

REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA SMP/MTs

Giri Indra Kharisma

Universitas Timor

indrakharisma@unimor.ac.id



1. Pendahuluan

Bermain merupakan aktivitas alamiah seorang anak yang sangat penting dalam tumbuh kembang mereka. Kegiatan bermain dapat melatih kognitif, afektif, dan psikomotorik anak di masa usia emas mereka. Selain itu, pertumbuhan dan perkembangan fisik anak juga dirangsang agar jauh lebih sehat dan bugar. Dengan bermain, anak akan memperoleh kesenangan, dapat bersosialisasi dengan temannya, memperkaya gerak yang dimiliki anak, dan dapat melatih keterampilan baru. Berbagai manfaat tersebut dapat diperoleh bergantung dari jenis permainan yang dimainkan oleh anak. Dari sekian banyak jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak, permainan tradisional merupakan alternatif menarik yang dapat dipilih.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya Indonesia yang masih terus dimainkan oleh masyarakat hingga saat ini. Jenis permainan tradisional yang dimiliki oleh bangsa Indonesia berjumlah sekitar 2.600 jenis (Alif dalam Lindawati, 2019). Danandjaja (1986) mengatakan bahwa permainan tradisional termasuk ke dalam folklor sebab penyebarannya dilakukan melalui lisan, berbentuk tradisional, diwariskan secara turun-temurun, dan dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Saputra (2017)

menambahkan bahwa permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan permainan modern. Pertama, alat atau fasilitas yang digunakan dalam permainan tradisional cenderung diperoleh dari lingkungan sekitar tanpa perlu membelinya. Kedua, kebanyakan permainan tradisional melibatkan pemain dengan jumlah banyak atau berorientasi komunal sehingga tidak mengherankan bahwa hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan tradisional juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal).

Permainan tradisional memiliki berbagai macam manfaat. Pertama, berfungsi sebagai sarana dalam bersosialisasi dengan para pemainnya. Selain itu, permainan tradisional juga menjadi sarana penanaman nilai-nilai luhur dengan cara yang ringan dan menyenangkan. Hasil penelitian dari Yudiwinata & Handoyo (2014) menyebutkan bahwa permainan tradisional memiliki kelebihan dalam perkembangan keterampilan anak. Keterampilan tersebut diantaranya dalam hal bekerjasama, sportifitas, merancang strategi, ketangkasan, dan membentuk karakter anak. Saputra (2017) juga menegaskan bahwa permainan tradisional mempengaruhi perkembangan kecerdasan intrapersonal anak.

Eksistensi permainan tradisional saat ini sudah mulai terancam karena tergerus perkembangan teknologi. Pada tahun 90an hingga awal 2000an, permainan tradisional sudah mulai terusik dengan kehadiran konsol permainan (*game console*), seperti playstation, nintendo, dan xbox. Namun, pada saat itu, konsol permainan masih belum terlalu banyak dimainkan oleh anak-anak karena harganya yang relatif mahal. Barulah pada saat era ponsel pintar (*smartphone*), anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan beralih ke permainan berbasis digital. Ditambah lagi, saat ini harga ponsel pintar semakin terjangkau dan banyak jenis permainan digital yang dapat diunduh secara gratis. Berdasarkan hal tersebut, lambat laun permainan tradisional, yang juga merupakan warisan budaya Indonesia, akan punah.

Demi menghindari kepunahan permainan tradisional, perlu adanya revitalisasi dengan cara memperkenalkan permainan tradisional melalui pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah, siswa tidak hanya diajarkan untuk menguasai keterampilan berbahasa, tetapi juga diberi wawasan dan kompetensi nonkebahasaan yang berkaitan dengan permainan tradisional

melalui teks yang disajikan di dalam bahan ajar. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang dijadikan sebagai penghela dan pembawa ilmu pengetahuan serta sarana pengajaran dan pembiasaan beragam nilai melalui teks yang disajikan (Muti'ah, 2019).

