

## **INOVASI BAHAN AJAR PRAGMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL DENGAN METODE PERMAINAN BAHASA (*LANGUAGE GAME*) DI SEKOLAH DASAR**

**Eneng Nidha Widiarahmi**

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No.229, Bandung, Jawa Barat  
Email : [nengnidhawidiarahmi@upi.edu](mailto:nengnidhawidiarahmi@upi.edu)

**Rina Heryani**

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No.229, Bandung, Jawa Barat  
Email : [rinaheryani@upi.edu](mailto:rinaheryani@upi.edu)

**Abstract:** Contextual communication skills are essential for elementary school students; however, Indonesian language learning still emphasizes structural and grammatical aspects, resulting in limited pragmatic competence. In addition, teaching materials have not optimally integrated local wisdom as a learning context. This study aims to develop and examine the effectiveness of pragmatic teaching materials based on local wisdom using the language game method in elementary schools. The research employed a Design-Based Research (DBR) approach consisting of problem analysis, prototype design, implementation and revision, and reflection. The participants were teachers and fourth-grade students at a public elementary school in Bandung. Data were collected through interviews, classroom observations, expert validation, and pretest–posttest assessments of pragmatic skills. The results indicate that the developed teaching materials achieved very high validity in terms of readability, content relevance, and integration of local cultural values. The limited trial revealed a significant improvement in students’ pragmatic competence, as the average score increased from 74.00 on the pretest to 88.74 on the posttest. In conclusion, pragmatic teaching materials based on local wisdom and implemented through language games are effective in enhancing students’ pragmatic language skills, politeness, and active participation in elementary Indonesian language learning.

**Keyword :** pragmatics, local wisdom, language game, teaching materials, elementary school

**Abstrak :** Kemampuan berkomunikasi secara kontekstual merupakan keterampilan penting bagi siswa sekolah dasar, namun pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi aspek struktural dan gramatikal sehingga kemampuan pragmatik belum berkembang optimal. Selain itu, bahan ajar yang digunakan belum banyak memanfaatkan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji efektivitas bahan ajar pragmatik berbasis kearifan lokal dengan metode permainan bahasa (*language game*) di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan *Design Based Research* (DBR) yang meliputi analisis masalah, perancangan prototipe, uji coba dan revisi, serta refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, validasi ahli, serta tes pretest dan posttest kemampuan pragmatik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki tingkat validitas sangat baik dari aspek keterbacaan, kesesuaian isi, dan integrasi kearifan lokal. Uji

coba terbatas menunjukkan peningkatan kemampuan pragmatik siswa secara signifikan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 74,00 pada pretest menjadi 88,74 pada posttest. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar pragmatik berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa efektif meningkatkan kemampuan berbahasa pragmatik, kesantunan berbahasa, dan keterlibatan aktif siswa.

**Kata Kunci :** pragmatik, kearifan lokal, permainan bahasa, bahan ajar, sekolah dasar

## PENDAHULUAN

Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik adalah salah satu keterampilan penting di abad ke-21 di Tengah globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini. Ini juga berlaku untuk anak-anak di sekolah dasar (SD). Menurut *World Economic Forum* (2023), salah satu kemampuan yang paling penting untuk masa depan adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan bekerja sama dengan oranglain. Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif mencakup tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga memahami konteks, maksud, dan makna dari percakapan yang tidak berlangsung selama satu percakapan. Aspek ini termasuk dalam studi pragmatik, yang sangat penting untuk pembelajaran bahasa di Tingkat sekolah dasar (SD).

Salah satu bidang linguistik yang dikenal sebagai pragmatik membahas bagaimana konteks penggunaan memengaruhi makna sebuah kata. Fokus utama dari pragmatik adalah pada makna yang di sampaikan oleh pembicara dan di pahami oleh pendengar, lebih dari sekedar makna kata. Oleh karena itu, tujuan pengajaran pragmatik di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa memperoleh keterampilan bahasa yang sopan dan

relevan dengan situasi komunikasi yang mereka hadapi setiap hari.

Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran bahasa Indonesia di SD masih berfokus pada komponen struktural dan kognitif, seperti penguasaan tata bahasa dan kosakata, sementara komponen pragmatik, seperti kesantunan berbahasa, pemilihan ungkapan yang tepat untuk berbagai situasi, dan membaca makna tersirat, masih kurang diperhatikan. Sebuah survei oleh Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik Kemendikbudristek, 2025) menemukan bahwa standar nasional untuk literasi dan numerasi hanya mencakup 48% siswa Indonesia. Menurut raport pendidikan tahun 2025 dari salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandung, kualitas pembelajaran baru hanya mencapai 61%, penerapan praktik inovatif hanya 56%, dan metode pengajaran hanya 62%. Data ini menunjukkan bahwa metode pengajaran masih tradisional dan belum sepenuhnya menggunakan pendekatan yang inovatif dan kreatif. Sebaliknya, kemampuan literasi siswa tercatat pada 67%, kemampuan membaca karya saster sebesar 63%, dan kemampuan memahami teks sebesar 68%. Meskipun angka-angka ini sangat bagus, masih ada perbedaan antara penguasaan keterampilan bahasa siswa dan kemampuan mereka untuk menggunakan bahasa secara komunikatif

dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Masalah ini menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menggunakan aspek struktural dan gramatikal bahasa daripada penggunaan pragmatik bahasa, yaitu pemahaman konteks sosial dan budaya. Selain itu, kearifan lokal dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran asli, belum digunakan sepenuhnya saat membuat materi pelajaran. Ini karena nilai-nilai lokal dapat menjadi konteks yang dekat dengan kehidupan siswa.

Selain itu, menurut Piaget, pembelajaran harus dikaitkan dengan pengalaman hidup. Ini adalah tahap operasional konkret siswa SD. Bahan ajar yang tersedia di sekolah, sayangnya, seringkali tidak kontekstual, umum, dan jarang menampilkan situasi komunikasi yang relevan dengan kehidupan siswa. Dalam penelitian mereka yang berjudul Pragmatik dalam Bahasa : “Melatih Kemampuan Berkomunikasi untuk Siswa SD”, Ritonga et al. (2024) menemukan bahwa siswa SD mengalami kesulitan untuk menyesuaikan bahasa dengan konteks sosial. Namun, setelah menerapkan pembelajaran pragmatik melalui permainan peran, diskusi, dan simulasi sekitar 85% siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan komunikasi mereka. Terbukti bahwa

pembelajaran pragmatik membantu siswa belajar berkomunikasi secara percaya diri, kontekstual, dan sesuai dengan norma sosial dan budaya.

Sebagian besar guru saat ini masih menggunakan metode yang sama, seperti ceramah dan latihan tertulis, yang lebih mengutamakan aspek kognitif daripada siswa. Metode ini membuat siswa tidak termotivasi dan menjadi pasif. Data awal dari observasi yang dilakukan salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandung pada tahun 2025 menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia. Memahami makna yang tersirat, tujuan ujaran, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks sosial masih menjadi tantangan bagi banyak siswa, karena rata-rata nilai *pretest* 74,00.

Hasil pengisian instrumen dan survei menunjukkan bahwa kebanyakan guru menyadari pentingnya pendekatan pembelajaran interaktif. Namun, kurang lebih 60% guru tetap dengan pendekatan konvensional, meskipun dengan sedikit variasi dalam media dan aktivitas pembelajaran. Akibatnya, proses belajar bahasa Indonesia di sekolah ini belum optimal. Hampir dua pertiga siswa merasa bosan dan tidak terlibat. Ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk:

1. Metode pengajaran yang monoton dan dominan oleh guru.
2. Tidak banyak penggunaan media interaktif dan permainan edukatif.
3. Ketidakmampuan untuk menerapkan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar hingga saat ini masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2016) yang mengatakan bahwa “Pembelajaran bahasa di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar.” Akibatnya, pemahaman siswa terhadap aspek pragmatic bahasa belum berkembang secara optimal. Selain itu, Rahardi (2018) menegaskan bahwa “pembelajaran pragmatik akan lebih efektif apabila disajikan dalam konteks yang dekat dengan pengalaman siswa dan bersifat interaktif.”

