ALINEA: JURNAL BAHASA SASTRA DAN PENGAJARAN
P-ISSN: 2301 – 6345 I E-ISSN: 2614-7599
http://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi

Revitalisasi Cucupatian melalui Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Fahimah, Maudiya Fitriani, I Gusti Kadek Agus Rianta, Yana Sartika, M. Hanafi, Lita Luthfiyanti*

ULM Banjarmasin, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 17 Juli 2024
Direvisi: 7 Oktober 2024
Diterima: 10 Oktober 2024
Diterbitkan: 28 Oktober 2024

Keywords:
teaching materials; cucupatian; Indonesian

Katakunci:
bahan ajar; *cucupatian*; bahasa Indonesia

Alamat email
2110116220008@mhs.ulm.ac.id
2110116220013@mhs.ulm.ac.id
2110116310004@mhs.ulm.ac.id
2210125220121@mhs.ulm.ac.id
2210119210001@mhs.ulm.ac.id
lita.luthfiyanti@ulm.ac.id

Abstract

This article describes the development of Indonesian language teaching materials based on cucupatian for grade IV elementary school students. This research uses an ethnopedagogical approach with in-depth interviews and direct observation. There are several results of this research. First, the Indonesian language teaching materials at SDN Teluk Tiram 2 currently do not include Banjar culture. Second, cucupatian can be included in the descriptive text material in chapter 6 "Satu Titik" with the teaching module "Cucupatian Descriptive Text" and physical teaching media "Cuba Pang". Third, teaching materials can increase insight into Banjar culture, Banjar and Indonesian vocabulary, and can trigger the implementation of a thematic approach in the Merdeka Curriculum. In addition, it can be an example of making a culture-based teaching module.

***Abstrak**:*

Artikel ini memaparkan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berdasar cucupatian untuk siswa SD kelas IV. Riset ini menggunakan pendekatan etnopedagogi dengan wawancara mendalam dan observasi langsung. Terdapat beberapa hasil riset ini. Pertama, bahan ajar bahasa Indonesia yang ada di SDN Teluk Tiram 2 saat ini belum memuat budaya Banjar. Kedua, cucupatian dapat dimuat dalam materi teks deskripsi pada bab 6 "Satu Titik" dengan modul ajar "Teks Deskripsi Cucupatian" dan media ajar fisik "Cuba Pang". Ketiga, bahan ajar dapat menambah wawasan budaya Banjar, kosakata bahasa Banjar dan bahasa Indonesia, serta dapat memicu penerapan pendekatan tematik dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, bisa menjadi contoh pembuatan modul ajar berbasis budaya.

How to Cite: Fahimah, et. al. "Revitalisasi *Cucupatian* Melalui Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar" *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 13, No. 2, Oktober 2024, pp. 184–193.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakancana

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Cucupatian merupakan salah satu tonggak budaya Banjar. Ia berupa tebak-tebakan atau teka-teki berbahasa Banjar yang di dalamnya terkandung nilai-nilai budaya, seperti agama, pemikiran, hubungan sosial, etika, dan keindahan (Effendi, 2010). *Cucupatian* dapat berbentuk pertanyaan langsung atau idiom (Yulianto, 2021). Saat ini, *cucupatian* mengalami degradasi atau mulai mengarah pada kepunahan. Terancamnya *cucupatian* disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya para pelaku atau seniman sastra lisan tersebut sudah berusia lanjut, generasi muda dari masyarakat Banjar kurang memiliki minat untuk menguasai *cucupatian*, budaya dan *trend* sekarang yang berasal dari luar negeri, seperti *K-pop* (pop Korea) sedikit banyak memalingkan para generasi muda Banjar dari akar budayanya sendiri. Apabila tidak ada langkah antisipatif berupa revitalisasi akan fenomena ini, maka *cucupatian* akan sepenuhnya punah.

