

MAIN YUK!
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
PEMBELAJARAN BIPA

Dr. Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd.
Kolektus Oky Ristanto, S. Pd., M. Pd.
Testa Adi Nugraha, S. Pd., M. Pd.

MAIN YUK!

PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK

PEMBELAJARAN BIPA

Dr. Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd.
Kolektus Oky Ristanto, S. Pd., M. Pd.
Testa Adi Nugraha, S. Pd., M. Pd.



MAIN YUK!

PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PEMBELAJARAN BIPA

Penulis:

Dr. Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd.
Kolektus Oky Ristanto, S. Pd., M. Pd.
Testa Adi Nugraha, S. Pd., M. Pd.

Editor:

M. Wisnu Pawoko
Meydiana Dyah Pramesty

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : Mei 2025

Hak Cipta 2025, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009
Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2025 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2025
; 18 x 25cm
ISBN

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku *“Main Yuk! Permainan Tradisional untuk Pembelajaran BIPA”* ini dapat tersusun dan hadir sebagai kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang kontekstual, interaktif, dan bermuatan budaya lokal.

Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, tantangan pembelajaran bahasa bukan hanya terletak pada penguasaan struktur linguistik semata, tetapi juga pada kemampuan untuk membangun jembatan budaya yang autentik dan bermakna. Oleh karena itu, kami menyusun buku ini sebagai respons atas kebutuhan akan media pembelajaran yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang. Melalui permainan tradisional Indonesia, kami menghadirkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, memerdekakan, dan sarat nilai-nilai luhur kebudayaan Nusantara.

Buku ini dirancang untuk menjadi panduan praktis sekaligus reflektif bagi para pengajar BIPA dalam mengintegrasikan nilai budaya ke dalam proses belajar mengajar. Setiap permainan yang disajikan tidak hanya mengandung unsur kebahasaan, tetapi juga menyimpan kekayaan makna sosial yang dapat dijadikan sarana membentuk kompetensi interkultural para pembelajar asing. Dengan menjadikan permainan sebagai strategi pembelajaran, kami ingin menekankan bahwa bahasa bukan sekadar alat komunikasi, tetapi juga pintu masuk untuk memahami cara hidup, berpikir, dan berinteraksi dalam masyarakat Indonesia.

Kami menyadari bahwa proses penyusunan buku ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, kami menyampaikan terima kasih yang tulus kepada semua rekan pengajar BIPA, praktisi kebudayaan, serta para pembelajar yang telah menjadi inspirasi dalam pengembangan isi buku ini. Semoga buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat, tidak hanya di ruang-ruang kelas, tetapi juga di forum akademik dan diplomasi budaya Indonesia secara global.

Akhir kata, kami berharap buku ini menjadi langkah kecil namun berarti dalam mendekatkan dunia pada Indonesia—melalui tawa, kerja sama, dan permainan yang sarat makna.

Surabaya, Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB 1 BAHASA, BUDAYA, DAN PEMBELAJARAN YANG BERMAKNA	1
A. Integrasi Bahasa dan Budaya dalam Pengajaran BIPA	1
B. Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran	5
C. BIPA dan Permainan Tradisional	10
BAB 2 INTERKULTURALITAS DAN PEMBELAJARAN BAHASA	16
A. Teori Pemerolehan Bahasa Kedua	16
B. Pendekatan Komunikatif dan Berbasis Budaya	21
C. Konsep Kompetensi Interkultural	26
D. Permainan dalam Pembelajaran	28
BAB 3 PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA: WARISAN BUDAYA TAK BENDA	31
A. Konsep Permainan Tradisional	31
B. Ragam Permainan Tradisional di Indonesia	36
C. Nilai-Nilai Budaya dalam Permainan	38
D. Urgensi Pelestarian Permainan Tradisional	41
BAB 4 MANFAAT PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA	44
A. Aspek Kognitif dan Afektif	44
B. Pemerolehan Bahasa Melalui Permainan	49
C. Motivasi dan Interaksi Sosial	53
D. Studi Kasus Internasional	59
BAB 5 PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PLURIKULTURAL DALAM KELAS BIPA	64
A. Permainan dan Keragaman Latar Pelajar	64
B. Penghindaran Bias Budaya	68
C. Permainan Sebagai Jembatan Antarbudaya	71

BAB 6 DESAIN PEMBELAJARAN BIPA DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL	76
A. Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas	76
B. Strategi Integrasi Permainan dalam Pembelajaran	80
C. RPP dan LKPD berbasis Permainan	83
D. Kesesuaian dengan CEFR dan SKKNI	86
 BAB 7 PERMAINAN TRADISIONAL PILIHAN UNTUK KELAS BIPA	 90
A. Daftar Permainan dan Deskripsi	90
B. Tujuan Bahasa dan Budaya	92
C. Langkah Permainan dan Variasi	94
D. Tips Adaptasi di Ruang Kelas	97
 BAB 8 PRAKTIK BAIK DARI KELAS BIPA	 102
A. Perencanaan Pembelajaran	102
B. Pelaksanaan Pembelajaran	103
C. Evaluasi Pembelajaran	103
 BAB 9 EVALUASI DAN REFLEKSI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN	 107
A. Instrumen dan Rubrik Penilaian	107
B. Refleksi Budaya	109
C. Penilaian Otentik	111
D. Contoh Asesmen Praktis	113
 BAB 10 TANTANGAN DAN REKOMENDASI LEBIH LANJUT	 117
A. Hambatan Implementasi	117
B. Strategi Solusi dan Penguatan Praktik	118
C. Rekomendasi Untuk Pelatih dan Pengembang Kurikulum	124
D. Potensi Riset dan Digitalisasi	129
 REFERENSI	 134
TENTANG PENULIS	136

BAB 1

BAHASA, BUDAYA, DAN PEMBELAJARAN YANG BERMAKNA

A. Integrasi Bahasa dan Budaya dalam Pengajaran BIPA

Bahasa bukan sekadar alat komunikasi, melainkan cerminan dari cara berpikir, nilai-nilai, serta kebiasaan kolektif suatu masyarakat. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), pemahaman terhadap budaya Indonesia menjadi aspek yang tidak terpisahkan dari proses belajar bahasa itu sendiri. Seseorang yang mempelajari bahasa Indonesia akan kesulitan memahami makna implisit dalam ujaran, ekspresi sopan santun, atau konteks sosial komunikasi tanpa memiliki pemahaman budaya yang mendalam. Oleh sebab itu, pengajaran BIPA yang hanya berfokus pada struktur linguistik cenderung menghasilkan kompetensi bahasa yang kering dan artifisial. Bahasa menjadi hidup ketika ia dipraktikkan dalam interaksi yang sarat makna budaya, baik verbal maupun nonverbal. Mengajarkan ungkapan sehari-hari seperti “permisi”, “mari”, atau “nggak enak” tanpa menjelaskan nilai sosial di baliknya akan menjadikan pembelajar kehilangan nuansa lokal dalam penggunaannya. Dalam situasi inilah peran budaya menjadi jembatan untuk memahami bagaimana bahasa digunakan secara alami dalam masyarakat Indonesia. Integrasi bahasa dan budaya menjadi pilar penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang otentik, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran BIPA yang ideal harus bersifat interkultural, yakni mendorong pemahaman dan penghargaan terhadap keunikan budaya Indonesia, sambil membuka ruang dialog dengan budaya asal pembelajar.

Proses integrasi budaya dalam kelas BIPA dapat diwujudkan melalui berbagai pendekatan, baik secara tematik maupun aktivitas berbasis budaya. Materi pembelajaran bisa dikembangkan dengan memasukkan konten budaya lokal seperti makanan tradisional, pakaian adat, upacara keagamaan, kesenian daerah, hingga kebiasaan komunikasi khas Indonesia. Ketika pembelajar mempelajari kosakata tentang makanan, misalnya, mereka tidak hanya mengenal kata “rendang” atau “gudeg”, tetapi juga memahami bagaimana makanan tersebut merepresentasikan identitas kultural dan nilai-nilai lokal. Dalam kegiatan ini, pembelajaran menjadi lebih dari sekadar proses kognitif, melainkan juga pengalaman emosional dan sosial. Pembelajar merasa lebih terhubung dengan konteks kehidupan nyata masyarakat Indonesia yang menjadi latar belakang bahasa yang mereka pelajari. Hal ini menciptakan kedekatan psikologis antara pembelajar dengan bahasa target. Selain itu, integrasi budaya juga memfasilitasi tumbuhnya kesadaran antarbudaya, di mana pembelajar

dapat membandingkan kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan mereka sendiri. Proses perbandingan ini mendorong munculnya sikap toleran, terbuka, dan empatik dalam berinteraksi lintas budaya. Dalam jangka panjang, pembelajaran bahasa berbasis budaya akan membentuk kompetensi komunikatif yang utuh dan relevan dengan kebutuhan global.

