



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

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

Ita Komalasari¹, Aan Kusdiana², Nana Ganda³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
Email: itakomalasari021@gmail.com

Abstrak

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang keilmuan yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar. Pelajaran bahasa Indonesia akan lebih menarik jika menggunakan permainan bahasa dalam proses belajarnya dan menggunakan bahan ajar sebagai penunjang kegiatan pembelajarannya. Penggunaan bahan ajar sangat berpengaruh dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena bahan ajar digunakan sebagai perantara antara guru dengan murid dalam penyampaian sebuah materi atau informasi belajar. Namun pada kenyataan dilapangan, penggunaan bahan ajar masih terbatas. Guru hanya menggunakan buku sumber saja sebagai pedoman belajar siswa. Peneliti memberikan solusi untuk memecahkan masalah yang ditemukan dilapangan yaitu mengembangkan bahan ajar berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di sekolah dasar. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan aspek-aspek yang dibutuhkan, rancangan, kelayakan, dan refleksi pengembangan bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di sekolah dasar. Peneliti menggunakan metode *Desain Based Research* (DBR) dengan prosedur penelitian menurut Reeves. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, penilaian para ahli, dan kuisioner/angket. Peneliti menghasilkan produk berupa buku panduan bertelepon untuk siswa sekolah dasar kelas rendah yang didalamnya terdiri dari deskripsi tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi, langkah-langkah permainan telepon bertema, dan beberapa contoh percakapan dalam telepon yang telah direvisi sesuai saran dari para ahli. Contoh percakapan dalam teleponnya yakni membahas mengenai payung geulis, kelom geulis, nasi tutug oncom (TO), dan situ gede. Hasil uji coba ini menggambarkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai penunjang dalam permainan bahasa yang menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, aktif, dan efektif.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, Bahan Ajar, Permainan Bahasa, Kearifan Lokal.

Abstrack

Indonesian language education is one of the scientific fields studied by elementary school students. Indonesian language lessons will be more interesting if you use language games in the learning process and use teaching materials to support learning activities. The use of teaching materials is very influential in the success of a learning process, because teaching materials are used as an intermediary between teachers and students in the delivery of learning material or information. But in reality in the field, the use of teaching materials is still limited. The teacher only uses the source book as a student learning guide. Researchers provide solutions to solve problems found in the field, namely developing teaching materials to speak based on local wisdom through language games in elementary schools. Therefore, the purpose of this study is to describe the aspects needed, design, feasibility, and reflection on the development of teaching materials for speaking knowledge based on local wisdom through language games in elementary schools. The researcher used the Research Based Design (DBR) method with the research procedure according to Reeves. Data collection uses interview techniques, expert judgment, and questionnaires / questionnaires. The researcher produced a product in the form of a telephone guide book for elementary school students of low grade which consisted of a description of learning objectives, learning instructions, material, steps of a themed telephone game, and several examples of revised telephone conversations according to the advice of experts. Examples of telephone conversations include discussing geulis umbrellas, geulis kelom, tutug oncom rice (TO), and situ gede. The results of this trial illustrate that teaching materials based on local wisdom can be used by educators and students in the teaching and learning process as a support in language games that make learning activities more enjoyable, active, and effective.

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

Pendahuluan

Menyangkut proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya harus berbasiskan kearifan lokal, mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang dikembangkan di semua jenjang kelas, sudah tentu harus mengembangkan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kompetensi-kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan di semua jenjang kelas diorganisir berbasiskan kearifan lokal, sehingga siswa akan memperoleh nilai-nilai dan wawasan kearifan lokal.

