

Inovasi Bahan Ajar Pragmatik Berbasis Kearifan Lokal dengan Metode Permainan Bahasa (*Language Game*) di Madrasah Ibtidaiyah

Hanifatus Zahroh^{1*}, Nurul Badriyah², Siti Syafaatun³, Verania Eka Agustina⁴, Umi Robi'atin Musfa'ah⁵, Siti Nur Hidayah⁶

¹⁻⁶ Institut Agama Islam Al Muhammad Cepu, Indonesia

Email: hanipahpah358@gmail.com^{1*}, sibadnurul0422@gmail.com², sitisyafaatunkhasanah@gmail.com³, niavera621@gmail.com⁴, umirobiatinmusfaah@iaiamc.ac.id⁵, sitinurhidayah@iaiamc.ac.id⁶

*Penulis Korespondensi: hanipahpah358@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the low pragmatic competence of Madrasah Ibtidaiyah (MI) students, which is shown by the high rate of pragmatic failure (65%) and learning participation (40%), as well as the lack of contextual teaching materials. The purpose of the research is to identify learning barriers, then design, and test the initial impact of pragmatic teaching material innovation based on local wisdom through language play methods. With the Design-Based Research (DBR) approach involving teachers and students of MI in Central Java, data was collected through interviews, observations, and document studies, and then analyzed thematically. The results of the study revealed three main obstacles: (1) non-contextual teaching materials, (2) limited methodological skills of teachers, and (3) low student motivation. As a solution, "PRAGAMALOKA" teaching materials were developed that transform the values of local wisdom (tepo seliro, gotong royong) and traditional games (dakon) into the core of pragmatic learning scenarios. The limited trial showed a significant increase in student engagement and positive response. This study concludes that substantive integration between local content, pragmatic goals, and play methods is the key to creating authentic and meaningful learning. Implicitly, this development model can be adopted to design other contextual teaching materials, with recommendations for further experimental tests to measure their comparative effectiveness.*

Keywords: *Innovation; Language Games; Local Wisdom; Madrasah Ibtidaiyah; Pragmatic Teaching Materials.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi pragmatik siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI), yang ditunjukkan oleh tingginya tingkat pragmatic failure (65%) dan partisipasi belajar (40%), serta kurangnya bahan ajar yang kontekstual. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi hambatan pembelajaran, kemudian merancang, dan menguji dampak awal inovasi bahan ajar pragmatik berbasis kearifan lokal melalui metode permainan bahasa. Dengan pendekatan Design-Based Research (DBR) yang melibatkan guru dan siswa MI di Jawa Tengah, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen, lalu dianalisis secara tematik. Hasil penelitian mengungkap tiga hambatan utama: (1) bahan ajar yang tidak kontekstual, (2) keterbatasan kemampuan metodologis guru, dan (3) rendahnya motivasi siswa. Sebagai solusi, dikembangkan bahan ajar "PRAGAMALOKA" yang mentransformasikan nilai kearifan lokal (tepo seliro, gotong royong) dan permainan tradisional (dakon) menjadi inti skenario pembelajaran pragmatik. Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan signifikan pada keterlibatan dan respons positif siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi substantif antara konten lokal, tujuan pragmatik, dan metode bermain merupakan kunci menciptakan pembelajaran yang autentik dan bermakna. Implikasinya, model pengembangan ini dapat diadopsi untuk merancang bahan ajar kontekstual lainnya, dengan rekomendasi agar dilakukan uji eksperimen lanjutan untuk mengukur efektivitasnya secara komparatif.

Kata kunci: Bahan Ajar Pragmatik; Inovasi; Kearifan Lokal; Madrasah Ibtidaiyah; Permainan Bahasa.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan bahasa di madrasah ibtidaiyah menghadapi tantangan besar dalam mengembangkan kemampuan pragmatik siswa, yaitu penggunaan bahasa yang tepat sesuai konteks sosial dan budaya. Di tengah arus globalisasi, siswa sering kali kesulitan memahami nuansa komunikasi yang halus, seperti kesantunan dan implikatur dalam interaksi sehari-hari, karena bahan ajar cenderung bersifat normatif dan kurang berbasis realitas lokal (Widiarahmi & Heryani, 2025a).

Fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa kesalahan pragmatik yang dialami oleh 65% siswa kelas atas di madrasah ibtidaiyah Jawa Tengah saat berinteraksi dalam konteks budaya lokal, seperti menyapa tetua adat atau berdagang di pasar tradisional, berkorelasi langsung dengan minimnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan Misbahrudin dkk (2025) yang menekankan pentingnya revitalisasi bahasa krama Jawa sebagai sarana pembentukan karakter siswa dan penguatan kompetensi komunikasi (Misbahrudin et al., 2025). Selain itu, Yusuf dkk (2024) menegaskan bahwa pendidikan karakter di sekolah sering kali terlalu tekstual dan kurang menyentuh konteks kehidupan sehari-hari, sehingga kolaborasi antara guru, orang tua, dan masyarakat diperlukan untuk menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal (Yusuf et al., 2024). Lebih lanjut, Andira dan Akbar (2023) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan minat belajar sekaligus mengurangi kesenjangan pragmatik siswa (Andira & Akbar, 2023). Dengan demikian, pepatah Jawa “sapa yen ndang ngapa” (hormati sebelum menuntut) seharusnya dijadikan konteks autentik pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami bahasa secara struktural, tetapi juga mampu menggunakannya secara tepat dalam interaksi sosial budaya. Paparan ini didukung oleh teori pembelajaran kontekstual yang menekankan bahwa penguasaan pragmatik optimal dicapai melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial, sebagaimana dikemukakan dalam pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Pendekatan ini mendorong penggunaan elemen budaya lokal untuk membangun pemahaman implisit tentang aturan bahasa, sehingga siswa tidak hanya hafal tata bahasa tetapi juga aplikatif dalam komunikasi.

Observasi awal peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Cepu, Jawa Tengah, mengungkapkan bahwa siswa jarang terlibat dalam aktivitas permainan bahasa yang mengeksplorasi kearifan lokal, menyebabkan rendahnya minat belajar (hanya 40% partisipasi aktif) dan ketidakmampuan menerapkan pragmatik dalam kehidupan sehari-hari. Urgensi ini semakin mendesak karena tanpa inovasi, kesenjangan antara kurikulum nasional dan realitas budaya lokal berpotensi menghambat pembentukan identitas Islam moderat berbasis nilai gotong royong dan musyawarah.

Sejumlah studi terdahulu yang memiliki relevansi tematik dan menjadi landasan empiris bagi pengembangan penelitian ini dipaparkan sebagai berikut: Pengembangan materi ajar berbasis kearifan lokal melalui metode permainan bahasa terbukti efektif menjadi solusi praktis bagi guru untuk mencapai kompetensi menyimak yang lebih sistematis, menyenangkan, dan selaras dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang aktif bermain (Krisnayanti et al., 2019).

Selain fokus pada keterampilan menyimak, pendekatan inovatif lainnya juga diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh melalui model proyek. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) mampu meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia secara komprehensif mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sekaligus memicu peningkatan motivasi serta kreativitas non-akademik siswa (Niky Desta Amini et al., 2025).

Sejalan dengan upaya peningkatan keterampilan tersebut, integrasi nilai-nilai budaya lokal menjadi strategi penting dalam memperkuat identitas dan keterlibatan siswa, khususnya di lingkungan madrasah. Inisiasi materi ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal seperti dongeng daerah dan permainan rakyat terbukti meningkatkan partisipasi aktif serta apresiasi budaya siswa di Madrasah Ibtidaiyah, meskipun implementasinya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan sumber daya dan minimnya pelatihan guru (Zainal Abidin, 2025).

Fokus pada kearifan lokal dan metode permainan ini pun kemudian merambah pada aspek kebahasaan yang lebih spesifik, yakni fungsi komunikasi atau pragmatik. Penggunaan metode permainan bahasa (*language games*) dalam pengajaran pragmatik di madrasah efektif meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa karena memungkinkan mereka mempraktikkan bahasa dalam konteks komunikasi yang lebih autentik (Cahyani & Nafi, 2024).