Integrasi bahasa dan budaya dalam pembelajaran BIPA juga mengandung dimensi pragmatik yang penting untuk dikenali. Banyak kesalahpahaman dalam komunikasi antarbudaya tidak disebabkan oleh kekeliruan gramatikal, tetapi oleh kurangnya pemahaman terhadap aturan sosial dan konteks penggunaan bahasa. Misalnya, pemilihan kata sapaan atau bentuk ajakan dalam bahasa Indonesia sering kali dipengaruhi oleh faktor usia, relasi sosial, dan situasi percakapan. Dalam hal ini, guru BIPA memiliki peran sentral dalam menjembatani pemahaman tersebut melalui penjelasan kontekstual yang berakar pada praktik budaya masyarakat Indonesia. Guru bukan hanya pengajar bahasa, tetapi juga fasilitator pemahaman budaya. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi budaya dan keterampilan pedagogik yang memungkinkan mereka mengemas materi ajar dengan pendekatan interkultural yang reflektif. Materi yang disusun pun harus mencerminkan keberagaman budaya Indonesia, baik dari segi etnisitas, agama, maupun tradisi lokal. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan representatif terhadap kompleksitas budaya Indonesia yang sesungguhnya. Integrasi seperti ini memperkaya pengalaman belajar dan menumbuhkan minat yang berkelanjutan terhadap bahasa Indonesia. Dalam konteks globalisasi, pendekatan semacam ini tidak hanya memperkuat posisi bahasa Indonesia di kancah internasional, tetapi juga memperkenalkan Indonesia sebagai bangsa yang kaya budaya dan menjunjung nilai-nilai kebhinekaan.

Apabila integrasi budaya dilakukan secara berkelanjutan, maka pembelajaran BIPA tidak hanya akan menghasilkan pembelajar yang fasih secara linguistik, tetapi juga cakap secara sosial dan budaya. Mereka akan mampu menyesuaikan diri dalam berbagai situasi komunikasi, baik formal maupun informal, dengan kepekaan budaya yang tinggi. Hal ini sangat penting terutama bagi pembelajar yang akan tinggal, bekerja, atau menjalin hubungan sosial di Indonesia dalam jangka waktu yang lama. Pembelajaran yang menyentuh aspek budaya menjadikan proses belajar tidak terasa kaku dan membosankan, melainkan lebih bermakna dan menyenangkan. Ketika pembelajar merasakan manfaat langsung dari bahasa yang mereka pelajari dalam kehidupan nyata, motivasi mereka pun akan meningkat secara signifikan. Keberhasilan ini tentu bergantung pada strategi pengajaran yang digunakan, termasuk pemilihan media dan metode pembelajaran yang kontekstual. Salah satu media yang efektif untuk mengintegrasikan budaya dalam pengajaran BIPA adalah permainan

tradisional. Melalui permainan, pembelajar tidak hanya mempraktikkan bahasa, tetapi juga mengalami langsung dinamika sosial dan nilai budaya yang terkandung dalam aktivitas tersebut. Oleh karena itu, permainan tradisional Indonesia menjadi sarana yang tepat untuk mewujudkan integrasi bahasa dan budaya secara alami dan menyenangkan di kelas BIPA.

Kelas BIPA yang berhasil mengintegrasikan budaya tidak hanya menyediakan materi ajar yang kontekstual, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman budaya secara langsung. Dalam hal ini, kegiatan seperti simulasi pasar tradisional, bermain peran dalam situasi keluarga Indonesia, atau berkunjung ke tempat bersejarah lokal menjadi metode yang sangat efektif. Pengalaman seperti ini memberikan ruang bagi pembelajar untuk tidak hanya memahami budaya secara kognitif, tetapi juga menginternalisasinya secara afektif dan psikomotorik. Pembelajar akan lebih mudah mengingat dan memahami materi bahasa ketika disertai dengan pengalaman emosional yang menyenangkan dan bermakna. Interaksi langsung dengan masyarakat lokal atau lingkungan budaya juga membantu mereka mengenali norma, nilai, serta praktik komunikasi sehari-hari secara lebih otentik. Dalam konteks ini, guru BIPA berperan sebagai mediator budaya yang mampu mengarahkan pembelajar agar tidak hanya mampu berbahasa, tetapi juga mampu bersikap dalam konteks budaya lokal. Pendekatan ini menuntut guru untuk fleksibel, kreatif, dan adaptif terhadap latar belakang dan kebutuhan pembelajar. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan interkultural yang menempatkan keberagaman sebagai kekuatan dalam proses belajar. Integrasi budaya dalam pembelajaran tidak bersifat tempelan, melainkan menjadi inti dari proses pengembangan kompetensi bahasa.

Tidak bisa dimungkiri bahwa integrasi budaya dalam pembelajaran BIPA seringkali menghadapi tantangan, terutama dalam hal perbedaan persepsi antara guru dan pembelajar mengenai budaya yang diajarkan. Ada kalanya pembelajar mengalami cultural shock ketika menemukan norma atau kebiasaan yang bertentangan dengan nilai-nilai yang mereka anut. Sebagai contoh, konsep kolektivisme dalam budaya Indonesia bisa jadi bertolak belakang dengan nilai individualisme yang dibawa oleh sebagian pembelajar. Dalam situasi seperti ini, penting bagi guru untuk menekankan bahwa mempelajari budaya bukan berarti menerima seluruh nilai secara mutlak, melainkan memahami dan menghargainya sebagai bagian dari komunikasi lintas budaya. Guru perlu memberikan ruang diskusi terbuka agar pembelajar bisa mengemukakan pandangannya secara kritis namun tetap menghargai perbedaan. Pendekatan dialogis seperti ini dapat membentuk kesadaran interkultural yang lebih matang dan tidak kaku. Dengan demikian, integrasi budaya dalam pembelajaran tidak akan menimbulkan resistensi, tetapi justru menjadi sarana refleksi dan

pembentukan sikap yang inklusif. Tantangan ini juga menjadi peluang untuk memperkuat nilai toleransi dan empati sebagai bagian dari pendidikan global.

Dalam beberapa kasus, integrasi budaya dalam pembelajaran BIPA justru menjadi daya tarik utama bagi pembelajar. Banyak dari mereka yang merasa bahwa aspek budaya Indonesia—dengan segala keragamannya—menjadi alasan mereka tertarik untuk belajar bahasa Indonesia. Budaya Indonesia yang kaya akan tradisi, seni, dan nilai-nilai sosial menawarkan pengalaman belajar yang unik dan tidak ditemukan dalam pembelajaran bahasa lain. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru BIPA sebagai strategi motivasional dalam pembelajaran. Misalnya, pembelajaran kosakata bisa dikaitkan dengan nama-nama makanan daerah, aktivitas belajar tata bahasa bisa dikemas melalui cerita rakyat, atau pelatihan keterampilan berbicara bisa dilakukan melalui simulasi acara adat. Ketika materi pelajaran dihubungkan secara langsung dengan aspek budaya yang menarik, pembelajar merasa proses belajar menjadi lebih relevan dengan minat mereka. Mereka tidak hanya belajar bahasa sebagai sistem, tetapi juga sebagai pengalaman kehidupan. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif pembelajar dalam proses belajar, memperpanjang retensi materi, dan membangun kedekatan emosional dengan bahasa target. Dengan pendekatan yang tepat, budaya menjadi energi penggerak yang memperkaya dinamika pembelajaran BIPA.

