



Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afiriasi Literasi Budaya di SD

Anis Nurjannah¹, Seni Apriliya², Aji Mustajin³

*corresponding author: nurjannah.anis@gmail.com
SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya¹, Universitas Pendidikan Indonesia²,
SDN Galunggung³

Received 14 May 2020; Revised 17 May 2020; Accepted 25 May 2020
Published 13 June 2020

Abstrak

Tulisan ini memaparkan pembelajaran berbasis permainan sebagai afirmasi literasi budaya di SD. Rendahnya angka literasi bangsa Indonesia, menuntut solusi dari berbagai lini. Peran akademisi, di antaranya dengan melahirkan berbagai program maupun produk literasi yang bermutu. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik (anak-anak) di SD cenderung kurang konsentrasi dalam jangka waktu lama pada saat mengikuti pembelajaran; di sisi lain anak-anak dapat mengikuti dan menikmati permainan dalam jangka waktu yang relatif lama. Permainan merupakan kegiatan menggerakkan seluruh panca indera dan sensori motorik yang menyenangkan atau menggembirakan (Sutton-Smith, 1997 dalam scarlet, et. al, 2005; Bergen, 2009; Hynoven, 2011); adapun permainan tradisional merujuk pada permainan dengan latar budaya tertentu. Afiriasi literasi merupakan segala bentuk penguatan literasi mulai dari tataran konseptual sampai prosedural, yang dilakukan individu, kelompok masyarakat, atau pemerintah untuk meningkatkan kemampuan literasi (Apriliya, 2016). Literasi budaya merupakan pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana suatu negara, agama, sebuah kelompok etnis atau suatu suku, keyakinan, simbol, perayaan, dan cara komunikasi tradisional (Nasution, 2013). Pada saat mengikuti permainan, anak-anak dituntut untuk memahami dan berinteraksi sesuai budaya dalam konteks permainan tersebut, tidak hanya sekadar bersenang-senang, anak-anak diharapkan untuk memiliki literasi budaya dari permainan yang dilakukan. Pendekatan *Educational Design Research* (EdeR) dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat dan model pembelajaran berbasis permainan sebagai afirmasi literasi di SD. Perencanaan pembelajaran berdasar pada pendekatan EdeR menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), dan instrumen penilaian.

Kata kunci: Perencanaan Pembelajaran, Permainan Tradisional, Afiriasi Literasi, Literasi Budaya.

Abstract

This paper describes the game-based learning as an affirmation of cultural literacy in elementary school. The low literacy rate of the Indonesian nation, demanding the solution of various lines. The role of academics, including the drafting of various literacy programs as well as product quality. Based on observations, learners (children) in elementary school tended to lack of concentration for long periods during the following study; on the other hand the children can follow and enjoy the game in a relatively long period of time. The game is an activity drives all the senses and sensory motor fun or exciting (Sutton-Smith, 1997 in scarlet, et. Al, 2005; Bergen, 2009; Hynoven, 2011); As for the traditional games refer to games with a certain cultural background. Affirmations literacy is a reinforcement of all forms of literacy from the conceptual level to procedural, by individuals, community groups, or governments to improve the literacy skills (Apriliya, 2016). Cultural literacy is the knowledge and understanding of how a country, a religion, an ethnic group or a tribe, religion, symbols, celebrations, and traditional communication means (Nasution, 2013). At the time following the game, children are required to understand and interact culturally in the context of the game, not just having fun, children are expected to have the cultural literacy of the game is done. Approach Educational Design Research (Eder) can be used to develop devices and game-based learning model as an affirmation of literacy in elementary school. Learning plan based on the approach Eder produce learning tools such as Learning Implementation Plan (RPP), teaching materials in the form of Student Worksheet, and instrument ratings.

Keywords: Lesson Planning, Traditional Games, Affirmation Literacy, Cultural Literacy.