Oleh karena itu, materi percakapan di kelas III Sekolah Dasar dapat dikembangkan untuk melatih aspek keterampilan berbicara siswa agar siswa mampu menjawab atau menguraikan suatu persoalan dalam bentuk lisan yang juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk menyampaikan sesuatu didepan umum. Hasil dari penambahan informasi yang dilakukan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, diperoleh bahwa masih kurang akan penggunaan bahan ajar dalam pembelajarannya, padahal bahan ajar sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dan bahan ajar merupakan salah satu komponen yang harus dikuasai oleh seorang guru dalam pengelolaan pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai. Bahan ajar

dapat memberikan pengalaman tersendiri kepada siswa yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan menggunakan bahan ajar dapat diimplementasikan di kegiatan permainan bahasa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia agar lebih menarik, karena pada masa usia anak sekolah dasar masih usia bermain sehingga anak dapat belajar sambil bermain yang akan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Disamping kemajuan teknologi yang semakin berkembang, dalam diri peserta didik harus dibekali dengan pengetahuan wawasan budaya, khususnya budaya lokal atau Kearifan lokal yang meliputi berbagai unsur kehidupan masyarakat tertentu, meliputi : sistem religi, bahasa, ekonomi, teknologi, pendidikan, organisasi sosial, dan kesenian yang harus dikembangkan.

Beberapa hal yang telah dipaparkan diatas, dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, dapat dikembangkan beberapa bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa untuk mengembangkan wawasan siswa yang dilakukan secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan karakter anak sekolah dasar itu sendiri. Kenyataannya di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran

bahasa Indonesia di SD laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, para guru belum memiliki banyak pengalaman untuk melaksanakan proses pembelajaran permainan bahasa berbasis kearifan lokal serta belum menemukan bahan ajar yang dipandang efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dan masih kurangnya penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa untuk diterapkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar seperti yang telah dipaparkan sebelumnya dan berdasarkan saran dari penelitian "Pengembangan wawasan kearifan lokal melalui permainan bahasa dan sastra di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya (dalam Kusdiana, A. & Chusna, A.)". Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dengan menetapkan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbicara Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar*".

Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode desain berbasis penelitian atau *Design-Based Research* (DBR). Dengan prosedur penelitian menurut Reeves yang terdiri dari empat langkah, yakni identifikasi dan analisis masalah, rancangan produk,

melakukan uji dan revisi, dan refleksi produk. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, penilaian para ahli, angket, dan studi dokumentasi. Teknis analisis data ini mengacu pada model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 337) dengan tiga komponen analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya yang meliputi pengumpulan data khususnya dikelas III. Sekolah tersebut sudah mengembangkan sistem kearifan lokal yang ditanamkan sejak dini pada peserta didik, dengan sekolah yang sudah berbasis kearifan lokal dan merupakan SD Laboratorium percontohan UPI Kampus Tasikmalaya ini dirasa dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas III B SD Laboratorium percontohan UPI Kampus Tasikmalaya yang berjumlah 25 siswa.

Temuan

1. Hasil wawancara studi pendahuluan

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada dua guru kelas III sekolah dasar. Wawancara ini dilakukan di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya yang terletak di Jl. Dadaha Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan di sekolah dasar mengenai kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dan penggunaan bahan ajar pada proses belajarnya. Setelah

peneliti mengkaji hasil wawancara studi pendahuluan berupa wawancara kepada guru yang bersangkutan, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar khususnya di kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya masih jarang menggunakan bahan ajar. Guru menggunakan bahan ajar untuk menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, terkadang guru menggunakan bahan ajar dalam mengembangkan berbicara melalui bahan-bahan yang sudah tersedia, seperti buku-buku ataupun yang berhubungan dengan audio visual. Guru mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak itu ialah pembelajaran yang diselipkan sebuah permainan untuk meningkatkan daya tarik pada diri anak, bisa juga di sangkut pautkan dengan kearifan lokal dalam pembelajarannya agar sesuai dengan visi misi dari SD tersebut. Sehingga peneliti mengembangkan bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa untuk menjawab permasalahan tersebut.

2. Hasil observasi

Perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia materi percakapan melalui telepon di kelas III sekolah dasar Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya sesuai wawancara ialah mengenai silabus yang digunakan yaitu silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006), tersedianya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi percakapan melalui telepon yang mengacu pada Kurikulum Tingkat

Satuan Pendidikan (KTSP 2006), terdapat bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku paket yang digunakan oleh guru maupun siswa. Untuk buku diktat guru masih belum ada bahan ajar permainan bahasa berbasis kearifan lokal materi percakapan melalui telepon/alat sederhana. Media sudah tersedia yaitu menggunakan telepon yang berbahan dasar dari gelas plastik, belum ada permainan bahasa yang diterapkan dalam pembelajaran percakapan melalui telepon. Dan evaluasi yang digunakan yakni penilaian sikap dan kinerja.