Integrasi bahasa dan budaya dalam pembelajaran BIPA juga berperan penting dalam menciptakan jembatan identitas antara pembelajar dan masyarakat Indonesia. Ketika pembelajar dapat memahami konteks sosial, nilai-nilai, serta cara berpikir masyarakat Indonesia, mereka akan lebih mudah membangun hubungan interpersonal yang sehat dan saling menghargai. Kemampuan ini sangat penting dalam dunia global yang saling terhubung, di mana interaksi lintas budaya menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, pembelajaran BIPA tidak hanya menyiapkan pembelajar untuk mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial dan emosional untuk berinteraksi secara harmonis dengan penutur asli. Bahkan, integrasi budaya dapat membantu mengatasi stereotip dan prasangka yang mungkin dimiliki oleh pembelajar sebelum mengenal budaya Indonesia secara langsung. Proses pembelajaran yang kaya akan interaksi budaya ini dapat membuka wawasan, membentuk pemikiran yang terbuka, serta memperkuat rasa persatuan dalam keberagaman. Melalui cara ini, pembelajaran BIPA menjadi bagian dari diplomasi budaya yang mempererat hubungan antarmasyarakat dari berbagai negara. Bahasa tidak lagi sekadar alat, tetapi menjadi medium penyatu lintas batas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi budaya dalam pembelajaran BIPA merupakan sebuah keniscayaan yang tidak bisa diabaikan. Ia bukan hanya pelengkap, melainkan unsur esensial yang membentuk pengalaman belajar yang utuh dan menyeluruh. Bahasa dan budaya adalah dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan dalam konteks pengajaran BIPA. Melalui integrasi budaya, pembelajaran bahasa menjadi lebih manusiawi, kontekstual, dan bermakna. Pembelajar tidak sekadar menjadi pengguna bahasa, tetapi juga duta budaya yang membawa nilai-nilai luhur bangsa Indonesia ke kancah global. Dalam perjalanan ini, guru berperan sebagai arsitek utama yang mendesain pengalaman belajar yang kaya akan nilai-nilai interkultural. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya pembelajar secara akademik, tetapi juga membentuk karakter dan cara pandang mereka terhadap dunia. Oleh karena itu, upaya mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran BIPA harus terus dikembangkan melalui inovasi, refleksi, dan kolaborasi yang berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan semangat pembelajaran abad ke-21 yang menuntut penguasaan kompetensi global berbasis nilai-nilai lokal.

B. Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran

Permainan tradisional telah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia, tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pewarisan nilai, norma, dan keterampilan sosial. Permainan seperti engklek, gobak sodor, congklak, dan egrang mengandung unsur edukatif yang sangat kaya, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran BIPA, permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif untuk membangun komunikasi, memperkenalkan budaya lokal, serta meningkatkan keterlibatan pembelajar dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Ketika pembelajar terlibat dalam aktivitas bermain, mereka secara alami terdorong untuk menggunakan bahasa target secara spontan dan bermakna. Proses ini membuat penggunaan bahasa menjadi lebih otentik dan kontekstual. Selain itu, suasana kompetitif namun santai dalam permainan dapat mereduksi kecemasan yang biasanya muncul dalam pembelajaran bahasa kedua. Dengan demikian, permainan tradisional bukan hanya menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mempercepat proses internalisasi bahasa melalui praktik sosial. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi jembatan antara dunia anak-anak, budaya lokal, dan pembelajaran bahasa.

Menggunakan permainan tradisional dalam kelas BIPA menciptakan peluang besar untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa secara seimbang: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Misalnya, dalam permainan congklak, siswa dapat diberi tugas untuk membaca petunjuk

permainan, mendiskusikan strategi bermain, serta mencatat hasil permainan dalam laporan singkat. Interaksi selama bermain juga mendorong keterampilan menyimak dan berbicara, karena siswa harus mendengarkan aturan, menanggapi lawan main, dan menggunakan ekspresi spontan dalam bahasa Indonesia. Pendekatan semacam ini menjadikan permainan sebagai wahana pembelajaran integratif, di mana setiap keterampilan bahasa berkembang secara bersamaan dan saling mendukung. Selain itu, permainan mendorong munculnya situasi otentik yang memungkinkan pembelajar menggunakan bahasa Indonesia dalam konteks nyata, bukan semata-mata dalam bentuk dialog buatan di buku teks. Oleh karena itu, guru BIPA perlu menyadari bahwa permainan tradisional adalah potensi besar yang dapat diolah menjadi strategi pembelajaran aktif dan bermakna. Hal ini memperkaya metode pengajaran yang sebelumnya mungkin terlalu terpaku pada pendekatan formal.

Selain sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, permainan tradisional juga merupakan wahana efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada pembelajar BIPA. Nilai-nilai seperti gotong royong, sportivitas, kerja sama, dan kesabaran tercermin secara nyata dalam berbagai jenis permainan tradisional. Ketika siswa bermain gobak sodor, misalnya, mereka belajar tentang kerja tim dan koordinasi, yang mencerminkan semangat kolektif masyarakat Indonesia. Dengan mengenal permainan ini, pembelajar dapat memahami bahwa dalam budaya Indonesia, kebersamaan dan solidaritas lebih dihargai daripada pencapaian individual. Pengenalan nilai-nilai ini sangat penting dalam pembelajaran interkultural, karena memungkinkan pembelajar melihat bagaimana budaya terwujud dalam praktik sosial masyarakat sehari-hari. Nilai-nilai tersebut tidak selalu dapat dijelaskan melalui teks atau ceramah, tetapi dapat dirasakan dan dipahami secara mendalam melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki posisi strategis sebagai media pembelajaran budaya dalam kelas BIPA.

Apabila ditinjau dari perspektif pedagogi modern, pendekatan pembelajaran melalui permainan tradisional sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dalam pendekatan ini, siswa ditempatkan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret. Proses belajar tidak lagi bersifat satu arah dari guru ke siswa, melainkan bersifat partisipatif dan reflektif. Permainan tradisional menyediakan ruang yang luas untuk eksplorasi, keterlibatan emosional, serta refleksi kritis terhadap pengalaman yang terjadi selama proses bermain. Ini menjadikan permainan bukan sekadar aktivitas pelengkap, tetapi sebagai inti dari proses belajar itu sendiri. Dalam pembelajaran BIPA, penerapan pembelajaran berbasis pengalaman melalui permainan dapat membantu siswa memahami nuansa bahasa dalam konteks nyata, misalnya dalam penggunaan

ungkapan spontan, sapaan informal, atau bentuk tutur sopan dalam situasi tertentu. Hal ini tentu jauh lebih efektif dibandingkan hanya belajar dari teks atau materi tertulis yang kaku. Dengan demikian, permainan tradisional menghidupkan bahasa Indonesia dalam pengalaman yang otentik dan bermakna.

Dalam proses belajar bahasa kedua seperti BIPA, penting untuk memperhatikan aspek afektif pembelajar, yaitu perasaan, motivasi, dan kenyamanan selama proses belajar berlangsung. Permainan tradisional secara alami menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi, sehingga sangat mendukung pengembangan aspek afektif ini. Ketika pembelajar merasa senang, rileks, dan terlibat secara emosional, mereka cenderung lebih terbuka untuk mengambil risiko berbahasa, seperti mencoba struktur baru atau kosakata yang belum mereka kuasai sepenuhnya. Hal ini mempercepat proses akuisisi bahasa karena siswa mengalami sendiri keberhasilan menggunakan bahasa tersebut dalam konteks nyata. Tidak hanya itu, permainan juga meningkatkan rasa percaya diri pembelajar, terutama ketika mereka mendapatkan umpan balik positif dari teman maupun guru. Dengan demikian, aspek afektif pembelajaran yang difasilitasi oleh permainan berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif.

Permainan tradisional juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa menjadi aktor utama dalam proses belajar. Dalam pembelajaran tradisional yang terlalu berpusat pada guru, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi. Namun, melalui permainan, siswa terlibat aktif dalam proses pengambilan keputusan, kerja sama tim, dan penyelesaian masalah. Misalnya, dalam permainan bentengan, siswa harus menyusun strategi dan menyesuaikan komunikasi mereka dengan situasi yang terus berubah. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif pun secara otomatis terasah. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi potensi mereka. Dalam konteks kelas BIPA, pendekatan ini sangat penting karena membantu pembelajar menjadi lebih mandiri dan termotivasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara aktif dan terus-menerus.

Lebih jauh, permainan tradisional memberi ruang untuk terjadinya interaksi sosial yang bermakna antar siswa. Pembelajar BIPA yang berasal dari latar budaya dan bahasa yang beragam memiliki kecenderungan membentuk kelompok kecil berdasarkan kesamaan latar belakang. Melalui permainan, guru dapat mendorong interaksi lintas budaya dengan cara membentuk kelompok heterogen secara acak. Dalam situasi bermain, mereka perlu berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan, yang akhirnya membentuk ikatan emosional dan sosial di antara para pembelajar. Proses ini penting dalam

mengembangkan kompetensi interkultural, karena pembelajar bukan hanya belajar tentang budaya Indonesia, tetapi juga belajar menghargai perbedaan budaya satu sama lain. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran BIPA sebagai wahana diplomasi budaya yang menekankan pada penghargaan terhadap keberagaman.