Revitalisasi *cucupatian* dapat berupa pengembangan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hal ini disebabkan masih ada sekolah dasar di Banjarmasin yang belum memuat kebudayaan Banjar sama sekali pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya SDN Teluk Tiram 2. Bahan ajar Bahasa Indonesia pada tiap sekolah di Banjarmasin seharusnya memuat budaya lokal Banjar. Di samping sebagai upaya pelestarian budaya lokal, bahan ajar tersebut juga berpengaruh pada peningkatan literasi budaya pada siswa, apalagi kurangnya porsi budaya dalam setiap rencana pembangunan pemerintah menuai anggapan bahwa mempelajari budaya lokal tidak penting lagi, padahal melalui pembelajaran berbasis budaya, kita dapat mengetahui pentingnya budaya lokal dalam membangun budaya bangsa.

Literasi budaya siswa sekolah dasar di Banjarmasin tergolong rendah. Hal ini disebabkan mata pelajaran Muatan Lokal (Mulok) hanya dua jam pelajaran setiap minggunya. Hal inilah yang menjadi keresahan guru, perlu adanya pengembangan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis kebudayaan, seperti *cucupatian*. Bahan ajar ini dapat menjadi salah satu upaya peningkatan literasi budaya anak usia dini di Kota Banjarmasin, di samping berbagai upaya yang sudah digelar pemerintah Kota Banjarmasin.

Saat ini, tercatat 259 sekolah dasar di Banjarmasin yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, baik negeri ataupun swasta (lihat https://kurikulum. kemdikbud.go.id/pelaksana-ikm). Anggraeni (2023) mengungkapkan Kurikulum Merdeka secara tidak langsung menanamkan sikap cinta budaya pada siswa sehingga mendukung untuk revitalisasi *cucupatian* dan meningkatkan literasi budaya siswa. Meskipun demikian, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tak lepas dari hambatan, seperti konsentrasi belajar siswa masih rendah, kurangnya penguasaan kosakata, dan rendahnya minat dan motivasi belajar. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional. Oleh sebab itu, hadirnya bahan ajar berbasis kebudayaan ini dapat digunakan untuk mengatasi hambatan tersebut. Mengingat fungsi *cucupatian* sebagai permainan anak sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pada umumnya, anak usia sekolah dasar akan merespons (menaruh perhatian) terhadap bermacam-macam aspek dari lingkungan sekitarnya, tak terkecuali *cucupatian* yang termuat dalam bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Hal ini bertujuan agar anak meniru atau menaruh perhatian pada *cucupatian* sehingga menjadi kesenangan yang bersifat tetap, yakni minat, bahkan membawanya dalam kehidupan sehari-hari (Fauziah, Rosnaningsih, dan Azhar, 2017). Dengan dilakukannya revitalisasi pada *cucupatian*, juga akan menambah kosakata bahasa Banjar sekaligus pemertahanan bahasa ibu bagi siswa. Oleh sebab itu, materi

teks deskripsi pada bab 6 "Satu Titik" menjadi sasaran pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia. Mengingat tujuan pembelajaran yang ditemukan pada materi tersebut sesuai dengan revitalisasi *cucupatian*, yakni siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan kata-kata baru dalam teks deskripsi.

Terdapat beberapa riset terdahulu yang membahas mengenai permasalahan ini. Pertama, riset oleh Ginting, Ningsih, dan Situmorang (2020) yang menunjukkan revitalisasi legenda "Pawang Ternalem" yang berasal dari Desa Liang Melas, Kabupaten Karo menjadi bahan ajar Bahasa Indonesia berupa naskah drama untuk siswa SMP kelas VIII dalam pembelajaran drama dan cerita rakyat, sesuai dengan Silabus Bahasa Indonesia Kelas VIII K13 Revisi 2018.

Kedua, riset oleh Nafis dkk. (2021) yang mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan budaya lokal melalui metode R&D. Hasilnya, keseluruhan KD yang termuat dalam tema 7 subtema 1 bisa diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis lokal materi. Konsep lokal materi yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran tema 7 subtema 2 adalah konsep materi gerak tari daerah pada siswa kelas IV SDN 1 Peukan Bada Aceh tahun ajaran 2020/2021 yang menerapkan Kurikulum 2013.