Pembelajaran bahasa Indonesia, dalam Kurikulum 2013, dirancang sebagai pembelajaran yang berbasis teks. Teks di sini dipandang sebagai proses sosial yang berorientasi pada tujuan sosial tertentu dan dalam konteks situasi tertentu pula (Kharisma & Rahayu, 2021). Awalnya siswa diajak untuk memahami berbagai teks hingga kemudian memproduksinya. Setelah memproduksi teks tersebut, siswa diharapkan mampu mempraktikkannya dalam berbagai kegiatan berbahasa di kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan sosial dan konteks situasinya.

Teks yang disajikan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dikelompokkan menjadi dua genre, yaitu genre sastra dan genre faktual (Anderson dan Kathy, 2003:1). Teks bergenre sastra bertujuan untuk mengajak emosi dan imajinasi pembaca sehingga mampu membuat pembaca tertawa, menangis, dan merefleksikan diri (Anderson dan Kathy, 2003:1-3). Jenis teks yang termasuk ke dalam genre sastra, yaitu teks naratif, teks puitik, dan dramatik. Teks bergenre faktual bertujuan untuk memberikan informasi atau gagasan serta bertujuan untuk menggambarkan, menceritakan, atau meyakinkan pembaca/penyimak (Priyatni, 2014:67). Adapun teks bergenre faktual, antara lain teks deskripsi, teks eksposisi, teks eksplanasi, teks diskusi, teks prosedur, dan lain-lain.

Salah satu teks yang diajarkan dalam Kurikulum 2013 adalah teks prosedur. Teks prosedur pada dasarnya dikelompokkan ke dalam teks faktual yang bertujuan untuk memberikan informasi. Menurut Anderson dan Kathy (2003:28), teks prosedur merupakan teks yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca atau pendengar tentang cara membuat sesuatu atau melakukan sesuatu. Melalui teks prosedur, siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut diutarakan oleh Knapp dan Megan (2005:155) yang menjelaskan bahwa salah satu keterampilan kognitif awal anak-anak berkembang adalah kemampuan dalam mengurutkan.

Teks prosedur dianggap cocok untuk menjadi media dalam merevitalisasi permainan tradisional jika dilihat dari ciri informasinya. Teks prosedur berisi informasi tentang langkah-langkah membuat, menggunakan,

atau melakukan sesuatu. Berdasarkan hal tersebut, teks prosedur yang nantinya disajikan dalam pembelajaran dapat menjelaskan pengertian, alat/bahan yang dibutuhkan, dan langkah-langkah dalam memainkan berbagai macam jenis permainan tradisional. Harapannya, setelah membaca teks tersebut, siswa dapat memahami, mempraktikkan, hingga menuliskan berbagai macam jenis permainan tradisional yang ada di daerahnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, artikel ini bertujuan untuk memaparkan bentuk revitalisasi permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui teks prosedur. Isi pemaparan dimulai dari (1) kompetensi pembelajaran teks prosedur di SMP, (2) bentuk teks prosedur bertema permainan tradisional, dan (3) penerapan pembelajaran teks prosedur bertema permainan tradisional.

Pemaparan dalam artikel ini merupakan hasil kajian dari berbagai sumber pustaka yang memuat informasi tentang pembelajaran bahasa Indonesia, ragam teks prosedur, dan permainan tradisional. Sumber pustaka yang dikaji berasal dari jurnal ilmiah, buku, dan artikel lainnya, baik dalam format cetak maupun digital. Kajian tentang pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada identifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan penerapan pembelajaran teks prosedur. Selanjutnya, dilakukan kajian tentang beberapa jenis permainan tradisional untuk nantinya diadaptasi menjadi teks prosedur sesuai dengan struktur dan ciri kebahasaannya.

