

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Mendengarkan Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar

Mega Krisnayanti¹, Hodidjah², Aan Kusdiana³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

krisnayantim@gmail.com¹, hodidjah2017@gmail.com², aankusdiana55@yahoo.co.id³

Abstract

The Education plays an important role in teaching and learning activities, as a tool to make it easier for teachers to be systematic of teaching material to students and achieve all competencies that are expected. The introduction in elementary school shows that the use of teaching materials in teaching and learning activities still less than optimal. There will be used by teachers less interactive and it's not sustainable. between aspects of language skill. The identification and analysis of the problem solving the researchers to design teaching materials for learning to listen to a local through the language in the fourth quarter of elementary school. This study using the method of Design Based Research (DBR), which was developed by Reeves to develop and test the feasibility of a product in addressing the problem in learning. The product is designed with Microsoft Word. The subject of research is the teacher and students in grade IV elementary school. The gathering data to do with interviews, validation, and observing the behavior of students for the use of products. The products tested it by validator and tested in elementary school where research after revision. The test products be done to the UPI College, Tasikmalaya. In general the product declared to be used as teaching materials for learning to listen to a local through the language based on responses from teachers and observations of the students of the product. a reflection of the development of the product which is producing teaching Permainan Dengar-ucap Pantun.

Key words : *teaching materials, learning to listen, design based research.*

Abstrak

Bahan ajar memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai alat untuk memudahkan guru agar lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa sehingga tercapai semua kompetensi yang diharapkan. Studi pendahuluan yang dilakukan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya menunjukkan bahwa guru masih kesulitan dalam hal mengorganisir kompetensi dasar yang berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya memiliki visi yaitu sekolah unggul yang berbasis kearifan lokal. Pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan wawasan kepada siswa terkait budaya daerah, selain berbasis kearifan lokal, pembelajaran juga bisa dilakukan melalui permainan bahasa karena pada hakikatnya siswa sekolah dasar masih senang bermain. Kenyataan dalam proses pembelajaran guru belum menemukan bahan ajar yang efektif untuk melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Dari permasalahan tersebut peneliti memberi solusi dengan mengembangkan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aspek yang dibutuhkan, rancangan, implementasi, dan refleksi dari bahan ajar. Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) yang dikembangkan oleh Reeves untuk mengembangkan dan menguji kelayakan suatu produk. Rancangan produk dinyatakan layak oleh validator ahli dan dilakukan uji coba di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya setelah melakukan revisi. Secara umum produk dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar. Refleksi dari pengembangan produk yakni menghasilkan bahan ajar berbentuk buku dengan judul *Permainan Dengar-ucap Pantun*.

Kata kunci : *bahan ajar, pembelajaran mendengarkan, design based research*

PENDAHULUAN

SD Laboratorium UPI kampus Tasikmalaya merupakan salah satu sekolah dasar yang ada dalam naungan Universitas Pendidikan Indonesia. SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya didirikan atas renstra UPI 2014 bahwa di setiap UPI kampus daerah harus memiliki sebuah laboratorium sebagai bagian integral dalam penyelenggaraan pendidikan di UPI. Oleh karena itu pada tahun 2014 didirikanlah SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya melalui Program Pengembangan Keunggulan Fakultas, Kampus Daerah dan Lembaga di Lingkungan UPI dengan tujuan untuk menunjang program studi di UPI Kampus Tasikmalaya.

SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya didirikan dengan visi dan misi yang disesuaikan dengan kebutuhan penyelenggaraan sekolah dan lokasi sekolah yang terletak di Kota Tasikmalaya. Visi SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya (Tim Pengembang, Profil Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, 2014, hal. 5) adalah "...sekolah modern yang unggul berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup". Adapun misi dari SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya (Tim Pengembang, Profil Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, 2017, hal. 5-6) adalah:

- a. Menciptakan lingkungan pendidikan yang inovatif berbasis kompetensi, IMTAQ, IPTEK, kerarifan lokal dan lingkungan hidup;
- b. Mengembangkan program pembelajaran yang mampu membina

peserta didik memiliki pengetahuan secara kecerdasan spiritual, intelektual, dan emosional sesuai tingkat perkembangannya;