Keunggulan lain dari permainan tradisional adalah fleksibilitasnya dalam diadaptasi untuk berbagai jenjang dan tingkat kemampuan bahasa. Seorang pembelajar BIPA pemula dapat mengikuti permainan dengan arahan yang sederhana dan bantuan visual, sedangkan pembelajar tingkat lanjut dapat diberikan instruksi yang lebih kompleks, serta diminta untuk mendiskusikan strategi, aturan, atau bahkan menulis laporan reflektif setelah bermain. Fleksibilitas ini memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas bermain dengan kebutuhan dan profil siswa di kelasnya. Guru juga dapat memodifikasi permainan untuk mengakomodasi materi ajar tertentu, seperti kosakata tematik, struktur kalimat, atau ekspresi sehari-hari. Adaptasi ini menjaga relevansi pedagogis permainan dalam konteks kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Permainan tradisional juga memiliki dimensi kinestetik yang tidak dimiliki oleh metode pembelajaran konvensional berbasis teks atau ceramah. Dalam permainan seperti egrang atau engklek, misalnya, tubuh ikut bergerak aktif mengikuti irama permainan. Kegiatan fisik ini sangat membantu pembelajar kinestetik yang cenderung belajar lebih efektif melalui gerak dan aktivitas fisik. Selain itu, aktivitas fisik juga membantu menjaga energi dan fokus pembelajar, terutama dalam sesi belajar yang panjang atau padat. Integrasi aktivitas fisik dalam pembelajaran bahasa mendorong keterlibatan multisensori, yang terbukti memperkuat daya serap dan daya ingat pembelajar terhadap materi bahasa. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi alternatif yang sangat relevan untuk menyegarkan suasana kelas dan meningkatkan efektivitas belajar.

Dalam konteks kelas yang terdiri atas berbagai latar belakang budaya dan gaya belajar, permainan tradisional berfungsi sebagai alat penyeimbang yang mampu mengakomodasi keberagaman tersebut. Permainan tidak memerlukan kompetensi akademik tinggi, melainkan menekankan partisipasi dan kebersamaan. Hal ini membuat pembelajar dengan latar belakang pendidikan yang berbeda dapat terlibat secara setara. Selain itu, tidak sedikit permainan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan bahasa verbal secara dominan, seperti petak umpet atau lompat tali, sehingga memudahkan siswa pemula untuk ikut serta tanpa hambatan linguistik. Kemampuan permainan untuk menjembatani kesenjangan bahasa ini sangat berharga dalam tahap-tahap

awal pembelajaran BIPA, sebelum siswa cukup percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Indonesia secara aktif.

Permainan juga memungkinkan guru untuk melakukan penilaian informal terhadap kemampuan bahasa siswa dalam situasi yang lebih alami. Misalnya, guru dapat mengamati bagaimana siswa menggunakan ungkapan ajakan, permintaan, atau larangan dalam konteks permainan. Guru juga bisa mencatat penggunaan struktur kalimat, pelafalan, serta kosakata yang muncul secara spontan. Penilaian semacam ini memberikan gambaran yang lebih akurat tentang kompetensi komunikatif siswa dibandingkan dengan tes tertulis. Selain itu, dengan suasana bermain yang santai, siswa tidak merasa sedang dinilai, sehingga mereka cenderung menunjukkan kemampuan mereka yang sebenarnya tanpa tekanan. Penilaian melalui permainan menjadi bagian dari proses pembelajaran itu sendiri, bukan kegiatan terpisah yang menegangkan.

Lebih penting lagi, permainan tradisional mengandung muatan lokal yang autentik, yang tidak hanya memperkenalkan budaya Indonesia secara umum, tetapi juga kekayaan budaya daerah. Misalnya, permainan cublak-cublak suweng dari Jawa Tengah, engrang dari Minangkabau, atau bakiak dari Sumatera Barat mencerminkan nilai-nilai khas masyarakat daerah tersebut. Dengan mengenalkan permainan-permainan ini, pembelajaran BIPA dapat menghadirkan Indonesia sebagai negara yang kaya akan keragaman budaya, bahasa, dan kearifan lokal. Ini sejalan dengan semangat BIPA sebagai alat diplomasi budaya yang memperkenalkan Indonesia bukan sebagai satu identitas tunggal, tetapi sebagai negara multikultural yang hidup berdampingan dalam keberagaman.

Permainan tradisional juga dapat diintegrasikan dengan teknologi dan media digital untuk menciptakan pembelajaran hybrid yang inovatif. Guru dapat membuat video tutorial permainan, menyusun kuis digital terkait aturan permainan, atau menggunakan media interaktif seperti QR code yang mengarahkan siswa ke cerita rakyat di balik permainan tersebut. Penggunaan teknologi ini tidak menghilangkan nilai tradisional permainan, tetapi justru memperluas aksesibilitasnya dan menarik minat generasi muda pembelajar BIPA yang akrab dengan dunia digital. Strategi ini menjadikan permainan sebagai bagian dari pembelajaran modern yang relevan dengan perkembangan zaman, namun tetap berakar pada nilai-nilai lokal yang kaya.

Secara keseluruhan, permainan tradisional bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran BIPA yang holistik. Ia menyentuh aspek bahasa, budaya, kognitif, sosial, emosional, dan bahkan fisik dari pembelajar. Dalam era globalisasi dan pendidikan multikultural, pendekatan semacam ini sangat dibutuhkan untuk membangun pembelajar yang tidak hanya fasih secara linguistik, tetapi juga sensitif secara

kultural. Oleh karena itu, sudah saatnya permainan tradisional diberi ruang yang layak dalam desain kurikulum BIPA sebagai media pembelajaran utama, bukan hanya sebagai selingan.

C. BIPA dan Permainan Tradisional

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan bagian dari gerakan strategis Indonesia dalam memperluas pengaruh bahasa dan budayanya secara global. Dalam konteks ini, peran pengajar BIPA tidak hanya sebagai fasilitator kebahasaan, melainkan juga sebagai duta kebudayaan yang memperkenalkan nilai-nilai kultural Indonesia kepada dunia. Buku ini disusun sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap kebutuhan pembelajaran BIPA yang integratif dan kontekstual. Tujuan utama dari buku ini adalah untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta berbasis pada kekayaan budaya lokal Indonesia. Melalui permainan tradisional, buku ini menawarkan solusi pembelajaran yang tidak hanya melatih keterampilan bahasa, tetapi juga memperkenalkan aspek budaya secara mendalam. Penulisan buku ini diharapkan mampu mendorong para pengajar BIPA untuk menggali potensi budaya Indonesia sebagai bahan ajar yang kaya, hidup, dan dekat dengan konteks sosial masyarakat. Selain itu, buku ini juga ingin menumbuhkan kesadaran bahwa budaya bukan sekadar pelengkap dalam pengajaran bahasa, melainkan merupakan medium utama dalam proses komunikasi antarbangsa. Dengan demikian, tujuan besar dari buku ini adalah membentuk pemelajar BIPA yang tidak hanya kompeten dalam berbahasa, tetapi juga memiliki kepekaan dan penghargaan terhadap kebudayaan Indonesia.

Buku ini juga ditujukan untuk memperkaya sumber referensi dalam pengajaran BIPA, khususnya yang berbasis pendekatan interkultural. Selama ini, pendekatan interkultural dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih belum diolah secara maksimal, khususnya melalui metode yang inovatif seperti permainan. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan memberikan panduan praktis dan teoritis tentang bagaimana permainan tradisional dapat digunakan sebagai jembatan pengenalan budaya dan penguasaan bahasa secara bersamaan. Dalam buku ini, guru-guru BIPA akan menemukan wawasan tentang kerangka berpikir interkultural yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan kelas yang beragam. Tujuan ini relevan mengingat kelas BIPA sering kali terdiri atas siswa dari berbagai negara dengan latar budaya yang berbeda. Dengan menggunakan permainan tradisional, interaksi antarbudaya dapat terjalin secara alami melalui praktik dan pengalaman yang menyenangkan. Oleh karena itu, buku ini ingin menjadi sarana penguatan nilai interkultural dalam proses belajar-mengajar BIPA secara riil dan berkesinambungan. Penggunaan pendekatan ini juga sekaligus membentuk

kesadaran kritis para pembelajar terhadap pentingnya memahami budaya sebagai bagian integral dari komunikasi.

Selain sebagai referensi akademik, buku ini bertujuan memberikan inspirasi praktik nyata di lapangan bagi para pengajar BIPA. Penulisan ini tidak semata-mata menyajikan teori, melainkan juga contoh desain pembelajaran dan studi kasus dari berbagai konteks pengajaran. Dengan demikian, guru tidak hanya memahami konsep permainan dalam konteks budaya, tetapi juga mengetahui cara mengimplementasikannya secara teknis di kelas. Tujuan ini selaras dengan kebutuhan guru-guru BIPA yang memerlukan sumber belajar yang langsung dapat digunakan atau dimodifikasi sesuai konteks mereka. Dalam buku ini, disertakan berbagai model pembelajaran, contoh permainan, langkah pelaksanaan, serta strategi penilaian yang relevan. Melalui pendekatan tersebut, penulis ingin membangun jembatan antara dunia teori dan praktik sehingga guru merasa terbantu dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang bermakna. Buku ini juga bertujuan mengurangi jarak antara kebutuhan pembelajar dan pendekatan yang tersedia selama ini. Dengan memanfaatkan permainan tradisional, penulis percaya bahwa kelas BIPA dapat menjadi ruang yang inklusif, kreatif, dan penuh semangat.