Pembahasan

Bersarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa temuan yang telah dipaparkan sebelumnya. Temuan tersebut sebagaimana yang telah dirangkum dalam rumusan masalah. Untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian melalui empat tahap yakni identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk, uji coba produk, dan refleksi produk.

1. Aspek-aspek yang Dibutuhkan dalam Pengembangan Bahan Ajar

Berdasarkan hasil analisis terhadap aspek yang terdapat didalam kurikulum di atas dapat disimpulkan bahwa di sekolah dasar Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP

2006) dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan. Pada dasarnya karakteristik siswa kelas III sekolah dasar kelas rendah yaitu belajar dari hal-hal yang konkrit dan secara bertahap menuju ke arah abstrak. Konkrit disini maksudnya belajar dari hal-hal yang nyata, misalnya dapat dilihat, didengar, diraba, itu disebabkan karena anak SD belum bisa menggambarkan atau membayangkan sesuatu berdasarkan penjelasan atau teori. Karakteristik lainnya yaitu senang bermain dan bergembira hal itu disebabkan karena mereka berada pada tahap peralihan dari TK yang penuh dengan permainan dan karakteristik anak sekolah dasar kelas rendah adalah senang merasakan/melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung ditinjau dari teori perkembangan kognitif anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkrit. Tingkat perkembangan anak sekolah dasar kelas rendah tentunya berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dari setiap individu. Ada anak yang memang cepat dalam menangkap apa yang sedang dibelajarkan dan ada juga anak yang lambat dalam penerimaan informasi belajar. Hal itu tergantung dari banyak faktor, antara lain yakni faktor pendukung belajar anak seperti dorongan dan

motivasi dari orang tua maupun keluarga, perhatian khusus yang diberikan oleh guru, serta motivasi diri anak dalam belajar. Setelah menganalisis karakteristik anak sekolah dasar kelas rendah selanjutnya yaitu mengenai kearifan lokal yang sering dipautkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa yang ada disekitar lingkungan sekolah atau daerah setempat. Karena seperti salah satu karakteristik yang telah dijelaskan bahwa anak sekolah dasar masih senang bermain dan bergembira, alangkah lebih baiknya dalam proses pembelajaran terdapat sebuah permainan khususnya permainan bahasa yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

2. Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbicara Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar

Rancangan desain bahan ajar permainan bahasa berbasis kearifan lokal untuk siswa dan guru pada pelajaran Bahasa Indonesia materi percakapan melalui telepon/alat sederhana untuk siswa sekolah dasar kelas III. Permainan yang dikembangkan yaitu "Telepon Bertema". Setelah peneliti melakukan kajian pustaka ada beberapa tahapan rancangan yang harus dilakukan, yaitu mengkaji kurikulum, perumusan tujuan

pembelajaran sesuai dengan analisis, pemilihan materi pembelajaran, pemilihan media dan sumber belajar, pemilihan strategi pembelajaran, menetapkan bentuk penyajian, dan menyusun kerangka penyajian bahan ajar. Dalam menyusun kerangka penyajian bahan ajar harus dibuat dengan jelas dan menarik agar dapat mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, kerangka bahan ajar terdiri dari halaman sampul, daftar isi, pendahuluan, petunjuk belajar, pengetahuan dasar atau materi, langkah permainan telepon, dan contoh percakapan melalui telepon. Rancangan dasar pada pengembangan bahan ajar ini menggunakan aplikasi *Ms.Word*, penggunaan aplikasi *Ms.Word* dalam menyusun bahan ajar ini karena dapat mempermudah dalam pengetikan serta mudah dalam memasukan gambar yang terdapat dicover untuk menarik perhatian siswa untuk membaca. Bahan ajar ini dirancang dan difokuskan untuk siswa kelas III sekolah dasar yang berisi informasi materi serta langkah permainan dan berbagai contoh percakapan. Desain ini dirancang dengan sederhana karena untuk memudahkan siswa dan guru dalam menggunakan bahan ajar tersebut. Buku panduan ini memiliki 11 halaman, tulisan

menggunakan jenis huruf *Times New Roman, Algerian, Agency FB, dan Cambria (Headings)* dengan ukuran huruf yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan dan menggunakan ukuran kertas B5.