Meskipun penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan kearifan lokal dalam bahan ajar menyimak, model pembelajaran berbasis proyek untuk keterampilan berbahasa, serta penerapan permainan bahasa dalam konteks bahasa Arab, masih terdapat kekosongan fokus pada pengembangan kompetensi pragmatik Bahasa Indonesia yang terintegrasi secara sistematis di jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian sebelumnya cenderung bersifat umum dalam keterampilan berbahasa atau terbatas pada aspek linguistik tertentu tanpa menyentuh dimensi penggunaan bahasa dalam konteks sosial-budaya lokal yang spesifik. Selain itu, terdapat kesenjangan dalam upaya sinkronisasi antara materi bahasa dengan penanaman nilai identitas Islam moderat, sehingga rendahnya partisipasi aktif siswa dan ketidakmampuan mereka dalam menerapkan kesantunan berbahasa di lingkungan madrasah seperti di MIN Cepu masih menjadi persoalan yang belum terpecahkan secara tuntas melalui bahan ajar yang ada.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen utama yang belum pernah digabungkan secara utuh dalam satu perangkat pembelajaran: kompetensi pragmatik, metode *language game*, dan kristalisasi nilai moderasi beragama berbasis kearifan lokal Jawa Tengah. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, inovasi ini memposisikan kearifan lokal (seperti tradisi

gotong royong dan musyawarah) bukan sekadar sebagai latar belakang materi, melainkan sebagai substansi utama dalam permainan bahasa untuk melatih kecerdasan sosial-linguistik siswa. Inovasi ini menawarkan solusi sistematis berupa bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara drastis sekaligus menjadi jembatan konkret antara kurikulum nasional dengan pembentukan karakter santri yang moderat dan adaptif terhadap realitas budayanya sendiri.

Pemilihan judul ini didasari oleh kondisi nyata di kelas di mana banyak siswa merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam pelajaran bahasa, dengan tingkat partisipasi yang hanya mencapai 40%. Peneliti melihat adanya kebutuhan mendesak untuk mengubah cara mengajar materi pragmatik (kesantunan berbahasa) agar tidak sekadar teori, melainkan praktik nyata yang menyenangkan melalui permainan bahasa. Selain itu, judul ini dipilih untuk mengangkat kembali nilai-nilai kearifan lokal dan karakter Islam moderat agar siswa tidak hanya cerdas berkomunikasi, tetapi juga tetap memiliki identitas budaya dan sosial yang kuat di tengah arus modernisasi.

Penelitian ini bertujuan untuk memotret secara mendalam apa saja hambatan yang dihadapi siswa dan guru, kemudian merancang sebuah inovasi bahan ajar yang benar-benar sesuai dengan dunia anak-anak Madrasah Ibtidaiyah yang masih gemar bermain. Secara khusus, peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana proses pembuatan bahan ajar ini dilakukan dan melihat bagaimana dampaknya saat dipraktikkan di kelas. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terungkap bagaimana permainan bahasa berbasis budaya lokal mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membentuk karakter siswa yang lebih santun dan suka bekerja sama.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan mendasar untuk mengajarkan kompetensi pragmatik yakni kemampuan menggunakan bahasa secara tepat sesuai konteks sosial dan budaya kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Sebagaimana ditegaskan oleh Yule (1996), pragmatik mengkaji makna dalam konteks, yang dalam pembelajaran bahasa seringkali terabaikan karena fokus tradisional lebih banyak pada penguasaan tata bahasa dan kosakata (Yule, 1996). Lebih lanjut, Schmidt (1993) dalam *Noticing Hypothesis*-nya menyatakan bahwa aspek pragmatik perlu secara sengaja ditonjolkan dalam pembelajaran agar siswa menyadari (*notice*) dan memahaminya (Schmidt, 1993). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang secara eksplisit dirancang untuk melatih keterampilan pragmatis menjadi suatu keharusan.

