

Analysis of the Use of Toba Batak Traditional Games as BIPA Learning Media

Citra Riskya Simanjuntak¹, Najwa Sabrina Putri², Intan Sri Devi Sitorus³, Natasya Banawati⁴, Joy Firdaus Silalahi⁵, Safinatul Hasanah Harahap⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: ciky.smjk30@gmail.com; najwasabrinap@gmail.com; intansrisitorus@gmail.com; natasyabanawatiii@gmail.com; joysilalahi30@gmail.com; finahrp@gmail.com

ABSTRAK

Media tidak hanya sekedar alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Banyak media pembelajaran yang disediakan dapat diterapkan oleh para pendidik, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional Batak Toba. Oleh karena itu, penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan permainan tradisional Batak Toba Sebagai media pembelajaran BIPA. Masalah dalam penelitian ini adalah jenis permainan yang terdapat pada masyarakat Batak Toba, bagaimana pemanfaatan permainan dalam masyarakat Batak Toba dan jenis permainan masyarakat Batak Toba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat dari permainan tradisional Batak Toba serta jenis permainan dalam permainan tradisional pada Batak Toba. Metode yang digunakan dalam menganalisis masalah penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun jenis permainan tradisional Batak Toba yaitu, Mardideng, Pocak Piring, Marsigala, Marroda (petak umpet), dan Marsitukkel (engrang). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Batak Toba dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk pengajaran BIPA. Manfaat yang ditemukan dari permainan dari masyarakat Batak Toba ini yaitu meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman materi, serta pembelajaran yang interaktif.

Keyword: Media Pembelajaran; Permainan Tradisional; BIPA

ABSTRACT

Media is not only a tool to convey material, but also a means that facilitates a more interactive and interesting learning process. Many learning media provided can be applied by educators, one of which is learning media based on traditional Batak Toba games. Therefore, this study discusses the use of traditional Batak Toba games as a BIPA learning medium. The problem in this study is the type of game found in the Batak Toba community, how to use games in the Batak Toba community and the types of games of the Batak Toba community. This study aims to find out the benefits of the traditional game of Batak Toba as well as the types of games in traditional games in Batak Toba. The method used in analyzing this research problem is a qualitative method with a descriptive approach. The types of traditional Toba Batak games are, Mardideng, Pocak Piring, Marsigala, Marroda (hide and seek), and Marsitukkel (engrang). Based on the research conducted, it can be concluded that the traditional Batak Toba game can be used as a learning medium for BIPA teaching. The benefits found from the game from the Batak Toba community are increasing learning motivation, increasing understanding of the material, and interactive learning.

Keyword: Learning Media; Traditional Games; BIPA

Corresponding Author:

Citra Riskya Simanjuntak,
Universitas Negeri Medan,
Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan,
Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221, Indonesia
Email: ciky.smjk30@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) telah menjadi salah satu program yang mendapatkan perhatian serius dalam beberapa tahun terakhir. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya serta mengajarkan Bahasa Indonesia kepada penutur asing sehingga mereka mampu berkomunikasi dengan baik dalam konteks kebudayaan Indonesia. Namun terdapat tantangan dalam proses pembelajaran BIPA, salah satu tantangan tersebut terletak pada bagaimana materi yang disampaikan dapat menarik minat belajar peserta dan mempermudah pemahaman mereka terhadap budaya yang diperkenalkan. Maka dari itu, pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta dan efektivitas proses belajar mengajar.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA berdasarkan permasalahan tersebut, aktivitas belajar perlu dirancang sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan berjalan dengan baik. Keberhasilan dalam proses belajar terlihat dari sejauh mana pemahaman konsep dan prestasi belajar pemelajar BIPA. Pemahaman konsep yang lebih baik biasanya menghasilkan prestasi yang lebih tinggi. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan dalam menggunakan model, metode dan media pembelajaran.

Menurut Yami (2018), media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Media tidak hanya sekedar alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan media, pendidik dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih bervariasi dan kreatif, sehingga pemelajar BIPA dapat memahami materi dengan lebih baik. Lebih lanjut, media pembelajaran juga memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih baik antara pendidik dan pemelajar BIPA. Interaksi yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar pembelajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Irwan et al. (2019) mengemukakan bahwa salah satu media pembelajaran yang menarik adalah permainan, karena sifatnya yang interaktif dan mampu mendorong kerjasama serta komunikasi antar pemelajar BIPA. Permainan memiliki karakteristik yang dapat meningkatkan motivasi belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges), dan keingintahuan (curiosity). Banyak media pembelajaran yang disediakan dapat diterapkan oleh para pendidik, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional Batak Toba.