Terakhir, Muzakkir (2021) yang menggunakan pendekatan etnopedagogi untuk memuat budaya Kabupaten Pidie dalam beberapa mata pelajaran. Hasilnya, tari seudati dalam pembelajaran Matematika, manuskrip dan cagar budaya dalam pembelajaran Bahasa, *kupiah riman* dalam pembelajaran Seni/Prakarya, *jeungki* dalam pembelajaran Sains, adat istiadat sebagai media pembelajaran Ilmu Sosial, dan *megeude-geude* dalam pembelajaran Penjaskes.

Berdasarkan beberapa riset di atas, riset ini memiliki kesamaan pada tujuan riset, yakni mengembangkan bahan ajar berbasis budaya lokal sekaligus revitalisasi budaya lokal tersebut. Akan tetapi, riset ini memiliki perbedaan pada budaya lokal yang diangkat, kurikulum sekolah, dan lokasi riset. *Cucupatian* penting dimuat dalam bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Teluk Tiram 2 sebagai langkah antisipatif atas ancaman kepunahan *cucupatian*. Selain itu, permasalahan lain, seperti kurang berkembangnya literasi budaya siswa, minimnya kosakata bahasa Banjar pada siswa kelas IV SDN Teluk Tiram 2, padahal bahasa Banjar merupakan bahasa daerah Kota Banjarmasin, dan etnopedagogi yang belum banyak diterapkan di Indonesia menggiring ketertarikan peneliti untuk melakukan riset ini.

Manfaat dalam riset ini mencakup dua aspek, yaitu secara teoritis dan praktis. Secara teoritis riset ini dapat memotivasi para guru untuk mengembangkan bahan ajar dari budaya lokal dan menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Secara praktis, riset ini dapat memberikan masukan pada pemerintah untuk menambah porsi budaya dalam setiap rencana pembangunan yang dilaksanakan. Di samping dapat menjadi alat pemertahanan bahasa ibu melalui kosakata bahasa Banjar dalam *cucupatian*, riset ini merupakan cara mengadaptasikan budaya lokal di era globalisasi dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa sebagai salah satu keterampilan pada pembelajaran abad ke-21. Selain itu, siswa dapat melestarikan nilai-nilai positif budaya bangsa dalam pembelajaran yang melibatkan etnopedagogi.

Keutamaan dalam riset ini adalah dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan bahan ajar di sekolah melalui kebudayaan lokal setiap daerah di Indonesia, khususnya budaya yang hampir punah. Selain itu, riset ini memuat konsep etnopedagogi yang dapat diterapkan pada beberapa mata pelajaran, seperti Biologi, Matematika, Penjaskes, dan lain sebagainya. Temuan yang ditargetkan adalah lestarinya budaya *cucupatian* melalui pengembangan bahan ajar mata

pelajaran Bahasa Indonesia yang dibuktikan dengan bertambahnya literasi budaya pada siswa SDN Teluk Tiram 2. Selanjutnya, kontribusi riset ini bagi tim peneliti adalah menjadi salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya pembelajaran berbasis budaya lokal bagi pemerintah dan memberikan sumbangan ilmu kepada ahli pendidikan atau tenaga pendidik tentang riset dan pengembangan bahan ajar di sekolah dasar, serta menjadi salah satu upaya revitalisasi budaya lokal yang hampir punah bagi ahli budaya.

METODE

Etnopedagogi digunakan sebagai pendekatan dalam riset ini. Etnopedagogi adalah perkembangan penelitian yang dikembangkan dari pendekatan etnografi. Muzakkir (2021) mengungkapkan etnopedagogi sebagai pendekatan dalam pendidikan yang berbasis budaya. Etnopedagogi secara sederhana merupakan pembelajaran berbasis etnik, baik yang digunakan sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran (Sugara dan Sugito, 2022).

Etnopedagogi relevan diterapkan di Indonesia. Hal ini disebabkan Indonesia merupakan negara multikultural atau memiliki budaya yang berbeda-beda sehingga etnopedagogi dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap yang benar terhadap nilai suatu budaya bangsa (Rahmawati dkk., 2020).