Namun, berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, belum ditemukan pengembangan bahan ajar pragmatik berbasis permainan bahasa yang secara khusus dirancang untuk siswa sekolah dasar. Dengan kata lain, meskipun permainan bahasa diyakini efektif, pemanfaatannya masih terbatas pada

aktivitas pembelajaran, belum dikemas secara sistematis dalam bentuk bahan ajar. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* antara kebutuhan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan ketersediaan bahan ajar pragmatik yang inovatif.

Untuk mengatasi hal ini, pendekatan pengajaran yang lebih aktif, inovatif, komunikatif, dan menyenangkan harus diterapkan. Permainan bahasa adalah salah satu metode yang efektif. Untuk menyelesaikan masalah ini, bahan ajar pragmatik yang di dasarkan pada permainan bahasa harus dibuat. Dengan inovasi ini, pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar mendapat sesuatu yang baru karena:

1. Menggabungkan elemen pragmatik ke dalam pengajaran dasar yang belum banyak dikembangkan.
2. Menggunakan kearifan lokal sebagai konteks komunikasi untuk meningkatkan pemahaman budaya dan nilai sosial budaya.
3. Menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual melalui penggunaan pendekatan permainan bahasa.

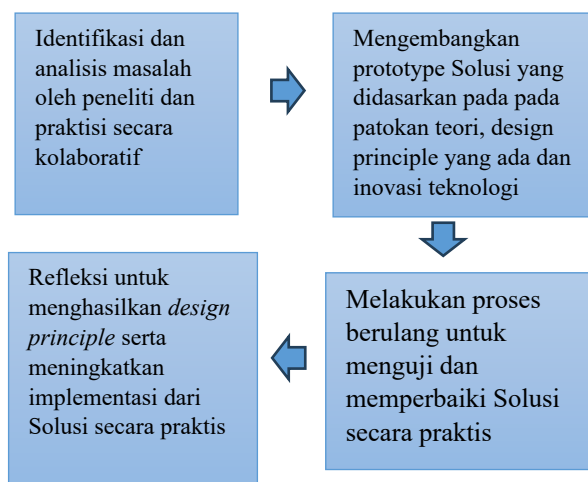
Oleh karena itu, inovasi bahan ajar pragmatik yang berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa menjadi langkah

strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Inovasi ini tidak hanya membantu siswa memahami makna ujaran dalam konteks sosial dan budaya, tetapi juga membangun etika berbahasa, kecintaan terhadap budaya lokal, dan keterampilan komunikasi yang efektif, santun, dan kontekstual.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Based Reseach* (DBR) karena bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, khususnya keterampilan menyimak, melalui proses perancangan, pengembangan, dan pengujian produk pembelajaran secara sistematis. Pendekatan ini dinilai relevan karena, menurut Reeves (2008, hlm.34), “*Design Based Reseach is intended to develop practical solutions to educational problems though iterative design, implementation, and revision.*” Ada empat langkah dalam proses ini adalah sebagai berikut: Identifikasi atau analisis masalah, Pembuatan prototipe atau rancangan produk, Pelaksanaan uji coba dan revisi,

dan Refleksi tentang prototipe. Model prosedur Reeves dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Prosedur Reeves

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan lembar penilaian ahli (*expert judgment*). Pedoman wawancara digunakan untuk menggali kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan respons siswa, serta lembar penilaian ahli untuk menilai kelayakan produk dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Indikator instrumen disusun berdasarkan tujuan penelitian, yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran, keterpaduan permainan bahasa dengan konsep pragmatik, kejelasan bahasa dan instruksi, serta tingkat keaktifan siswa. Validasi data dilakukan melalui validasi ahli dan

triangulasi teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan penilaian ahli guna meningkatkan kredibilitas data, sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2013, hlm. 241) bahwa “triangulasi digunakan untuk meningkatkan kredibilitas data dengan memanfaatkan berbagai teknik pengumpulan data.” Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa “proses analisis data kualitatif berlangsung secara interaktif dan terus menerus sampai seluruh data tercover” (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337). Sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman, “Proses analisis data kualitatif berlangsung secara interaktif dan terus menerus sampai seluruh data tercover,” yang menunjukkan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara berkesinambungan.

