

RELEVANSI OUTDOOR LEARNING BERBASIS INFORMATIKA TERHADAP MASALAH PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ikra^{1,*}

¹ STKIP Harapan Bima, Kabupaten Bima, Indonesia

*Email: ikra@habi.ac.id

Abstrak

Artikel penelitian tentang pengaruh pembelajaran luar ruang (*outdoor learning*) pada materi Informatika di SMP N 4 Bolo, Kabupaten Bima, secara eksplisit berfokus pada pengembangan bakat dan talenta di bidang Informatika. Kabupaten Bima sebagai daerah dengan karakteristik geografis pedesaan dan kekayaan budaya Mbojo yang khas menjadi konteks yang unik sekaligus strategis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif ini. Namun demikian, pendekatan, temuan, dan kerangka konseptual yang dihasilkan memiliki relevansi yang sangat signifikan dengan berbagai persoalan mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di daerah tersebut. Tulisan ini menganalisis enam titik keterkaitan antara artikel tersebut dengan problematika pembelajaran Bahasa Indonesia: (1) rendahnya keterampilan menulis berbasis pengalaman autentik, (2) lemahnya motivasi berbicara dan presentasi lisan, (3) minimnya pembelajaran teks yang berakar pada konteks lokal, (4) kesenjangan antara keterampilan reseptif dan produktif siswa, (5) terbatasnya pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar bahasa, dan (6) kurangnya integrasi kecakapan abad ke-21 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis ini menunjukkan bahwa model *outdoor [U2.1]learning* berbasis inkuiri dan pemecahan masalah yang terbukti efektif dalam pembelajaran Informatika di Kabupaten Bima dapat diadaptasi secara sistematis untuk memperkaya praktik pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di sekolah-sekolah pedesaan yang memiliki karakteristik serupa dengan wilayah Bima.

Kata kunci: *outdoor learning, pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi, teks kontekstual, keterampilan berbahasa*

Abstract

A research article on the effect of outdoor learning in Informatics subject matter at SMP N 4 Bolo, Bima Regency, explicitly focuses on talent development in Informatics. Bima Regency, with its distinctive rural geography and the rich Mbojo cultural heritage of its people, provides a unique and strategically important context for innovative learning model development. However, its approach, findings, and conceptual framework hold significant relevance to fundamental problems in Indonesian Language learning, particularly in rural schools sharing similar characteristics with Bima. This paper analyzes six points of connection between the article and the challenges in Indonesian Language instruction: (1) low writing skills based on authentic experience, (2) weak motivation for speaking and oral presentation, (3) limited text learning rooted in local contexts, (4) the gap between receptive and productive language skills, (5) insufficient use of the surrounding environment as a language learning resource, and (6) inadequate integration of 21st-century competencies into Indonesian Language learning. This analysis demonstrates that the inquiry-based and problem-solving outdoor learning model proven effective in Informatics in Bima can be systematically adapted to enrich Indonesian Language learning practices in rural Indonesian schools.

Keywords: *outdoor learning, Indonesian Language learning, literacy, contextual text, language skills*

PENDAHULUAN

Artikel penelitian tentang pengaruh outdoor [U3.1]learning pada mata pelajaran Informatika di SMP N 4 Bolo, Kabupaten Bima, berhasil membuktikan secara empiris bahwa pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan nyata memberikan dampak yang

besar dan signifikan terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir komputasional, serta pengembangan bakat dan talenta siswa (Cohen's $d = 1,22-1,74$). Keberhasilan ini tidak hanya relevan dalam ranah pendidikan Informatika, tetapi juga membuka peluang besar untuk diadaptasi dalam pembelajaran

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP menghadapi sejumlah tantangan struktural yang serupa dengan tantangan yang dihadapi Informatika: dominasi pendekatan ceramah dan hafalan, rendahnya keterlibatan aktif siswa, serta minimnya keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan konteks lokal siswa (Nurgiyantoro, 2016). Tantangan ini memiliki dimensi yang lebih kompleks di Kabupaten Bima, sebuah kabupaten di Pulau Sumbawa, Nusa Tenggara Barat, yang secara geografis terdiri dari daerah-daerah pedesaan tersebar dengan akses terbatas. Di sinilah persoalan literasi bertumpuk: keterbatasan akses bahan bacaan berkualitas, minimnya perpustakaan sekolah yang memadai, serta dominasi bahasa daerah Mbojo (bahasa Bima) dalam komunikasi sehari-hari yang kadang menciptakan jarak kognitif antara siswa dengan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar resmi pendidikan.