- c. Melatih keterampilan-keterampilan dasar peserta didik sesuai kompetensi, minat dan bakat, serta kebutuhan kecakapan hidup berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup;
- d. Membentuk peserta didik memiliki kepribadian untuk berkarakter bangsa yang mampu menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya daerah dan nasional;
- e. Melaksanakan model inovatif layanan pendidikan berbasis penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Dalam merealisasikan visi dan misi sekolah maka SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya menyelenggarakan program kegiatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup. Setiap mata pelajaran jenjang kelas, disamping berorientasi pada kurikulum yang berlaku juga berbasis kearifan lokal dan lingkungan hidup.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya dikembangkan sesuai 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, hal.24) bahwa “Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain”.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dilakukan berdasarkan kompetensi-kompetensi dasar sesuai aspek berbahasa yang mencakup aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis. Hal ini ditegaskan dalam kurikulum Sekolah Dasar (BSNP, 2006, hal.25) bahwa ruang lingkup pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis.

Salah satu aspek berbahasa yaitu mendengarkan, aspek mendengarkan adalah keterampilan pertama yang diberikan kepada siswa. Dalam kehidupan sehari-hari kita memperoleh keterampilan mendengarkan melalui proses yang tidak kita sadari sehingga kita pun tidak menyadari begitu kompleksnya proses pemerolehan keterampilan mendengarkan tersebut. Mendengarkan atau menyimak yaitu memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi (Tarigan, 2015, hal. 30-31).

Pengembangan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia selain harus sesuai dengan aspek berbahasa harus pula dikembangkan sesuai dengan aspek

sastranya, hal ini tercantum pada kurikulum Sekolah Dasar (BSNP, 2006, hal. 23-27) bahwa pengembangan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia pada setiap jenjang dan setiap aspek berbahasa di Sekolah Dasar meliputi pula aspek sastranya. Maka pembelajaran aspek sastra tersebut lebih mengarah kepada apresiasi sastra untuk siswa bisa menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan atau memperluas wawasan kesastraannya. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa yaitu “Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa” (BSNP, 2006, hal.25).

Pembelajaran bahasa dan sastra dapat dilakukan melalui permainan bahasa dan sastra. Belajar bahasa akan lebih mudah jika pembelajaran bersifat holistik, realistik dan bermakna. Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang berada pada usia 6-12 tahun. Pada usia tersebut berada pada usia operasional konkret, dimana dalam menjelaskan sebuah pernyataan itu harus dengan hal-hal yang nyata yang dapat dipahami oleh siswa. Kenyataan dalam pelaksana pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, guru-guru secara

umum merasa kesulitan dalam mengorganisir kompetensi-kompetensi dasar pembelajaran bahasa dan sastra secara terpadu melalui permainan bahasa. Para guru SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya belum memiliki pengalaman untuk melakukan pembelajaran permainan bahasa dan sastra terpadu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan wawasan kearifan lokal.

Setelah peneliti mengkaji proposal penelitian yang dilakukan oleh Kusdiana, A dan Chusna, A (2017) yang berjudul "Pengembangan Wawasan Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa dan Sastra di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya" dan setelah peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, terdapat kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia dalam hal mengorganisir kompetensi-kompetensi dasar pembelajaran bahasa melalui permainan yang berbasis kearifan lokal, serta bahan ajar yang digunakan kurang interaktif dan tidak berkesinambungan antar aspek keterampilan bahasa. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan bahan ajar berupa bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa yang interaktif dan

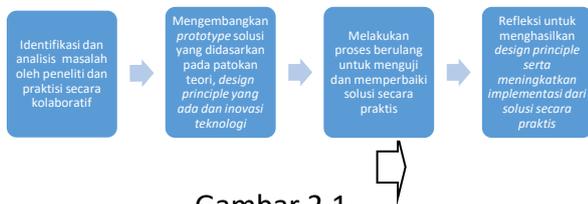
berkesinambungan antar keempat aspek keterampilan berbahasa.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk merancang bahan ajar seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Mendengarkan 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. Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam hal keterampilan mendengarkan 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 (2008, hlm. 34). 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 2.1.