Berdasarkan hal di atas, tentunya etnopedagogi sejalan dengan riset yang akan dilakukan. Penerapan etnopedagogi dengan pembelajaran yang menekankan pada nilai kearifan lokal akan menghasilkan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memuat budaya berupa *cucupatian* yang baik dan dapat menunjang keberhasilan dalam riset ini.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Jenis penelitian ini bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan beberapa pertanyaan atau prosedur, mengumpulkan data dari partisipan, menganalisis data secara induktif dari tema yang khusus ke umum, dan menafsirkan makna data (Creswell, 2009).

Dalam riset ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *case studies,* yakni penelitian yang melihat suatu permasalahan individu atau suatu kelompok, diperoleh dari wawancara dan observasi secara langsung dan mendalam untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Lokasi riset ini bertempat di SDN Teluk Tiram 2 yang beralamat di Jalan Antasan Raden RT 23, Kelurahan Teluk Tiram, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sekolah dasar tersebut dipilih sebagai lokasi riset karena bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan belum memuat budaya Banjar dan literasi budaya siswa kurang berkembang. Meskipun demikian, kelas IV SDN Teluk Tiram 2 sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan minat serta antusiasme siswa di kelas tersebut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan persentase kemampuan literasi dalam kategori baik, yakni 73,33%. Namun, minimnya kosakata bahasa Banjar pada siswa, bahkan ada siswa yang belum bisa berbahasa Banjar dalam kelas tersebut, padahal ia berada dalam lingkungan masyarakat Banjar. Peneliti yang melihat permasalahan tersebut berinisiatif membuat bahan ajar dengan muatan budaya Banjar, yakni *cucupatian*. Di samping sebagai bentuk revitalisasi salah satu aset kebudayaan Banjar, bahan ajar tersebut juga berperan untuk pemertahanan bahasa ibu pada siswa.

Populasi riset ini adalah kepala sekolah, 19 siswa kelas IV A, dan guru Bahasa Indonesia sekaligus wali kelas IV A. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive or judgment sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti tentang sampel mana yang paling bermanfaat dan representatif dalam penelitian serta sesuai dengan tujuan penelitian (Perdana dan Supriatna, 2024). Oleh sebab itu, sampel yang akan dijadikan informan dalam riset ini adalah kepala sekolah, guru Bahasa Indonesia sekaligus wali kelas IV A, serta 7 siswa kelas IV A yang kurang bisa berbahasa Banjar, yakni DA, AZA, HA, AP, HK, KA-Z, dan HAF.

Riset ini memiliki dua tahap pengumpulan data, yakni wawancara mendalam dan observasi langsung. Berikut dua tahapan tersebut.

a. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* (pewawancara) dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* (informan) dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. (Fadhallah, 2021). Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam untuk mendapatkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung dari pewawancara kepada informan. Lalu, jawaban yang disampaikan informan akan direkam dengan alat perekam.

b. Observasi

Ichi (2022) menyebutkan observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Sejalan dengan ini Fiolanisa dkk. (2023) mengungkapkan observasi sebagai kegiatan pengamatan yang menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Observasi pada riset ini mengacu pada pengamatan peneliti terhadap permasalahan yang terjadi di SDN Teluk Tiram 2 dengan melihat secara langsung proses pembelajaran dan mencatat setiap permasalahan yang ada.

Riset ini menggunakan enam langkah analisis data yang terdiri atas (1) Pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, (2) Penyempurnaan data dengan mengecek apakah data yang telah didapatkan sudah sempurna, (3) Pengolahan data dilakukan untuk memastikan kebenaran data yang didapatkan, (4) Penyajian data, peneliti akan membandingkan semua data hingga memperoleh data yang akurat untuk dasar riset yang akan disertakan dalam pembahasan, dan (5)Penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan Ajar

Bahan ajar Bahasa Indonesia di SDN Teluk Tiram 2 pernah memuat budaya Indonesia secara umum, seperti Bali, Aceh, Jawa Barat, Kalimantan Selatan, dan lain sebagainya. Namun, literasi budaya siswa masih belum cukup berkembang. Hal ini disebabkan kurangnya minat baca siswa dan jumlah buku yang mengandung budaya. Selain itu, guru kurang mengoptimalkan pojok baca serta kurang memberikan waktu dan kesempatan bagi siswa untuk membaca dan menceritakan hasil bacaannya.