Namun, pengajaran pragmatik yang efektif tidak dapat dilepaskan dari konteks kultural di mana bahasa itu digunakan. Inilah yang melandasi pentingnya pendekatan berbasis kearifan lokal. Dengan kata lain, materi pragmatik yang diajarkan haruslah bersumber dari dan tertanam dalam nilai, tradisi, dan realitas sosial budaya siswa sendiri agar pembelajaran menjadi bermakna (*meaningful learning*). Teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) memberikan dasar yang kuat untuk pendekatan ini, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara optimal ketika terkait dengan pengalaman dan lingkungan budaya peserta didik (Vygotsky, 1978). Kramsch (2013) pun menegaskan bahwa bahasa dan budaya adalah dua sisi mata uang yang tak terpisahkan (Kramsch, 2013).

Meskipun kontekstualisasi budaya telah memberikan landasan konten yang relevan, tantangan selanjutnya adalah menemukan metode yang sesuai untuk menyampaikan materi pragmatik berbasis kearifan lokal tersebut kepada anak usia MI. Di sinilah, teori permainan bahasa (*language games*) menemukan relevansinya. Berlandaskan pada prinsip *Game-Based Learning* dan konstruktivisme, permainan menciptakan "zona perkembangan proksimal" (Habsy et al., 2023) di mana siswa dapat berlatih dan mengambil risiko berkomunikasi dalam lingkungan yang rendah tekanan. Wright dkk. (2006) mendefinisikan permainan bahasa sebagai aktivitas terstruktur dengan tujuan komunikatif, yang dapat menyediakan simulasi konteks pragmatik yang autentik dan menyenangkan (Wright et al., 2006).

Dengan demikian, ketiga pilar teori ini pengajaran pragmatik, kearifan lokal, dan permainan bahasa saling melengkapi dan membentuk sebuah kerangka integratif yang kokoh. Kerangka ini berposisi pada proposisi bahwa bahan ajar pragmatik akan menjadi jauh lebih efektif apabila (a) kontennya diambil dari kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa (*kontekstualisasi*), dan (b) konten tersebut dihadirkan serta dipraktikkan melalui metode permainan bahasa yang interaktif (*simulasi dan praktik*). Integrasi ini diharapkan dapat mengatasi kelemahan pengajaran pragmatik yang sering dianggap abstrak, sekaligus menjawab kebutuhan pembelajaran di MI yang harus aktif, menyenangkan, dan menanamkan nilai.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Design-Based Research* (DBR) dengan pendekatan kualitatif (Sugiyono, 2019) untuk menciptakan solusi praktis atas rendahnya partisipasi siswa di MI Cepu. Sumber data utama digali secara intensif dari guru kelas, siswa, serta pakar materi dan media, yang diperkuat dengan dokumen kurikulum serta profil budaya lokal setempat. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif untuk memotret hambatan belajar secara langsung

di kelas, wawancara mendalam untuk memahami perspektif guru dan dunia bermain siswa, serta studi dokumentasi untuk memetakan nilai-nilai kearifan lokal(Haryono et al., 2024).

Seluruh informasi yang terkumpul kemudian dibedah menggunakan teknik analisis data model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data secara deskriptif-naratif, hingga penarikan kesimpulan yang kredibel(Ghony et al., 2020). Untuk menjamin keabsahan data agar memenuhi standar jurnal bereputasi, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan teknik, melakukan member checking dengan para partisipan (Ka'anto et al., 2025), serta melalui proses validasi ahli (expert judgment) guna memastikan bahwa inovasi bahan ajar pragmatik ini tidak hanya valid secara akademis, tetapi juga sangat relevan dengan nilai-nilai moderasi Islam dan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi, penelitian ini mengungkap tiga temuan utama yang menjadi dasar pengembangan inovasi bahan ajar.

Tabel 1. Temuan Penelitian.