Tujuan lainnya dari penulisan buku ini adalah untuk mempromosikan kekayaan permainan tradisional Indonesia yang sering kali terpinggirkan oleh permainan modern atau teknologi digital. Dengan mengangkat kembali permainan tradisional sebagai sumber belajar, buku ini bermaksud menempatkan budaya lokal sebagai sumber daya yang relevan, dinamis, dan mendidik. Permainan seperti congklak, bentengan, egrang, gobak sodor, dan lain-lain bukan hanya sarana hiburan, melainkan juga warisan nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan strategi yang kontekstual dengan kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Melalui buku ini, penulis ingin menyuarakan bahwa permainan tradisional tidak kalah dengan media pembelajaran modern, bahkan memiliki keunggulan tersendiri dalam konteks interaksi dan pengalaman kultural. Tujuan ini juga berkaitan erat dengan pelestarian budaya, karena ketika permainan tradisional diajarkan kepada orang asing, secara tidak langsung terjadi proses penghidupan kembali budaya tersebut. Maka dari itu, penulisan buku ini juga merupakan upaya pelestarian budaya tak benda melalui jalur pendidikan. Dalam jangka panjang, tujuan ini diharapkan mampu memperkuat identitas budaya nasional sekaligus memperluas jangkauan diplomasi budaya Indonesia secara global.

Buku ini juga memiliki tujuan strategis dalam membangun kesadaran akan pentingnya inovasi dalam pembelajaran bahasa, khususnya di tengah perubahan paradigma pendidikan global. Dunia pendidikan semakin menuntut pendekatan yang kreatif, berorientasi pada pengalaman, dan sensitif terhadap

konteks sosial-budaya peserta didik. Dalam hal ini, permainan tradisional menjadi solusi yang menjawab kebutuhan tersebut secara utuh. Penulisan buku ini bertujuan menginspirasi para pendidik untuk tidak takut mencoba pendekatan baru dan lebih terbuka terhadap eksplorasi metode pembelajaran nonkonvensional. Buku ini ingin menunjukkan bahwa pembelajaran BIPA yang bermakna tidak selalu harus berbasis teks atau teknologi canggih, tetapi dapat muncul dari hal-hal sederhana yang dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Tujuan ini juga diarahkan agar pendidik melihat permainan sebagai metode pedagogis yang sah dan berdaya guna, bukan sekadar alat bantu atau pengisi waktu. Maka, buku ini diharapkan mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran yang berbasis budaya lokal lainnya. Semangat inilah yang ingin terus digaungkan melalui tulisan ini sebagai bentuk pembaharuan pendidikan bahasa yang relevan, kontekstual, dan membumi.

Tujuan penulisan buku ini juga menasar penguatan nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa. Permainan tradisional yang disajikan dalam buku ini tidak sekadar menjadi alat bantu penguasaan kosakata atau tata bahasa, tetapi juga menjadi wahana penanaman nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, solidaritas, dan kepedulian. Nilai-nilai tersebut muncul secara alami melalui dinamika permainan yang melibatkan aturan, kerja sama, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, pembelajaran BIPA berbasis permainan tradisional menjadi sarana pendidikan karakter yang kontekstual dan relevan. Buku ini dirancang agar para guru BIPA dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya menumbuhkan keterampilan linguistik, tetapi juga memperkuat integritas dan empati peserta didik asing terhadap nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Tujuan ini diharapkan dapat menguatkan pemahaman bahwa pembelajaran bahasa yang baik adalah pembelajaran yang menumbuhkan kemanusiaan dan keterlibatan sosial. Melalui buku ini, penulis berharap tercipta ruang pembelajaran yang humanis, menyenangkan, dan bermakna. Permainan bukan hanya tentang menang dan kalah, melainkan tentang belajar menjadi manusia yang utuh dan menghargai perbedaan.

Tujuan lain dari penulisan buku ini adalah memperluas cakrawala pemikiran para pengajar BIPA mengenai pendekatan multikultural dan plurikultural. Dalam banyak kasus, guru sering kali fokus pada transfer materi tanpa mempertimbangkan latar belakang budaya peserta didik yang beragam. Buku ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan menghadirkan permainan sebagai jembatan antarbudaya yang memungkinkan terjadinya dialog kultural. Setiap permainan dalam buku ini tidak hanya dijelaskan cara mainnya, tetapi juga dimaknai secara kultural dan dikaitkan dengan potensi dialog budaya di kelas. Tujuan ini penting agar pembelajaran tidak berakhir pada penguasaan bahasa semata, melainkan mendorong pembelajar untuk

mengembangkan kepekaan budaya, empati lintas budaya, dan keterbukaan terhadap perbedaan. Buku ini dirancang agar guru mampu membangun kelas yang inklusif, di mana setiap budaya dihargai dan dijadikan sebagai kekuatan bersama. Maka, penulisan ini tidak hanya berorientasi pada metode, melainkan juga pada perubahan paradigma pendidikan yang menghargai keberagaman. Permainan tradisional menjadi simbol dari nilai kebersamaan dan inklusi yang harus diinternalisasi dalam proses belajar-mengajar.

Lebih jauh, buku ini bertujuan memperkuat pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman atau *experiential learning*. Dalam konteks BIPA, pengalaman langsung dalam menggunakan bahasa sering kali lebih efektif dibandingkan pembelajaran pasif yang hanya berfokus pada tata bahasa. Buku ini menekankan bahwa melalui aktivitas bermain, peserta didik memperoleh pengalaman otentik dalam menggunakan bahasa secara alami dan kontekstual. Tujuan ini juga diperkuat oleh prinsip bahwa bahasa tumbuh dan berkembang dalam interaksi sosial, bukan di dalam ruang isolasi yang hanya mengandalkan teks atau latihan tertulis. Oleh karena itu, setiap permainan dalam buku ini dipilih dengan mempertimbangkan potensi pengalaman linguistik yang ditawarkan kepada pembelajar. Guru BIPA akan mendapatkan panduan bagaimana menciptakan aktivitas bermain yang mendorong pembelajar untuk berbicara, mendengar, bertanya, menjelaskan, dan bernegosiasi dalam bahasa Indonesia. Penulisan ini bertujuan agar para guru memahami bahwa pengalaman langsung adalah kunci penguasaan bahasa yang tahan lama. Dengan mengadopsi pendekatan ini, pembelajaran BIPA akan menjadi lebih hidup dan mendalam.

Penulisan buku ini juga memiliki tujuan untuk menjawab tantangan pengajaran BIPA di era digital, di mana teknologi sering kali dianggap sebagai satu-satunya solusi. Meskipun teknologi membawa banyak kemudahan, ada kebutuhan mendesak untuk menyeimbangkannya dengan pendekatan berbasis budaya lokal. Buku ini ingin menegaskan bahwa kemajuan digital tidak boleh menggerus kearifan lokal, dan permainan tradisional adalah bentuk nyata dari kearifan itu. Oleh karena itu, buku ini ditulis dengan harapan agar para pengajar BIPA tetap memiliki opsi pembelajaran yang mengakar pada budaya, sekaligus fleksibel untuk diintegrasikan dengan teknologi jika diperlukan. Tujuan ini juga didasari oleh kenyataan bahwa tidak semua lembaga pengajaran BIPA memiliki akses teknologi yang merata. Dalam kondisi tersebut, permainan tradisional dapat menjadi solusi murah, mudah diterapkan, dan kaya makna. Dengan demikian, buku ini tidak hanya relevan untuk institusi besar, tetapi juga untuk komunitas pengajaran BIPA kecil di pelosok negeri atau di luar negeri dengan keterbatasan sumber daya. Penulis berharap pendekatan yang ditawarkan

menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk berani menyeimbangkan teknologi dan tradisi dalam pembelajaran.

Selanjutnya, penulisan buku ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan pedagogik guru BIPA, terutama dalam hal kreativitas dan inovasi dalam merancang media ajar. Buku ini tidak hanya memuat teori dan data, tetapi juga menyajikan langkah-langkah konkret yang dapat digunakan langsung oleh para guru. Tujuan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengadaptasi permainan tradisional ke dalam skenario pembelajaran bahasa. Melalui buku ini, guru diharapkan mampu mengembangkan permainan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas masing-masing. Dengan membekali guru dengan pemahaman yang mendalam tentang permainan, budaya, dan strategi pembelajaran, buku ini ingin menciptakan generasi guru BIPA yang mandiri, reflektif, dan kreatif. Tujuan ini juga diharapkan mendorong kolaborasi antarguru untuk saling berbagi praktik baik dan memperluas jejaring profesional. Guru tidak lagi merasa sendiri dalam mengembangkan materi, tetapi menjadi bagian dari komunitas pembelajar yang aktif dan kolaboratif. Buku ini hadir untuk menjadi titik temu antara teori pedagogik dan praktik pembelajaran yang inovatif dan aplikatif.

