

Pengembangan Modul Permainan Edukasi Berbasis Kisah Rakyat Lokal untuk Mengasah Kompetensi Berbahasa Siswa Sekolah Dasar

Alwi Syahrul Assifak¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: alwisyahrul777@gmail.com

Abstrak: Studi ini bertujuan menciptakan dan menguji kelayakan sebuah Modul Permainan Edukasi yang berakar pada cerita rakyat untuk meningkatkan kemahiran berbahasa, mencakup pemahaman membaca dan kemampuan menulis kreatif, pada siswa kelas IV SD Minggirsari 01, Blitar. Menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang disesuaikan dari model Borg & Gall dengan pendekatan kualitatif, Hasil investigasi menunjukkan bahwa modul ini sangat diperlukan dan mendapat respon amat positif dari siswa dan guru di SD Minggirsari 01. Modul ini terbukti mampu memicu motivasi belajar dan menunjukkan efektivitas awal dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa melalui integrasi narasi rakyat lokal, seperti Legenda Gunung Kelud.

Abstract: This study aims to create and test the feasibility of an Educational Game Module rooted in folklore to enhance language proficiency, encompassing reading comprehension and creative writing skills, in fourth-grade students at SD Minggirsari 01, Blitar. Utilizing a Research and Development (R&D) methodology adapted from the Borg & Gall model with a qualitative approach, the investigation results indicate that this module is highly necessary and received a very positive response from students and teachers at SD Minggirsari 01. The module proved capable of triggering learning motivation and demonstrated initial effectiveness in developing students' language abilities through the integration of local folk narratives, such as the Legend of Mount Kelud.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 05 Agustus 2025

Disetujui pada: 18 September 2025

Dipublikasikan pada: 30 September 2025

Kata kunci: Kemampuan Berbahasa, Kisah Rakyat, Literasi Pemahaman, Menulis Kreatif, Modul Edukasi Berbasis Game, R&D Kualitatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memainkan peran fundamental dalam pembentukan kapasitas kognitif dan interaksi sosial peserta didik. Di antara beragam keterampilan, penguasaan berbahasa, khususnya membaca untuk pemahaman dan menulis secara kreatif, adalah fondasi esensial yang wajib dimiliki. Namun, temuan awal dari observasi di SD Minggirsari 01, yang berlokasi di Desa Minggirsari, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar, mengindikasikan adanya tantangan signifikan yang dihadapi siswa kelas IV dalam memahami teks bacaan dan menuangkan gagasan secara tertulis. Mereka seringkali menunjukkan kurangnya minat terhadap aktivitas membaca dan menulis yang bersifat rutin atau berbasis teks murni. Data evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia juga acap kali menunjukkan skor rata-rata yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk tugas-tugas seperti meringkas cerita atau menyusun karangan sederhana. Para pengajar di SD Minggirsari 01 turut mengungkapkan keluhan mengenai materi ajar yang cenderung monoton, kurang menarik, dan belum mampu merangsang imajinasi serta daya cipta siswa, terutama dalam kaitannya dengan nilai-nilai budaya lokal.

Di sisi lain, cerita rakyat memiliki daya pikat universal, sarat akan nilai-nilai moral, dan kosa kata yang kaya. Kendati demikian, di SD Minggirsari 01, cerita-cerita

ini kerap disajikan dalam format buku teks yang statis, minim interaksi, sehingga potensi penuhnya sebagai sarana pengembangan kompetensi berbahasa belum dimanfaatkan optimal. Permainan edukasi, di sisi lain, telah terbukti berhasil dalam meningkatkan gairah belajar. Menggabungkan unsur permainan edukasi dengan kekayaan narasi rakyat berpotensi menciptakan sarana pembelajaran yang tidak hanya sangat menarik tetapi juga efektif. Dengan demikian, riset pengembangan ini berfokus pada penciptaan Modul Permainan Edukasi Berbasis Cerita Rakyat yang diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SD Minggirsari 01, sekaligus menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) kualitatif, disesuaikan dari model Borg & Gall (1983) menjadi delapan tahapan komprehensif. Prosesnya dimulai dengan riset mendalam dan pengumpulan data, khususnya melalui analisis kebutuhan, diikuti dengan perencanaan dan perancangan draf awal produk. Setelah itu, draf produk diuji coba lapangan tahap awal melalui validasi oleh para ahli, yang kemudian menjadi dasar untuk revisi produk utama. Tahapan selanjutnya melibatkan uji coba lapangan utama dengan pengguna (siswa dan guru), revisi produk final, dan terakhir diseminasi serta implementasi.