Permainan tradisional Batak Toba, Mardideng, Pocak Piring, Marsigala, Marroda (petak umpet), dan Marsitukkel (engrang) memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran BIPA. Melalui permainan ini, pemelajar tidak hanya belajar bahasa Indonesia, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mempermudah proses pembelajaran bahasa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan permainan tradisional Batak Toba sebagai media pembelajaran BIPA.

2. LITERATURE REVIEW

A. Pembelajaran Berbasis Permainan

Pengembangan pembelajaran berbasis permainan bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulasi emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010).

Menurut Azan dan Wong (2008) dalam Novita. Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran Berbasis game yang melibatkan dan melibatkan pengguna untuk mencapai suatu tujuan untuk akhir tertentu, misalnya untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Dengan pembelajaran yang dikemas melalui permainan anak akan lebih tertarik dan menyenangkan sehingga materi atau topik yang dipelajari mudah diingat.

Permainan mempunyai kekuatan untuk melibatkan pelajar, memberikan pengalaman interaktif, dan mendorong partisipasi aktif. Permainan pada dasarnya menarik dan membawa kegembiraan dan antusiasme dalam pembelajaran bahasa. Ketika pelajar tenggelam dalam permainan, mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi tantangan, dan meningkatkan keterampilan mereka. Motivasi dan antusiasme ini berkontribusi pada pengalaman belajar bahasa yang lebih efektif. Selain itu, permainan dapat memberikan umpan balik instan, memungkinkan pelajar memantau kemajuan mereka dan menyesuaikan penggunaan bahasa mereka. Umpan balik dalam game dapat berupa skor, hadiah, atau petunjuk dalam game. Umpan balik yang tepat waktu ini membantu pelajar menilai diri sendiri dan memperbaiki kesalahan, sehingga menghasilkan pembelajaran bahasa yang lebih efektif (word academy: 2021).

Maka dari itu, penggunaan pembelajaran berbasis permainan cocok diterapkan kepada Pemelajar BIPA karena dapat membuat pembelajaran semakin menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar Pemelajar BIPA.

Berikut beberapa manfaat utama pembelajaran berbasis permainan:

i. Perkembangan Kognitif

Pembelajaran berbasis permainan dapat menstimulasi berbagai keterampilan kognitif, antara lain kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, dan berani mengambil keputusan. Melalui permainan imajinatif, anak-anak terlibat dalam skenario yang kompleks, membuat keputusan, mengeksplorasi berbagai solusi, dan mendorong pertumbuhan kognitif dan kemampuan beradaptasi.

ii. Perkembangan Sosial dan Emosi

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi ide, berkolaborasi, dan berani mengembangkan empati. Membantu memahami emosi, memecahkan masalah, dan membangun keterampilan komunikasi. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, anak-anak belajar kesadaran diri, pengaturan emosi, dan kemampuan untuk membentuk hubungan yang positif.

iii. Keterampilan Bahasa dan Membaca

Pembelajaran menyenangkan menggunakan bahasa dan bercerita untuk mendorong perkembangan bahasa anak-anak, memperluas kosakata mereka, dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. Anak-anak berpartisipasi dalam percakapan, terlibat dalam penceritaan dramatis yang imajinatif, dan melatih keterampilan membaca dan menulis melalui permainan.

iv. Perkembangan Fisik

Pembelajaran berbasis bermain seringkali melibatkan aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak seperti berlari, melompat, dan memanjat, serta keseimbangan, koordinasi, dan pengendalian tubuh. Anda juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus melalui permainan puzzle, balok, gambar, dan mainan manipulatif lainnya.

v. Kreativitas dan Imajinasi

Pembelajaran berbasis permainan mendorong pemikiran imajinatif, memungkinkan anak-anak membuat dan mengeksplorasi skenario fiksi, bereksperimen dengan ide, dan mengekspresikan diri secara bebas. Mempromosikan kreativitas, orisinalitas, dan keterampilan berpikir untuk pemecahan masalah dan inovasi.

vi. Motivasi dan Keterlibatan

Bermain itu menyenangkan dan membuat belajar menjadi menyenangkan dan memotivasi anak. Hal ini meningkatkan keingintahuan alami siswa, antusiasme, dan keinginan untuk menemukan, meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

vii. Pemahaman Budaya dan Sosial

Melalui permainan peran dan skenario fantasi, anak-anak memperoleh wawasan tentang berbagai pekerjaan, tradisi, dan dinamika sosial, meningkatkan toleransi terhadap keberagaman.