Gambar 2.1

Prosedur DBR Model Reeves

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, *expert judgment* (penilaian ahli) 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* (membuat uraian terperinci), dan *conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).

PEMBAHASAN

A. Identifikasi dan Analisis Masalah

Identifikasi dan analisis masalah diperoleh berdasarkan data hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya yaitu Ibu Anis Nurjanah, S.Pd. dan Ibu Siti Anisa, S.Pd. Hasil wawancara menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar di kelas IV disesuaikan dengan

kurikulum dan materi yang akan disampaikan, karena SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya berbasis kearifan lokal maka dalam setiap pembelajarannya pun harus selalu berbasis kearifan lokal, artinya dalam setiap pembelajaran selalu memuat unsur kearifan lokal yang ada di daerah, yaitu di Kota Tasikmalaya.

Bahan ajar yang tersedia di sekolah sudah cukup lengkap, bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Namun untuk bahan ajar bahasa Indonesia, khususnya dalam hal mendengarkan pantun di kelas IV masih sangat terbatas. Bahan ajar yang ada di sekolah belum memuat unsur kearifan lokal, dan bahan ajar tersebut kurang interaktif serta belum berkesinambungan antar ke empat aspek bahasa. Gurupun mengatakan bahwa bahan ajar yang ideal yang digunakan untuk pembelajaran pantun aspek mendengarkan bagi sekolah yang berbasis kearifan lokal yaitu menggunakan pantun yang berbasis kearifan lokal. Dari permasalahan yang telah dipaparkan, mampu diatasi dengan membuat bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di Sekolah Dasar.

B. Rancangan Desain Produk

Tahap rancangan desain produk ini meliputi analisis Standar Kompetensi (SK),

Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, pemaparan tentang aspek bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Dilanjutkan dengan melakukan pembuatan *prototype* (produk). Standar kompetensi yang digunakan adalah 5. Mendengarkan pengumuman dan pembacaan pantun dan kompetensi dasar yang digunakan adalah 5.2 Menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat. Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut, peneliti menyusun indikator dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirancang dijelaskan pada poin berikut:

1. Melalui permainan bahasa ‘Dengar-ucap Pantun’ siswa dapat menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal yang tepat.
2. Melalui permainan ‘Dengar-ucap Pantun’ siswa dapat menirukan pembacaan pantun dengan intonasi yang tepat.

Berdasarkan hasil analisis standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi dan kesesuaian bahan ajar dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar mempelajari pantun pada aspek mendengarkan siswa

terbatas hanya mendengarkan pantun anak saja, siswa juga ditanamkan untuk memiliki pengetahuan tentang kearifan lokal yang terdapat di daerah sehingga pantun yang digunakan memuat unsur kearifan lokal. Hal-hal yang telah dipaparkan pada tabel diatas disesuaikan dengan bahan ajar yang disediakan, yakni berupa bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa.

C. Dasar Pengembangan Produk

Pengembangan produk berupa bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa dalam pembelajaran mendengarkan pantun yang akan dilakukan oleh peneliti didasarkan pada gagasan awal peneliti yang memandang urgensi kehadiran bahan ajar sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran dari guru kepada siswa. Dasar dalam pengembangan bahan ajar buku permainan dengar-ucap pantun adalah sebagai berikut:

- 1) Bentuk Bahan Ajar Buku Permainan Dengar-ucap Pantun

Bahan ajar buku permainan dengar-ucap pantun dibuat dalam bentuk buku agar memudahkan

guru dalam proses pembelajaran. Bahan ajar tersebut dibuat dengan ukuran 18,2 cm x 5,7 cm atau setara dengan ukuran kertas B5. Ukuran ini dipilih agar memudahkan guru dalam membawa bahan ajar tersebut yang berukuran tidak terlalu besar. Bahan ajar tersebut dikemas dalam bentuk agar memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dalam buku tersebut sudah tersusun secara runtut tahapan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar permainan dengar-ucap pantun.