Berbagai upaya telah ditetapkan kepala sekolah untuk meningkatkan literasi budaya siswa, seperti meminta wali kelas menyediakan pojok baca di kelasnya masing-masing, membuat

program literasi berupa guru membacakan cerita dua bahasa (bahasa Indonesia dan Inggris) kepada siswa, mengadakan kunjungan ke perpustakaan daerah, meminta siswa menceritakan tentang hasil bacaannya baik lisan maupun tulisan, dan menonton film bersama. Namun, literasi budaya siswa masih belum mengalami perkembangan yang signifikan, apalagi hadirnya kendala dalam pelaksanaan upaya tersebut cukup mengkhawatirkan.

Adanya pengetahuan akan budaya Banjar dalam mata pelajaran Muatan Lokal menyebabkan budaya Banjar tak dimuat dalam bahan ajar mata pelajaran lain, termasuk Bahasa Indonesia. Namun, fakta bahwa Muatan Lokal hanya dua jam pelajaran setiap minggunya membuat pengetahuan budaya Banjar siswa terbatas pada maulid dan khataman. Selain itu, guru belum mendapatkan pelatihan mengenai pembelajaran berbasis kebudayaan serta padatnya aktivitas dan jadwal mengajar guru. Akibatnya bahan ajar Bahasa Indonesia di SDN Teluk Tiram 2 belum memuat budaya Banjar. Padahal bahan ajar tersebut dapat dijadikan upaya berikutnya dalam peningkatan literasi budaya siswa. Apalagi pembelajaran akan bermakna jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa menemukan arti saat atau sesudah pembelajaran berlangsung (Taek, 2021). Oleh sebab itu, hadirnya *cucupatian* sebagai salah satu budaya Banjar dalam bahan ajar Bahasa Indonesia di sekolah tersebut diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa hingga melestarikan *cucupatian* dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Muzakkir (2021) bahwa budaya lokal sebuah daerah dapat dimuat dalam bahan ajar beberapa mata pelajaran di sekolah dasar, tak hanya pada mata pelajaran muatan lokal. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pendidikan di sekolah dasar tidak hanya mencerminkan pengetahuan umum, tetapi juga mempromosikan pemahaman dan penghargaan terhadap kekayaan budaya lokal. Dengan demikian, siswa dapat lebih menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, integrasi budaya lokal dalam bahan ajar juga membantu melestarikan tradisi dan pengetahuan daerah agar tidak hilang seiring waktu.

Cucupatian sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia

Hadirnya *cucupatian* dalam materi teks deskripsi pada bab 6 “Satu Titik” diharapkan dapat menambah literasi budaya siswa, di samping segala upaya yang telah dilakukan pihak sekolah. Bahan ajar berdasar *cucupatian* ini dibuat berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru sebelumnya terkait media, metode, tujuan, dan evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bab 6 “Satu Titik”. Oleh sebab itu, tercipta modul ajar “Teks Deskripsi *Cucupatian*”. Keseluruhan bagian modul ajar tersebut dikaitkan dengan *cucupatian* sehingga minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat, seperti capaian dan tujuan pembelajaran serta evaluasi siswa “Selamatkan *Cucupatian*”.

Capaian pembelajaran dalam modul tersebut, yaitu mengidentifikasi dan memahami kata-kata baru pada teks sesuai jenjangnya dengan menggunakan petunjuk visual dan konteks kalimat yang mendukung. Tujuan pembelajaran adalah (1) dengan penjelasan dari guru,siswa mampu bernalar kritis mengidentifikasi kata-kata baru yang ada dalam teks deskripsi tentang *cucupatian* dengan tepat dan (2) melalui kegiatan diskusi, siswa mampu bernalar kritis menjelaskan kata-kata baru yang ada dalam teks deskripsi tentang *cucupatian* dengan tepat. Berikut evaluasi siswa “Selamatkan *Cucupatian*”.