Sementara itu, kurikulum Bahasa Indonesia—terutama dalam Kurikulum Merdeka—secara eksplisit menuntut penguasaan berbagai jenis teks (deskripsi, narasi, eksplanasi, prosedur, argumentasi, laporan) yang pada dasarnya bersumber dari pengamatan, pengalaman, dan refleksi terhadap dunia nyata. Ironisnya, teks-teks tersebut justru sering diajarkan secara abstrak di dalam kelas tanpa menghadirkan konteks autentik yang menjadi esensi dari genre teks itu sendiri (Kemdikbudristek, 2022).

Tulisan ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis titik-titik relevansi antara artikel outdoor learning Informatika dari SMP N 4 Bolo, Kecamatan Bolo, Kabupaten Bima, dengan berbagai persoalan konkret dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di wilayah tersebut, sekaligus merumuskan bagaimana pendekatan, strategi, dan kerangka konseptual yang digunakan dalam artikel tersebut dapat

diadaptasi untuk memperkaya praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah Kabupaten Bima dan daerah-daerah pedesaan Indonesia dengan karakteristik serupa.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini menggunakan pendekatan analisis dokumen (document analysis) dan studi komparatif konseptual. Sumber primer yang dikaji adalah artikel penelitian tentang pengaruh pembelajaran [U4.1] luar ruang pada materi Informatika di SMP N 4 Bolo, Kabupaten Bima, yang menggunakan desain mixed-method embedded design dengan sampel 100 siswa dan menghasilkan temuan kuantitatif maupun kualitatif yang komprehensif.

Proses analisis dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, identifikasi dan ekstraksi elemen-elemen kunci dari artikel sumber: strategi pembelajaran, temuan motivasional, data hasil belajar, kerangka teoretis (Experiential Learning Theory, contextual learning), dan model implementasi lapangan. Kedua, pemetaan keterkaitan antara elemen-elemen tersebut dengan problematika pembelajaran Bahasa Indonesia yang diidentifikasi berdasarkan kajian literatur kurikulum (Kurikulum Merdeka), teori pembelajaran bahasa, dan studi empiris tentang literasi di Indonesia. Ketiga, perumusan implikasi pedagogis dan rekomendasi praktis yang dapat langsung diterapkan oleh guru Bahasa Indonesia.

Kajian literatur pendukung mencakup teori keterampilan berbahasa (Tarigan, 2015), teori pembelajaran berbasis teks (genre-based approach), teori pembelajaran kontekstual dalam bahasa (Contextual Teaching and Learning/CTL), serta dokumen kebijakan Kurikulum Merdeka dari Kemdikbudristek (2022). Seluruh analisis bersifat kualitatif-interpretatif dengan tujuan menghasilkan

kerangka konseptual yang dapat menjembatani temuan penelitian Informatika dengan kebutuhan reformasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Teks Berbasis Pengalaman Autentik: Menjawab Krisis Menulis

Salah satu strategi unggulan dalam artikel Informatika adalah kegiatan Mapping the Environment, di mana siswa secara aktif memetakan dan mendokumentasikan lingkungan fisik sekolah menggunakan logika algoritmik. Kegiatan ini menciptakan pengalaman konkret yang terstruktur—sebuah fondasi yang menurut [U5.1]Kolb (1984) merupakan titik awal dari siklus belajar yang bermakna.