2. Kompetensi dalam Pembelajaran Teks Prosedur SMP/Mts

Teks prosedur disusun berdasarkan struktur dan ciri kebahasaan yang khas. Struktur teks prosedur terdiri atas tujuan, bahan atau alat, dan langkah-langkah (Anderson dan Kathy, 2003:52). Bagian tujuan berupa pernyataan atau paragraf yang menyatakan tujuan penulisan, sedangkan bagian bahan/alat berisi daftar bahan atau alat yang dibutuhkan dalam membuat sesuatu. Bagian langkah-langkah berisi langkah-langkah atau tahapan-tahapan dalam melakukan kegiatan. Teks prosedur juga memiliki ciri kebahasaan yang khas yang terdiri atas penggunaan nomor atau kata yang menunjukkan urutan tahapan, penggunaan kalimat perintah, penggunaan konjungsi yang berfungsi untuk mengurutkan, dan penggunaan kata-kata yang menunjukkan kondisi (Kharisma, 2019).

Teks prosedur merupakan salah satu teks dari tujuh teks yang harus dikuasai oleh siswa SMP kelas VII. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi ciri informasi, menyimpulkan, mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan, serta menyusun teks prosedur baik secara lisan maupun tulis. Kegiatan mengidentifikasi hingga memproduksi teks prosedur tersebut tertuang dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kompetensi Pembelajaran Teks Prosedur di SMP

Kompetensi Inti 1 (Sikap Spiritual)	Kompetensi Inti 2 (Sikap Sosial)
Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
Kompetensi Inti 3 (Ranah Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Ranah Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasar-kn rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar

3.5	Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar	4.5	Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dan/atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar
3.6	Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar	4.6	Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dll) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis

Berdasarkan keempat kompetensi dasar di atas, dapat diketahui bahwa terdapat kesempatan bagi guru dalam menyampaikan teks prosedur bertema lokalitas, baik berupa penggunaan alat musik, tarian, kuliner, atau permainan tradisional. Dengan mengungkap teks yang bermuatan lokalitas, pembelajaran bahasa Indonesia akan lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena topik yang disampaikan begitu familier dengan siswa (Kharisma & Arvianto, 2019). Hal tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran kontekstual yang membantu siswa dalam melihat makna materi akademik yang sedang mereka pelajari dengan cara mengaitkan subjek akademik dengan kehidupan sehari-hari mereka, yaitu dalam konteks pribadi, sosial, dan budaya sekitarnya (Perwitasari, Wahjoedi, & Akbar, 2018).

Pemanfaatan muatan lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa yang kemudian dijadikan topik dalam sebuah teks merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam pendekatan CLIL (*content language integrated learning*) atau pembelajaran terintegrasi isi bahasa. Coyle (2007) mengajukan 4C sebagai penerapan CLIL, yaitu *content, communication, cognition, culture*

(*community/citizenship*). *Content* itu berkaitan dengan topik yang dibahas di dalam teks, dalam hal ini tentang permainan tradisional. *Communication* berkaitan dengan jenis bahasa yang digunakan, (misalnya membandingkan, melaporkan, dll). Pada bagian ini konsep genre teraplikasi karena memperhatikan struktur teks dan ciri kebahasaan yang sering digunakan pada jenis teks tersebut. *Cognition* berkaitan dengan keterampilan berpikir apa yang dituntut berkenaan dengan topik (misalnya mengidentifikasi, mengklasifikasi). *Culture* berkaitan dengan muatan lokal lingkungan sekitar yang berkaitan dengan topik, misalnya kekhasan permainan tradisional yang sering dimainkan di tempat siswa belajar.