PENDAHULUAN

Literasi budaya (*cultural literacy*) merupakan satu dari enam kategori kemampuan literasi yang dilansir UNESCO (Nasution, 2013, hlm. 12-13). Kemampuan kategori literasi yang satu ini penting dimiliki, untuk meredam pengaruh budaya global terhadap identitas dan pluralitas manusia dan hakikat kemanusiaannya. “*The global crisis facing humanity is a reflection of this system and is therefore a cultural crisis*”. Apalagi, mengingat rendahnya tingkat literasi negeri ini yang secara umum memang perlu ditingkatkan.

Rendahnya angka literasi Indonesia ditunjukkan oleh beberapa data. Berdasarkan hasil *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) 2011 Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428 dari skor rata-rata 500 (IEA, 2012). Data UNESCO pada tahun 2012 juga menunjukkan bahwa indeks tingkat membaca orang Indonesia hanya 0,001. Artinya dari 1.000 penduduk, hanya ada 1 orang yang membaca. Pada tahun yang sama, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa hanya 17,66% anak-anak Indonesia yang memiliki minat baca. Bandingkan dengan anak-anak Indonesia yang memiliki minat menonton yang mencapai 91,67%. Data terbaru dilansir Central Connecticut State University pada Maret tahun 2016 yang menunjukkan peringkat literasi kita berada di posisi 60 dari 61 negara (CCSU: 2016). Data ini menarik perhatian banyak pihak dan diangkat menjadi berita di beberapa media nasional (Kompas: Agustus 2016; Tempo, April 2016; Femina, April 2016). Hal tersebut mendorong Pemerintah –melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan– mencanangkan kebijakan Gerakan Literasi Nasional yang salah satu programnya, yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Tujuan umumnya untuk menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah. Hal ini meliputi pembudayaan literasi melalui kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran hakikatnya diorientasikan untuk membelajarkan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2009, hlm. 17) pembelajaran merupakan usaha sadar dari

seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, maka hal-hal yang berkaitan dengan proses dan gaya belajar peserta didik, penting untuk diperhatikan. Banyak peserta didik sekolah dasar (SD) yang kesulitan berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama pada saat mengikuti pembelajaran (berdasarkan observasi terhadap peserta didik dan dikuatkan dengan pernyataan guru di lapangan). Padahal pada saat bermain (saat jam istirahat, misalnya) hampir semua peserta didik mampu berkonsentrasi, terfokus, dan terlibat intensif dalam permainan yang diikutinya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan diasumsikan akan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Pendidikan dasar merupakan *crucial site of practice* karena pada masa ini anak membentuk hubungan pertama dengan sekolah dan proses pembelajaran formal (Comber, 2003 dalam Roche, 2015). Pentingnya memiliki kemampuan literasi, disokong Pemerintah secara eksplisit, yakni mencapai kompetensi strategis tersebut melalui perubahan kurikulum. Kurikulum 2013 SD menuntut peserta didik untuk terlibat intensif dalam pembelajaran yang bermakna, eksploratif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan bersifat *student center* tersebut di antaranya dapat disajikan dengan cara mengemasnya ke dalam bentuk permainan. Permainan adalah kegiatan menggerakkan seluruh pancaindera dan sensori motorik yang menyenangkan atau menggembirakan (Sutton-Smith, 1997 dalam scarlet, et. al, 2005; Bergen, 2009; Hynoven, 2011). Adapun permainan tradisional merujuk pada permainan khas dengan latar budaya tertentu. Disinilah anak-anak (peserta didik) dituntut untuk memiliki literasi budaya, guna mengetahui, memahami, dan terlibat dalam konteks budaya tertentu ketika bermain atau melakukan suatu permainan. Urgensi lain dari pemilihan permainan tradisional dalam pembelajaran ialah semakin terlupakan dan

tidak familiarnya permainan yang berbasis budaya lokal karena tergantikan dengan permainan modern yang dihasilkan industri besar semisal gawai.

