



# Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar

## Development of Language Games oriented towards East Javanese local wisdom in elementary schools

Rian Damariswara\*, SettingsKarimatus Saidah

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

The purpose of this research is to develop language games on grade III fairytale material in elementary schools, to know the validity and practicality of language games that have been developed. The development model used is the Borg & Gall development model. The subjects of the study were grade III students at SDN 4 Kebonagung and SDN Mrican 1. Data collection techniques were by observation and questionnaire. Data analysis uses descriptive qualitative and quantitative. The results of the study were language games developed as many as 13 games presented in three types of learning stages. Thirteen language games, validated by Indonesian learning experts with a value of 85.8%. These results, that the language game in class III fairy tale material elementary schools was declared very valid and very complete. In addition to validity, practicality is obtained from user or teacher assessments. Both teachers considered that the development of language games could be used with a value of 89.2%.

### OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)

ISSN 2089 3833 (print)

#### Edited by:

Mahardika Darmawan Kusuma  
Wardana

#### Reviewed by:

Ari Metalin Ika Puspita

#### \*Correspondence:

Rian Damariswara  
riandamar08@unpkediri.ac.id

**Received:** 20 January 2020

**Accepted:** 26 February 2020

**Published:** 29 February 2020

#### Citation:

Damariswara R and Saidah S (2020)  
Pengembangan Permainan Bahasa  
Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa  
Timur di Sekolah Dasar.  
PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan. 9:1.  
doi: 10.21070/pedagogia.v9i1.127

**Keywords:** Language Games, Fairy Tales

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan permainan bahasa pada materi dongeng kelas III sekolah dasar, mengetahui kevalidan serta kepraktisan permainan bahasa yang telah dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 4 Kebonagung dan SDN Mrican 1. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan angket. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yakni permainan bahasa yang dikembangkan sebanyak 13 permainan yang disajikan dalam tiga jenis tahapan pembelajaran. Ketigabelas permainan bahasa tersebut, divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai 85,8%. Hasil tersebut, bahwa permainan bahasa pada materi dongeng kelas III sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan sangat tuntas. Selain kevalidan, kepraktisan didapatkan dari penilaian pengguna atau guru. Kedua guru menilai bahwa pengembangan permainan bahasa dapat digunakan dengan nilai 89,2%.

**Keywords:** Permainan Bahasa, Dongeng

## PENDAHULUAN

Materi dongeng diajarkan di kelas III sekolah dasar. Dongeng terdiri dari lima jenis, yakni fabel, legenda, mite, sage dan parabel menurut [Damariswara \(2018\)](#). Dongeng yang diajarkan di kelas III adalah fabel. Hal tersebut, sesuai dengan tema “Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan” dalam buku guru dan siswa. Menurut [Wahyuni \(2014\)](#) fabel adalah cerita yang menggunakan binatang sebagai tokoh-tokohnya untuk mengajarkan moral kepada anak-anak.

Dalam buku guru dan siswa tema “Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan” terdiri dari dua kompetensi dasar. Pertama, kompetensi pengetahuan yang berisi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual. Kedua, kompetensi keterampilan yang berisi memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri dan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat dalam dongeng, seharusnya buku guru dan siswa menyajikan dongeng sebagai berikut. Pertama, materi dongeng disajikan secara lisan, tulis, dan visual sehingga dapat mengakomodir kompetensi dasar. Penyajian materi dongeng secara lisan, artinya terdapat suatu teknik penyampaian tidak hanya ceramah melainkan dapat berupa bermain peran atau menjadi dalang cerita baik guru maupun siswa. Penyajian dongeng secara tulis, seharusnya tidak hanya berupa teks dongeng lalu siswa menjawab pertanyaan tetapi teks disajikan dengan menarik sehingga siswa antusias dan aktif dalam mengikuti materi dongeng. Penyajian dongeng secara visual, artinya dongeng disajikan dalam bentuk media baik dua dimensi maupun tiga dimensi dilengkapi gambar yang dapat menarik siswa belajar memahami isi pesan dongeng.