No	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Sumber Data
1	Hambatan dalam Pengajaran Pragmatik	Guru mengalami kesulitan operasional dalam mengajarkan pragmatik karena: (a) Keterbatasan bahan ajar: Buku paket dominan berisi tata bahasa dan kosakata, dengan contoh dialog yang artifisial dan terlepas dari konteks budaya Jawa Tengah (misal: sapaan ke tetua menggunakan bahasa Indonesia baku yang kaku). (b) Kekurangan keterampilan metodologis: Guru merasa tidak terlatih untuk merancang simulasi komunikasi yang autentik dan cenderung menggunakan metode ceramah. (c) Kendala penilaian: Penilaian pragmatik dianggap subjektif dan sulit diukur dibandingkan tes pilihan ganda tata bahasa.	Wawancara dengan 6 guru, Analisis dokumen buku ajar, RPP.
2	Hambatan dan Karakteristik Belajar Siswa	Siswa menunjukkan: (a) Minat rendah pada pelajaran bahasa konvensional: Partisipasi aktif hanya 40%, siswa merasa materi abstrak dan tidak relevan. (b) Kesenjangan pragmatik yang nyata: 65% siswa melakukan pragmatic failure dalam simulasi, seperti menggunakan bahasa yang sama kepada teman sebaya dan kepada	Observasi kelas (8 sesi), FGD dengan siswa, Catatan lapangan.

		kyai. (c) Kecenderungan belajar melalui bermain dan cerita: Siswa sangat antusias ketika pembelajaran melibatkan cerita rakyat (legenda Rawa Pening) dan permainan tradisional (dakon, gobak sodor) sebagai media.	
3	Potensi dan Proses Integrasi Kearifan Lokal	Kearifan lokal Jawa Tengah, khususnya nilai "Gotong Royong" dan "Tepo Seliro" (tenggang rasa), menyediakan konteks pragmatik yang kaya. Proses integrasi berjalan melalui: (a) Identifikasi nilai: Nilai musyawarah dalam tradisi "rembug desa" dikonversi menjadi skenario permainan "Rembug Kelas" untuk melatih ungkapan setuju/tolak dengan santun. (b) Transformasi menjadi skenario game: Permainan Dakon dimodifikasi menjadi "Dakon Kata Ajaib" dimana setiap lubang mewakili ungkapan pragmatik (terima kasih, maaf, minta tolong) yang harus digunakan dalam kalimat. (c) Validasi kontekstual: Guru dan tokoh masyarakat menvalidasi bahwa skenario yang dibuat sesuai dengan konteks penggunaan bahasa sehari-hari di masyarakat.	Studi dokumentasi budaya, Wawancara dengan tokoh adat, Lembar validasi ahli.

Proses pengembangan bahan ajar yang iteratif berdasarkan temuan di atas menghasilkan produk akhir bernama "PRAGAMALOKA" (Pragmatik Permainan Kearifan Lokal). Bahan ajar ini berupa modul guru dan kit permainan yang berisi 5 modul permainan, masing-masing berfokus pada *speech act* berbeda (sapaan, permintaan, penolakan, permintaan maaf, terima kasih) yang tertanam dalam cerita dan nilai lokal.

Pembahasan

Memotret secara Mendalam Hambatan yang Dihadapi Siswa dan Guru

Temuan penelitian mengungkap kompleksitas hambatan pengajaran pragmatik di MI yang bersifat multidimensional. Dari sisi pedagogis, guru terkunci dalam paradigma pengajaran struktural yang berfokus pada tata bahasa dan kosakata, sehingga aspek pragmatik terabaikan. Hal ini sejalan dengan temuan global Taguchi & Roever (2017) yang menyatakan bahwa pragmatik sering dianggap sebagai "silent curriculum" dalam pengajaran bahasa (Taguchi & Roever, 2017). Namun, penelitian ini memberikan kontekstualisasi lokal yang lebih dalam: keterbatasan bukan hanya pada kesadaran, melainkan pada ketiadaan alat

operasional. Buku teks yang tersedia, seperti dikemukakan Widiarahmi & Heryani (2025), memberikan contoh dialog yang terdekontekstualisasi dari realitas sosio-kultural siswa Jawa Tengah. Guru mengalami kesulitan menerjemahkan kurikulum menjadi aktivitas pembelajaran yang autentik karena tidak memiliki referensi contoh yang relevan (Widiarahmi & Heryani, 2025b).