Berdasarkan hasil riset (Muliastuti dkk, 2016) dari 60 jenis tablet, telepon genggam, dan komputer tidak ada satupun yang memunculkan permainan tradisional berbasis budaya lokal. Dari riset tersebut juga diperoleh data bahwa dari 30 orang peserta didik yang berasal dari lima SD berbeda di wilayah Tasikmalaya hanya 25% saja yang tahu tentang permainan tradisional, khususnya yang berbasis budaya Sunda. Itupun dibatasi hanya pada permainan layang-layang dan kelereng. Kondisi tersebut sangat mengkhawatirkan karena permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya lokal menjadi tidak terlestarikan. Oleh karena itu, tulisan ini mengajukan gagasan untuk mengemas pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai afirmasi literasi budaya di SD. Selain diasumsikan dapat meningkatkan konsentrasi dan antusiasme peserta didik pada pembelajaran, meningkatkan literasi budaya peserta didik, juga turut melestarikan permainan tradisional agar dikenal dan menjadi salah satu bagian dari kehidupan berbudaya peserta didik.

Tentunya dalam melaksanakan pembelajaran, guru perlu melakukan perencanaan. Perencanaan pembelajaran yang baik akan membuat proses pembelajaran efektif yang kemudian dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keberhasilan ini akan mendorong peserta didik dan guru untuk mengembangkan potensi dan prestasi dalam bidang pendidikan. Perencanaan yang harus guru lakukan diantaranya mengembangkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), dan instrumen penilaian.

HASIL KAJIAN PUSTAKA

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dengan adanya perencanaan pembelajaran guru bisa mengetahui hal-hal apa saja yang harus

dilakukan selama proses pembelajaran. Dengan kata lain perencanaan pembelajaran ini digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh guru selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Sudjana (dalam Sukirman dan Jumhana, 2006, hlm. 32) yang menyatakan bahwa ‘perencanaan pembelajaran adalah memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran, yaitu dengan mengkoordinasikan komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiataan (metode, teknik, alat dan sumber) serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis’.

Pendapat diatas dapat diketahui bahwa perencanaan pembelajaran sangat penting, karena dengan perencanaan pembelajaran dapat diketahui hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Untuk membuat perencanaan pembelajaran, seorang guru harus dibekali kemampuan profesional bagaimana merancang dan mengembangkan perencanaan pembelajaran, sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang berkaitan satu sama lain. Menurut Geoch (dalam Jufri, 2013, hlm. 38) belajar adalah “Perubahan kemampuan dan keterampilan sebagai hasil dari praktik yang dilakukan (*learning is a change in performance as a result of practice*)”. Sedangkan menurut Morgan (dalam Thobroni dan Mustofa, 2013, hlm. 20) belajar adalah “Setiap perubahan yang relatif menerap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahantingkah laku yang dihasilkan karena adanya latihan atau proses belajar yang dilakukan secara berulang-ulang. Pembelajaran menurut Rombepajung (dalam Thobroni dan Mustofa, 2013, hlm. 18)

pembelajaran adalah “Pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran”. Sedangkan menurut Trianto (2009, hlm. 17) “Pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.

Setiap pembelajaran yang dilaksanakan, tentunya berkaitan juga dengan penilaian dan hasil belajar peserta didik. Penilaian merupakan suatu kegiatan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru. Tujuan dari dilaksanakannya penilaian menurut Sudjana (2006, hal. 4) adalah “Untuk mendeskripsikan kecakapan belajar peserta didik, mengetahui keberhasilan proses pendidikan, menentukan tindak lanjut hasil penilaian, dan memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah ke pihak-pihak yang berkepentingan”.