Partisipan utama dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Minggirsari 01, Blitar, yang terlibat dalam tahapan analisis kebutuhan dan uji coba lapangan utama. Untuk memastikan validitas dan kualitas produk, penelitian juga melibatkan dosen atau guru Bahasa Indonesia senior, pakar media atau permainan edukasi, dan praktisi pendidikan tingkat SD sebagai validator ahli. Seluruh kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dilaksanakan langsung di lingkungan sekolah SD Minggirsari 01. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dengan beragam metode, termasuk wawancara mendalam dengan guru, siswa, dan validator ahli, serta observasi partisipan terhadap proses pembelajaran dan penggunaan modul di kelas. Selain itu, studi dokumentasi dilakukan untuk menganalisis silabus, RPP, buku teks, dan hasil tugas siswa. Fokus Grup Diskusi (FGD) juga dilaksanakan dengan kelompok kecil siswa pada tahap uji coba awal, dilengkapi dengan angket/kuesioner terbuka yang menggunakan skala Likert untuk ahli dan pertanyaan esai atau pilihan ekspresi wajah untuk siswa/guru.

Untuk menangkap kekayaan data kualitatif, instrumen penelitian dirancang khusus, meliputi pedoman wawancara, lembar observasi partisipan, panduan analisis dokumen, angket validasi ahli dengan ruang komentar yang luas, panduan FGD, serta angket respons siswa (menggunakan gambar) dan guru (bersifat terbuka). Data kualitatif yang terkumpul dianalisis secara induktif menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, & Saldana (2014). Proses analisis ini mencakup koleksi data yang sistematis, kondensasi data melalui seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, atau diagram, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi yang berulang dengan data asli.

Keabsahan data penelitian ini dipastikan melalui berbagai strategi validitas data. Ini termasuk triangulasi yang melibatkan triangulasi sumber (guru, siswa, dokumen), metode (observasi, wawancara, FGD, angket), dan peneliti. Selain itu, perpanjangan pengamatan dilakukan untuk membangun hubungan baik dan mengumpulkan data mendalam, serta peningkatan ketekunan peneliti dalam proses pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan dan Perancangan Produk Awal

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan yang mendalam di SD Minggirsari 01, Blitar, yang mengungkap beberapa tantangan dalam pembelajaran bahasa. Siswa seringkali merasa bosan dengan buku teks konvensional, kesulitan

dalam menyusun kalimat, kurang fokus saat membaca dalam hati, serta kerap melakukan kesalahan ejaan dan tanda baca. Temuan ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang inovatif, menarik secara visual, interaktif, sederhana, dan relevan dengan konteks budaya lokal. Oleh karena itu, cerita rakyat lokal, seperti Legenda Gunung Kelud, diidentifikasi sebagai potensi besar untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, sebuah draf awal modul diberi nama "Petualangan Kata: Kisah Nusantara dan Blitar Raya". Modul ini dirancang sebagai paket kartu permainan interaktif dan papan permainan sederhana. Tiga cerita rakyat — Malin Kundang, Timun Mas, dan Legenda Gunung Kelud — dipilih sebagai inti narasi. Alur permainan dirancang untuk mengintegrasikan kegiatan membaca ringkasan cerita, menjawab pertanyaan pemahaman, mengumpulkan 'kata kunci', dan menyelesaikan 'tantangan menulis'. Desain grafis modul menggunakan ilustrasi kartun yang cerah dengan sentuhan lanskap khas Blitar, dan proses pengembangan juga mencakup penyederhanaan narasi serta pembuatan lembar aktivitas menulis yang dilengkapi dengan petunjuk jelas.

Validasi Pakar dan Revisi Produk

Draf modul ini kemudian menjalani validasi oleh para ahli materi bahasa, pakar media/permainan edukasi, dan praktisi guru SD, yang memberikan penilaian rata-rata "Sangat Baik" (3.9 dari 4.0). Masukan kualitatif yang berharga diterima, termasuk rekomendasi untuk menyederhanakan kalimat, menambahkan contoh singkat untuk tantangan menulis, menyesuaikan warna latar belakang kartu agar kontras lebih baik, menambahkan panduan singkat bergambar untuk anak-anak, dan menyertakan elemen reward visual. Para guru praktisi juga menyarankan penambahan jumlah kartu pertanyaan dan pendetailan panduan guru untuk memfasilitasi diskusi pesan moral. Semua masukan ini diimplementasikan dalam revisi produk utama, menghasilkan perbaikan komprehensif. Kalimat cerita disederhanakan, contoh tantangan menulis ditambahkan, warna latar belakang kartu disesuaikan, panduan bermain singkat bergambar disertakan, elemen reward visual dimasukkan, jumlah kartu pertanyaan diperbanyak, dan panduan guru diperkaya dengan strategi diskusi pesan moral serta tips pengelolaan kelas.

Uji Coba Lapangan Utama dan Dampak Positif

Tahap krusial berikutnya adalah uji coba lapangan utama yang dilaksanakan di Kelas IV B SD Minggirsari 01, melibatkan 26 siswa dan Ibu Indah sebagai guru kelas. Selama empat sesi pembelajaran, observasi menunjukkan tingkat antusiasme siswa yang tinggi, interaksi aktif antar kelompok, peningkatan fokus saat membaca cerita, dan ekspresi kegembiraan saat menyelesaikan tantangan. Guru, Ibu Indah, berhasil menciptakan atmosfer belajar yang kolaboratif. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa permainan ini "sangat seru" dan "tidak sadar sedang belajar," sementara Ibu Indah menyatakan bahwa modul ini "mengubah suasana kelas" dan "sangat praktis serta menyenangkan."