3. Bentuk Teks Prosedur Bertema Permainan Tradisional

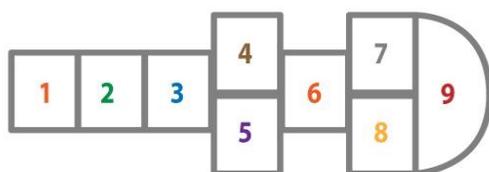
Teks merupakan penyajian bahasa dalam berkomunikasi yang disesuaikan dengan konteks situasi. Halliday (dalam Agustina, 2017) menjelaskan bahwa teks merupakan bahasa yang memiliki fungsi atau bahasa yang bertugas dalam konteks situasi. Semua penggunaan bahasa yang memiliki tujuan tertentu dalam konteks situasi disebut teks. Tujuan yang dimaksudkan di sini tentu tujuan sosial, karena bahasa tidak lain merupakan sarana untuk melaksanakan proses sosial. Selaras dengan hal tersebut, maka teks didefinisikan sebagai satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap (Mahsun, 2014:1). Oleh karena itu, setiap teks memiliki struktur tersendiri dengan jenis yang berbeda pula sesuai dengan tujuan sosialnya. (Lopez & Mickan (2017) menjelaskan bahwa kita hidup dengan bahasa sebagai teks, bukan sebagai daftar kosakata atau tata bahasa, kita akrab dengan teks dan menggunakannya setiap hari untuk banyak tujuan yang berbeda.

Tujuan sosial teks yang beragam menyebabkan muatan yang terkandung dalam teks tersebut juga beragam, termasuk tentang permainan tradisional. Teks bermuatan permainan tradisional berisi paparan tentang berbagai jenis permainan tradisional, termasuk pengertian, cara memainkan, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Tujuannya, selain sebagai wahana informasi, teks bermuatan permainan tradisional juga bertujuan sebagai bentuk pelestarian di tengah arus modernisasi. Selain itu, teks bermuatan permainan tradisional juga bertujuan sebagai wahana penanaman nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada siswa. Harapannya, siswa dapat

menjadi pribadi yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif. Permainan tradisional, yang juga termasuk ke dalam bentuk kearifan lokal, memiliki nilai-nilai kebajikan yang dianggap ampuh dalam menyelesaikan masalah sosial.

Beragam jenis permainan tradisional dapat disajikan ke dalam bentuk teks prosedur. Dalam menyajikannya, guru juga perlu menyesuaikan dengan struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur. Berikut merupakan contoh teks prosedur yang berisi tentang permainan tradisional engklek.

Bermain Engklek



Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat – lompatan dari kotak ke kotak berikutnya yang di gambar di atas permukaan tanah. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak dan dilakukan di halaman rumah atau lapangan. Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya teklek ciplak gunung, demprak dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi dengan nama yang berbeda-beda tentunya. Dalam memainkan engklek, pemain harus jujur, menghargai pemain lain, dan sabar menunggu giliran bermain.

Hal yang perlu dipersiapkan:

- 1. Carilah teman bermain 2-5 orang!*
- 2. Gambarlah kotak seperti yang ada pada gambar di atas!*
- 3. Carilah gacuk atau kereweng yang biasanya berupa pecahan genting atau keramik untuk masing-masing pemain!*

Aturan permainan:

