

BAB 1

PENDAHULUAN

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Pulau Sumatera dengan Medan sebagai pusat pemerintahannya. Kota Medan dikenal memiliki keragaman etnis, seperti Batak Karo dan Batak Toba. Setiap etnis ini memiliki keunikan tersendiri, baik dari aspek penampilan fisik, bahasa, tradisi, maupun seni budaya.

Budaya merupakan hasil dari pemikiran manusia yang dapat berupa benda atau tindakan, yang perlu dilestarikan demi menjaga warisan sejarah bangsa. Menurut Koentjaraningrat (1985), budaya mencakup suatu gagasan, tindakan, dan seni manusia yang dipelajari dan diwariskan secara turun-temurun. Sementara itu, Brisling (1990) mendefinisikan budaya sebagai cita-cita, nilai, kategori, asumsi, dan aktivitas yang dimiliki bersama dalam masyarakat.

Sumatera Utara dihuni oleh sejumlah kelompok etnis utama, seperti Batak, Melayu, dan Nias. Suku Batak sendiri merupakan salah satu yang paling menonjol, dengan berbagai subsuku di antaranya Batak Toba, Batak Karo, Simalungun, Mandailing, dan Angkola. Menurut Tylor (1832–1972), budaya adalah sebuah sistem yang mencakup berbagai aspek, termasuk ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, tradisi, keterampilan, dan kebiasaan yang diwariskan dalam kehidupan bermasyarakat. Di Indonesia, budaya juga menunjukkan nilai-nilai kekeluargaan yang erat, di mana setiap anggota keluarga saling mendukung dan menghargai perbedaan budaya yang ada.

Penelitian ini fokus pada pengenalan dua etnis, yaitu Batak Toba dan Batak Karo. Batak Toba, Adat pernikahan menjadi salah satu budaya yang menonjol dalam kehidupan masyarakat Batak Toba. Sementara itu, Batak Karo memiliki tanah di wilayah Karo sangat subur, mendukung pertanian yang menjadi sumber pangan mereka. Makanan khas dari suku Karo adalah Cimpa. Keunikan budaya kedua etnis tersebut memperkaya keberagaman budaya Indonesia yang menjadi dayatarik banyak orang, termasuk penutur asing.

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah program yang dirancang khusus untuk mengajarkan Bahasa Indonesia kepada penutur asing. Program ini mencakup pengembangan keterampilan berbahasa, seperti berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan, yang didukung oleh bahan ajar, metode pembelajaran yang efektif, serta media berbasis audio-visual.

Standar pembelajaran BIPA terdiri dari tujuh tingkatan:

Berikut adalah versi yang lebih berbeda:

- BIPA 1: Menggunakan ungkapan dasar untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari secara praktis.
- BIPA 2: Mengungkapkan emosi, menggambarkan lingkungan, dan berinteraksi untuk aktivitas harian secara sederhana.
- BIPA 3: Berbagi pengalaman, menyampaikan harapan, tujuan, dan rencana dengan alasan yang ringkas.
- BIPA 4: Menguraikan pengamatan dan mengkomunikasikan ide secara lancar dan sistematis.
- BIPA 5: Membaca dan memahami teks panjang yang kompleks serta menyajikan pandangan tentang berbagai isu.
- BIPA 6: Menangkap makna tersembunyi dalam teks sulit dan mengkomunikasikan pemikiran dengan jelas.
- BIPA 7: Mendalami informasi dari berbagai bidang serta menyusun argumen yang logis dan

tepat.

Standar ini menjadi pedoman dalam menentukan kompetensi dasar dan materi pembelajaran BIPA. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah pengenalan budaya Sumatera Utara, seperti pakaian adat Batak Toba, dalam pembelajaran bahasa.