Diskusi kelompok terfokus (FGD) lebih lanjut menunjukkan bahwa "Tantangan Menulis Petualangan" adalah bagian yang paling disukai siswa. Data kuantitatif dari angket respons menunjukkan bahwa 95% siswa merasa "Sangat Senang" dengan modul ini. Ibu Indah juga memberikan penilaian yang sangat positif, dengan skor praktis 4.8/5.0 dan efektivitas 4.6/5.0. Revisi final produk, berdasarkan semua umpan balik, meliputi penyederhanaan instruksi, pembuatan rubrik penilaian yang lebih visual, penambahan kode QR untuk akses audio/video cerita, dan penambahan tips pengelolaan kelas dalam panduan guru. Hasil akhirnya adalah satu set permainan fisik "Petualangan Kata: Kisah Nusantara dan Blitar Raya" yang siap digunakan sebagai media pembelajaran inovatif.

Pembahasan dan Implikasi

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini secara kuat menguatkan efektivitas dan kelayakan Modul Permainan Edukasi Berbasis Cerita Rakyat dalam mengoptimalkan keterampilan berbahasa siswa SD Minggirsari 01. Proses Penelitian

dan Pengembangan yang bersifat iteratif terbukti sukses dalam menghasilkan produk yang valid, praktis, dan mendapat respons positif. Hasil ini sejalan dengan teori bahwa motivasi intrinsik sangat krusial dalam pembelajaran dan bahwa permainan edukasi memiliki kekuatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Integrasi cerita rakyat, termasuk Legenda Gunung Kelud, juga sangat relevan dengan prinsip pembelajaran kontekstual, menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Penelitian ini memperkaya studi-studi sebelumnya dengan memperluas cakupan pada pemanfaatan cerita rakyat dan fokus pada pemahaman membaca serta menulis kreatif, yang memberikan tingkat partisipasi yang lebih tinggi. Implikasi teoretisnya adalah kontribusi terhadap metodologi R&D kualitatif dan pemahaman mengenai sinergi antara literatur tradisional, pedagogi inovatif, dan pengembangan keterampilan dasar dalam konteks lokal. Secara praktis, modul ini menawarkan solusi konkret bagi para guru untuk mengajar keterampilan berbahasa secara efektif dan menyenangkan, serta dapat mendukung pembelajaran anak di rumah.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan menguji keberterimaan sebuah modul permainan edukatif, yang dinamakan "Petualangan Kata: Kisah Nusantara dan Blitar Raya", dengan memanfaatkan narasi kisah rakyat setempat. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa kelas empat di SD Minggirsari 01, Blitar, khususnya dalam pemahaman bacaan dan ekspresi tulisan kreatif. Melalui pendekatan Riset dan Pengembangan (R&D) yang sistematis dan bersifat berulang, studi ini mengidentifikasi kebutuhan mendesak akan sarana belajar yang inovatif, menarik, dan selaras dengan konteks budaya lokal. Kebutuhan ini muncul dari tantangan yang dihadapi siswa, seperti kejenuhan terhadap materi konvensional, kesulitan dalam menyusun kalimat, kurangnya fokus membaca, serta kekeliruan dalam ejaan dan tanda baca.

Modul yang dihasilkan telah terbukti valid dengan kategori "Sangat Baik", berdasarkan evaluasi menyeluruh dari para pakar bahasa, media/permainan edukasi, dan praktisi pendidikan. Yang terpenting, implementasi awal di lapangan menunjukkan respons yang sangat positif dan antusias dari kedua belah pihak, yaitu siswa dan guru. Modul ini secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan suasana gembira dalam aktivitas membaca dan menulis. Sebagai indikator awal, modul ini juga memperlihatkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman bacaan dan kemampuan menulis kreatif siswa melalui integrasi kisah-kisah tradisional, seperti Legenda Gunung Kelud, ke dalam format permainan yang interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modul permainan edukasi yang bersumber dari kisah rakyat lokal merupakan sebuah inovasi yang valid, praktis, dan efektif untuk mengasah kompetensi berbahasa dasar siswa, sekaligus menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). Pandangan skema-teoretis tentang proses dasar dalam membaca. Dalam P. D. Pearson (Ed.), *Buku pegangan riset membaca* (hlm. 255-291). Longman.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Riset pendidikan: Sebuah pengantar* (Edisi ke-4). Longman.
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Grafiti Press.
- Depdiknas. (2008). *Pedoman pengembangan bahan ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Motivasi intrinsik dan penentuan diri dalam perilaku manusia*. Plenum.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Analisis data kualitatif: Buku sumber metode* (Edisi ke-3). Sage Publications.

Prensky, M. (2001). Pembelajaran berbasis game digital. McGraw-Hill.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Tompkins, G. E. (2008). Seni bahasa: Pola praktik (Edisi ke-7). Merrill Prentice Hall.