1. *Tentukan terlebih dahulu pemain yang akan bermain pertama, kedua, ketiga, dst. dengan hompimpab!*
2. *Lemparkan gacuk ke kotak pertama!*
3. *Lompatlah dengan satu kaki ke kotak yang tidak ada gacuknya secara berurutan! Misalnya, jika di dalam kotak 1 terdapat gacuk, maka pemain langsung melompat ke kotak 2, 3, 4, dst.*
4. *Saat tiba di kotak yang berpasangan yakni kotak 4 dan 5 dan kotak 7 dan 8, lompatlah dengan dua kaki! Maksudnya kaki kiri di kotak 4, kaki kanan di kotak 5. Sama halnya saat tiba di kotak 7 dan 8. Saat di kotak 9, pemain juga melompat dengan dua kaki.*
5. *Dari kotak 9, pemain kembali lagi. Perlu diingat, saat tiba di kotak 2, ambil kembali gacuk yang ada di kotak 1 dan kotak 1 boleh dilompati.*
6. *Lempar kembali gacuk ke kotak 2, 3, 4, dan seterusnya dengan aturan sama seperti yang di atas!*
7. *Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu (telah melempar gacuk sampai kotak 9) dapat memiliki “rumah”. Caranya pemain berdiri membelakangi kotak angklek, kemudian lemparlah gacuk ke kotak yang diinginkan. Jika pas pada kotak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “rumah”nya. Artinya kotak tersebut hanya dapat dilompati dengan dua kaki oleh pemiliknya. Sementara pemain lain tidak boleh menginjak kotak itu selama permainan. Peserta yang memiliki “rumah” paling banyak adalah pemenangnya.*
8. *Giliran main akan berganti ke pemain lain jika (1) pemain melempar gacuk di kotak yang salah atau keluar dari kotak; (2) pemain menginjak garis kotak; (3) pemain melompati kotak yang salah; dan (4) pemain melompati “rumah” pemain lain.*

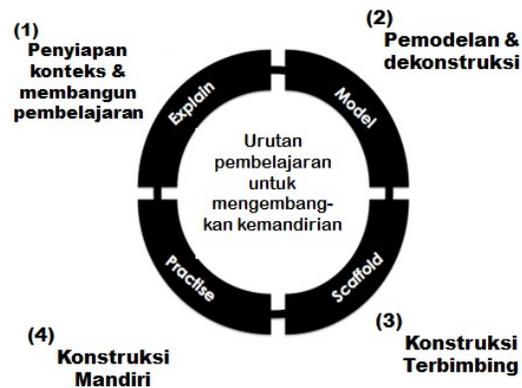
Teks di atas merupakan contoh teks prosedur bertema permainan tradisional. Teks tersebut menjelaskan tentang langkah-langkah bermain angklek. Angklek merupakan permainan lompat-lompatan dari satu kotak ke kotak lainnya. Sesuai dengan ciri-ciri permainan tradisional, permainan angklek dapat melatih ketangkasan anak dalam melompat dan melempar.

Ciri yang kedua, permainan angklek tidak membutuhkan biaya yang mahal karena hanya memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar, yakni kereweng (pecahan genting) dan tanah lapang. Ketiga, permainan angklek berorientasi komunal karena melibatkan pemain dalam jumlah yang banyak, yakni 2-5 orang. Keempat, terdapat nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan angklek yakni kejujuran, disiplin, saling menghargai, dan kebersamaan.

Penyajian teks prosedur tentang permainan engklek dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentu memiliki banyak manfaat dari segi kebahasaan dan nonkebahasaan. Dari segi kebahasaan, siswa dapat berlatih membuat kalimat perintah, menyusun informasi secara rinci dan berurutan, serta menggunakan kata hubung penanda urutan waktu. Adapun dari segi nonkebahasaan, siswa dapat mengetahui beragam jenis permainan tradisional disertai dengan tujuan, cara memainkan, dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam teks. Selain itu, siswa juga dapat mempraktikkan permainan tradisional yang ada di dalam teks sehingga dapat melatih fisik, afektif, dan psikomotor siswa.

4. Penerapan Pembelajaran Teks Prosedur Bertema Permainan Tradisional

Selain CLIL, pendekatan yang juga digunakan dalam proses pembelajaran teks prosedur bertema permainan tradisional yakni pedagogi genre. Proses utama belajar mengajar pedagogi genre dikenal sebagai siklus belajar mengajar yang terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) penyiapan konteks dan membangun pembelajaran; (2) pemodelan dan dekonstruksi; (3) konstruksi terbimbing; dan (4) konstruksi mandiri. Dalam penyiapan konteks dan membangun pembelajaran, siswa dipahamkan kepada pembahasan atau kegiatan yang membantu siswa memaknai konteks situasional dan kultural tipe teks yang sedang dipelajari. Pada pemodelan teks, siswa fokus pada menganalisis teks untuk mengidentifikasi tujuan, struktur, dan fitur bahasa teks. Kegiatan ini semacam membongkar dan merakit kembali bangunan teks. Tahapan konstruksi terbimbing berisi kegiatan guru dan siswa dalam membangun kompetensi teks secara bersama-sama. Jika siswa cukup percaya diri, siswa bergerak menuju konstruksi mandiri dengan menulis tulisan mereka sendiri.