## HASIL

### Identifikasi dan Analisa Masalah

Kemampuan pragmatic siswa kelas IV sekolah dasar masih menengah, menurut analisis nilai *pretest*, pengamatan kelas, dan wawancara. Kemampuan pragmatik siswa kelas IV sekolah dasar masih berada pada kategori menengah berdasarkan hasil analisis nilai *pretest*, observasi kelas dan wawancara. Memahami makna tersirat, niat dalam

tuturan, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks sosial masih menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 74,00. Hasil perhitungan kemampuan pragmatik awal siswa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kemampuan Pragmatik Awal Siswa Kelas IV

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Pemahaman makna tersirat	73,80	Menengah
2.	Pemahaman niat penutur	74,10	Menengah
3.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan konteks sosial	74,10	Menengah
	Rata-rata keseluruhan <i>pretest</i>	74,00	Menengah

Keterangan: Skor diperoleh dari hasil *pretest* kemampuan pragmatik siswa kelas IV

Fokus pada pendidikan saat ini pada elemen gramatikal dan struktur, seperti penyusunan kalimat, penggunaan tanda

baca, dan penguasaan kosa kata, membuat perkembangan penggunaan bahasa dalam konteks sosial tidak berkembang dengan baik. Selain itu, hamper tidak ada aktivitas interaktif dan permainan bahasa yang dilakukan selama proses belajar. Proses pembelajaran yang satu arah dan berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat saat belajar bahasa.

Selain itu, materi pelajaran yang digunakan tidak memasukkan elemen kearifan lokal. Nilai-nilai budaya sunda seperti *someah*, *ajen ka batu*, dan kesopanan bahasa dapat bermanfaat bagi kehidupan siswa. Oleh karena itu, bahan ajar pragmatik yang memanfaatkan kearifan lokal melalui pendekatan permainan bahasa (*language game*) memerlukan inovasi. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk membuat pembelajaran lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman bermain langsung, yang mendorong kesadaran pragmatik dan keterampilan berbahasa dalam konteks sosial budaya.

Rancangan Desain Produk Hasil analisis kebutuhan dan studi kurikulum kelas IV bahasa Indonesia menentukan desain bahan ajar. Tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kompetensi

pragmatik, yang berarti memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks sosial dan budaya. Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan berbunyi “ Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; menanggapi diskusi sesuai tata cara; dan menceritakan Kembali isi dan/atau informasi dari berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar.” Tujuan rancangan bahan ajar:

Siswa mampu memahami arti tuturan dalam konteks kegiatan sehari-hari..Siswa mampu menggunakan ungkapan sopan khas budaya sunda dalam percakapan sederhana. Siswa mampu menunjukkan sikap *someah*, *ajen ka batur*, dan jujur dalam berkomunikasi

Kegiatan pembelajaran utama berbasis permainan bahasa, yaitu: Permainan *Tukeran Anu Someah*, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli untuk melatih kesantunan berbahasa. Permainan *Pasar Someah*, di mana siswa mensimulasikan jual beli dengan ungkapan lokal yang tepat dan intonasi.

Untuk meningkatkan pengetahuan pragmatik siswa, setiap kegiatan melibatkan refleksi dan evaluasi kontekstual. Desain Pengembangan Produk Tiga prinsip utama membentuk dasa

pengembangan bahan ajar: Analisis kebutuhan peserta didik: Siswa berada pada tahap operasional konkret (Piaget), yang berarti pembelajaran langsung dan aktivitas bermain diperlukan. Keterkaitan dengan konteks budaya lokal: Prinsip-prinsip budaya sunda digunakan sebagai konteks komunikasi untuk membantu siswa belajar bahasa dalam situasi kehidupan nyata. Kebutuhan pembelajaran abad ke-21: Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menggunakan bahasa dengan benar melalui pendekatan aktif dan interaktif.

Dalam rancangan awal bahan ajar, ada tema yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti bertransaksi, jual beli, atau berhubungan dengan teman dan orangtua. Setiap unit pembelajaran memiliki aktivitas bermain peran, tebak makna, dan simulasi percakapan kontekstual. Oleh karena itu, dasar pengembangan produk ini memperkuat Upaya untuk mengubah pendekatan pembelajaran berpusat pada makna, konteks, dan nilai-nilai budaya.