Buku ini juga ditulis dengan tujuan menyediakan dokumentasi akademik atas praktik baik yang selama ini telah dilakukan oleh para pengajar BIPA namun belum terdokumentasi secara sistematis. Banyak guru BIPA yang telah menggunakan permainan dalam kelas, tetapi belum memiliki panduan tertulis atau justifikasi ilmiah yang mendukung praktik tersebut. Penulis ingin menjadikan buku ini sebagai bentuk penghargaan sekaligus penguatan terhadap kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual. Tujuan ini penting agar praktik-praktik tersebut tidak hilang, tetapi justru dijadikan dasar pengembangan kurikulum yang lebih adaptif dan berakar pada realitas pembelajaran. Buku ini berperan sebagai ruang refleksi sekaligus rujukan bagi para guru dan perancang kebijakan untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam konteks yang lebih luas. Dengan demikian, penulisan ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga strategis dalam mengembangkan kebijakan pendidikan bahasa yang humanistik dan berkelanjutan. Harapannya, dokumentasi ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dan pengembangan modul pelatihan guru.

Seluruh tujuan yang telah diuraikan di atas bermuara pada harapan besar bahwa buku ini dapat menjadi kontribusi bermakna dalam pengembangan pendidikan bahasa Indonesia untuk penutur asing. Buku ini ingin menjadi bahan ajar sekaligus bahan renungan bagi para pengajar dan pembelajar BIPA mengenai pentingnya integrasi bahasa dan budaya dalam pembelajaran. Melalui permainan tradisional, bahasa menjadi hidup, budaya menjadi nyata, dan

pembelajaran menjadi pengalaman yang tak terlupakan. Tujuan akhir dari penulisan ini adalah membentuk generasi pembelajar BIPA yang tidak hanya mampu berbahasa Indonesia, tetapi juga mencintai dan menghargai Indonesia secara utuh. Penulis berharap buku ini dapat membuka jalan bagi pendekatan-pendekatan baru lainnya yang berbasis kekayaan budaya bangsa. Inilah saatnya bagi dunia untuk mengenal Indonesia melalui permainan, melalui tawa, melalui kebersamaan, dan melalui bahasa yang penuh makna. Semoga buku ini dapat menjadi jendela kecil menuju pemahaman besar tentang bangsa yang kaya akan warisan budaya dan terbuka untuk dunia. Maka dari itu, buku ini bukan sekadar kumpulan metode, tetapi merupakan gerakan kecil dalam membangun diplomasi budaya melalui pendidikan.

BAB 2

INTERKULTURALITAS DAN PEMBELAJARAN BAHASA

A. Teori Pemerolehan Bahasa Kedua

Pemerolehan bahasa kedua merupakan fondasi penting dalam memahami bagaimana seseorang belajar bahasa di luar bahasa ibunya. Dalam konteks pengajaran BIPA, pemahaman terhadap teori pemerolehan bahasa kedua menjadi sangat vital untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan pembelajar. Pemerolehan bahasa kedua (second language acquisition) mencakup proses internalisasi sistem bahasa yang dilakukan oleh individu yang telah memiliki sistem bahasa pertama (L1). Proses ini tidak hanya terjadi secara mekanis, melainkan sangat dipengaruhi oleh faktor sosial, psikologis, dan kognitif pembelajar. Oleh karena itu, seorang guru BIPA harus memiliki pemahaman mendalam mengenai proses ini agar dapat memilih pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai. Berbagai teori telah dikembangkan oleh para ahli untuk menjelaskan bagaimana bahasa kedua diperoleh, mulai dari pendekatan behavioristik hingga pendekatan yang lebih kognitif dan sosiokultural. Pemahaman terhadap keragaman teori ini membantu guru tidak hanya mengandalkan satu pendekatan tunggal, melainkan bersikap fleksibel dan adaptif dalam menyusun strategi pembelajaran. Dalam bab ini, teori-teori utama pemerolehan bahasa kedua akan dipaparkan untuk memperkuat landasan ilmiah pemanfaatan permainan tradisional dalam kelas BIPA.

Salah satu teori awal yang cukup berpengaruh dalam pemerolehan bahasa kedua adalah teori behaviorisme yang dipelopori oleh B.F. Skinner. Teori ini menekankan bahwa pemerolehan bahasa terjadi melalui proses stimulus dan respons yang diperkuat oleh penguatan (reinforcement). Dalam konteks ini, pembelajar dianggap sebagai makhluk pasif yang meniru ucapan atau perilaku linguistik, kemudian diperkuat melalui latihan yang berulang. Meskipun teori ini kini dianggap kurang memadai untuk menjelaskan kompleksitas pemerolehan bahasa, beberapa prinsip dasar behaviorisme tetap relevan dalam konteks pengajaran BIPA, terutama dalam tahap awal pengenalan bunyi, kosa kata, dan frasa. Permainan yang mengandalkan pengulangan dan respon cepat seperti tebak kata atau Simon Says bisa dianggap sejalan dengan prinsip ini. Melalui pengulangan yang menyenangkan, pembelajar dapat menyerap bentuk bahasa tanpa merasa terbebani. Namun, keterbatasan teori ini terletak pada pengabaian terhadap peran internal kognitif dan motivasi pembelajar. Maka,

dalam praktik pengajaran BIPA, teori ini sebaiknya digunakan secara terbatas dan dikombinasikan dengan pendekatan lain yang lebih humanistik.

Sebagai respons terhadap keterbatasan behaviorisme, lahirlah teori nativisme yang dikembangkan oleh Noam Chomsky. Teori ini menyatakan bahwa manusia memiliki perangkat bawaan yang disebut Language Acquisition Device (LAD) yang memungkinkan mereka mempelajari bahasa secara alami. Chomsky menekankan bahwa pemerolehan bahasa bukan sekadar meniru, tetapi merupakan proses mental yang kompleks dan kreatif. Dalam konteks BIPA, teori ini menegaskan pentingnya memberikan input linguistik yang kaya dan bermakna agar LAD pembelajar dapat berfungsi optimal. Meski LAD lebih dikaitkan dengan pemerolehan bahasa pertama, pemikiran ini membuka wawasan bahwa pembelajaran bahasa kedua sebaiknya tidak terlalu menekankan hafalan dan pengulangan mekanis. Guru BIPA perlu menyajikan bahasa dalam konteks yang alami dan bermakna, salah satunya melalui permainan. Permainan tradisional menyajikan input dalam situasi sosial yang otentik, memungkinkan pembelajar memproses bahasa secara alami dan kreatif. Dengan demikian, nativisme turut memberikan kontribusi dalam mendasari pentingnya konteks dan makna dalam pembelajaran bahasa.

Selanjutnya, teori kognitivisme turut memberikan perspektif baru dalam pemerolehan bahasa kedua. Teori ini memandang pembelajar sebagai individu aktif yang memproses, mengorganisasi, dan menginterpretasikan input bahasa. Tokoh penting dalam aliran ini adalah Stephen Krashen yang memperkenalkan teori pemerolehan dan pembelajaran (acquisition-learning hypothesis), hipotesis input, dan konsep filter afektif. Krashen membedakan antara pemerolehan yang bersifat alamiah dan pembelajaran yang bersifat formal. Menurutnya, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menciptakan situasi alami dengan input yang sedikit di atas tingkat kemampuan pembelajar ($i+1$). Dalam hal ini, permainan tradisional menjadi media yang sangat sesuai karena menyajikan bahasa dalam situasi sosial yang otentik, kompetitif, sekaligus menyenangkan. Selain itu, suasana bermain juga menurunkan filter afektif yang menghambat pembelajaran seperti rasa cemas atau takut salah. Oleh sebab itu, teori Krashen menjadi dasar kuat bagi pemanfaatan permainan dalam pengajaran BIPA sebagai sarana penyampaian input yang berkualitas.