Gambar 1. Penerapan Pendekatan Pedagogi genre

Sebagai ilustrasi penerapan CLIL dan pedagogi genre dalam proses pembelajaran teks prosedur bermuatan permainan tradisional, dipilihlah kompetensi dasar 4.5 dan 4.6. Kedua kompetensi dasar tersebut dipilih karena mempertimbangkan beberapa hal. Pertama, dalam menyimpulkan teks prosedur, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan terkait isi teks atau menyampaikan kembali isi teks yang telah dibaca, tetapi juga dapat mempraktikkan isi teks tersebut. Dengan kata lain, siswa dapat memainkan permainan tradisional yang disajikan di dalam teks prosedur yang telah mereka baca. Dengan mempraktikkannya, pembelajaran akan lebih berkesan daripada sekedar menjawab pertanyaan atau menyampaikan kembali isi teks. Kedua, pembelajaran teks prosedur akan jauh lebih menarik karena siswa dapat belajar sekaligus bermain. Ketiga, pada kompetensi dasar 4.6, siswa sebaiknya diminta untuk menulis teks prosedur tentang permainan tradisional. Hal tersebut bertujuan sebagai upaya menumbuhkan kembali kecintaan mereka terhadap permainan tradisional. Untuk lebih jelasnya tentang langkah-langkah pembelajaran teks prosedur bertema permainan tradisional sesuai dengan kompetensi dasar 4.5 dan 4.6, akan dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan kompetensi dasar 4.5 menyimpulkan isi teks prosedur, dirumuskan indikator pembelajaran seperti berikut.

1. Memiliki sikap tanggung jawab dan disiplin dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran.
2. mengidentifikasi informasi yang sesuai dengan isi teks prosedur yang dibaca.
3. Mengurutkan dengan benar langkah-langkah prosedur yang telah diacak.
4. Menerapkan isi teks prosedur yang telah dibaca.

Selanjutnya, masuk ke tahap kegiatan pembelajaran. pada kegiatan ini, siswa banyak melakukan aktivitas membaca dan diskusi. Sebagai kegiatan awal, guru dapat mengulas sedikit tentang materi sebelumnya yakni pada kompetensi dasar 3.5 mengidentifikasi teks prosedur. Kegiatan tersebut dilakukan untuk membangun kembali pengetahuan siswa sebelumnya tentang ciri informasi teks prosedur. Guru juga dapat menampilkan video yang berhubungan dengan isi teks, misalnya video tentang permainan engklek. Video tersebut bertujuan sebagai upaya untuk menarik minat belajar siswa, memberi gambaran awal tentang fokus pembelajaran, dan membangun kepedulian siswa tentang permainan tradisional.

Pada kegiatan inti, siswa diminta untuk membaca terlebih dahulu teks prosedur tentang permainan tradisional. Selanjutnya, siswa diminta menjawab pertanyaan terkait isi teks yang telah dibaca atau siswa juga dapat menentukan informasi yang sesuai dengan isi bacaan. Latihan tersebut bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terkait isi teks prosedur yang telah dibaca. Latihan selanjutnya, siswa diminta untuk mengurutkan dengan benar langkah-langkah pada teks prosedur yang telah disusun secara acak. Pada latihan ini, guru perlu terlebih dahulu mempersiapkan beberapa teks prosedur yang langkah-langkah kegiatannya telah diacak. Untuk latihan terakhir, siswa diminta untuk menerapkan atau mempraktikkan isi teks prosedur yang telah dibaca. Sebelumnya, guru perlu mempersiapkan beberapa teks prosedur bertema permainan tradisional. Selanjutnya, siswa diminta membentuk kelompok sejumlah teks prosedur yang telah disiapkan oleh guru. Setiap kelompok diminta untuk memahami terlebih dahulu teks prosedur yang mereka terima dan mempersiapkan alat/bahan yang dibutuhkan dalam mempraktikkan isi teks prosedur tersebut. Jika sudah siap, setiap kelompok diminta untuk praktikkannya di depan kelompok lain.