Pengembangan Bentuk Produk Pengembangan bentuk bahan ajar didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa yang telah dibahas sebelumnya oleh peneliti. Selanjutnya, peneliti membuat bahan ajar pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan

bahasa yang di desain: Cover. Kata Pengantar. Daftar isi. Pendahuluan. Materi bertukar atau membayar Tema: “Bertukar atau Membayar (*Someah nalika mayar jeung tukeur barang*)” Tujuan Pembelajaran: Menjelaskan makna ujaran sesuai konteks. Menggunakan ungkapan sopan khas budaya Bandung. Bermain peran dengan bahasa santun. Menunjukkan sikap ramah, hormat, dan jujur.. Evaluasi Pembelajaran. Sumber. Profil Penulis

Siswa dimotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, memperoleh pemahaman tentang budaya lokal, dan berkomunikasi secara kontekstual melalui bahan ajar ini. Setelah permainan selesai, guru bertindak sebagai fasilitator dan mendorong diskusi reflektif.

#### Uji Validitas dan Uji Coba Produk

Satu dosen pengampu mata kuliah dan satu guru wali kelas IV di salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandung, melakukan penilaian ahli untuk menguji validitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa komponen keterbacaan modul di nilai dengan sangat baik (skor rata-rata 92%) dan komponen kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran dinilai dengan sangat baik (skor rata-rata 88%). Dan aspek yang relevan dengan kegiatan permainan

bahasa dan kearifan lokal memiliki nilai yang sangat baik (95%).

Selanjutnya, uji coba terbatas dilakukan dikelas IV di salah satu SD Negeri kota Bandung yang terdiri dari 23 siswa. Salah satu hasil dari analisis uji statistik SPSS, yang dikenal sebagai uji sampel T Berpasangan, adalah sebagai berikut: Rata-rata *pretest* = 74,00 Rata-rata *posttest* = 88,74

Hasil menunjukkan bahwa bahan ajar pragmatic yang didasarkan pada kearifan lokal dengan metode permainan bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pragmatik siswa. Nilai peningkatan adalah 14,74 poin, dan nilai sigma dua ekor adalah 0,000 ( $p < 0,05$ ). Nilai t adalah 14,533, dan  $df = 22$ . Siswa menunjukkan peningkatan dalam: Kemampuan untuk memahami tuturan dalam konteks sosial. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan budaya lokal. Partisipasi aktif dan kepercayaan diri dalam komunikasi.

Selain itu, guru menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, kerja sama, dan menyenangkan. Oleh karena itu, materi pelajaran ini layak digunakan sebagai alat pembelajaran kreatif di sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, modul bahan ajar pragmatik berbasis kearifan lokal yang dikombinasikan dengan pendekatan permainan bahasa terbukti mampu meningkatkan kemampuan pragmatik siswa sekolah dasar secara signifikan. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 74,00 pada *pretest* menjadi 88,74 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) dan nilai efek Cohen's  $d$  sebesar 3,03, yang menunjukkan dampak intervensi yang sangat kuat secara praktis. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan bahan ajar tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan peningkatan nyata terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa secara tepat dalam konteks sosial.

Hasil tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas nyata. Melalui permainan bahasa (*language game*), siswa terlibat secara aktif dalam situasi komunikasi yang konkret dan bermakna, sehingga memudahkan mereka untuk memahami serta menginternalisasi

norma-norma pragmatik dan nilai-nilai kearifan lokal. Pendekatan ini juga sesuai dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang kontekstual.

Selain itu, temuan penelitian ini mendukung teori pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Kontekstualisasi materi melalui situasi sehari-hari, seperti interaksi jual beli serta penggunaan ungkapan lokal seperti *someah* dan *ajen ka batur*, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan relevan. Permainan bahasa yang bersifat kinestetik dan sosiodramatis juga mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga membantu mereka mengembangkan ekspresi verbal, intonasi, serta gestur secara alami dalam proses komunikasi.

Keberhasilan intervensi ini juga dipengaruhi oleh adanya sesi refleksi dan umpan balik langsung yang dilakukan setelah kegiatan permainan. Refleksi memungkinkan siswa menyadari kesalahan berbahasa dan memperbaikinya secara bertahap, sementara unsur permainan meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional siswa dalam

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Dari sisi kualitas produk, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa modul bahan ajar memiliki tingkat keterbacaan yang sangat baik (92%), kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran (88%), serta relevansi kearifan lokal yang sangat tinggi (95%). Meskipun demikian, karena penilaian ahli bersifat subjektif dan uji coba masih terbatas, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas untuk memastikan keandalan dan generalisasi produk secara empiris.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Bahan ajar pragmatik berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan. Temuan ini juga menegaskan pentingnya integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran bahasa serta perlunya pelatihan guru dalam menerapkan teknik permainan bahasa dan refleksi pembelajaran agar implementasi modul dapat berjalan secara optimal.