Pakaian adat Batak Toba, yang sering digunakan dalam upacara pernikahan, dibuat dari kain ulos, yaitu kain tenun tradisional khas masyarakat Batak. Menurut Koentjaraningrat dalam Syahfitri (2021), kain ulos merupakan simbol penghormatan dalam setiap upacara adat. Kain ini ditenun secara manual menggunakan alat tradisional dan menggunakan bahan seperti benang sutra berwarna putih, hitam, merah, emas, atau perak. Kain ulos bukan hanya dipakai pada upacara adat tetapi juga pada kehidupan sehari-hari masyarakat Batak. Keberadaan kain ini menjadi identitas penting budaya Sumatera Utara dan memperkuat daya tarik budaya Indonesia di mata internasional.

Pakaian adat yang digunakan pria yaitu :

1. Tali – tali adalah pakaian adat pria Batak, "tali-tali" merujuk pada ikat kepala yang merupakan bagian penting dari busana tradisional mereka.
2. Ampe – ampe (ande-hande) adalah konteks pakaian adat Batak, "ampe-ampe" untuk pria biasanya merujuk pada hiasan yang dikenakan di bagian dada atau bahu.
3. Singkot adalah pakaian adat pria Batak, "singkot" merujuk pada sejenis kain yang dikenakan sebagai bagian dari busana tradisional.

Pakaian adat yang digunakan Wanita :

1. Sortali adalah adat pernikahan Batak Toba, "sortali" mengacu pada jenis ikat kepala.
2. Hoba hoba (Ulos Sadum,Ulos Ragihotang) adalah yang merujuk pada kain penutup yang dikenakan di bagian bawah tubuh, mirip dengan rok atau sarung.
3. Haen (haeng) atau yang sering disebut "haenin" merujuk pada kain yang dikenakan sebagai penutup tubuh bagian atas.

Suku Karo ialah masyarakat petani karena didukung oleh faktor teknologi. Dari hasil pertanian tersebut maka suku Batak Karo memiliki beragam makanan khas, salah satunya yaitu Cimpa. Berikut adalah penjelasan lebih detail mengenai cimpa dengan daun singkut beserta bahan-bahannya:

Bahan-bahan Cimpa dengan Daun Singkut:

1. Beras Ketan: Digunakan sebagai bahan utama untuk adonan cimpa. Beras ketan direndam terlebih dahulu sebelum diolah.
2. Kelapa Parut: Kelapa parut segar digunakan untuk memberikan tekstur dan rasa gurih pada cimpa.
3. Gula Merah: Gula merah atau gula aren dicairkan untuk memberikan rasa manis.

4. Garam: Sedikit garam ditambahkan untuk menyeimbangkan rasa.
5. Air secukupnya.
6. Daun Singkut: Digunakan sebagai pembungkus adonan cimpa. Daun ini memberikan aroma khas dan unik pada cimpa saat dikukus.

Terbatasnya sumber daya pengajaran yang berfokus pada budaya Sumatera Utara, khususnya untuk siswa BIPA yang mempelajari budaya Batak, menjadi alasan utama dilakukannya penelitian ini. Beberapa hal yang turut memengaruhi masalah ini antara lain minimnya sumber daya, keterbatasan waktu, dan kurangnya tenaga pengajar yang mampu mengembangkan materi-materi budaya tersebut. Selain itu, pengajaran sering kali lebih berorientasi pada materi umum dan cenderung menekankan aspek bahasa Indonesia secara luas, tanpa memberikan perhatian mendalam pada budaya Sumatera Utara.

Seiring dengan perkembangan pengalaman pembelajaran, media seperti Kincir Angka digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen budaya Batak Toba dan Batak Karo, seperti pakaian adat dan makanan khas, permainan Kincir Angka dapat meningkatkan pengetahuan siswa BIPA mengenai budaya lokal Sumatera Utara dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengenalan Budaya Sumatera Utara melalui Permainan Kincir Angka pada Pemelajar BIPA.

