. Selain itu, siswa juga bisa mengetahui lebih banyak tentang kearifan lokal Tasikmalaya dan melestarikannya sebagai budaya daerah. Guru kelas IV juga memberikan masukan agar ditambahkan aturan permainan agar siswa tidak gaduh selama pelaksanaan pembelajaran.

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa 98,8 % bahan ajar dapat digunakan.

Refleksi Produk

Tahapan pengembangan dalam membuat produk telah dilalui, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk meliputi proses pembuatan, validasi produk oleh validator ahli hingga uji coba produk. Refleksi dari tahapan yang telah dilalui tersebut yakni menghasilkan bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di sekolah dasar.

Bahan ajar ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam bahan ajar ini terdapat materi tentang pantun, cara melengkapi pantun rumpang, contoh pantun yang bertema kearifan lokal, teks pantun rumpang, aturan permainan ular tangga menulis pantun rumpang, langkah-langkah pembelajaran menggunakan permainan,

serta informasi mengenai alat perlengkapan yang digunakan dalam permainan. Bahan ajar ini dibuat dengan berpedoman pada kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Kelebihan dan kekurangan bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di Sekolah Dasar adalah bahan ajar dirancang sesuai dengan SK dan KD pada kurikulum 2006, dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, dilengkapi dengan teks pantun kearifan lokal Tasikmalaya, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan, di desain menggunakan warna yang menarik, dan dilengkapi dengan informasi alat perlengkapan permainan yang digunakan dalam permainan ular tangga menulis pantun rumpang.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyusun kesimpulan yang dipaparkan sebagai berikut.

- a. Pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di sekolah dasar didasarkan pada aspek-aspek yang dibutuhkan untuk menyusun bahan ajar seperti kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tempat penelitian untuk mengetahui

- standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Kemudian ditetapkan indikator dan tujuan pembelajaran. Selain itu, dilihat dari tingkat kemampuan siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di sekolah dasar disusun berdasarkan masalah yang ditemukan saat melakukan studi pendahuluan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya serta melakukan kajian terhadap kurikulum. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi, ditemukan data bahwa para guru di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya belum maksimal dalam mengorganisir kompetensi-kompetensi dasar melalui permainan yang berbasis kearifan lokal, serta para guru belum menemukan bahan ajar yang dipandang efektif untuk melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Bahan ajar ini dirancang dan dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw X4* dan *Microsoft Office Word*. Kemudian bahan ajar dinilai melalui validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk bahan ajar yang telah dibuat. Saran dari para ahli kemudian dijadikan sebagai bahan revisi produk, sehingga produk memiliki kelayakan untuk diuji cobakan di lapangan.
- c. Proses implementasi atau uji coba dilakukan setelah produk mengalami revisi atau perbaikan. Tujuan diadakannya uji coba tersebut adalah untuk mengetahui respon siswa dan penilaian guru terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan pada pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan hasil yang baik untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Respon siswa dan penilaian guru secara umum menyatakan bahwa bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Setelah melalui tahap validasi dan uji coba di lapangan, refleksi dari pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di Sekolah Dasar adalah menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di Sekolah Dasar dengan judul *Pembelajaran Melengkapi Pantun Rumpang Kearifan Lokal Melalui Permainan Ular Tangga Menulis Pantun Rumpang*. Buku ini memiliki keunggulan karena dapat memudahkan guru dalam proses

pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di kelas IV Sekolah Dasar, bahan ajar ini memiliki keunggulan yaitu terdapat pantun yang berbasis kearifan lokal Tasikmalaya agar menambah wawasan siswa tentang budaya daerah, serta dibuat dalam bentuk yang menarik, selain itu bahan ajar juga dilengkapi dengan alat permainan yang digunakan dalam permainan ular tangga menulis pantun rumpang.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

BSNP. (2006). *Standar Isi, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.

Kusdiana, A. dan Chusna, A. *Pengembangan Wawasan Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa dan Sastra di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.

Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.