Selamatkan *Cucupatian*

Cucupatian adalah salah satu budaya masyarakat Banjar. Cucupatian merupakan teka-teki berbahasa Banjar. Dalam bahasa Banjar cucupatian disebut tatangguhan. Saat ini

masyarakat Banjar sudah jarang bermain cucupatian. Hal ini karena banyak yang tidak tahu tentang cucupatian, rasa malas mencari informasi tentang budaya Kalimantan Selatan, dan tidak berminat melestarikan cucupatian. Cucupatian berupa teka-teki atau pertanyaan tradisional. Cucupatian disampaikan secara singkat, biasanya kurang dari 20 kata dan jawaban akan disampaikan ketika lawan bermain menyerah atau gong. Jawaban cucupatian dapat bermacam-macam, seperti hewan, tumbuhan, buah-buahan, dan lain-lain. Berikut cucupatian tersebut.

Pertanyaan: "Apa nah, bamahkota lain raja, basisik lain iwak?"

Jawaban: "Kanas".

Bermain cucupatian disebut bacapatian dalam bahasa Banjar. Bacapatian biasanya dilakukan anak-anak saat bermain atau waktu istirahat sekolah. Namun, seiring berkembangnya zaman, cucupatian mulai dilupakan. Padahal melalui cucupatian dapat menambah kepandaian seseorang dan rasa cinta budaya. Oleh sebab itu, sudah sepantasnya kita selaku generasi muda menjaga dan melestarikan cucupatian.

Langkah pembelajaran menggunakan modul ajar tersebut dimulai dengan kegiatan pendahuluan dimulai dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, berdoa sebelum belajar, menyanyikan lagu daerah "Anak Pipit", hingga menyampaikan tujuan pembelajaran dan pertanyaan pemantik. Setelah itu, kegiatan inti dimulai saat guru menyampaikan materi pembelajaran tentang pengertian dan contoh teks deskripsi, mengaitkan pembelajaran dengan budaya berupa *cucupatian*, menyampaikan pengertian *cucupatian* dan contohnya, mengizinkan siswa bertanya, *ice breaking* dengan menggunakan *cucupatian* sebagai penguat dalam pembelajaran, membentuk 4 kelompok, membagikan LKK dan menjelaskan cara pengerjaannya, membimbing siswa berdiskusi, meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, hingga membagikan LKPD dan menjelaskan cara pengerjaannya. Terakhir, penutup dimulai saat guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran, membagikan lembar refleksi kepada siswa, berdoa sebelum pulang, hingga mengucapkan salam penutup.

Antusiasme siswa kian meningkat kala penggunaan media pembelajaran fisik berupa permainan "*Cuba Pang*" yang digunakan saat *ice breaking*. Melalui media sederhana ini, tujuh siswa selaku informan kompak mengaku senang dan berharap pembelajaran teks deskripsi *cucupatian* kembali dilakukan. Dua di antara tujuh siswa tersebut, yakni AWA dan HAF mengaku baru tahu bahwa teka-teki masyarakat Banjar yang sering mereka tuturkan bernama *cucupatian*. Hal ini menjadi bukti bahwa *cucupatian* memang sudah diminati oleh siswa, hanya literasi akan budaya tersebut yang masih belum berkembang. Meskipun demikian, AWA juga mengungkapkan pembelajaran berdasar *cucupatian* ini menyenangkan, tetapi agak melelahkan sebab banyak aktivitas. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan bahan ajar *cucupatian* ini harus memperhatikan gaya belajar siswa.

Meskipun demikian, hasil ini tetap mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Nafis dkk. (2021) bahwa bahan ajar konsep materi gerak tari daerah berbasis kearifan budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang relevan dengan kearifan lokal mampu menciptakan keterhubungan emosional antara siswa dan materi yang dipelajari. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi kearifan budaya lokal dalam pendidikan tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan ketertarikan mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dampak *Cucupatian* sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia

Modul ajar "Teks Deskripsi *Cucupatian*" sebagai bentuk bahan ajar berdasar *cucupatian* dapat menjadi contoh pembuatan modul ajar Bahasa Indonesia berbasis kebudayaan lain yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Selain itu, dapat memotivasi guru untuk mengembangkan bahan ajar dengan muatan kebudayaan, baik Bahasa Indonesia atau mata pelajaran lain. Hal ini disebabkan tujuan pembelajaran dalam modul ajar tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran pada buku siswa kelas IV A sehingga memudahkan guru dalam membuat dan mengimplementasikan modul ajar tersebut.