Keadaan ideal tersebut, belum diakomodir dalam buku guru dan siswa. Permainan bahasa yang di tampilkan dalam buku siswa kelas III hanya berbentuk cerita dan mencari pesan dalam dongeng. Artinya tidak ada variasi permainan bahasa yang di tampilkan dalam buku siswa. Permainan bahasa yang umum di gunakan di seklah dasar terutama pada tingkat kelas III diantaranya adalah menjawab teka teki dan menggambar bedasarkan isi dongeng. Akan tetapi pada praktiknya di sekolah dasar terutama di sekolah yang menjadi subjek uji coba yaitu SDN 4 Kebonagung dan SDN Mrican 1 permainan bahasa tidak digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terkait dongeng, sehingga kegiatan pembelajaran bahasa cenderung monoton. Secara otomatis, siswa hanya difokuskan untuk belajar dongeng secara tulis. Artinya, aspek keterampilan berbahasa yang ditonjolkan adalah keterampilan membaca dan menulis. Aspek keterampilan berbahasa yang lain yakni menyimak dan berbicara kurang dimaksimalkan.

Akibatnya guru mendominasi proses belajar mengajar. Metode ceramah dan tanya jawab menjadi jurus utama. Hal tersebut, bertentangan dengan ruh kurikulum 2013 yang menuntut keaktifan siswa dan guru sebagai fasilitator. Jika tidak segera diperbaiki, maka materi dongeng akan menjadi membosankan terutama bagi siswa yang memiliki kinestetik

dan daya imajinasi yang tinggi.

Selain itu, siswa kelas III sekolah dasar pada tahun pelajaran 2019/2020 diisi oleh siswa generasi alfa. Generasi alfa adalah anak-anak kelahiran tahun tahun 2010 sampai sekarang. Mereka memiliki karakter yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mulai cara bermain, belajar, dan berinteraksi dengan cara baru yakni ketergantungan dengan teknologi menurut [Gazali \(2018\)](#). Siswa generasi alfa generasi alfa atau anak milineal lebih suka tantangan dari pada pembelajaran yang konvensional. Artinya, siswa lebih suka belajar dengan sesuatu yang menarik perhatian, melibatkan semua indera, dan keluar dari kebiasaan (out of the box).

Untuk itu, dalam buku guru dan siswa materi dongeng tema “Menyanyangi Hewan dan Tumbuhan” perlu disajikan secara menarik dan mengakomodir kompetensi dasar. Upaya yang dilakukan adalah pengembangan permainan bahasa sebagai teknik penyampaian materi dongeng.

Permainan bahasa merupakan frasa yang berasal dari kata permainan dan bahasa. [Sutikno and Sobry \(2014\)](#) menyatakan bahwa permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Ciri dari permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius. Bahasa adalah simbol yang digunakan untuk menyalurkan ide manusia secara lisan maupun tulis. Jadi, permainan bahasa merupakan suatu kegiatan bermain yang diperuntukan mempelajari suatu sistem simbol yang teratur baik simbol visual dan verbal. [Ngalimun and Alfulaila \(2014\)](#) menambahkan bahwa permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan memperoleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

Rasa senang yang diperoleh siswa diharapkan berpengaruh positif terhadap penguasaan keterampilan berbahasanya. Artinya, permainan bahasa bukan hanya pelengkap, pendamping atau sebagai hiburan melainkan sarana dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh [Hanifah \(2016\)](#) dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang dipelajari.

Permainan bahasa mempunyai ciri-ciri. [Hanifah \(2016\)](#) mengungkapkan ciri-ciri permainan bahasa ada delapan, yakni: 1) terdapat permainan yang dapat mengukuhkan penguasaan keterampilan berbahasa, 2) mempunyai bahan yang menarik, 3) memberikan peluang pada siswa untuk berinteraksi, 4) meningkatkan minat siswa untuk bermain, 5) aturan jelas dan dipatuhi, 6) siswa yang pandai membantu guru dalam teknis permainan, 7) memiliki tujuan tertentu, dan 8) guru menyiapkan alat penunjang permainan.