Dari perspektif siswa, hambatan utama adalah jarak psikologis dan kultural antara materi ajar dengan *lifeworld* mereka. Tingginya angka *pragmatic failure* (65%) bukan sekadar indikator ketidakpahaman, melainkan bukti bahwa siswa tidak memiliki *cognitive script* yang tepat untuk situasi komunikasi tertentu dalam budaya mereka sendiri. Fenomena ini memperkuat teori Schmidt (2016) tentang *Noticing Hypothesis*; tanpa pemaparan dan penjelasan yang sengaja (*conscious raising*) terhadap fitur-fitur pragmatik dalam konteks yang familiar, siswa tidak akan "memperhatikan" dan mempelajarinya (Schmidt, 2016). Rendahnya partisipasi (40%) secara tegas membantah asumsi bahwa kesulitan pragmatik terjadi karena kurangnya paparan, tetapi lebih pada ketidakrelevanan medium dan konteks paparan tersebut. Temuan ini melengkapi penelitian Cahyani & Nafi (2024) dengan menunjukkan bahwa hambatan pada pembelajaran bahasa Indonesia justru lebih bersifat sosio-kultural dibanding linguistik murni (Cahyani & Nafi, 2024).

Implikasi temuan ini adalah perlunya pergeseran dalam pelatihan guru, dari sekadar penyampaian teknik mengajar menuju pengembangan kapasitas desain kontekstual (*contextual design capacity*). Guru perlu dilatih untuk menjadi "penerjemah budaya" yang mampu menjembatani kompetensi inti kurikulum dengan realitas lokal siswa.

Merancang Inovasi Bahan Ajar yang Sesuai dengan Dunia Anak MI yang Gemar Bermain

Perancangan bahan ajar "PRAGAMALOKA" berangkat dari prinsip utama: kesesuaian (*fit*) bukan hanya dari segi usia, tetapi lebih penting lagi dari segi psikologi kultural peserta didik. Inovasi ini menghindari pendekatan umum dalam *game-based learning* yang seringkali hanya menyisipkan konten ke dalam template permainan generik. Sebaliknya, penelitian ini melakukan transformasi budaya (*cultural transmutation*), di mana nilai dan praktik kultural (seperti permainan *dakon* dan nilai *tepo seliro*) diubah menjadi inti mekanisme pembelajaran itu sendiri.

Konsep ini mengembangkan teori Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan alat mediasi (*mediating tools*). Jika Vygotsky umumnya membahas alat mediasi seperti bahasa atau tanda, penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional adalah alat mediasi kultural yang sudah terinternalisasi dalam diri siswa. Dengan memanfaatkan *dakon* sebagai media, penelitian tidak perlu membangun ZPD dari nol, tetapi

langsung memanfaatkan ZPD yang sudah terbentuk melalui pengalaman bermain siswa di luar sekolah. Pendekatan ini berbeda dengan penelitian Niky Desta Amini dkk. (2025) yang menggunakan *project-based learning* yang lebih terbuka. "PRAGAMALOKA" justru lebih terstruktur dan menggunakan skenario mikro (*micro-scripting*) dalam permainan untuk secara ketat menargetkan *speech act* tertentu.

Keunggulan desain ini terletak pada dual authenticity. Pertama, *authenticity of context*: konten pragmatik diambil langsung dari skenario komunikasi dalam kearifan lokal Jawa Tengah. Kedua, *authenticity of activity*: aktivitas belajarnya sendiri (bermain *dakon*) adalah aktivitas yang otentik dalam kehidupan bermain anak. Kombinasi ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang secara kultural koheren, di mana tidak terjadi disonansi antara apa yang dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Temuan ini menjawab sekaligus melampaui rekomendasi Zainal Abidin (2025) yang menyerukan adopsi kearifan lokal ke dalam kurikulum, dengan memberikan blueprint operasional tentang bagaimana adopsi tersebut dapat dilakukan secara sistematis dan terukur (Zainal Abidin, 2025).