2) Pantun

Bahan ajar buku permainan dengar-ucap pantun terdiri dari empat buah pantun kearifan lokal. Pemilihan empat buah pantun yang digunakan berdasarkan pertimbangan kesesuaian dengan tema dan materi pelajaran, sehingga peneliti memikirkan untuk membuat empat buah pantun kearifan lokal dengan jenis kearifan lokal yang terdapat di sekitar sekolah peneliti yaitu mengenai kearifan lokal yang terdapat di Kota Tasikmalaya. Peneliti mengambil empat buah

kearifan lokal yang dijadikan pantun dalam bahan ajar tersebut yaitu kearifan lokal kelom geulis, bordir, nasi TO, dan payung geulis.

3) Komponen Bahan Ajar Permainan Dengar-ucap Pantun

Bahan ajar permainan dengar-ucap pantun terdiri dari tiga komponen utama yakni bahan ajar berbentuk buku, kartu kearifan lokal dan *compact disk* (CD). Penentuan tiga komponen utama ini didasarkan pada kebutuhan pemenuhan materi mendengarkan pantun. Ketiga komponen ini saling berhubungan satu sama lain. Bahan ajar berbentuk buku sebagai petunjuk yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran, kartu kearifan lokal dan *compact disk* digunakan sebagai alat yang digunakan dalam proses permainan dengar-ucap pantun.

D. Pengembangan Bentuk Produk

Pengembangan bentuk produk bahan ajar didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa yang telah dibahas sebelumnya oleh peneliti, kemudian di implementasikan dengan membuat bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa.

Materi yang terdapat dalam bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa adalah materi pantun. Produk ini memuat 16 halaman secara keseluruhan, jumlah halaman bisa saja bertambah sesuai penilaian dari para ahli dan subjek penelitian. Berikut isi dari setiap halaman pada bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa yang di rancang oleh peneliti:

1. Cover
2. Kata Pengantar
3. Daftar Isi
4. Pendahuluan
5. Materi Pantun
6. Aturan Permainan
7. Langkah-langkah Permainan
8. Evaluasi Pembelajaran
9. Kartu Kearifan Lokal
10. Alat Permainan
11. Sumber
12. Profil Penulis

E. Uji Validitas dan Uji Coba Produk

Validasi kelayakan produk sangat penting dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa, validasi kelayakan produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang sudah selesai dirancang oleh peneliti

sebelum melakukan uji coba di Sekolah Dasar. Validasi kelayakan produk diuji oleh para ahli yang berkompeten pada ahli bidang bahasa, ahli bidang bahan ajar, dan ahli bidang pedagogik di lingkungan UPI Kampus Tasikmalaya dan Kota Tasikmalaya.

Para ahli memberikan penilaian atau *judgement* terhadap bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa yang telah dibuat oleh peneliti. Instrumen yang digunakan untuk validasi produk bahan ajar ini adalah lembar validasi berdasarkan aspek bahan ajar, aspek materi, dan aspek kearifan lokal. Aspek yang dinilai meliputi aspek-aspek yang sudah disiapkan oleh peneliti dengan menyesuaikan sesuai komponen bahan ajar, komponen materi, dan interaktifitas bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa.

Peneliti melakukan uji coba atau implementasi produk ke sekolah dasar setelah melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan validator. Uji coba pertama dilakukan di kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya dengan jumlah siswa 25 orang, hasil yang didapat dari uji coba tahap 1 berupa respon kelayakan produk oleh siswa dan tanggapan guru berupa lembar penilaian guru setelah

pembelajaran menggunakan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa untuk materi pantun. Ibu Anis Nurjanah, S.Pd. sebagai guru kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya menilai bahwa secara keseluruhan pembelajaran berjalan dengan lancar ketika menggunakan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Namun dalam hal pengkondisian siswa masih kurang, ini disebabkan karena siswa terlalu antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan.