Di dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak menutup kemungkinan akan terjadi adanya masalah-masalah belajar yang dihadapi. Masalah tersebut bisa berasal dari dalam diri peserta didik sendiri (internal) dan juga bisa dari lingkungan peserta didik (eksternal). Menurut Aunurrahman (2012, hlm. 177) “Masalah internal belajar peserta didik terdiri dari karakteristik peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar. Sedangkan masalah eksternal terdiri atas faktor guru, lingkungan sekolah, kurikulum, dan sarana prasarana”. Untuk menyalahi agar masalah tersebut tidak terjadi, guru hendaknya memahami karakteristik peserta didik serta menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu karakteristik peserta didik jenjang SD adalah senang melakukan kegiatan permainan, termasuk di antaranya permainan tradisional.

Permainan Tradisional

Beberapa teori membahas permainan berdasarkan pada kajian teori psikoanalisis, teori perkembangan kognitif dan teori

cultural-ecological. Teori psikoanalisis menggambarkan bahwa permainan membantu anak mengatasi perasaan ataupun mengungkapkan perasaan. Teori perkembangan kognitif melihat permainan membantu perkembangan kognitif seorang anak untuk berpikir logis dan imajinatif. Selanjutnya Teori *cultural-ecological* menggambarkan permainan dipengaruhi oleh budaya melalui konteks yang melingkupi permainan itu. (Scarlet, et.al, 2005: 7 – 14)

Sutton-Smith (1997 dalam Scarlet, et al, 2005), Bergen (2009) dan Hynoven (2011) mengungkapkan bahwa permainan baik untuk perkembangan fisik, emosi, kognitif dan sosial anak. Scarlet (2005:6) bahkan menekankan bahwa permainan pada dasarnya membantu anak untuk melepas ketegangan. Oleh karena itu ketika anak melakukan permainan maka anak tersebut harus menikmatinya dan aktif terlibat karena permainan menjadi salah satu jalan untuk melatih anak berpikir tanpa disadari oleh anak tersebut. Bergen (2005) lebih jauh menyatakan bahwa permainan merupakan salah satu medium untuk pembelajaran karena permainan memfasilitasi

“A channel or system of communication, information, or entertainment; a mode of artistic expression or communication; a means of effecting or conveying something; a surrounding or enveloping substance; a means of transmitting a force or producing an effect; an environment in which an organism can function and flourish”.

Permainan menjadi salah satu cara atau fasilitas pembelajaran agar aktifitas pembelajaran tidak membosankan. Anak menikmati proses belajar, memahami kultur melalui permainan, bahkan lebih jauh lagi melalui permainan orang dewasa pun mempelajari bagaimana seorang anak dan kebutuhannya (Hynoven, 2011).

Belajar melalui permainan secara tidak langsung melatih cara berpikir anak karena beberapa permainan menuntut anak untuk memiliki strategi seperti *conceptualizing*, *reasoning* dan *solving problems* (Bradford, 2000 dalam Hynoven, 2011). Yang perlu

menjadi catatan khusus adalah bagaimana mengemas permainan ini dalam suatu proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak untuk menguasai tujuan pembelajaran, dalam hal ini memiliki kemampuan literasi budaya.

Afirmasi Literasi Budaya

Secara sederhana, literasi mengandung arti keberaksaraan, melek atau memiliki kemampuan membaca dan menulis. Namun, literasi lebih dari sekadar memahami dan mengerti baca tulis, lebih dari sekadar memiliki kemampuan baca tulis itu sendiri. Literasi meliputi keterampilan berpikir serta keterampilan menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori bagi peningkatan kualitas hidup manusia. Dengan demikian, melalui aktivitas literasi, pembaca diharapkan dapat merefleksikan dan memaknai isi kandungan teks yang dibaca untuk peningkatan kualitas hidupnya.