Validasi kelayakan produk sangat penting dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa untuk materi percakapan melalui telepon/alat sederhana. Validasi kelayakan produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa yang sudah dirancang oleh peneliti sebelum melakukan uji coba di sekolah dasar. Validasi kelayakan produk ini diuji cobakan oleh para ahli yang berkompeten pada bidang bahan ajar, permainan bahasa, ahli bahasa, dan ahli bidang pedagogis di lingkungan UPI Kampus Tasikmalaya atau sekitar Kota Tasikmalaya. Para ahli tersebut memberikan penilaian atau *judgement* terhadap bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal pada materi percakapan telepon/alat sederhana yang telah dibuat oleh peneliti. Instrumen yang digunakan untuk validasi produk bahan ajar ini adalah lembar wawancara berdasarkan elemen bahan ajar, permainan bahasa, kebahasaan, dan

pedagogis. Aspek yang dinilai merupakan aspek-aspek yang sudah disiapkan oleh peneliti dengan menyesuaikan komponen bahan ajar, materi, bahasa, dan permainan bahasa untuk materi percakapan melalui telepon/alat sederhana dikelas III SD. Validator produk ahli 1 merupakan validator bidang keahlian bahan ajar dengan aspek layak digunakan tidak bahan ajar tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan validator bidang bahan ajar ini sekaligus memvalidasi permainan bahasa dengan aspek cocok dan menarik tidak permainan bahasa yang dirancang oleh peneliti. Validator produk ahli 2 merupakan validator bidang keahlian materi mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai percakapan melalui telepon/alat sederhana dengan aspek mengenai keterkaitan Kurikulum, SK, KD, Indikator, dan materi. Validator produk ahli 3 merupakan validator bidang keahlian pedagogis dengan aspek materi dan elemen materi secara inti saja.

3. Proses Uji Coba Kelayakan Penggunaan Bahan Ajar Pembelajaran Berbicara Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa di SD

Setelah melakukan validasi produk dan revisi produk, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk sekaligus

melakukan validitas eksternal dengan memberikan respon guru dan siswa terhadap bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa. Uji coba ini dilakukan dua kali dikelas yang sama. Tujuan dilakukannya uji coba produk adalah untuk mengetahui gambaran serta respon siswa dan guru mengenai bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal untuk materi percakapan telepon/alat sederhana dalam pembelajaran yang sesungguhnya dikelas. Secara keseluruhan pada saat uji coba kelayakan produk respon siswa baik dan menyenangkan serta penilaian guru terhadap produk pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa sangat positif.

4. Hasil Refleksi Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbicara Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa di SD

Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan dilakukan oleh peneliti, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk, validasi serta uji coba produk, maka untuk refleksi dari pengembangan produk bahan ajar ini adalah menghasilkan sebuah bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa disekolah dasar yang khusus

digunakan untuk kelas III sekolah dasar. Materi yang ada dalam produk yakni melakukan percakapan melalui telepon/alat sederhana menggunakan kalimat ringkas.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil mengembangkan bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa pada materi percakapan melalui telepon/alat sederhana untuk siswa kelas III sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan yakni sebagai berikut:

1) Penggunaan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa masih jarang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran, bahan ajar yang digunakan masih terpaku pada buku paket, gambar, dan lain-lainnya. Buku merupakan bahan ajar yang paling sering digunakan pada saat kegiatan pembelajaran, padahal untuk anak usia kelas III sekolah dasar dalam menyampaikan materi tidaklah cukup jika hanya menggunakan buku saja. Jarang menggunakan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa salah satu faktornya ialah keterbatasan guru dalam menggunakan berbagai permainan dan tidak semua SK dan KD pada materi

tertentu dapat disangkutkan permainan didalamnya.

