

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki beragam kebudayaan, baik dalam berbagai macam etnis, agama, dan budaya di setiap wilayah dan provinsi yang berbeda. Kebudayaan di Indonesia juga sangat menghargai nilai – nilai kekeluargaan yang sangat kuat, sehingga seluruh anggota keluarga harus saling menghormati, menghargai dan mendukung budaya yang berbeda. Berdasarkan data dari *Worldometers* Negara Indonesia adalah Negara yang menempati peringkat ke-15 negara yang terbesar di dunia, yang memiliki 38 provinsi dan lebih dari 300 suku yang berbeda tersebar di seluruh wilayah kepulauan Indonesia. Dengan banyaknya suku yang beragam di Indonesia, maka Negara Indonesia disebut dengan Negara Multikultural terbesar di dunia.

Sumatera Utara merupakan provinsi yang juga terletak di Pulau Sumatera dengan nama ibukota Medan. Kota Medan salah satu kota yang ada di Sumatera Utara yang memiliki berbagai macam etnis seperti etnis Batak, Melayu dan Nias. 3 etnis besar tersebut yang menempati wilayah Sumatera Utara. Setiap etnis memiliki ciri khas masing-masing yang dapat membedakan etnis yang satu dengan etnis lainnya. Ciri-ciri tersebut dapat berupa ciri fisik, bahasa, adat istiadat dan bahkan kesenian dari setiap budaya. Beberapa suku yang mendominasi di Sumatera Utara antara lain, seperti :

1. Batak : Merupakan etnis yang terkenal di Sumatera Utara. Etnis ini juga dikelompokkan menjadi, etnis Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Mandailing dan juga Batak Angkola. Setiap kelompok etnis tersebut memiliki budaya, bahasa, adat istiadat serta kesenian yang berbeda dan unik.
2. Melayu : Suku ini juga cukup banyak mendiami Sumatera Utara, terutama suku ini biasanya bertempat tinggal di kawasan pesisir pantai. Suku ini juga memiliki kesenian dan keunikan tersendiri.
3. Nias : Merupakan suku yang mendiami salah satu pulau di Sumatera Utara, yaitu Pulau Nias. Suku ini terkenal dengan keunikan tarian perang dan rumah tradisional yang disebut dengan “Omo Hada”

Keunikan setiap suku tersebut di Sumatera Utara ini menjadikan Indonesia memiliki banyak keragaman adat istiadat yang bisa menarik perhatian banyak orang dari luar. Salah satu suku yang ada di Sumatera Utara ini yang dapat dilihat dan masih menjadi ke-khasan di Provinsi ini yang terkenal dengan nama Kota Medan, Yaitu suku Batak Toba. Suku Batak Toba adalah salah satu etnis dalam masyarakat Batak di Sumatera Utara yang memiliki banyak sekali keunikan, baik dalam bahasa, agama, adat istiadat, seni budaya, rumah adat, makanan tradisional, pakaian tradisional serta perlengkapan tradisional lainnya, salah satunya ialah Ulos.

Ulos adalah desain genetik dan memiliki nilai simbolis dan sosial yang tinggi yang telah diciptakan oleh kelompok masyarakat Batak Toba di Sumatera Utara. Proses pembuatan kain ulos hampir sama dengan pembuatan songket Palembang, karena keduanya menggunakan alat tenun dan tidak menggunakan mesin. Untuk sebagian besar, warna bahan dasar ulos didominasi oleh warna gelap, merah, kuning, dan putih dengan tambahan benang berwarna perak atau emas.

Pengenalan budaya Sumatera Utara melalui ulos dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) akan memberikan pemahaman mendalam tentang kekayaan budaya, sejarah, dan filosofi yang terkandung dalam setiap motif, corak, dan cara pembuatannya. Ulos mencerminkan sejarah, status sosial serta makna filosofis bagi masyarakat Batak. Memasukkan ulos sebagai bahan ajar BIPA memberikan pemahaman yang mendalam tentang keragaman budaya Indonesia, keterampilan bahasa, serta memberikan wawasan mendalam tentang identitas budaya daerah Sumatera Utara kepada para pelajar BIPA.

Kelangkaan sumber daya pengajaran, terutama yang melibatkan budaya Sumatera Utara untuk siswa BIPA yang mempelajari budaya Batak, menjadi pendorong utama untuk penelitian ini. Beberapa faktor, seperti kekurangan sumber daya, keterbatasan waktu, atau kekurangan tenaga pengajar yang dapat mengembangkan materi-materi tersebut, turut berkontribusi pada permasalahan ini. Terkadang, pengajaran fokus pada materi yang umum dan lebih menekankan ciri-ciri umum bahasa Indonesia daripada menggali lebih dalam tentang budaya Sumatera Utara. Selain itu, kurangnya minat atau pengetahuan tentang budaya Sumatera Utara dalam program BIPA juga menjadi faktor lainnya.