Afirmasi literasi lahir dari asumsi bahwa meskipun bangsa kita memiliki tingkat literasi rendah, tapi tidak berarti tanpa kompetensi literasi sama sekali. Paling tidak, sejumlah besar masyarakat kita memiliki kemampuan literasi dasar. Sejumlah besar masyarakat Indonesia memiliki kemampuan literasi dasar: memiliki kemampuan baca-tulis. Sayangnya, dari sejumlah masyarakat “yang bisa” baca-tulis ini, sedikit sekali “yang mau” melakukan kegiatan baca tulis padahal mereka mampu. Oleh karena itu, afirmasi literasi memiliki urgensi tinggi untuk menumbuhkembangkan literasi, yakni membuat masyarakat “mau” melakukan kegiatan baca tulis. Afirmasi literasi merujuk pada segala bentuk penguatan literasi mulai dari tataran konseptual sampai prosedural, yang dilakukan individu, kelompok masyarakat, atau pemerintah untuk meningkatkan kemampuan literasi (Apriliya, 2016 hlm.3). Cakupannya meliputi kajian teoretis hingga tindakan praktis. Bentuk dan kegiatannya dapat berupa peningkatan kualitas dan kuantitas sumber literasi; edukasi urgensi literasi; promosi literasi (iklan layanan masyarakat, billboard, spanduk, pamflet), pameran literasi, festival literasi, penyediaan pojok literasi, sampai pada penetapan kebijakan dalam bentuk peraturan

dan perundang-undangan yang mengawal kegiatan literasi. Dengan demikian, afirmasi literasi adalah yang perlu ditingkatkan secara kontinyu agar menjadi budaya di setiap sekolah. Salah satunya dengan menyajikan pembelajaran yang berorientasi literasi.

UNESCO (Nasution, 2013, hlm. 12-13), melansir enam kategori kemampuan literasi abad 21 yang terdiri atas *basic literacy*, *computer literacy*, *media literacy*, *distance learning dan e-learning*, *cultural literacy*, serta *information literacy*. Literasi budaya menjadi salah satu kategori mengingat lunturnya budaya lokal sebagai akibat gencarnya budaya global yang massif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh UNESCO 1997 (dalam Polistina 2010, hlm. 1) “*The global crisis facing humanity is a reflection of this system and is therefore a cultural crisis*”.

Pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menjadi solusi guna terwujudnya afirmasi literasi budaya. Peserta didik diharapkan dapat secara optimal meningkatkan potensi dalam dirinya serta terlibat intensif dalam melestarikan akar budayanya sebagai bagian dari pengalaman berbudaya peserta didik itu sendiri dengan cara yang menyenangkan. Afirmasi literasi budaya melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional ini diharapkan mampu mengoptimalkan proses dan hasil belajar, menguatkan identitas diri dan akar budaya peserta didik, serta melestarikan permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Pendekatan *Educational Design Research* (EDeR)

Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya dapat dilakukan dengan penelitian *Educational Design Research* (EDeR). Menurut Barab dan Squire (2004) dan van den Akker *et al.* (2006, hlm 5) EDeR merupakan serangkaian pendekatan dengan maksud untuk menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan model praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami (*naturalistic*)”. Sementara menurut Plomp (2007, hlm. 13) *design research* adalah:

“Suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari

intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.”

Educational Design Research adalah pendekatan penelitian, sementara metode yang digunakan meliputi kualitatif. Salah satu desain yang dapat diadaptasi dan digunakan adalah education desain reseach dari Reeves (2006), yaitu:



Gambar 1 Model Penelitian Educational Design Research dari Reeves (2006)

HASIL PENELITIAN

Menurut Nawawi (dalam Majid, 2006, hlm. 16) ‘perencanaan berarti menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu’. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai ‘suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar’ (Jones at al dalam Majid, 2006, hlm. 16). Jadi perencanaan pembelajaran merupakan rancangan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Seperti yang telah diketahui, penting bagi setiap guru untuk membuat perencanaan pembelajaran sebelum melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Banyak hal yang harus diperhatikan dalam membuat perencanaan pembelajaran diantaranya: kurikulum, kondisi sekolah, kemampuan dan perkembangan siswa, dan keadaan guru.