Media pembelajaran meliputi semua alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan mengajar untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hamka (dalam Siti Barriroh dan Didin Syamsudin, 2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang bersifat fisik maupun nonfisik, yang berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media yang tepat, materi pelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, serta dapat menarik perhatian mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

Penelitian sebelumnya juga memaparkan bahwasannya media ini dibuat daribahan daur ulang, seperti yang dijelaskan oleh Jazariyah et al. (2021). Dalam penelitian ini, Kincir Angka digunakan sebagai media ajar untuk pemula BIPA. Tujuannya adalah melatih daya ingat siswa melalui pencocokan gambar berdasarkan kategori yang diberikan. Kategori ini bersifat faktual, mengacu pada hal-hal konkret yang dapat diamati, seperti dijelaskan oleh Muliastuti (dalam Lubna, S., 2018). Karena bersifat sederhana, permainan ini membantu siswa mengingat informasi spesifik yang berkaitan dengan budaya Sumatera Utara.

Tahapan permainan Kincir Angka pada siswa BIPA pemula adalah sebagai berikut:

1. Pemain menjawab pertanyaan dengan mencocokkan gambar pada tabel yang telah disediakan.
2. Pemain memutar Kincir Angka dengan jari pada tepi kincir.
3. Setelah berhenti berputar, angka yang muncul diamati oleh pemain.
4. Pemain mencocokkan angka tersebut dengan gambar dan kata pada tabel.
5. Permainan dilanjutkan dengan memutar kincir kembali dan mencocokkan angka yang muncul.
6. Permainan berakhir ketika semua gambar telah dicocokkan dengan benar.
7. Melalui tahapan ini, siswa diharapkan dapat memahami budaya lokal dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kelangkaan sumber daya pengajaran, terutama yang berkaitan dengan budaya Sumatera Utara untuk pemelajar BIPA yang mempelajari budaya Batak, menjadi masalah utama. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini antara lain terbatasnya sumber daya, waktu yang terbatas, serta kekurangan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan materi-materi tersebut. Seringkali, pengajaran lebih fokus pada materi umum dan hanya menekankan aspek dasar bahasa Indonesia, tanpa menggali lebih dalam mengenai kebudayaan lokal.
2. Kurangnya minat atau pengetahuan mengenai budaya Sumatera Utara dalam program BIPA juga berkontribusi sebagai faktor lain yang menghambat pengenalan budaya ini kepada peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu: Penggunaan permainan Kincir Angka dalam Keterbatasan penggunaan Media Ajar kepada pembelajar BIPA.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana kebermanfaatan budaya Sumatera Utara khususnya Batak Toba dan Batak Karo pada pemelajar BIPA memalui Permainan Kincir Angka?

1.5 Tujuan Penelitian

Pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, bertujuan untuk membantu pemelajar asing mencapai tujuan utama, yaitu mampu berkomunikasi dengan lancar dan benar menggunakan bahasa Indonesia. Oleh karenanya, Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengenalkan kebudayaan Sumatera Utara khususnya Batak Toba dan Batak Karo melalui Permainan Kincir Angka.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan pemelajar BIPA tentang kebudayaan yang ada di Indonesia khususnya Budaya Sumatera Utara yaitu Budaya Batak Toba dan Batak Karo melalui Permainan Kincir Angka.

2. Manfaat Praktis

Meningkatkan pemahaman pemelajar BIPA secara interakif melalui permainan edukatif serta mendorong pengenalan budaya Indonesia kepada pemelajar asing secara menarik dan menyenangkan.

3. Manfaat Pengajar

Dengan penelitian ini bisa memperlibatkan Gambaran gaya belajar pemelajar BIPA didalam kelas, dengan gaya belajar yang lebih menarik yaitu melalui Permainan Kincir Angka.

4. Bagi Pembelajar BIPA

Pemelajar BIPA dapat lebih mudah menemukan cara untuk meningkatkan gaya belajar individu mereka melalui Permainan Kincir Angka.

5. Bagi Instansi Pendidikan

Penelitian ini dapat membantu Instansi Pendidikan dalam meningkatkan media ajar untuk membantu instansi pendidikan sebagai acuan pengajar dalam melakukan proses pembelajaran BIPA dengan berbagai macam media ajar misalnya Kincir Angka.

6. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan, melalui penelitian ini peneliti dapat memperdalam pengalaman pemahaman tentang pengenalan budaya Sumatera Utara dalam penggunaan Permainan Kincir Angka sebagai media ajar bagi pemelajar BIPA.