Selain teori Krashen, teori interaksionalis sosial yang diusung oleh Vygotsky melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) turut memberikan sumbangan besar dalam pembelajaran bahasa. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar, terutama antara pembelajar dengan individu yang lebih mampu. Dalam pembelajaran BIPA, permainan tradisional menciptakan ruang sosial yang memungkinkan terjadinya scaffolding atau dukungan sementara dari guru atau teman sebaya. Pembelajar

tidak hanya belajar bahasa dari guru, tetapi juga dari rekan sekelas melalui proses kerja sama, diskusi, dan negosiasi makna dalam permainan. Konsep ZPD sangat relevan karena banyak permainan tradisional membutuhkan kerja tim dan saling ketergantungan, yang memunculkan kesempatan untuk belajar bersama. Melalui interaksi ini, pembelajar menginternalisasi bahasa dalam konteks sosial yang hidup dan bermakna. Maka, teori interaksionalis menjadi pilar penting dalam mendukung pendekatan berbasis permainan dalam kelas BIPA yang interaktif dan kolaboratif.

Teori konstruktivisme juga relevan dalam konteks pemerolehan bahasa kedua, khususnya dalam pengajaran berbasis aktivitas seperti permainan. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembelajar melalui pengalaman dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Dalam pembelajaran bahasa, ini berarti pembelajar membentuk pemahaman bahasa dari interaksi dengan lingkungan dan melalui aktivitas nyata yang melibatkan penggunaan bahasa. Permainan tradisional sebagai kegiatan sosial dan budaya memungkinkan pembelajar membangun makna melalui pengalaman langsung. Pembelajaran tidak hanya terjadi dari luar ke dalam, tetapi juga dari dalam ke luar ketika pembelajar mengaitkan pengalaman bermain dengan struktur dan fungsi bahasa. Oleh karena itu, guru BIPA yang berlandaskan konstruktivisme akan mendorong pembelajar untuk aktif, reflektif, dan terlibat dalam proses belajar yang kontekstual. Permainan menjadi alat untuk menggali pengalaman linguistik yang personal dan bermakna, bukan sekadar instrumen hiburan dalam kelas.

Dalam teori pemerolehan bahasa kedua, faktor afektif juga sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Faktor-faktor seperti motivasi, kepercayaan diri, kecemasan, dan sikap terhadap bahasa target berperan besar dalam proses internalisasi bahasa. Teori Filter Afektif dari Krashen menjelaskan bahwa semakin rendah hambatan afektif, semakin besar kemungkinan input linguistik dapat diproses dan disimpan dalam ingatan jangka panjang. Dalam konteks ini, permainan tradisional berfungsi sebagai jembatan untuk menurunkan kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri pembelajar. Aktivitas bermain yang santai dan menyenangkan menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan tidak mengancam. Hal ini sangat penting terutama bagi pembelajar pemula yang sering kali merasa takut salah dalam menggunakan bahasa baru. Dengan suasana yang bersahabat, permainan tradisional membantu menumbuhkan rasa percaya diri, memperkuat motivasi intrinsik, dan menciptakan pengalaman belajar yang positif.

Motivasi dalam pemerolehan bahasa kedua terbagi menjadi dua jenis, yakni motivasi instrumental dan integratif. Motivasi instrumental berkaitan dengan tujuan praktis, seperti mendapatkan pekerjaan atau lulus ujian,

sedangkan motivasi integratif terkait dengan keinginan untuk menjadi bagian dari komunitas penutur bahasa tersebut. Dalam pembelajaran BIPA, permainan tradisional dapat mendorong kedua jenis motivasi ini. Di satu sisi, permainan menumbuhkan minat melalui aktivitas yang menyenangkan, sementara di sisi lain permainan yang sarat nilai budaya memperkuat rasa ingin tahu terhadap budaya Indonesia. Ketika pembelajar merasa terlibat dalam permainan yang juga dilakukan oleh masyarakat Indonesia sejak kecil, mereka tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga merasa menjadi bagian dari budaya yang dipelajari. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi pemicu yang efektif untuk menumbuhkan motivasi pembelajar secara menyeluruh.

Teori pemerolehan bahasa kedua juga membahas peran input dan output dalam proses belajar. Input yang kaya dan bermakna menjadi syarat mutlak agar pembelajar dapat memproses dan meniru bentuk-bentuk bahasa secara efektif. Dalam konteks BIPA, guru harus menyajikan input dalam bentuk yang menarik dan relevan, salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tidak hanya menyediakan input bahasa, tetapi juga memfasilitasi output bahasa dalam situasi yang komunikatif dan nyata. Saat bermain, pembelajar memiliki kesempatan untuk memproduksi bahasa secara spontan, menyampaikan instruksi, menanggapi lawan bicara, atau merespon situasi permainan. Dengan demikian, permainan menciptakan keseimbangan antara input dan output yang sangat diperlukan dalam pemerolehan bahasa kedua. Dalam jangka panjang, aktivitas ini dapat memperkuat kompetensi komunikatif pembelajar.

Proses pemerolehan bahasa juga dipengaruhi oleh strategi belajar yang digunakan oleh pembelajar. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda, baik visual, auditori, kinestetik, maupun campuran dari semuanya. Permainan tradisional sebagai aktivitas multimodal sangat sesuai untuk mengakomodasi beragam gaya belajar ini. Permainan yang melibatkan gerak tubuh, visualisasi, nyanyian, atau dialog menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Misalnya, permainan seperti “engklek” atau “gobak sodor” memungkinkan pembelajar untuk memahami kosa kata tindakan melalui pengalaman langsung. Aktivitas fisik juga merangsang ingatan motorik yang dapat memperkuat penguasaan bahasa. Maka, teori pemerolehan bahasa kedua menekankan pentingnya menggunakan media yang variatif dan kontekstual untuk mendukung gaya belajar yang berbeda-beda dalam kelas.

Kaitan antara usia dan keberhasilan pemerolehan bahasa kedua juga telah banyak dibahas dalam literatur. Teori critical period hypothesis menyatakan bahwa terdapat masa emas dalam kehidupan seseorang untuk belajar bahasa, yaitu pada masa kanak-kanak. Namun demikian, pembelajar dewasa juga memiliki keunggulan, seperti kesadaran metakognitif, pengalaman

belajar, dan motivasi yang lebih terarah. Dalam kelas BIPA, peserta didik datang dari latar usia yang beragam, dari anak-anak hingga dewasa. Permainan tradisional dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kelompok usia tertentu. Untuk anak-anak, permainan dihadirkan dalam bentuk yang lebih eksploratif dan menyenangkan. Sementara itu, untuk pembelajar dewasa, permainan bisa dijadikan sebagai sarana pelepas ketegangan dan media pembelajaran yang reflektif. Fleksibilitas permainan tradisional memungkinkan guru menyesuaikan metode dengan karakteristik usia pembelajar, yang sejalan dengan prinsip-prinsip dalam teori pemerolehan bahasa kedua.

Dalam kerangka pembelajaran bahasa asing, konteks sosial dan budaya memainkan peranan penting dalam pembentukan makna dan penggunaan bahasa. Pembelajar tidak hanya dituntut untuk menguasai bentuk bahasa secara struktural, tetapi juga memahami makna yang terkandung dalam konteks sosial tertentu. Dalam hal ini, permainan tradisional menyediakan latar sosial yang nyata dan kaya makna budaya. Melalui permainan, pembelajar BIPA dapat merasakan nuansa interaksi sosial khas Indonesia seperti sikap gotong royong, sportivitas, atau konsep menang dan kalah yang bersahabat. Hal ini tidak bisa ditemukan dalam pengajaran berbasis teks semata. Oleh karena itu, teori pemerolehan bahasa kedua yang berbasis pendekatan kontekstual memberikan dasar yang kuat untuk mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membangun pemahaman sosial-budaya.

Selain proses internal pembelajar, teori pemerolehan bahasa juga menekankan pentingnya peran lingkungan belajar. Lingkungan yang mendukung akan mempercepat proses pemerolehan, sebaliknya lingkungan yang tidak mendukung akan menghambatnya. Dalam kelas BIPA, guru memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan atmosfer belajar yang mendukung, inklusif, dan menumbuhkan rasa aman. Permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan belajar dapat menciptakan iklim kelas yang cair, dinamis, dan saling menghargai. Ketika pembelajar merasa diterima dan dihargai, mereka lebih berani bereksproresi dan mencoba menggunakan bahasa target. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dalam teori pemerolehan bahasa yang menempatkan kenyamanan emosional sebagai bagian penting dari keberhasilan belajar. Guru yang mampu memfasilitasi permainan dengan baik berarti turut membangun lingkungan belajar yang sehat dan kondusif.