Dalam pengalaman pembelajaran yang terus berkembang, digunakanlah media seperti permainan ular tangga dan bangku loncatan. Istilah "media" di sini merujuk pada bentuk jamak dari kata "medium," yang berperan sebagai perantara komunikasi antara pengirim dan penerima

informasi. Karwono dan Mursalih (2017:19-20) menjelaskan bahwa pembelajaran, berasal dari kata "belajar" yang mendapat awalan "pem" dan akhiran "an," menunjukkan adanya komponen dari luar yang menjadi "perantara" untuk menciptakan pengalaman belajar. Pembelajaran diartikan sebagai setiap perantara yang bertujuan membantu seseorang memperoleh keterampilan tertentu. Umar menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodologi, dan strategi yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik, untuk memperlancar komunikasi dan kolaborasi dalam proses pelatihan di sekolah. Sentimen ini mendukung ide bahwa penggunaan media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan pembelajaran dengan strategi dan prosedur tertentu. Secara umum, penggunaan media dalam proses pembelajaran memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Dengan menggunakan permainan ular tangga yang menyelipkan unsur budaya Batak Toba, seperti Ulos, pengetahuan siswa BIPA tentang budaya lokal Sumatera Utara dapat ditingkatkan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Penjelasan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media peraga adalah karena berbagai model dan jenis ular tangga saat ini sudah ada dan telah menyebar luas ke ranah persekolahan. Permainan ular tangga memiliki dua keuntungan yaitu dapat membantu siswa BIPA menjadi lebih termotivasi, dan juga dapat membantu setiap tim bekerja sama untuk mengembangkan sikap dan keterampilan.

Permainan dapat dijelaskan sebagai suatu tantangan yang melibatkan interaksi antara pemain, di mana mereka harus mengikuti pedoman tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Sadiman, 2008). Menurut Sadiman (2008:76), setiap permainan memiliki empat unsur utama, yaitu keberadaan pemain, interaksi sosial di antara mereka, aturan main, dan tujuan yang jelas yang harus dicapai.

Menurut penjelasan dari Askalin (2013) dan Panjaitan (2017), ular tangga merupakan sebuah permainan yang populer di seluruh nusantara. Permainan ini melibatkan tiga perlengkapan utama, yakni dadu, bidak, dan papan permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan materi, bahan bantuan, dan tingkat kelas, sehingga pemain pengganti dapat tetap berpartisipasi dengan semangat, tanpa merasa lelah, dan menampilkan aspek menarik. Dalam permainan ini, setiap pemain pengganti memiliki kesempatan untuk mengocok dadu, yang berisi angka 1 hingga 6. Pada papan permainan, terdapat kotak-kotak kecil

yang berisi gambar ular dan tangga loncat. Setelah mengocok dadu, pemain pengganti diizinkan untuk melangkah sesuai dengan angka yang mereka dapatkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menemukan metode baru untuk menciptakan media yang menarik dan unik guna membantu pembelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memahami materi sesuai dengan konsep yang akan diajarkan. Penggunaan bermain sebagai bentuk pembelajaran dianggap sebagai salah satu opsi media yang akan diaplikasikan, dengan beragam model atau alat peraga yang dapat digunakan. Peningkatan inspirasi belajar siswa BIPA dapat dicapai dengan mengadopsi media berupa permainan. Selain meningkatkan motivasi belajar, pencapaian hasil pembelajaran juga dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media yang kreatif dan menarik secara visual. Permainan ular tangga dianggap sebagai pilihan media yang menarik dan penuh imajinasi untuk menggali pemahaman tentang budaya Indonesia.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dilihat dari latar belakang permasalahan di atas, maka identifikasi yang dapat diketahui mengenai permasalahan dalam tinjauan tersebut sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan pembelajaran BIPA yang bermuatan budaya Batak Toba Sumatera Utara
2. Pengenalan budaya Sumatera utara melalui permainan ular tangga kepada pemelajar BIPA

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Apakah permainan ular tangga mampu memperkenalkan budaya lokal Sumatera Utara kepada pemelajar BIPA?
2. Apakah permainan ular tangga bermuatan lokal Sumatera Utara dapat memotivasi dan melibatkan pemelajar BIPA aktif dalam pembelajaran?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berpedoman dengan latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian tersebut, yaitu :

1. Untuk melihat dan mengetahui apakah ada kesulitan dalam memperkenalkan Budaya Sumatera Utara yaitu Ulos Batak Toba kepada mahasiswa BIPA sebagai bahan ajar melalui Permainan Ular Tangga
2. Untuk melihat dan mengetahui motivasi dan tingkat partisipasi pemelajar BIPA dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar tersebut

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut, yaitu :

#### **A. Bagi Pemelajar BIPA**

Memberikan pengetahuan bagi pemelajar BIPA dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, yang juga dapat meningkatkan kemampuan pengenalan terhadap budaya lain dan menjadikan pembelajaran yang bervariasi kepada mereka, agar lebih mudah untuk dipahami dalam proses pembelajaran

#### **A. Bagi Tenaga Pendidik**

Menjadikan media pembelajaran sebagai salah satu media yang efektif untuk melengkapi proses pembelajaran terutama untuk pengenalan budaya lokal Batak Toba kepada pemelajar BIPA dari luar

#### **B. Bagi Peneliti**

Dapat mengembangkan kembali bahan ajar pembelajaran tersebut menggunakan metode yang lebih modern dan asik untuk pemelajar BIPA