Dalam konteks Bahasa Indonesia, pendekatan ini memiliki relevansi langsung dengan pembelajaran teks deskripsi dan teks laporan hasil observasi—dua genre teks yang secara eksplisit dituntut dalam kurikulum SMP. Kelemahan yang paling umum dijumpai dalam pembelajaran teks deskripsi adalah kecenderungan siswa menulis berdasarkan imajinasi atau kutipan dari buku, bukan berdasarkan pengamatan nyata. Hasilnya adalah teks yang kering, generik, dan tidak memiliki detail autentik yang menjadi ciri khas teks deskripsi berkualitas.

Masalah Konkret

Siswa di SMP N 4 Bolo diminta menulis teks deskripsi tentang ‘pantai’ atau ‘pasar tradisional’ tanpa pernah mengunjungi lokasi tersebut secara terstruktur atau melakukan pengamatan yang terarah. Padahal, di sekitar Kecamatan Bolo sendiri terdapat Pantai Lariti yang indah dan Pasar Tente yang ramai—lokasi-lokasi nyata yang justru tidak dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Teks yang dihasilkan pun seragam, miskin detail indrawi, dan tidak mencerminkan keunikan lanskap serta kehidupan masyarakat Bima—

padahal inti dari teks deskripsi adalah kemampuan ‘melukiskan’ objek sehingga pembaca dapat membayangkannya secara vivid.

Relevansi dengan Artikel

Model outdoor learning berbasis Informatika—khususnya kegiatan Mapping the Environment—dapat langsung diadaptasi menjadi ‘Observasi Terstruktur’ sebagai pratulis teks deskripsi atau laporan di sekolah-sekolah Kabupaten Bima. Siswa SMP N 4 Bolo misalnya dapat diajak ke Pantai Lariti (5 km dari sekolah), kebun bawang merah di sekitar Desa Risa, atau kawasan persawahan irigasi Bintang Bano—dengan panduan observasi terstruktur yang memuat pertanyaan-pertanyaan pemandu: Apa yang kamu lihat? Apa yang kamu dengar? Bagaimana teksturnya? Apa yang membedakan tempat ini dari tempat lain yang pernah kamu kunjungi? Pengalaman langsung berbasis lanskap Bima yang sesungguhnya ini akan menghasilkan teks deskripsi yang kaya detail, autentik, dan memiliki suara (voice) yang genuine—tiga kualitas yang sulit dicapai melalui pembelajaran berbasis teks semata.

2. Motivasi Berbicara dan Presentasi Lisan: Mengatasi Hambatan Komunikasi

Artikel Informatika melaporkan bahwa 94% guru menyatakan lingkungan alam secara natural meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa, dengan rata-rata skor partisipasi aktif sebesar 4,21 dari skala 5. Temuan ini bersandar pada Self-Determination Theory yang menyatakan bahwa ketika siswa merasa kompeten, otonom, dan terhubung dengan konteks nyata, motivasi intrinsik mereka meningkat secara signifikan.

Keterampilan berbicara dan presentasi dalam Bahasa Indonesia menghadapi masalah motivasi yang sangat nyata. Banyak siswa di Kabupaten Bima—yang terbiasa menggunakan bahasa Mbojo dalam percakapan sehari-hari—mengalami kecemasan berbicara (speaking

anxiety) yang tinggi ketika harus berpresentasi di depan kelas menggunakan Bahasa Indonesia dalam situasi formal. Interferensi bahasa daerah dan rasa tidak percaya diri berbahasa Indonesia yang “benar” memperparah kondisi ini. Konteks kelas konvensional yang terasa ‘menghakimi’ semakin memperlebar jurang tersebut.

Strategi Adaptasi

Simulasi pemrograman fisik melalui role-playing game dalam artikel Informatika—di mana siswa memainkan peran berbagai komponen jaringan komputer—dapat diadaptasi menjadi teknik dramatisasi dan simulasi komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk materi teks prosedur, misalnya, siswa dapat mempraktikkan teks prosedur memasak atau kerajinan tangan langsung di luar kelas dengan audiens nyata. Untuk materi teks eksplanasi, siswa dapat menjelaskan fenomena alam yang mereka amati secara langsung kepada teman-temannya. Konteks outdoor yang tidak formal dan berorientasi pada tugas nyata terbukti mengurangi kecemasan berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri komunikatif siswa (Richards, 2015).