viii. Ketahanan dan Adaptasi

Dengan menghadapi tantangan dan menemukan solusi, anak-anak meningkatkan ketahanan, ketekunan dan kemampuan beradaptasi. Mereka belajar mengatasi hambatan, menghadapi kemunduran, dan mengadaptasi strategi dengan mengembangkan kekuatan dan pola pikir berkembang.

ix. Perkembangan Otak

Penelitian menunjukkan bahwa belajar melalui bermain mengaktifkan beberapa area otak, termasuk memori, perhatian, dan pemecahan masalah. Stimulasi ini mendukung pembentukan koneksi saraf dan meningkatkan perkembangan otak secara keseluruhan.

x. Manfaat Pendidikan Jangka Panjang

Pembelajaran berbasis permainan memberikan landasan yang kuat untuk keberhasilan akademis selanjutnya. Keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui bermain, seperti rasa ingin tahu, kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi, dapat ditransfer ke lingkungan pendidikan formal dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

B. Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing

Menurut Y. Al-Imron (2022) BIPA (Bahasa Indonesia bagi penutur Asing) adalah istilah yang digunakan dalam program pembelajaran bahasa Indonesia khusus untuk orang asing. Dalam hal ini, orang yang berbicara dalam bahasa selain bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa Melayu disebut penutur asing. Misalnya, orang yang berbicara bahasa Inggris, Perancis, Jerman, Jepang, dan Arab disebut penutur Asing. Sedangkan menurut Suyitno (2018: 1) BIPA merupakan salah satu ragam bahasa Indonesia yang dirancang khusus untuk pelajar asing dengan substansi dan isi materi pembelajarannya adalah wawasan bahasa dan budaya Indonesia. Substansi dan isi materi tersebut kemudian diorganisasikan sesuai kebutuhan dan tugas-tugas dalam pembelajaran BIPA. Kemendikbud (2018) melalui lamanya telah membagi pelajar BIPA menjadi tiga tingkatan yaitu, tingkat pemula (A1 dan A2), tingkat madya (B1 dan B2), serta tingkat lanjut (C1 dan C2).

Tujuan utama pembelajaran BIPA adalah membantu warga asing untuk memperoleh keterampilan komunikasi. Kompetensi linguistik saja tidak cukup karena mempelajari bahasa asing berarti mempelajari masyarakat dan budayanya, oleh karena itu sebagai pembelajar tidak boleh memisahkan bahasa dari budaya

yang menjadi satu kesatuannya (Zamzamy, 2021). Bahasa dan budaya merupakan kesatuan yang berkesinambungan.. Bahasa mencerminkan cara berpikir, nilai, norma, serta struktur sosial dari suatu budaya. Dalam konteks pembelajaran BIPA, memahami budaya Indonesia adalah kunci untuk menguasai bahasa Indonesia dengan baik. Ini termasuk pemahaman tentang norma sosial, adat istiadat, nilai-nilai budaya, serta cara berkomunikasi yang sesuai dalam berbagai situasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan kepada penutur asli Indonesia tidak sama dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan kepada penutur asing. Dalam pembelajaran BIPA banyak aspek yang harus diperhatikan, baik secara internal maupun eksternal. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asli Indonesia lebih diarahkan pada penanaman nasionalisme. Kusmiatun, (2016) berpendapat bahwa pembelajar asli Indonesia (pribumi) telah mengenal bahasa Indonesia secara praktis namun harus menguasainya juga sebagai bentuk keilmuan (teoritis). Sementara itu, BIPA mengacu pada aspek keberfungsian.

C. Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran BIPA

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad (2006:3) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Permainan tradisional Batak Toba dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran BIPA dengan berbagai cara, antara lain: Permainan tebak kata: Peserta didik diminta untuk menebak kata-kata dalam bahasa Indonesia berdasarkan petunjuk yang diberikan. Permainan peran: Peserta didik diminta untuk memerankan situasi tertentu dalam bahasa Indonesia. Permainan cerita: Peserta didik diminta untuk menceritakan sebuah cerita dalam bahasa Indonesia. Permainan lagu: Peserta didik diminta untuk menyanyikan lagu-lagu dalam bahasa Indonesia.

Strategi pembelajaran berbasis permainan juga mendorong pembelajaran aktif dan berpikir kritis. Banyak permainan bagi pelajar BIPA yang mengharuskan pelajar berpikir strategis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Proses kognitif ini merangsang kemampuan analisis pelajar dan mendorong mereka berpikir dalam bahasa yang dipelajari. Permainan seringkali memberikan tantangan yang memerlukan pengetahuan bahasa dan keterampilan memecahkan masalah, memperkuat keterampilan bahasa dengan cara yang menarik dan dinamis.