Uji coba kedua dilakukan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya dengan jumlah siswa 25 orang. Hasil yang diperoleh dari tahap uji coba 2 berupa tanggapan guru dan respon siswa dalam menggunakan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal. Ibu Siti Anisah, S.Pd. mengungkapkan bahwa tampilan bahan ajar sudah bagus dan cocok diterapkan untuk siswa pada materi pantun. Beliau mengatakan bahwa produk ini bisa bertahan lama tanpa rusak di makan usia.

F. Refleksi Produk

Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan yang telah dilakukan oleh

peneliti, mulai dari identifikasi dan analisi masalah, pengembangan desain produk, validasi serta uji coba produk, maka refleksi dari pengembangan produk media pembelajaran ini adalah menghasilkan produk akhir berupa pengembangan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan produk ini dikhususkan untuk kelas IV Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa dalam pembelajaran pantun di kelas IV Sekolah Dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan bahan ajar di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya masih kurang mumpuni. Di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan belum semua bahan ajar berbasis kearifan lokal. Di sekolah tersebut belum terdapat bahan ajar khusus untuk pembelajaran pantun aspek mendengarkan.
2. Pengembangan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal

melalui permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun di kelas IV Sekolah Dasar dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan ditunjang dengan kajian literatur dan hasil analisis kurikulum. Tahap berikutnya yakni melakukan validasi terhadap ahli sesuai dengan bidang keahlian masing-masing, yakni validator ahli bidang bahasa Indonesia, validator ahli bidang bahan ajar, serta validator ahli bidang pedagogik, sehingga bisa dilakukan uji coba ke Sekolah Dasar setelah memiliki nilai kelayakan yang mencukupi.

3. Proses uji coba/implementasi dilakukan sebanyak dua kali pada tempat yang sama. Data yang didapat berupa tanggapan guru dan respon perlakuan siswa terhadap bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa yang digunakan. Hasil uji coba produk menunjukkan hasil yang positif meskipun ada sedikit kekurangan yang harus diperbaiki. Respon guru dan perlakuan yang ditunjukkan siswa dalam penggunaan bahan ajar secara umum menyatakan bahwa produk berupa bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa dalam pembelajaran

bahasa Indonesia materi pantun di kelas IV Sekolah Dasar telah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi terhadap produk berdasarkan dari tahapan validasi dan implementasi produk adalah menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di kelas IV Sekolah Dasar yang dikemas dalam bentuk buku agar mudah disimpan dan memiliki nilai praktis

Adapun implikasi yang terwujud berdasarkan penelitian yaitu: 1) Sebagai bahan ajar yang di rancang khusus untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun di kelas IV Sekolah Dasar; 2) Bahan ajar dilengkapi dengan gambar yang menarik, untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat dimanipulasi sesuai dengan kemampuan siswa kelas tinggi agar memberikan pengalaman langsung; 3) Dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri maupun klasikal dalam pembelajaran mendengarkan pantun.

Rekomendasi yang diberikan bagi seluruh pembaca, guru, dan pengguna media pembelajaran *puzzle* suku kata yaitu: 1) Bagi pengguna bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa diharapkan dapat menggunakan setiap aspek bahan ajar secara

optimal dan dapat mengemasnya dengan kemasan pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar; 2) Penggunaan bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa akan berjalan optimal apabila guru dapat mengondisikan siswa dalam menggunakan bahan ajar, baik secara mandiri maupun klasikal; 3) Pada dasarnya tidak ada hal yang sempurna termasuk bahan ajar, hal yang ada hanya bahan ajar pembelajaran yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penggunaan bahan ajar yang telah dirancang oleh peneliti dapat dikembangkan kembali oleh guru, mahasiswa, maupun pihak lain yang berkenan. Dapat dilakukan penelitian lebih jauh dalam hal pengaruh keefektifan bahan ajar ataupun menyangkut perangkat bahan ajar lainnya. Dapat pula di uji cobakan pada lokasi lain dan dimodifikasi dengan konten yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

Tim Pengembang. (2014). *Profil Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya*. Tasikmalaya: UPI Kampus Tasikmalaya.