## KESIMPULAN

Metode permainan bahasa juga dikenal sebagai game bahasa, digunakan untuk menghasilkan bahan ajar pragmatik berbasis kearifan lokal dalam penelitian ini. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Produk yang dikembangkan ini memiliki validitas tinggi dan mempengaruhi kesantunan dan keterampilan berkomunikasi siswa secara signifikan. Sebagai inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia disekolah dasar, bahan ajar ini dapat mengintegrasikan elemen budaya, nilai-nilai karakter, dan kemampuan pragmatic secara efektif. Hasil uji validasi dan uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar ini mudah dibaca, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan mampu meningkatkan kesantunan dan kemampuan berkomunikasi kontekstual siswa. Efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa pragmatik siswa menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata *pretest* 74,00 menjadi rata *posttest* 88,74.

Produk ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa siswa tetapi juga membantu mereka memahami nilai-nilai budaya lokal seperti *someah*, *ajen ka batur*, dan kesantunan dalam komunikasi sehari-hari. Siswa belajar dari aktivitas bermain yang

melibatkan situasi dunia nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2006). Pragmatik: Konsep dasar memahami konteks tuturan. *El-Harakah: Jurnal Budaya Islam*, 8(2), 197-209.
- Anas, A. S., Samingin, F. X., & Wulandari, A. (2019). Jenis-jenis permainan bahasa pada tataran bunyi kata, bentuk kata, dan makna kata dalam komik Ciayo *Comics* dan implementasinya sebagai bahan ajar teks anekdot di SMA. *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 123-139.
- Ariani Harbelubun, Y. C. D. (2022). Pembelajaran pragmatic yang terlupakan di sekolah dasar. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XIV*, 14(1), 185-196.
- Febriasari, D., & Wijayanti, W. (2018). Kesantunan berbahasa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Kredo*, 2(1), 140-152.
- Krisnayanti, M., Hodidjah, & Kusdiana, A. (2018). Pengembangan bahan ajar

- pembelajaran mendengarkan berbasis kearifan lokal melalui permainan bahasa di sekolah dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 163-173.
- Nur Ihsan, H. L. (2021). Dinamika kesantunan berbahasa dalam interaksi sehari-hari siswa sekolah dasar. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 3(3), 160-170.
- Piaget, J. (2001). Psikologi anak (M. Jannah, Trans). Remaja Rosdakarya.
- Putri, S. C. (2018). Penyimpangan maksim kesantunan pada film kartun *SpongeBob SquarePants* karya Stephen Hillenburg (Kajian Pragmatik). *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 216-225.
- Rahardi, K. (2018). *Pragmatik: Fenomena ketidaksantunan berbahasa*. Erlangga.
- Retnaningsih, W. (2014). Kajian pragmatik dalam studi linguistik. CV. Hidayah.
- Ritonga, M., Ritona, M. U., & Anshari, K. (2024). Pragmatik dalam bahasa: Melatih berkomunikasi untuk siswa SD. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9 (2), 197-209.
- Rohmalinda, I., & Missriani, M. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui pendekatan pragmatic pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *PEMBAHSI: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(2), 111-121.
- Sudjana, N. (2016). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Supyana, Y., & Putra, P. (2020). Penerapan pendekatan pragmatic untuk meningkatkan kemampuan berbicara kelas IV. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(2), 167-175.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suhartono. (2020). Integrasi materi kesantunan ke dalam kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia: Tinjauan pragmatic *Lingua*, 17(2), 169-179.
- Trijulia, I., & Zainil, M. (2025). Urgensi penguasaan pragmatic bagi siswa sekolah dasar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. *Edukasi*

*Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*,  
2(3), 217-224.

*World Economic Forum*. (2023). *The future of jobs report 2023*. *World Economic Forum*.  
<https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2023>