3. Pembelajaran Teks Berbasis Konteks Lokal: Mendekatkan Bahasa dengan Kehidupan

Keunikan terpenting artikel Informatika terletak pada pemanfaatan konteks lokal Kabupaten Bima sebagai arena pembelajaran—bukan sekadar latar belakang, tetapi sebagai 'aktor pedagogis aktif' yang mengisi konten pembelajaran dengan makna yang relevan secara personal bagi siswa. Model ini secara konseptual selaras dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) yang telah lama diadvokasikan dalam pembelajaran bahasa.

Dalam kurikulum Bahasa Indonesia, terdapat sejumlah genre teks yang secara inheren membutuhkan konteks lokal sebagai

bahan bakunya: teks cerita rakyat, teks anekdot, teks narasi pengalaman pribadi, dan teks editorial tentang isu-isu lokal. Namun dalam praktiknya, teks-teks ini sering diajarkan menggunakan contoh generik dari buku teks tanpa memperhatikan kekayaan budaya dan kearifan lokal yang dimiliki siswa.

Peluang Integrasi

Kegiatan Data Hunting dalam artikel Informatika—di mana siswa mengumpulkan, mengklasifikasikan, dan menganalisis data dari lingkungan sekitar—dapat dimodifikasi menjadi ‘Perburuan Bahasa Lokal’ (Local Language Hunting) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Bima. Siswa dapat ditugaskan mengumpulkan ungkapan-ungkapan khas bahasa Mbojo, pepatah lokal seperti “nggahi rawi pahu” (satunya kata dan perbuatan) yang merupakan falsafah hidup masyarakat Bima, kosakata dialek khas Bolo-Woha, atau cerita-cerita lisan dari tokoh adat dan tetua kampung di sekitar sekolah. Kekayaan tradisi lisan masyarakat Bima—termasuk tradisi Mbolo Weki (musyawarah adat), syair-syair Kalero, dan legenda-legenda lokal seperti kisah Dana Traha—menjadi laboratorium bahasa yang hidup dan autentik. Data linguistik yang terkumpul kemudian menjadi bahan baku penulisan teks narasi, teks deskripsi budaya, atau analisis kebahasaan yang kaya dan orisinal. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan kebanggaan ke-Bima-an siswa.

4. Menjembatani Keterampilan Reseptif dan Produktif

Artikel Informatika membuktikan bahwa pendekatan berbasis proyek (project-based mini project) menghasilkan effect size yang sangat besar pada pengembangan bakat dan talenta siswa (Cohen's $d = 1,60$). Temuan ini konsisten dengan prinsip pembelajaran berbasis produk yang telah mapan dalam pedagogi bahasa: siswa belajar paling efektif ketika

mereka menghasilkan sesuatu yang nyata dan bermakna bagi audiens yang sesungguhnya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat ketidakseimbangan kronis antara keterampilan reseptif (membaca dan menyimak) yang relatif lebih ditekankan di kelas dengan keterampilan produktif (menulis dan berbicara) yang sering diperlakukan sebagai kegiatan sekunder. Akibatnya, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri teks prosedur dalam buku teks tetapi tidak mampu menulis teks prosedur yang fungsional dan komunikatif untuk konteks nyata.

Model Integrasi

Problem-based mini project dari artikel Informatika dapat diadaptasi menjadi ‘Proyek Bahasa Berbasis Komunitas’ dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya, siswa di Kabupaten Bima dapat ditugaskan membuat brosur wisata lokal (teks deskripsi + persuasi) untuk destinasi-destinasi ikonik di sekitar sekolah mereka—seperti Pantai Kalaki, Pantai Lariti di Bolo, Gua Sowa, atau kawasan tenun tradisional di Donggo—yang memiliki potensi wisata nyata namun belum terdokumentasi dengan baik. Alternatif lainnya: menyusun panduan bertani bawang merah atau jagung (teks prosedur) untuk petani di desa mereka yang merupakan komoditas unggulan Kabupaten Bima, menulis laporan investigasi (teks laporan) tentang kondisi Sungai Bima atau saluran irigasi Daerah Irigasi Bintang Bano, atau membuat teks eksposisi tentang isu pelestarian Kuda Satria sebagai warisan budaya Bima. Proyek-proyek ini memaksa siswa mengintegrasikan keterampilan membaca (riset), menyimak (wawancara narasumber), menulis (produksi teks), dan berbicara (presentasi produk) dalam satu siklus belajar yang autentik, bermakna, dan berakar pada realitas kehidupan di Kabupaten Bima.

5. Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar Bahasa yang Terabaikan

Kerangka Rural Ecological Learning yang mendasari penelitian Informatika di SMP N 4 Bolo menegaskan bahwa lingkungan fisik dan sosial lokal bukan hambatan bagi kualitas pembelajaran, melainkan justru aset pedagogis yang dapat dioptimalkan. Prinsip ini memiliki implikasi langsung bagi sekolah-sekolah di Kabupaten Bima, yang tersebar di 18 kecamatan dengan kondisi geografis yang beragam—mulai dari pesisir Teluk Bima, dataran pertanian di Bolo dan Woha, hingga kawasan pegunungan Donggo dan Lambitu. Sekolah-sekolah di wilayah ini sering merasa ‘kekurangan’ sumber belajar dibandingkan sekolah perkotaan, padahal justru memiliki kekayaan ekologis dan budaya Mbojo yang luar biasa sebagai modal pembelajaran.

Paradoksnya, lingkungan pedesaan Kabupaten Bima justru menawarkan kekayaan sumber belajar bahasa yang tidak dimiliki oleh sekolah perkotaan: ragam bahasa lisan yang hidup—mulai dari dialek Bolo, Donggo, hingga Kolo—tradisi bercerita (oral tradition) dalam bentuk kapatu (pantun Bima) dan cerita rakyat, kosakata domain-spesifik (pertanian bawang merah, peternakan kuda, tenun songket Bima), serta jaringan narasumber yang beragam: petani, peternak, pengrajin tenun, nelayan di pesisir Teluk Bima, dan tokoh adat Uma Lime. Semua ini merupakan bahan baku potensial untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual, bermakna, dan memperkuat identitas lokal siswa.

Implikasi Praktis

Guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Bima dapat mengembangkan modul pembelajaran berbasis lingkungan lokal yang terinspirasi dari model outdoor learning Informatika: kunjungan ke Pasar Tente atau Pasar Bolo untuk mengamati interaksi komunikasi dan transaksi tawar-menawar (materi teks negosiasi dan percakapan), wawancara dengan tokoh-tokoh adat atau pemuka masyarakat di Kelurahan Ntobo dan

sekitarnya sebagai dasar penulisan biografi atau teks laporan wawancara, pengamatan kegiatan panen bawang merah di Kecamatan Belo sebagai inspirasi teks prosedur dan laporan observasi, atau kunjungan ke Istana Kesultanan Bima (Museum Asi Mbojo) sebagai stimulus penulisan teks sejarah dan deskripsi budaya. Pendekatan ini menjadikan sekolah-sekolah di Kabupaten Bima bukan sebagai ‘cermin’ sekolah perkotaan yang tidak sempurna, tetapi sebagai entitas pendidikan yang memiliki keunikan dan kekuatan pedagogis tersendiri—dengan Bima sebagai modal, bukan sebagai keterbatasan.

6. Integrasi Kecakapan Abad ke-21 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Salah satu kontribusi teoritis terpenting dari artikel Informatika adalah penunjukan bahwa outdoor learning tidak hanya meningkatkan penguasaan konten mata pelajaran, tetapi juga mengembangkan kecakapan abad ke-21 secara holistik: berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C). Temuan ini memiliki relevansi langsung dengan kerangka Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka yang menuntut pengembangan kompetensi lintas disiplin secara terintegrasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka secara eksplisit menempatkan mata pelajaran ini bukan sekadar pengajaran tata bahasa dan sastra, tetapi sebagai wahana pengembangan literasi komprehensif yang mencakup kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan berkolaborasi. Namun, implementasi di lapangan masih sering terjebak pada pendekatan konvensional yang mengutamakan hafalan kaidah bahasa.