2) Pengembangan bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa pada materi percakapan melalui telepon/alat sederhana ini dibuat berdasarkan masalah yang ditemukan dilapangan pada saat studi pendahuluan dan berdasarkan saran dari penelitian sebelumnya yang dibuat oleh Drs.Aan Kusdiana, M.Pd. dan Chusna Arifah, S.Pd. selanjutnya peneliti melakukan kajian literatur untuk memecahkan masalah yang diteliti agar mendapatkan solusi yang tepat digunakan. Setelah melakukan kajian literatur, peneliti melanjutkan dengan pengembangan produk dengan langkah awal yakni menganalisis kurikulum, merancang dasar desain, dan pengembangan produk. Pembuatan produk ini dibuat menggunakan aplikasi *Ms.Word* mendesain sendiri dengan keterbatasan peneliti dalam penggunaan komputer dibidang desain. Selanjutnya peneliti melakukan uji penilaian terhadap produk pada para ahli dibidang bahan ajar & permainan bahasa, bahasa, dan pedagogik. Para ahli diberikan lembar validasi yang berbeda sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.

Saran dan komentar para ahli dijadikan rujukan dalam merevisi produk yang telah dibuat, sehingga produk layak untuk digunakan.

- 3) Peneliti melakukan uji coba produk sebanyak dua kali. Data yang didapat berupa respon dari siswa dan penilaian guru setelah mengajar menggunakan bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa pada materi percakapan melalui telepon/alat sederhana untuk siswa kelas III sekolah dasar. Hasil uji coba produk sudah menunjukkan hasil yang baik untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran, hanya saja ada sedikit yang harus diperbaiki pada produk yang dikembangkan. Secara garis besar yang dilihat dari respon siswa dan data dari penilaian guru menyatakan bahwa bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa pada materi percakapan melalui telepon/alat sederhana layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.
- 4) Setelah melakukan validasi ke beberapa para ahli dan melakukan uji coba untuk melihat kelayakan pada produk yang dibuat, maka refleksi dari pengembangan produk ialah

menghasilkan produk akhir yang berupa bahan ajar pembelajaran berbicara berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa pada materi percakapan melalui telepon/alat sederhana untuk siswa kelas III sekolah dasar. Produk ini berbentuk buku panduan bertelepon anak sekolah dasar kelas rendah yang berisi materi tentang percakapan melalui telepon/alat sederhana, langkah-langkah permainan telepon bertema, dan beberapa contoh percakapan melalui telepon/alat sederhana yang digunakan sebagai penunjang kegiatan permainan bahasa "Telepon Bertema".

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Bakti, S, R, R. (2018). *Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Kelom Geulis Tasikmalaya Untuk Siswa Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 5. No.1. Hal. 232-241.
- Ernani & Syarifuddin, A. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas tinggi di MI Palembang*. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI. Vol. 2 No. 1. Hal 30-32.

- Mulyati, Y. dkk. (2010). *Materi Pokok Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Tarigan, D. (1991). *Materi Pokok Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hartati, T. & Yayah, C. (2010). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Bandung: UPI PRESS.
- Hernawan, Asep Herry. *Pengembangan Bahan Ajar*. Artikel; Pengembangan Bahan Ajar.
- Herrington, dkk. (2007). *Design Based Research and doctoral students: guidelines for preparing a dissertation proposal*. Jurnal: Ecu Publication.
- Kusdiana, A. (2017) *Pengembangan Wawasan Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa dan Sastra Di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya*. Penelitian Pembinaan dan Afarmasi Riset Dosen, 11.
- Laisaroh, A. (2015) *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Anak dengan Pendekatan Saintifik*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 2 No.1. Hlm 78-80.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N, S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Cahyani, I. & Hodijah. (2007). *Kemampuan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Plom, T. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*. SLO + Netherlands Institute For Curriculum Devalopment.