Mendeskripsikan Proses Pembuatan dan Dampaknya Saat Dipraktikkan di Kelas

Proses pengembangan "PRAGAMALOKA" mengikuti model design-based research (DBR) yang bersifat iteratif dan partisipatif. Tahapan yang dilalui bukanlah proses linier, melainkan siklus refleksi dan revisi yang melibatkan guru dan calon pengguna sebagai *co-designer*. Proses ini terdiri dari: (1) *Ethnographic Mining*: menggali nilai dan praktik lokal melalui studi dokumen dan wawancara tokoh; (2) *Pedagogical Translation*: menerjemahkan nilai tersebut menjadi tujuan pembelajaran dan skenario permainan; (3) *Prototyping & Validation*: membuat purwarupa dan mengujinya melalui *expert judgment* dan *focus group* dengan guru.

Saat dipraktikkan dalam uji coba terbatas, bahan ajar menunjukkan dampak yang menjanjikan pada dua level. Pada level psikologis-motivasional, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori Flow oleh Csikszentmihalyi. Permainan yang dirancang dengan aturan yang jelas, tujuan yang terukur, dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan (modifikasi *dakon* dengan "kata ajaib") berpotensi menciptakan keadaan *flow* di mana siswa sepenuhnya terserap dalam aktivitas belajar. Pada level kognitif-pragmatik, observasi menunjukkan siswa mulai lebih sadar dalam memilih ungkapan. Ini adalah manifestasi dari proses *noticing* yang difasilitasi oleh mekanisme permainan yang memaksa mereka untuk memproduksi *output* pragmatik tertentu dalam tekanan konteks permainan yang menyenangkan.

Namun, temuan dampak ini perlu dilihat secara kritis. Keefektifan yang teramati masih bersifat insial dan kontekstual. Seperti diungkapkan Krisnayanti dkk. (2019), keberhasilan media berbasis lokal sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menghidupkannya di kelas (Krisnayanti et al., 2019). Dampak jangka panjang terhadap kompetensi pragmatik yang stabil dan transferabel ke konteks non-sekolah masih perlu dikaji melalui penelitian longitudinal. Keterbatasan utama penelitian ini adalah fokus pengembangan pada fase *design* dan *prototype* awal, belum pada uji efektivitas eksperimental yang ketat.

Temuan ini memberikan dua implikasi utama. Praktis, bahan ajar "PRAGAMALOKA" menawarkan solusi siap pakai yang menjawab hambatan spesifik di MI. Teoretis, penelitian ini memperkaya kerangka *game-based language learning* dengan memperkenalkan konsep *culturally embedded game design*, di mana budaya bukan sekadar konten, tetapi menjadi arsitektur permainan itu sendiri. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan: (1) Melakukan uji eksperimental kuasi dengan kelompok kontrol untuk mengukur efektivitas "PRAGAMALOKA" secara statistik; (2) Mengembangkan versi digital adaptif dari permainan ini untuk meningkatkan skalabilitas; (3) Meneliti proses adopsi inovasi oleh guru dalam skala yang lebih luas untuk memahami faktor-faktor yang mendukung atau menghambat implementasi berkelanjutan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan seluruh proses penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar pragmatik di Madrasah Ibtidaiyah memerlukan pendekatan yang kontekstual dan transformatif. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi hambatan multidimensional yang meliputi keterbatasan bahan ajar yang tidak relevan secara kultural, kurangnya kapasitas pedagogis guru dalam merancang pembelajaran pragmatik yang autentik, serta rendahnya motivasi dan tingginya kesalahan pragmatik siswa yang mencapai 65%. Inovasi bahan ajar "PRAGAMALOKA" dirancang sebagai solusi melalui prinsip *embedded cultural design*, di mana nilai kearifan lokal seperti tepo seliro dan medium permainan tradisional seperti dakon tidak sekadar menjadi hiasan, tetapi ditransmutasikan menjadi inti mekanisme pembelajaran itu sendiri. Proses pengembangan yang mengikuti metode *design-based research* secara partisipatif dan iteratif terbukti krusial dalam menciptakan produk yang teoretis-sahih dan praktis. Uji coba terbatas menunjukkan dampak positif pada peningkatan keterlibatan afektif siswa dan potensi penguatan kompetensi kognitif-pragmatik melalui mekanisme permainan yang memfasilitasi *noticing* dan praktik terarah.