Kelompok lain juga bertugas untuk menilai apakah kelompok yang sedang praktik sudah menerapkan setiap langkah-langkah kegiatan dengan benar atau belum sesuai dengan isi teks. Untuk latihan terakhir ini, guru dapat melakukannya di luar kelas atau lapangan sekolah jika dirasa membutuhkan ruang yang luas dalam mempraktikkan teks prosedur bertema permainan tradisional.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, siswa dan guru dapat melakukan refleksi dari beberapa kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga dapat menanyakan kepada siswa tentang kesan mereka setelah memainkan permainan tradisional. Selain itu, siswa juga dapat diminta pendapatnya tentang upaya mereka agar permainan tradisional tidak punah.

Beralih pada kompetensi dasar 4.6 menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur, rumusan indikator pembelajaran dapat ditulis sebagai berikut.

1. Memiliki sikap tanggung jawab dan disiplin dalam menyusun teks prosedur.
2. Menyusun kerangka teks prosedur
3. menyusun teks prosedur secara utuh dengan memperhatikan struktur dan ciri kebahasaannya;
4. menyunting teks prosedur.

Kegiatan awal yang dapat dilakukan oleh guru pada pembelajaran KD 4.6 yakni siswa berlatih mengubah kalimat pernyataan menjadi kalimat perintah. Selain itu, siswa juga dapat berlatih menemukan kesalahan, dari segi struktur atau ciri kebahasaan, yang terdapat pada teks prosedur. Selanjutnya, siswa berlatih melengkapi teks prosedur yang rumpang.

Pada kegiatan inti, kegiatan diawali dengan menulis teks prosedur secara berkelompok. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 3-4 orang. Awalnya, setiap kelompok diminta untuk menentukan jenis permainan tradisional yang akan mereka tulis ke dalam bentuk teks prosedur. Permainan tradisional yang dapat dipilih yakni permainan tradisional yang ada di lingkungan sekitar mereka atau bisa juga permainan tradisional yang sering mereka mainkan. Setelah itu, setiap kelompok diminta untuk mengobservasi permainan tradisional yang sudah mereka tentukan. Dalam melakukan observasi, setiap kelompok diminta

untuk mencatat poin-poin penting terkait tujuan, bahan/alat yang dibutuhkan, dan langkah-langkah dalam memainkan permainan tradisional tersebut. Setiap kelompok juga diminta untuk mendokumentasikannya dalam bentuk gambar atau video ketika sedang observasi. Selanjutnya, setiap kelompok mulai menyusun kerangka teks prosedur tentang permainan tradisional yang telah mereka amati dengan memperhatikan strukturnya. Dalam membuat kerangka teks prosedur, setiap kelompok dapat berdiskusi dengan guru apabila mengalami kesulitan. Setelah kerangka teks selesai, barulah setiap kelompok mengembangkannya menjadi teks prosedur utuh dengan memperhatikan struktur dan ciri kebahasaannya. Jika sudah selesai, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil tulisannya disertai dengan gambar atau video hasil observasi. Agar lebih kreatif, hasil tulisan dapat dibuat dengan format kliping, atau berupa video yang disertai dengan narasi teks prosedur. Kelompok yang tidak presentasi dapat memberikan kritik atau saran terkait teks prosedur yang dipresentasikan. Hal tersebut bertujuan untuk menyunting teks prosedur dari kelompok lain. Selanjutnya, teks prosedur yang sudah jadi dapat diunggah di media sosial siswa. Setelah menyusun teks prosedur secara berkelompok telah selesai, barulah setiap siswa diminta untuk menyusun teks prosedur secara mandiri.