Selain syarat-syarat tersebut, permainan bahasa memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan bahasa menurut [Ngalimun and Alfulaila \(2014\)](#) yakni: 1) meningkatkan keaktifan siswa; 2) menurunkan rasa bosan siswa selama pembelajaran; 3) menumbuhkan semangat

berkompetisi; 4) menjalin rasa sosial diantara siswa; dan 5) mengena di hati siswa dan sulit dilupakan.

Selain kelebihan, terdapat kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa. Kekurangan permainan bahasa, sebagai berikut: 1) sulit dilaksanakan dengan jumlah siswa besar; 2) mengganggu kelas lain; 3) hanya materi tertentu yang dapat dibuat permainan; 4) penggunaan permainan dalam pembelajaran masih dipandang sebelah mata oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pengembangan permainan bahasa dalam penelitian pengembangan ini di dipadukan dengan pengembangan bahan ajar materi dongeng berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan sebelumnya. Pada bahan ajar tersebut, memuat pengembangan cerita dongeng dari masyarakat Jawa Timur yakni “*A al Mula Reog onorogo*” dari Ponorogo, “*Gotehan*” dari Jombang, “*antangan Makan Lele*” dari Lamongan, “*Sura dan aya*” dari urabaya, “*Karapan Sapi*” dari Madura, “*Watu Ulo*” dari Jember, “*Ki Kures dan Naga Antaboga*” dari Malang, dan “*Ki ah urung aka*” dari relief Candi Surowono Kediri menurut [Saidah and Damariswara \(2019\)](#).

Pengembangan permainan bahasa ini meliputi 13 jenis permainan bahasa seperti *Monopoli*, *teka-teki silang*, *ular tangga*, *kartu wayang tokoh*, *scramble kata*, *scramble kalimat*, *scramble wacana*, *bisik berantai*, *menjodohkan data*, *tebak gambar dan bercerita*, *wacana rumpang*, *gambar seri* dan *gambar bercerita*. Semua jenis permainan bahasa ini mengakomodasi empat keterampilan berbahasa siswa yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Selain itu seperti yang telah di jelaskan sebelumnya, permainan bahasa ini ditampilkan dengan mengakomodasi setting dongeng yang bermuatan kearifan lokal jawa timur. Sehingga permainan bahasa ini berbeda dengan permainan bahasa yang telah ada khususnya yang terdapat dalam buku siswa.

Pemmainan bahasa yang dikembangkan ini tidak hanya berlaku sebagai apersepsi dalam pembelajaran, melainkan juga dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran dan sebagai sarana evaluasi pembelajaran khususnya pada materi dongeng. Sehingga diharapkan dapat menjawab kebutuhan pembelajaran berbahasa di sekolah dasar khususnya pada materi dongeng kelas III dengan demikian, tujuan penelitian sebagai berikut. 1) mengembangkan permainan bahasa pada materi dongeng kelas III sekolah dasar yang bermuatan kearifan lokal jawa Timur, 2) mengetahui kevalidan dalam pengembangan permainan bahasa yang telah dilakukan. 3) mengetahui kepraktisan permainan bahasa yang telah dikembangkan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan Borg and Gall (1979). Tahapan pengembangan sebagai berikut. 1) analisis kebutuhan, 2) tahap perencanaan, 3) pengembangan rancangan produk, 4) uji tahap awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan terbatas, 7) revisi produk, 8) uji lapangan luas, 9) penyempurnaan produk, dan 10) diseminasi dan implementasi.