Pembelajaran berdasar budaya *cucupatian* ini dapat menambah wawasan budaya Banjar bagi siswa, yang biasanya hanya diperoleh melalui mata pelajaran Muatan Lokal. Selain itu, *cucupatian* yang digunakan dalam bahan ajar tersebut berupa hewan dan tumbuhan. Di samping memudahkan siswa menjawab karena sesuai dengan pengetahuannya akan hewan dan tumbuhan yang menjadi jawaban, *cucupatian* hewan dan tumbuhan ini dapat menambah pengetahuan siswa tentang karakteristik makhluk hidup. Oleh sebab itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikaitkan dengan IPA. Hal ini dapat menjadi titik awal penggunaan pendekatan tematik dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan sekolah tersebut.Pendekatan tematik dalam Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pendekatan ini menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan bertujuan untuk membuat pengalaman bermakna bagi mereka. Pengalaman bermakna ini mencakup pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Rohmadi, 2023).

Pembelajaran ini berhasil menambah kosakata bahasa Banjar yang berimbas pada bertambahnya kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV A, khususnya tujuh siswa yang kurang bisa berbahasa Banjar. Hal ini disebabkan siswa akan mengetahui, mencari, dan menemukan padanan kata bahasa Indonesia dari bahasa Banjar dalam *cucupatian* yang termuat dalam bahan ajar tersebut. Hal ini dilihat pada empat LKK (Lembar Kerja Kelompok) siswa kelas IV A yang bertujuan agar siswa menemukan kata-kata baru beserta maknanya. Kelompok 1 menemukan *cucupatian* (teka-teki bahasa Banjar)*, bamahkota* (memiliki mahkota), melestarikan (menjaga kelestarian/tidak punah), *gong* (menyerah), tradisional (tradisi zaman dulu), *bacapatian* (bermain *cucupatian*), dan generasi (keturunan) sebagai kata-kata baru dan maknanya. Kelompok 2 menemukan kata-kata baru dan maknanya berupa *basisik*(bersisik)*, tatangguhan* (teka-teki)*, iwak* (ikan)*, kanas* (nanas)*, gong* (menyerah)*,* dan jarang (tidak sering). Kelompok 3 menemukan *cucupatian* (*tatangguhan*), masyarakat (orang-orang), *bamahkota* (mempunyai mahkota), melestarikan (menghidupkan kembali), dan Banjar (suku Banjar) sebagai kata-kata baru dan maknanya. Terakhir, kelompok 4 menemukan kata-kata baru dan maknanya berupa *cucupatian* (teka-teki bahasa Banjar)*, bacapatian* (bermain *cucupatian*)*, tatangguhan* (main tebak-tebakan)*, gong* (lawan bermain menyerah), dan *bamahkota* (memiliki mahkota).

Hasil ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Ginting, Ningsih, dan Situmorang (2020) bahwa budaya suatu daerah yang hampir punah dapat direvitalisasi melalui pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan budaya lokal tidak hanya membantu melestarikan warisan budaya, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga pada siswa terhadap identitas daerah mereka. Selain itu, dengan memilih materi yang sesuai dan relevan, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep kebahasaan dalam konteks budaya mereka sendiri.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia materi teks deskripsi pada bab 6 "Satu Titik" untuk siswa kelas VI A di SDN Teluk sebagai bentuk revitalisasi *cucupatian*. Penelitian ini menunjukkan beberapa hasil. *Pertama*, bahan ajar Bahasa Indonesia yang ada di SDN Teluk Tiram 2 saat ini belum memuat budaya Banjar sehingga literasi budaya siswa belum cukup berkembang. Meskipun demikian, bahan ajar Bahasa Indonesia di SDN Teluk Tiram 2 pernah memuat budaya Indonesia secara umum sehingga siswa memiliki kompetensi awal yang mendukung pengembangan bahan ajar berbasis budaya ini. Apalagi Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan pada kelas tersebut dapat mendukung revitalisasi *cucupatian*. Mengingat kurikulum ini dapat meningkatkan sikap cinta budaya siswa.