Dalam praktiknya, pembelajaran bahasa kedua melalui permainan tidak hanya mengaktifkan otak kiri yang rasional dan logis, tetapi juga otak kanan yang kreatif dan imajinatif. Ini selaras dengan teori neurolinguistik yang menyatakan bahwa bahasa diproses melalui jaringan yang kompleks di otak dan melibatkan berbagai aspek emosi, gerak, dan persepsi. Permainan yang menantang dan menyenangkan dapat merangsang koneksi neuron yang lebih

kuat, mempercepat retensi memori, dan memperbaiki kefasihan berbahasa. Pembelajaran bahasa yang hanya menekankan pada hafalan cenderung membosankan dan tidak efektif dalam jangka panjang. Sebaliknya, pembelajaran melalui permainan membuat otak lebih terlibat secara menyeluruh. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi instrumen neurolinguistik yang mendukung perkembangan kemampuan bahasa pembelajar secara lebih alami dan menyenangkan.

Perlu juga dicermati bahwa teori pemerolehan bahasa kedua tidak bersifat tunggal dan absolut. Setiap teori memiliki kekuatan dan keterbatasan masing-masing, tergantung pada konteks pembelajar, tujuan pembelajaran, serta faktor-faktor lingkungan dan budaya. Dalam konteks BIPA, penting bagi pengajar untuk menggabungkan berbagai teori ini secara holistik. Permainan tradisional sebagai media pembelajaran memungkinkan pendekatan yang integratif: behavioristik dalam bentuk pengulangan, kognitivistik dalam proses internalisasi makna, konstruktivistik dalam pembentukan makna oleh pembelajar, dan interaksionalis dalam kolaborasi sosial. Maka dari itu, guru BIPA perlu memiliki pemahaman menyeluruh terhadap teori-teori pemerolehan bahasa agar dapat menerapkannya secara kontekstual dalam kelas.

Akhirnya, integrasi teori pemerolehan bahasa kedua dengan praktik permainan tradisional dalam pengajaran BIPA bukan hanya memberikan dasar teoritis yang kuat, tetapi juga memperkaya dimensi pedagogis dalam kelas. Permainan menjadi wadah untuk menyatukan pengalaman belajar bahasa dengan pemahaman budaya secara otentik. Pembelajaran yang semula bersifat kognitif semata berkembang menjadi pembelajaran yang holistik, menyentuh aspek afektif, sosial, dan budaya. Proses pemerolehan bahasa menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Dengan memadukan teori dan praktik, guru BIPA tidak hanya mengajarkan bahasa, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang membentuk cara pandang dan kepekaan antarbudaya. Oleh karena itu, fondasi teoritis ini menjadi kunci dalam memahami dan mengimplementasikan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran BIPA yang efektif dan menyeluruh.

B. Pendekatan Komunikatif dan Berbasis Budaya

Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa telah menjadi paradigma utama sejak akhir abad ke-20, terutama dalam konteks pengajaran bahasa asing dan kedua. Pendekatan ini berfokus pada penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi yang fungsional, bukan sekadar sistem gramatikal yang harus dihafal. Dalam kerangka ini, pembelajar didorong untuk menggunakan bahasa target dalam konteks yang nyata dan bermakna. Tujuan utamanya bukan hanya penguasaan struktur linguistik, melainkan pengembangan kompetensi

komunikatif, yaitu kemampuan untuk menyampaikan dan memahami pesan sesuai situasi sosial yang ada. Dalam kelas BIPA, pendekatan komunikatif diterapkan melalui berbagai aktivitas yang memungkinkan terjadinya interaksi antarpeserta, seperti diskusi, permainan peran, wawancara, dan tentu saja permainan tradisional. Aktivitas-aktivitas ini memberi ruang bagi pembelajar untuk mengalami penggunaan bahasa secara alami. Guru BIPA dalam hal ini bertindak sebagai fasilitator yang memfasilitasi terjadinya komunikasi, bukan semata-mata sebagai penyampai materi. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan partisipatif.

Namun, pendekatan komunikatif tak akan efektif jika dilepaskan dari aspek budaya. Bahasa dan budaya adalah dua entitas yang tak terpisahkan; bahasa mencerminkan nilai, norma, dan pola pikir masyarakat penuturnya. Oleh karena itu, pendekatan komunikatif dalam konteks BIPA perlu dikembangkan menjadi pendekatan komunikatif berbasis budaya. Pendekatan ini menekankan bahwa kompetensi berbahasa juga mencakup pemahaman terhadap budaya dari bahasa tersebut. Dalam konteks ini, pembelajar tidak hanya belajar bagaimana mengatakan sesuatu, tetapi juga kapan, kepada siapa, dan dalam situasi seperti apa sesuatu itu pantas diucapkan. Pemahaman semacam ini penting agar pembelajar tidak hanya fasih secara linguistik, tetapi juga peka secara sosial dan kultural. Pendekatan berbasis budaya membuat proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan realistis. Hal ini juga membantu mencegah kesalahan pragmatis, yaitu kesalahan yang terjadi ketika seseorang menggunakan bahasa secara tidak sesuai dengan konteks sosial budaya.

Salah satu cara paling efektif untuk mengimplementasikan pendekatan komunikatif berbasis budaya dalam kelas BIPA adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya mengandung unsur komunikasi verbal dan nonverbal, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai budaya lokal. Setiap permainan mengandung aturan, etika, dan pola interaksi yang mencerminkan kebiasaan masyarakat tempat permainan itu berasal. Misalnya, permainan “engklek” atau “petak umpet” mengajarkan nilai kejujuran, sportivitas, kerja sama, dan cara menghadapi kekalahan dengan lapang dada. Nilai-nilai ini tersampaikan secara implisit melalui pengalaman bermain. Ketika pembelajar terlibat dalam permainan tradisional, mereka sedang berpartisipasi dalam praktik budaya masyarakat Indonesia. Dalam proses itu, mereka belajar bagaimana berbahasa dan berperilaku secara tepat dalam konteks sosial tertentu. Ini jauh lebih efektif dibandingkan hanya belajar kosakata dan tata bahasa melalui teks.

Selain itu, pendekatan komunikatif berbasis budaya menekankan pentingnya keterlibatan emosi dan empati dalam proses belajar. Permainan tradisional sebagai media pembelajaran memberi peluang besar bagi

terbangunnya ikatan emosional antar-pembelajar, baik sesama peserta BIPA maupun dengan guru dan masyarakat lokal. Interaksi yang terjalin dalam permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan personal. Pembelajar tidak hanya menghafal makna kata, tetapi merasakannya dalam situasi yang riil dan menyenangkan. Hal ini membantu mereka untuk lebih mudah mengingat dan menggunakan ungkapan-ungkapan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh, pengalaman ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dalam suasana yang menyenangkan dan penuh tawa, batas-batas formal dalam kelas mencair, menjadikan pembelajar lebih berani mengambil risiko dalam berbahasa.

Pendekatan komunikatif berbasis budaya juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis tugas (*task-based language learning*), di mana pembelajar menyelesaikan suatu kegiatan yang bermakna secara kolaboratif menggunakan bahasa target. Permainan tradisional dapat dirancang menjadi tugas-tugas linguistik yang menuntut interaksi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kerja tim. Dalam permainan “congklak”, misalnya, pembelajar bisa diminta menjelaskan strategi bermain dalam bahasa Indonesia, bertanya tentang giliran bermain, atau berdiskusi tentang aturan main. Aktivitas semacam ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan berbahasa, tetapi juga menanamkan rasa saling memahami dan menghargai perbedaan strategi maupun cara berpikir. Proses ini memperkuat nilai inklusivitas dan keberagaman budaya dalam kelas BIPA. Maka, permainan bukanlah aktivitas sekadar hiburan, melainkan bagian integral dari proses belajar yang mendalam dan terstruktur.

Selain memperkuat kompetensi komunikatif, pendekatan ini juga mendukung pengembangan *intercultural awareness* atau kesadaran antarbudaya. Dalam interaksi bahasa, terutama antarbangsa, kesadaran akan perbedaan dan persamaan budaya menjadi bekal penting agar komunikasi berlangsung secara efektif dan harmonis. Pembelajar BIPA yang memahami bahwa sebuah ekspresi atau sikap tertentu memiliki makna budaya tertentu akan lebih bijak dalam berinteraksi dengan penutur asli. Permainan tradisional mempertemukan mereka langsung dengan konteks budaya Indonesia yang otentik. Mereka belajar mengamati, meniru, dan menyesuaikan diri dalam praktik budaya yang hidup. Dengan demikian, proses pembelajaran bukan hanya bersifat kognitif, tetapi juga reflektif dan afektif. Hal ini membantu mereka mengembangkan sikap saling menghargai dan keterbukaan terhadap perbedaan budaya.

Di samping itu, pendekatan komunikatif berbasis budaya juga mendorong pembelajar untuk mengalami bahasa, bukan hanya mempelajarinya. Ini artinya, bahasa bukanlah objek yang dilihat dari luar, tetapi sesuatu yang