Penelitian ini hanya melaksanakan tahap pertama sampai kesembilan, sedangkan tahap kesepuluh yakni diseminasi dan implementasi tidak dilaksanakan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 4 Kebonagung dan SDN Mrican 1. SDN 4 Kebonagung berjumlah 12 siswa sebagai uji terbatas produk. SDN Mrican 1 berjumlah 33 siswa sebagai uji luas produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku guru dan siswa ketika menggunakan buku ajar dongeng berbasis permainan bahasa. Angket berisi instrumen kevalidan dan kepraktisan buku ajar berbasis permainan bahasa yang akan diisi oleh validator ahli dan praktisi. Validator ahli adalah ahli pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi dongeng, sedangkan validator praktisi adalah guru yang menerapkan buku ajar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengamati selama uji coba terbatas dan uji coba luas. Lembar angket validasi untuk praktisi maupun ahli dan dokumentasi selama kegiatan uji coba berlangsung. Jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif adalah analisis berupa paparan atau uraian yang didapatkan dari hasil observasi kegiatan siswa pada saat uji coba berlangsung dan saran dari validator, baik validator ahli maupun pengguna. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis angket validator ahli dan pengguna. Analisis data dilakukan sesuai dengan tahapan pada langkah pengembangan Borg & Gall yaitu pada tahap revisi produk baik hasil dari uji coba terbatas maupun revisi produk hasil uji coba skala luas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, analisis kebutuhan. Buku guru dan siswa kelas III materi dongeng pada tema “Menyayangi Hewan dan Tumbuhan” perlu disajikan secara menarik, memotivasi, dan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Upaya yang dilakukan dengan mengembangkan permainan bahasa dalam materi dongeng.

Kedua, tahap perencanaan. Peneliti mencari referensi permainan bahasa yang dapat digunakan dalam materi dongeng siswa kelas III. Pertimbangan yang dilakukan yakni mengakomodasi kompetensi dasar, memuat empat keterampilan berbahasa, dan praktis dalam penyajian atau penggunaan permainan bahasa. Selain itu, peneliti membuat instrumen validasi untuk ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan praktisi guru kelas III.

Ketiga, tahap pengembangan rancangan produk. Permainan bahasa yang dikembangkan berjumlah 13. Ketiga belas permainan dengan nama berikut. *Monopoli*, *teka-teki silang*, *ular tangga*, *kartu wayang tokoh*, *scramble kata*, *scramble kalimat*, *scramble wacana*, *bisik berantai*, *menjodohkan data*, *tebak gambar dan bercerita*, *wacana rumpang*, *gambar seri* dan *gambar bercerita*.

Ketiga belas permainan bahasa tersebut sudah ada dan dikembangkan sesuai dengan materi dongeng. Dalam buku siswa, permainan bahasa hanya terdapat pada evaluasi untuk mengukur penguasaan siswa. Berbeda dengan permainan bahasa yang dikembangkan dalam penelitian, disajikan pada pengantar, inti dan akhir atau evaluasi pembelajaran. Permainan bahasa yang digunakan sebagai pengantar materi dongeng yakni *kartu wayang tokoh*, *gambar seri*, *bisik berantai*, dan *gambar bercerita*. Permainan yang digunakan sebagai inti materi yakni *wacana rumpang*, *scramble wacana*, dan *tebak gambar dan bercerita*. Permainan yang digunakan sebagai alat evaluasi yakni *menjodohkan data*, *monopoli*, *scramble kalimat*, *teka-teki silang*, *scramble kata*, dan *ular tangga*. Berikut deskripsi permainan bahasa yang disajikan dalam materi dongeng kelas III sekolah dasar.

Permainan *kartu wayang tokoh* diadopsi dari wayang dengan tampilan disesuaikan dengan tokoh dalam cerita dongeng. Selain itu, perlu adanya bahan tambahan yakni tongkat kecil dan selotip sebagai penyangga *kartu wayang tokoh*. Tujuan permainan tersebut, memberikan rangsangan siswa untuk berlatih berbicara tentang cerita dongeng.

Permainan *gambar seri* merupakan gambar yang dibuat secara bersambung dan terdiri dari beberapa gambar tetapi dalam satu rangkaian cerita. Gambar seri yang dibuat disesuaikan dengan cerita dongeng. Umumnya, gambar seri berjumlah empat yang terdiri dari tahap pengenalan cerita atau situasi, tahap munculnya masalah, tahap puncak permasalahan dan terakhir tahap penyelesaian masalah. Tujuannya, memberikan rangsangan siswa mengenai cerita dongeng dengan bantuan visual, sehingga mempermudah siswa mengetahui isi cerita dongeng.