Pada kegiatan akhir, siswa dan guru melakukan refleksi dan evaluasi terkait kekurangan atau kelemahan siswa dalam menyusun teks prosedur, baik secara kelompok maupun mandiri. Tidak lupa, pembelajaran ditutup dengan rasa syukur dan doa serta penyampaian tentang pentingnya melestarikan kebudayaan Indonesia, khususnya permainan tradisional.

5. Simpulan

Bahasa Indonesia saat ini telah menjadi penghela ilmu pengetahuan. Artinya, bahasa Indonesia tidak hanya dipahami sebatas kata, kalimat, atau bahkan tanda baca. Namun, lebih jauh lagi, bahasa Indonesia juga diartikan sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan lainnya. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak hanya menekankan kepada faktor kebahasaan, tetapi juga faktor nonkebahasaan. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya membuat siswa memahami hingga memproduksi berbagai macam jenis teks, tetapi juga memperoleh informasi lain yang disampaikan di dalam teks.

Dari berbagai macam informasi yang ada, informasi tentang potensi budaya lokal yang ada di suatu daerah yang mengandung nilai luhur perlu juga disampaikan. Harapannya, tumbuh rasa kepedulian dan cinta dari diri siswa terhadap budaya lokal sehingga tidak punah tergerus zaman. Penyampaian budaya lokal melalui berbagai macam teks memungkinkan siswa lebih mudah dan lebih menikmati belajar karena berhadapan dengan topik atau masalah yang bersumber dari lingkungannya.

Tulisan ini diharapkan dapat menginspirasi para pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dengan memanfaatkan beragam teks berbasis budaya lokal daerah, terutama yang memuat permainan tradisional. Telah banyak sumber referensi yang menyajikan berbagai macam informasi tentang budaya lokal. Para pendidik hanya perlu memodifikasinya ke dalam bentuk berbagai macam jenis teks untuk dijadikan sebagai bahan ajar. Perlu adanya kesadaran dan komitmen demi terwujudnya hal tersebut.

Daftar Pustaka

- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan SINTESES*.
- Anderson, Mark dan Kathy Anderson. 2003. *Teks Types in English 2*. National Library of Australia.
- Coyle, D. (2007). Content and Language Integrated Learning: Towards a Connected Research Agenda for CLIL Pedagogies. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10(5), 543-562. DOI: 10.2167/beb459.0
- Danandjaja, James. 1987. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Kharisma, G. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Memahami Teks Prosedural. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.32938/jbi.v4i1.147>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Permendikbud Nomor 24 tahun 2017. Jakarta: Kemendikbud.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI.

Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran.
<https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>

- Kharisma, G. I., & Rahayu, I. K. (2021). Descriptive-Text Teaching Materials Based On Local Wisdom In The Border Area For Junior High School Students. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*. <https://doi.org/10.26858/retorika.v14i1.15019>
- Knapp, Peter dan Megan Watkins. 2005. *Genre, Text, Grammar Technologies for Teaching and Assessing Writing*. Sidney: University of New South Wales Press Ltd.
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*. <https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7381>
- Lopez, E., & Mickan, P. (2017). Introduction: Text-Based Research and Teaching. In *Text-Based Research and Teaching*. https://doi.org/10.1057/978-1-137-59849-3_1
- Mahsun M.S. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Muti'ah, A. (2019). Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK): Belajar Berbahasa Melalui Materi Peminatan. *Jurnal Unj.Ac.Id*.
- Perwitasari, S., Wahjoedi, & Akbar, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*.