Sinergi yang Mungkin

Model outdoor learning dari artikel Informatika—yang secara bersamaan mengembangkan logika, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi melalui satu kegiatan terintegrasi—menawarkan cetak biru

yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proyek menulis kolaboratif berbasis lapangan (outdoor collaborative writing project) dapat menjadi wahana di mana siswa secara bersamaan mengembangkan keterampilan observasi (berpikir kritis), mengolah data menjadi narasi (kreativitas), bekerja dalam tim (kolaborasi), dan mempresentasikan temuan (komunikasi)—empat kecakapan abad ke-21 yang dituntut Kurikulum Merdeka dalam satu kegiatan yang autentik dan bermakna.

7. Ringkasan Keterkaitan

Tabel berikut merangkum enam titik relevansi antara pendekatan outdoor learning Informatika di SMP N 4 Bolo dengan problematika pembelajaran Bahasa Indonesia:

Temuan / Pendekatan dalam Artikel Informatika (SMP N 4 Bolo)	Relevansi dengan Masalah Pembelajaran Bahasa Indonesia
Mapping the Environment: siswa memetakan lingkungan menggunakan logika algoritma	Dapat diadaptasi menjadi kegiatan observasi dan penulisan teks deskripsi/laporan berdasarkan pengamatan langsung
Data Hunting: mengumpulkan dan mengklasifikasikan data alam sekitar	Paralel dengan inkuiri bahasa: siswa mengumpulkan kosakata lokal, ungkapan, atau cerita rakyat dari narasumber di lingkungan
Role-playing simulasi jaringan komputer di luar kelas	Mendukung pembelajaran teks prosedur, teks eksplanasi, dan keterampilan

Temuan / Pendekatan dalam Artikel Informatika (SMP N 4 Bolo)	Relevansi dengan Masalah Pembelajaran Bahasa Indonesia
	berbicara melalui simulasi dan dramatisasi
Problem-based mini project solusi teknologi untuk masalah lokal	Dapat diintegrasikan dengan penulisan proposal, teks argumentasi, atau presentasi lisan berbasis masalah nyata
94% keterlibatan aktif siswa meningkat saat outdoor learning	Motivasi menulis dan berbicara meningkat ketika konteks belajar autentik dan berakar pada pengalaman nyata siswa
Effect size besar ($d = 1,22-1,74$) pada berpikir komputasional dan hasil belajar	Bukti empiris bahwa pendekatan outdoor juga berpotensi besar meningkatkan literasi membaca dan menulis Bahasa Indonesia

KESIMPULAN

Artikel tentang outdoor learning dalam pembelajaran Informatika di SMP N 4 Bolo, Kecamatan Bolo, Kabupaten Bima, meskipun berfokus pada pengembangan bakat dan talenta di bidang Informatika, mengandung dimensi-dimensi yang sangat relevan dengan persoalan mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia—khususnya di sekolah-sekolah pedesaan Kabupaten Bima yang memiliki karakteristik geografis, sosial, dan budaya yang khas. Enam titik keterkaitan yang dianalisis—

keterampilan menulis berbasis pengalaman autentik, motivasi berbicara dan presentasi lisan dalam konteks kedwibahasaan Mbojo-Indonesia, pembelajaran teks berbasis konteks lokal Bima, keseimbangan keterampilan reseptif dan produktif, pemanfaatan kekayaan alam dan budaya Kabupaten Bima sebagai sumber belajar bahasa, dan integrasi kecakapan abad ke-21—semuanya menunjukkan bahwa kerangka konseptual dan model implementasi outdoor learning yang dikembangkan dalam konteks Informatika di SMP N 4 Bolo dapat diadaptasi secara sistematis untuk memperkaya pembelajaran Bahasa Indonesia di seluruh sekolah Kabupaten Bima.