Kegiatan pra tindakan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sebelum dilakukannya perencanaan pembelajaran. Sebelumnya, dilakukan beberapa tahapan untuk menemukan masalah dalam

pembelajaran di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Tasikmalaya untuk kemudian dicarikan solusi untuk menentukan langkah dalam membuat perencanaan.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi terkait kurikulum yang digunakan. Tahap kedua, tim peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi prestasi belajar siswa, kebutuhan belajar dan aspirasi siswa, kebutuhan guru, pembelajaran yang sering dilakukan guru, terkait masalah-masalah yang sering ditemui dalam pembelajaran, nilai KKM yang ditentukan, dan nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kegiatan pra tindakan, perencanaan pembelajaran dapat disusun demi memenuhi kebutuhan dan tujuan yang diharapkan. Berikut merupakan komponen-komponen yang diperhatikan dalam melakukan perencanaan pembelajaran:

1. Melakukan analisis terhadap perencanaan pembelajaran yang biasa disusun oleh guru.
2. Pembelajaran dilaksanakan secara tematik antara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan Matematika.

3. Pelaksanaan pembelajaran mengacu kepada pembelajaran berbasis permainan.
4. Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan pendekatan saintifik, model pembelajaran berbasis masalah, strategi *cooperative learning*, serta berbagai metode seperti permainan, penugasan, contoh, demonstrasi, diskusi, dan ekspositori.
5. Menyusun perangkat pembelajaran berbasis permainan berfokus kepada pengembangan literasi budaya.
6. Menyiapkan instrumen yang diperlukan, seperti lembar observasi mengenai RPP.
7. Menentukan kriteria penilaian yang sesuai dengan instrumen yang telah dibuat.

Berdasarkan komponen di atas, perencanaan yang dilakukan diantaranya mengembangkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), dan instrumen penilaian.

RPP yang dibuat oleh guru memuat aspek-aspek sebagai berikut: identitas mata pelajaran, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, materi ajar, pendekatan, model, strategi, dan metode pembelajaran, alat, media, dan sumber pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Bahan ajar dan instrument penilaian menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan pengumpulan data, dapat diketahui hasil observasi perencanaan pembelajaran pada uji petama belum mencapai keberhasilan karena masih berada pada kategori baik. Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki. Kekurangan tersebut diantaranya adalah penetapan alokasi waktu pada pengembangan langkah-langkah pembelajaran tidak digunakan secara efektif, langkah-langkah permainan yang tidak memenuhi kebutuhan siswa, dan kekurangan lainnya. Untuk memperbaiki hal tersebut peneliti melakukan perbaikan melalui pembelajaran pada uji kedua. Pada uji kedua hasil observasi perencanaan pembelajaran