Kedua, *cucupatian* dapat dimuat dalam materi teks deskripsi pada bab 6 "Satu Titik" sehingga tercipta modul ajar "Teks Deskripsi *Cucupatian*" dan media ajar fisik sederhana "*Cuba Pang*" yang menyebabkan *cucupatian* diminati siswa sekaligus berpengaruh pada gaya belajar siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran berdasar modul ajar tersebut menuntut keaktifan siswa sehingga banyak aktivitas. Ketiga, bahan ajar tersebut dapat menambah wawasan budaya Banjar bagi siswa melalui materi dan evaluasi pembelajaran. Memicu pendekatan tematik dalam Kurikulum Merdeka karena menggunakan *cucupatian* dengan jawaban hewan dan tumbuhan sehingga dapat menambah pengetahuan siswa tentang *cucupatian* juga karakteristik makhluk hidup. Menambah kosakata bahasa Banjar dan Indonesia karena siswa akan mengetahui, mencari, dan menemukan padanan kata bahasa Indonesia dari bahasa Banjar dalam *cucupatian* yang termuat dalam bahan ajar tersebut.

Selain itu, menjadi contoh pembuatan modul ajar berbasis budaya bagi guru karena tujuan pembelajaran dalam modul ajar tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran pada buku siswa kelas IV A sehingga memudahkan guru dalam membuat dan mengimplementasikan modul ajar tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Mahira. "Kurikulum Merdeka Menjadi Wadah untuk Melestarikan Kebudayan Indonesia bagi Generasi Muda." GoodNews From Indonesia. Web. 6 November 2023. Diakses tanggal 9 Februari 2024.

Creswell, John. Ward. "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches." London: Sage Publication, 2009.

Effendi, Rustam. "Cucupatian (Teka-Teki) Banjar: Analisis Struktur, Fungsi, dan Nilai Budaya." *Masyarakat Indonesia* 36.2 (2010): 209-243.

Fadhallah. "Wawancara." Jakarta: UNJ Press, 2021.

Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, dan Samsul Azhar. "Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan* 4.2 (2017): 47-53.

Fiolanisa, Sasa, et al. "Menghubungkan Pendidikan Karakter dengan Pola Perilaku Siswa di Lingkungan Sekitar." *Jurnal Pendidikan Transformatif* 2.2 (2023): 380-390.

Ginting, Sri Dinanta, Wahyu Ningsih, dan Elnira Situmorang. "Revitalisasi Legenda Pawang Ternalem Suku Karo sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia." *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 2.2 (2020): 216-222.

Ichi, Hamidah. *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Budaya Religius Di Sekolah Sampanwittaya (Narathiwat Thailand)*. Diss. IAIN Kediri, 2022.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. "Peta Sebaran Pelaksana IKM." kurikulum.kemdikbud.go.id. Web. Diakses tanggal 21 Februari 2024.

Muzakkir, Muzakkir. "Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal." *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian* 2.2 (2021): 28-39.

Nafis, Badratun, et al. "Pengembangan Bahan Ajar Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku Subtema 2 Berbasis Lokal di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 (2021): 3189-3195.

Perdana, Rahmat Putra, dan Eka Supriatna. "Analisis Efektivitas Teknik Bermain pada Profesional Liga Nasional Bola Voli Indonesia." *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)* 11.1 (2024): 70-80.

Rahmawati, Yuli, et al. "Integrasi Etnopedagogi dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dan Kesadaran Budaya." *Jurnal Universal riset Pendidikan*. 8.2 (2020): 662-671.

Rohmadi, Slamet. "Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Mengasyikkan dengan Metode Tematik." Berita Magelang. Web. 25 Januari 2023. Diakses tanggal 13 Juli 2024.

Sugara, Ujang. "Etnopedagogi: Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7.2 (2022): 93-104.

Taek, Paulus. "Pembelajaran Langsung, Kontekstual dan Belajar: Adaequatio rei ad intellectum, adaequatio intellectus ad rem." Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021.

Yulianto, Agus. "Media-Media Pelestarian Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan Banjar sebagai Upaya Pemertahanan Bahasa Ibu di K