Permainan *bisik berantai* merupakan penyampaian ide pokok-ide pokok cerita secara terpotong dengan cara berbisik. Potongan isi cerita tidak boleh terlalu panjang, dikarenakan kemampuan siswa kelas III masih terbatas. Selain itu, jumlah potongan cerita tidak lebih dari 10, dikarenakan siswa akan merasa terbebani dan bosan. Dengan bisik berantai, siswa menjadi lebih aktif dan merasa dilibatkan dalam proses transfer cerita dongeng. Keberhasilan tersebut, tidak lepas dari saran Zubaidah (2013) bahwa dalam penerapan *bisik berantai*, guru perlu memperjelas aturan agar anak dapat kondisikan selama pelaksanaan. Selain itu, *bisik berantai* mampu meningkatkan perkembangan bahasa terutama materi dongeng menurut Dewi (2014).

Permainan *gambar bercerita* merupakan cerita yang dikemas dalam satu gambar. Artinya, dalam satu gambar tersebut memuat rangkaian cerita. *Gambar bercerita* disesuaikan dengan cerita dongeng. Tujuannya, selain mempermudah siswa menangkap isi cerita, juga melatih daya imajinasi siswa mengenai isi gambar.

Permainan *wacana rumpang* merupakan permainan bahasa yang terdiri dari teks cerita lalu dikosongi beberapa kata sehingga menjadi teks yang rumpang atau berlubang. Kata-kata yang dihilangkan dalam wacana disajikan pada tabel tersendiri. Setelah siswa membaca teks cerita dongeng secara

utuh atau menyemak cerita dongeng dari guru, siswa mengisi *wacana rumpang* tersebut. Tujuannya, agar siswa membaca dengan teliti atau memperhatikan cerita yang telah disimak. Menurut Lisnawati (2017) kontruksi wacana rumpang harus memenuhi syarat berikut: 1) memilih bahan bacaan yang tidak tergantung pada wacana sebelumnya; 2) melakukan pelepasan; 3) mengganti hal-hal yang dilesapkan dengan hal-hal tertentu; 4) memberi salinan dari semua yang direproduksi kepada siswa; 5) mengingatkan siswa untuk mengisi semua lesapan; dan menyediakan waktu yang relatif cukup.

Permainan *scramble wacana* merupakan pengacakan potongan wacana sehingga perlu ditata atau diurutkan menjadi wacana atau cerita dongeng yang runtut. Pemotongan wacana mengacu pada penahapan alur cerita yakni, tahap pengenalan cerita, tahap munculnya permasalahan, tahap puncak permasalahan, tahap penyelesaian masalah dan tahap akhir cerita. Tujuan permainan adalah melatih siswa memahami isi wacana dan memberi motivasi siswa untuk mengurutkan potongan menjadi wacana yang utuh. Saroh and Damaianti (2017) mengungkapkan dalam *scramble* siswa merasa senang dengan pembelajaran karena mereka seolah sedang bermain sekaligus belajar.

Permainan *tebak gambar dan bercerita* merupakan suatu gambar yang memiliki keterkaitan dengan cerita dongeng. Gambar yang dibuat dapat berupa tokoh, alat atau keadaan yang terdapat dalam cerita dongeng. Tujuannya, melatih siswa untuk berpikir kritis mengenai gambar yang dihubungkan dengan isi cerita dongeng. Permainan *menjodohkan data* berisi dua kelompok data dimana keduanya memiliki keterkaitan sesuai dengan isi cerita dongeng. Dua kelompok data tersebut, disajikan secara terpisah dan perlu dijodohkan. Tujuannya, sebagai alternatif evaluasi pembelajaran.

Permainan *monopoli* muncul di akhir pembelajaran sebagai alat evaluasi materi dongeng. Dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan masing-masing siswa atau kelompok mempunyai pioner. Dadu disediakan oleh guru, sedangkan papan monopoli sudah tersedia di buku ajar. Dalam papan *monopoli* berisi berbagai kotak yang berisi tugas yang harus dilakukan siswa. Kotak-kotak tersebut memiliki perbedaan satu sama lain, seperti: *lakukan perintah*, *lempar perintah*, *mendapat poin*, *pengurangan poin*, dan *diam dulu*. Kotak tugas tersebut memiliki kegiatan yang berbeda, bergantung pioner siswa berada. Jika pioner siswa berada di kotak *lakukan perintah*, maka siswa diminta melakukan sesuatu sesuai perintah yang ada dalam tabel keterangan (pengganti kartu kesempatan dan dana umum). Jika pioner siswa berada di kotak *lempar perintah*, maka siswa melemparkan atau memberikan tugas kepada siswa lain untuk melakukan sesuatu sesuai tabel keterangan. Kotak *lakukan perintah* dan *lempar perintah* untuk mengakomodasi kompetensi dasar 4.8 yakni memeragakan pesan dongeng baik secara lisan maupun tulis. Jika pioner siswa berada di kotak *mendapat poin*, maka siswa mendapat poin sesuai dengan jumlah poin yang tertera. Sebaliknya, jika pioner siswa berada di kotak *pengurangan poin*, maka poin siswa dikurangi sesuai dengan jumlah poin yang tertera.