Berdasarkan temuan tersebut, diajukan serangkaian saran strategis. Bagi pengambil kebijakan di Kemenag dan Kemdikbud, disarankan untuk mengintegrasikan kerangka pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal ke dalam panduan kurikulum operasional serta menyelenggarakan pelatihan berjenjang untuk meningkatkan contextual design capacity guru. Bagi guru dan praktisi, disarankan untuk aktif mengadaptasi dan mengembangkan model serupa sesuai dengan konteks lokal masing-masing, serta membentuk komunitas praktisi untuk berbagi sumber daya. Adapun bagi peneliti lanjutan, rekomendasi utama adalah melakukan uji eksperimental kuasi dengan kelompok kontrol untuk mengukur efektivitas bahan ajar secara empiris, mengembangkan varian digital untuk skalabilitas yang lebih luas, dan meneliti proses adopsi inovasi ini oleh guru dalam skala yang lebih besar untuk memastikan keberlanjutannya.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, Z. (2025). Inovasi media pembelajaran guru kelas MI berbasis kearifan lokal di madrasah ibtidaiyah MIN 4 Aceh Barat Daya. *Jurnal Komprehensif*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33752/aldawat.v4i01.8037>
- Amini, N. D., Anggraeni, A. S., & Subroto, D. E. (2025). Optimalisasi keterampilan berbahasa Indonesia dengan project-based learning di UPT SDN Kadingding. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(1), 32–37. <https://doi.org/10.69714/0ay5h939>
- Andira, A., & Akbar, Z. (2023). Membumikan kearifan lokal dalam bahan ajar: Strategi inovatif meningkatkan minat belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Cahyani, E., & Nafi, A. A. (2024). Model pembelajaran game based learning terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab. *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.55352/pba.v4i1.843>
- Ghony, M. D., Wahyuni, S., & Almanshur, F. (2020). *Analisis dan interpretasi data penelitian kualitatif* (R. Trisnadewi, Ed.). Refika Aditama.
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam perkembangan anak di kehidupan bermasyarakat. *Tsaqofah*, 4(2), 576–586. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325>
- Haryono, E., Rangkuti, R. K., Sariman, S., & Suprihatiningsih, S. (2024). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif* (Vol. 1). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Ka'anto, K., Jiwantomo, S., & Chandra, A. N. (2025). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (Teori dan aplikasi disertai contoh proposal)*. Meta Nusantara. <https://repository.metanusanantara.com/publications/617596>
- Kramsch, C. (2013). Culture in foreign language teaching. *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 1(1), 57–78.
- Krisnayanti, M., Kusdiana, A., & Upi, L. (2019). 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.

- Misbahrudin, M., Nisa', M. W., Sholikhah, T. M., Ramadan, R., & Yulia, N. M. (2025). Revitalization of Javanese krama language as local wisdom in forming students' character in madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Schmidt, F. L. (2016). The future of psychometrics: Assessing the research evidence for quantitative methods. *International Journal of Testing*, 16(4), 287–305. <https://doi.org/10.1080/15305058.2016.1198305>
- Schmidt, R. (1993). Awareness and second language acquisition. *Annual Review of Applied Linguistics*, 13, 206–226. <https://doi.org/10.1017/S0267190500002476>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. ke-2). Alfabeta.
- Taguchi, N., & Roever, C. (2017). *Second language pragmatics*. Oxford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widiarahmi, E. N., & Heryani, R. (2025). Inovasi bahan ajar pragmatik berbasis kearifan lokal dengan metode permainan bahasa (language game) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 297–310.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511667145>
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.
- Yusuf, R., Arifin, A. M., Octaviana, U., Abbas, S., Syawal, J., & Nurbaya. (2024). Integrating local wisdom in character education: A collaborative model for teachers, parents, and communities. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5271>