Yang paling krusial, bukti empiris dari artikel Informatika yang dilaksanakan langsung di Kabupaten Bima ($effect\ size\ d = 1,22-1,74$) memberikan dasar yang kuat untuk meyakini bahwa pendekatan serupa—yang juga berakar pada konteks lokal Bima—akan menghasilkan dampak yang signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di wilayah yang sama. Siswa SMP di Bolo dan kecamatan-kecamatan lain di Kabupaten Bima yang selama ini terhambat oleh keterbatasan bahan ajar konvensional justru berpotensi merespons lebih kuat terhadap pendekatan berbasis lingkungan nyata yang mereka kenal dan cintai—terutama dalam dimensi-dimensi yang selama ini sulit ditingkatkan melalui pembelajaran konvensional: keterampilan menulis teks autentik berbasis pengamatan langsung dan kemampuan berbicara di depan umum menggunakan Bahasa Indonesia yang percaya diri meski berlatar belakang penutur bahasa Mbojo.

Rekomendasi bagi guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Bima: pertama, mengadaptasi kegiatan Mapping the Environment menjadi observasi terstruktur di lingkungan sekitar sekolah—sawah, pasar desa, pantai, atau situs budaya—sebagai kegiatan pratulis teks deskripsi dan laporan; kedua, mengembangkan

kegiatan Data Hunting linguistik untuk menggali kekayaan bahasa Mbojo, kapatu, dan tradisi lisan masyarakat Bima sebagai bahan penulisan teks narasi [U6.1] dan deskripsi budaya; ketiga, mengintegrasikan proyek penulisan berbasis komunitas—brosur wisata, panduan bertani, laporan investigasi lingkungan—sebagai wahana pengembangan keterampilan berbahasa secara holistik. Dengan demikian, alam, budaya Mbojo, dan lingkungan sosial Kabupaten Bima—yang selama ini dipandang sebagai keterbatasan—dapat diubah menjadi laboratorium bahasa yang kaya, hidup, dan membanggakan.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung penyelesaian tulisan ini. Penghargaan khusus disampaikan kepada penulis artikel penelitian outdoor learning Informatika di SMP N 4 Bolo atas kontribusi ilmiah yang menjadi sumber analisis utama, serta kepada guru-guru Bahasa Indonesia dan Informatika di Kabupaten Bima yang dengan dedikasinya menginspirasi upaya-upaya inovasi pembelajaran di daerah pedesaan. Terima kasih juga kepada para peneliti dan akademisi yang kajian-kajiannya tentang outdoor learning, literasi, dan pembelajaran kontekstual menjadi landasan analisis dalam tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Angeli, C., Voogt, J., Fluck, A., [U7.1] Webb, M., Cox, M., Malyn-Smith, J., & Zagami, J. (2021). A K-6 computational thinking curriculum framework: Implications for teacher knowledge. *Educational Technology & Society*, 19(3), 47–57.

Dettweiler, U., Lauterbach, G., Becker, C., & Simon, P. (2019). A bayesian mixed-methods analysis of basic psychological needs satisfaction through outdoor learning and its influence on motivational regulation. *Frontiers in Psychology*, 10, 1–16.

- Fägerstam, E., & Samuelsson, J. (2020). Learning arithmetic outdoors in junior high school—influence on performance and self-regulating skills. *Education 3-13*, 40(3), 1–12.
- Kemdikbudristek. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2018). Eight important things to know about the experiential learning cycle. *Australian Educational Leader*, 40(3), 8–14.
- Nurdiyantoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi (Edisi ke-2)*. BPFE Yogyakarta.
- Richards, J. C. (2015). *Key issues in language teaching*. Cambridge University Press.
- Rickinson, M., Dillon, J., Teamey, K., Morris, M., Choi, M. Y., Sanders, D., & Benefield, P. (2021). *A review of research on outdoor learning*. National Foundation for Educational Research and King's College London.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Suryadi, A., Rahmat, A., & Rusmana, N. (2021). Pengembangan bakat dan talenta peserta didik melalui program ekstrakurikuler berbasis outdoor learning di SMA Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 112–128.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa (Edisi revisi)*. Angkasa.
- UNESCO. (2020). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. International Commission on the Futures of Education.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35.

Yadav, A., Stephenson, C., & Hong, H. (2022).
Computational thinking for teacher
education. *Communications of the
ACM*, 60(4), 55–62.