Terakhir, kotak *diam dulu*, siswa berhenti bermain dan dilanjutkan oleh siswa lain.

Dalam permainan *monopoli*, siswa tidak hanya bermain melainkan juga belajar materi dongeng. Muatan pelajaran terdapat pada setiap langkah yang dilakukan siswa ketika bermain. Hal ini pernah dilakukan oleh Suciati et al. (2015) bahwa monopoli terlihat seperti bermain, tetapi kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat disisipkan di dalam permainan.

Permainan *scramble kalimat* adalah sebuah kalimat yang dipotong berdasarkan kata-kata lalu disajikan secara acak atau terpisah. Siswa harus menyusun menjadi sebuah kalimat. Kalimat tersebut merupakan pesan dari cerita dongeng. Artinya, siswa harus mengetahui pesan cerita dongeng agar dapat melakukan permainan *scramble kalimat*. Dalam penelitian Aryani and Mila (2014) memberikan saran pada permainan ini, kalimat yang digunakan harus sederhana sehingga mempermudah penyusunannya.

Permainan *teka-teki silang* merupakan permainan yang terdapat kotak-kotak yang berwarna putih dan hitam. Kotak berwarna putih harus diisi huruf oleh siswa berdasarkan jawaban atas pertanyaan yang telah disediakan. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan materi dongeng. Kelebihan dari permainan *teka-teki silang*, siswa selain harus menguasai materi dongeng juga berpikir memadupadankan kosakata dalam kotak sehingga dapat terisi dengan benar. Menurut Khalilullah (2012) permainan teka-teki cocok digunakan siswa sebagai latihan di kelas, sehingga guru tidak monoton memberikan pertanyaan atau alat evaluasi. Masih menurut Khalilullah (2012) adanya teka-teki silang dapat membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi otak kembali optimal. Jadi, permainan *teka-teki silang* merupakan permainan yang terdapat pada bagian evaluasi.

Permainan *scramble kata* adalah rangkaian huruf yang diacak pada tabel. Siswa harus merangkai huruf menjadi sebuah kata yang berkaitan dengan cerita dongeng. Tujuannya, melatih siswa menemukan sebuah kata dengan syarat harus memahami isi cerita dongeng.

Permainan ular tangga merupakan permainan ular tangga seperti umumnya, bedanya setiap nomor dalam ular tangga merupakan pertanyaan atau perintah melakukan sesuatu. Pertanyaan dan perintah yang diberikan sesuai dengan cerita dongeng. Artinya, secara tidak langsung siswa belajar memahami isi cerita dongeng dan termotivasi untuk mencapai garis akhir. Pemilihan permainan ular tangga untuk membantu memahami pesan dongeng karena mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, menurut Permana and Imron (2016) permainan ular tangga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Keempat, uji tahap awal. Uji tahap awal dilakukan dengan cara memvalidasi pengembangan produk kepada ahli pembelajaran bahasa Indonesia. Ahli pembelajaran bahasa Indonesia ada dua. Berikut hasil validasi dan pembahasannya.

[Table 1 about here.]

Berdasarkan **Tabel 1** tersebut, total skor yang diperoleh dari validator 1 sebagai berikut. Skor 19,9 dibagi 24 lalu dikali 100% hasilnya adalah skor 82,9%.

[Table 2 about here.]