meningkat menjadi kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Terdapat beberapa hal yang menjadi simpulan tulisan ini. Pertama, pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai afiriasi literasi budaya di SD secara teoretis, psikologis, dan faktual relevan dengan karakteristik peserta didik. Kedua, terlestariannya permainan tradisional sebagai budaya yang kaya akan kearifan lokal. Ketiga, Penelitian tentang pembelajaran berbasis permainan sebagai afiriasi literasi di SD dapat dilakukan dengan pendekatan *Educational Design Research* (EDeR) untuk melakukan perencanaan pembelajaran yang menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), dan instrumen penilaian.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifuddin. 2012. Perencanaan pengajaran dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1), hlm 77.
- Apriliya, S. 2016. Kajian sastra didaktis terhadap sastra anak sebagai afiriasi literasi. *Prosiding Seminar Internasional Pengembangan Multiliterasi yang Berperspektif Gender di Era MEA*. Bandung: UPI Press.
- Ardiyanto, A. 2016. Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. *Prosiding Seminar Nasional Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era MEA*. Yogyakarta: Active Learning Facilitator Association (ALFA).
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kegiatan belajar mengajar yang efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku saku gerakan literasi sekolah*. Didapat dari: http://dikdas.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/03/Buku-Saku_Gerakan-Literasi-Sekolah-Ditjen-Dikdasmen-Kemendikbud-ok.pdf (12 Maret 2016).
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Didapat dari: <http://dikdas.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/03/Desain-Induk-Gerakan-Literasi-Sekolah.pdf> (12 Maret 2016).
- Dubova, M.V. 2014. Problems of primary education today. *Russian Education and Society*. Volume 56 No 5 pp: 3-14.
- Ergen. 2009. *Play as The Learning Medium for Future Scientists, Mathematicians and Engineers*. American Journal of Play, Vol.I No. 4. Spring 2009.
- Ennis, Robert H. 1996. *Critical Thinking*. USA: University of Illinois.
- Fisher, Robert. 2006. "Talking To Think" in D. Jones and P. Hodson (eds) *Unlocking Speaking and Listening*. London: David Fulton.
- Hajar, I. 2011. *Hypnoteaching (memaksimalkan hasil proses belajar-mengajar dengan hipnoterapi)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hernawan, A.H., Asra, dan Dewi, Laksmi. 2007. *Belajar dan pembelajaran sd*. Bandung: UPI PRESS.
- Hopkins, D. 2011. *Panduan guru penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hyvonen. 2011. *Play in The School Context*. Australian Journal of Teacher Education Volume 36, Issue 8 Article 5.
- Jufri, W. 2013. *Belajar dan pembelajaran sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Kern, R. 2009. *Literacy and language teaching*. New York: Oxpord University Press.
- King, Goodson, and Rohani. 2013. *Higher Order Thinking Skills: Definition, Teaching Strategies, Assessment*. Center for Aadvancement of Learning and Assessment. Tersedia di www.cala.fsu.edu. Diakses January, 2015.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. 2012. *Melaksanakan ptk itu mudah (classroom action research)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, H. 2013. *Teori literasi*. Sumatera: Universitas Sumatera Utara.
- Nurchahyo, F. 2014. *Teori bermain*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- O'Sullivan, O & McGonigle. 2010. Transforming readers: teacher and children in the centre for literacy in primary education power of reading project. *Literacy*. Volume 44 Nomor 2 pp: 51-59.
- Prima, A. 2016. *Aneka permainan kreatif dan edukatif untuk anak*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Polistina, K. 2010. Understanding and respect for the cultural aspects of sustainability. *Cultural Literacy*. University of Glamorgan.

- Roche, Mary. 2015. *Developing Children's Critical Thinking Through Picturebooks*. New York: Routledge. a.di.urutan.ke-60.dunia. [20 Februari 2017].
- Rosdiani, D. 2012. *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta. Tanpa Nama. 2016. *Peringkat Literasi Indonesia.Femina*. [Online]. Tersedia: <http://www.femina.co.id/>. [20 Februari 2016].
- Scarlet, et.al. 2005. Children's Play. In R.N.M. Cochran (ed.), *Early Childhood Education: An International Encyclopedia*. Westport CT: Greenwood Publishing Group. Tanpa Nama. 2016. Terpuruknya Tingkat Literasi Kita. *Koran Tempo*. Tersedia: <https://koran.tempo.co/konten/2016/04/16/397412/Terpuruknya-Peringkat-Literasi-Kita>. [20 Februari 2017]
- Smith, B.L & MacGregor, J.T. 1992. What is Collaborative Learning? In *Collabrative Laerning: A sourcebook for higher education*. USA: The National Center of Postsecondary Teaching, Learning, and Assesment of Pensylvania State University. Tanpa Nama. 2016. *World's Most Literate Nations Ranked*. Tersedia: <http://webcapp.ccsu.edu/>. [20 Februari 2017].
- Sternberg, R.J. 1986. *Critical Thinking: its Nature, Measurement, and Improvement*. ERIC Journal. Van den Akker, J. et al. 2006. *Introducing Educational Design Research*, dalam *Educational Design Research*. New York: Routledge.
- Sudjana, N. 2006. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, M. dan Mustofa, A. 2013. *Belajar & pembelajaran: pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Tanpa Nama. Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia. *Kompas*. Tersedia: <http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ad>