Berdasarkan **Tabel 2** dari validator 2 diperoleh total skor 21,3 dibagi 24 lalu dikali 100% hasilnya adalah skor 88,7%. Hasil akhir adalah rata-rata validasi ahli 1 dan 2 yakni 85,8%. Nilai tersebut, sesuai kriteria dikatakan sangat valid, sangat tuntas.

Selain diperoleh nilai validitas produk, peneliti diberi saran oleh kedua validator ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Pertama, memberi keterangan judul cerita dongeng pada kalimat perintah di setiap permainan bahasa. Kedua, tambahkan rubrik penilaian pada setiap permainan bahasa. Artinya, tidak hanya mengenai aturan permainan dan sistem penilaian, tetapi diberi rubrik untuk memperjelas indikator penilaian. Ketiga, pemilihan kalimat perintah lebih komunikatif yang sesuai dengan anak kelas III sekolah dasar. Ketiga saran tersebut, telah diperhatikan dan dilakukan perbaikan untuk selanjutnya dilakukan uji terbatas.

Kelima, revisi produk. Permainan bahasa dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari validator ahli pembelajaran bahasa Indonesia.

Keenam, uji coba lapangan terbatas. Berikut hasil dan pembahasannya.

[Table 3 about here.]

Dalam uji coba terbatas, guru selaku praktisi memberikan penilaian seperti pada **Tabel 3**. Total skor 21,2 dibagi 24 lalu dikali 100% hasilnya adalah skor 88%.

Selain itu, guru juga memberikan saran terhadap permainan bahasa yakni peraturan pada monopoli agar lebih disederhanakan. Selain itu, berdasarkan pengamatan penggunaan permainan bahasa oleh siswa, terdapat beberapa catatan. Pertama, siswa belum terbiasa bermain pada saat pelajaran sehingga peran guru dalam permainan sangat mendominasi. Kedua, siswa masih belum percaya diri sehingga guru perlu memupuk rasa percaya diri saat unjuk kemampuan.

Ketujuh, revisi produk. Peneliti sudah memperbaiki permainan monopoli sehingga lebih sederhana. Permainan bahasa yang lain tidak diperbaiki.

Kedelapan, uji lapangan luas. Berikut hasil dan pembahasan uji lapangan di SDN Mrican 1.

[Table 4 about here.]

Berdasarkan **Tabel 4** tersebut, guru kelas III di SDN Mrican 1 memberikan total skor 21,8 dibagi 24 lalu dikali 100% hasilnya adalah skor 91%. Skor dari validasi praktisi kedua ditambah dengan validasi praktisi pertama kemudian dirata-rata mendapat skor 89,2%. Nilai tersebut, sesuai kriteria dikatakan dapat digunakan.

Selama pembelajaran di SDN Mrican 1, banyak siswa yang antusias untuk bercerita di depan kelas berdasarkan gambar seri. Artinya, melalui permainan bahasa dapat membantu siswa dalam belajar materi dongeng. Hal yang sama diketahui

pada saat siswa mengisi teka-teki silang. Siswa tampak serius dan antusias dalam mengerjakannya. Siswa merasa senang dan bangga ketika dapat menyelesaikan teka-teki silang.

Kesembilan, penyempurnaan produk. Berdasarkan uji luas di SDN Mrican 1 tidak terdapat catatan yang mengarah pada perbaikan produk, melainkan catatan bahwa produk dapat digunakan oleh siswa. Dengan demikian, produk permainan bahasa tidak dilakukan penyempurnaan dikarenakan sudah dapat digunakan.

## KESIMPULAN

Materi dongeng kelas III tema “Menyayangi Hewan dan Tumbuhan” dapat menggunakan permainan bahasa yang telah dikembangkan. Permainan bahasa yang dikembangkan

sebanyak 13 permainan yang disajikan dalam tiga jenis tahapan pembelajaran. Ketigabelas permainan bahasa tersebut, divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasilnya dinyatakan sangat valid dan sangat tuntas. Selain itu, guru kelas III selaku praktisi menyatakan permainan bahasa yang dikembangkan pada materi dongeng sangat praktis untuk digunakan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi atas pendanaan yang telah diberikan.

## REFERENSI

- Aryani, E. and Mila (2014). Penggunaan Media Kartu Kata dalam Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas II SDN Sidodadi II/154 Surabaya. *JPGSP* 2, 1–11.
- Damariswara, R. (2018). Konsep Dasar Kesusastraan (Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimy).
- Dewi (2014). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Scripti Melalui Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Perkembangan Berbahasa pada Anak di TK. *Dharma Kumara Sunantaya Tabanan. E-Journal PG-PAUD* 2, 1–10.
- Gazali, E. (2018). Pesantren di Antara Generasi Alfa dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Kajian Islam* 2, 94–109.
- Hanifah, U. (2016). Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Tarbiyah* 5, 301–330.
- Khalilullah (2012). Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab. An-Nida. *Jurnal Pemikiran Islam* 37, 15–26.
- Lisnawati, Y. (2017). Tingkat Keterbacaan Wacana Nonfiksi pada Buku Teks Bahasa Indonesia Pegangan Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Raha Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2014 dengan Menggunakan Teknik Isian Rumpang. *Jurnal Bastra* 4, 17–17.
- Ngalimun and Alfulaila, N. (2014). Pembelajaran Keterampilan Bahasa Indonesia (Yogyakarta: Aswaja Presindo).
- Permana, E. P. and Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjungtani. *Efektor* 3, 67–70.
- Saidah, K. and Damariswara, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. doi: 10.25273/pe.

- v9i1.4320. <https://dx.doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>.
- Saroh, E. R. S. and Damaianti, V. S. (2017). PENGARUH TEKNIK SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MENENTUKAN IDE POKOK DAN MEMPARAFRASE DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN. doi: 10.17509/eh.v8i2.5137. <https://dx.doi.org/10.17509/eh.v8i2.5137>.
- Suciati, S., Septiana, I., and Untari, M. F. A. (2015). PENERAPAN MEDIA MONOSA (MONOPOLI BAHASA) BERBASIS KEMANDIRIAN DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar* 2, 175–188. doi: 10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328.
- Sutikno, M. and Sobry (2014). Metode & Model-Model Pembelajaran (Lombok: Holistica).
- Wahyuni, R. (2014). Kitab Lengkap Puisi, Prosa, dan Pantun Lama (Yogyakarta: Saufa).
- Zubaidah, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya. *Jurnal Mahasiswa* 2, 1–7.

**Conflict of Interest Statement:** The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2020 Damariswara and Saidah. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

**LIST OF TABLES**

1	<b>Hasil Validasi Ahli 1 Pembelajaran Bahasa Bahasa Indonesia Indonesia 1</b> . . . . .	144
2	<b>Hasil Validasi Ahli 2 Pembelajaran Bahasa Indonesia</b> . . . . .	145
3	<b>Hasil Validasi Praktisi Guru SDN 4 Kebonagung</b> . . . . .	146
4	<b>Hasil Validasi Praktisi Guru SDN Mrican 1</b> . . . . .	147

**TABEL 1 | Hasil Validasi Ahli 1 Pembelajaran Bahasa Bahasa Indonesia Indonesia 1**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Relevansi	3,4
2	Keakuratan	4
3	Kelengkapan dan Sistematika Sajian	3,6
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa	3,2
5	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	2,7
6	Keterbacaan dan Komunikatif	3



**TABEL 2 | Hasil Validasi Ahli 2 Pembelajaran Bahasa Indonesia**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Relevansi	3,6
2	Keakuratan	4
3	Kelengkapan dan Sistematika Sajian	3,8
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa	3,6
5	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	3
26	Keterbacaan dan Komunikatif	3,3

**TABEL 3 | Hasil Validasi Praktisi Guru SDN 4 Kebonagung**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Relevansi	3,2
2	Keakuratan	4
3	Kelengkapan dan Sistematika Sajian	3,3
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa	3,5
5	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	3,2
6	Keterbacaan dan Komunikatif	4

**TABEL 4 | Hasil Validasi Praktisi Guru SDN Mrican 1**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Relevansi	3,5
2	Keakuratan	4
3	Kelengkapan dan Sistematika Sajian	3,6
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa	3,5
5	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	3,2
6	Keterbacaan dan Komunikatif	4