D. Permainan Tradisional Suku Batak Toba

Permainan tradisional merupakan warisan leluhur yang mudah untuk dilakukan. Permainan tradisional saat ini sudah jarang ditemukan karena sudah tergantikan dengan permainan modern. Permainan tradisional banyak manfaatnya untuk menstimulasi perkembangan anak. Misalnya permainan tradisional pada suku Batak seperti Mardideng, Pocak Piring, Marsigala, Marroda (petak umpet), dan Marsitukkel (engrang). Sebagian besar permainan tersebut juga terdapat di daerah lain dengan sebutan yang berbeda.

Permainan tradisional memiliki fungsi rekreatif, kompetitif, dan edukatif. Permainan tradisional dapat bersifat rekreatif yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif (untuk bertanding) memiliki aturan tertentu (terorganisir) sebagai kriteria pemenang, dan mempunyai kriteria untuk menentukan pemenang. Permainan tradisional yang bersifat edukatif, mengandung unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kemampuan yang nantinya dapat diimplementasikan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

3. RESEARCH METHOD

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Analisis Pemanfaatan Permainan Tradisional Batak Toba Sebagai Media Pembelajaran BIPA adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini digunakan berdasarkan pada keadaan yang sebenarnya, dalam (Sugiyono, 2017). Metode ini dipilih untuk menggambarkan dan menganalisis bagaimana permainan tradisional Batak Toba dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran BIPA. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana permainan tradisional Batak Toba dimainkan, bagaimana Bahasa Indonesia digunakan dalam permainan, dan bagaimana permainan tersebut membantu pembelajar BIPA belajar bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian, seperti peserta didik BIPA, guru BIPA, tokoh masyarakat Batak Toba, dan pakar permainan tradisional Batak Toba. Dokumentasi dilakukan untuk

mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan permainan tradisional Batak Toba, seperti buku panduan permainan, hasil penelitian sebelumnya, dan artikel-artikel di media massa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi, panduan wawancara, dan format dokumentasi. Peneliti akan mengikuti etika penelitian dengan cara mendapatkan izin dari komunitas Batak Toba, menjaga kerahasiaan identitas para informan, dan memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan cara yang tidak merugikan para informan.

4. RESULTS AND DISCUSSION

A. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Batak Toba memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran BIPA. Permainan dalam tradisional dalam suku Batak Toba ini dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia, dan meningkatkan pengetahuan budaya.

i. Meningkatkan motivasi belajar

Permainan tradisional Batak Toba dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik BIPA karena bersifat menyenangkan dan menarik. Selain itu keberagaman serta aktivitas sosial di dalam permainan juga menambah kesan kebersamaan diantara sesama pemelajar BIPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik BIPA terlihat antusias dan senang saat bermain permainan tradisional Batak Toba. Mereka juga merasa tertantang dan ingin menyelesaikan permainan dengan baik.

ii. Meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia

Permainan tradisional Batak Toba dapat membantu peserta didik BIPA meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mereka dalam berbagai aspek, seperti kosakata, tata bahasa, dan pragmatik. Bukan tanpa sebab, ada banyak kalimat-kalimat perintah atau kalimat tanya dalam bahasa Indonesia yang sering muncul ketika para mahasiswa BIPA sedang melangsungkan permainan. Hal inilah yang memicu mereka untuk mau berbicara dan bertanya mengenai suatu hal yang kadang tidak mereka mengerti dalam menjalankan sebuah permainan. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik BIPA merasa bahwa mereka belajar banyak bahasa Indonesia baru saat bermain permainan tradisional Batak Toba. Mereka juga merasa lebih percaya diri untuk menggunakan bahasa Indonesia dalam situasi yang berbeda dan juga dengan lingkungan yang mungkin berbeda dari biasanya.

iii. Meningkatkan pengetahuan budaya

Permainan tradisional Batak Toba sudah pasti erat dengan budaya yang melekat pada aktivitas, sosial, sosial, dan bahasa dalam permainan. Permainan tradisional Batak Toba dapat membantu peserta didik BIPA mempelajari budaya Batak Toba. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik BIPA mempelajari berbagai aspek budaya Batak Toba melalui permainan, seperti nilai-nilai budaya, adat istiadat, dan bahasa Batak Toba.

B. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Batak Toba merupakan media pembelajaran BIPA yang efektif. Permainan ini dapat membantu pemelajar BIPA belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Permainan tradisional Batak Toba juga dapat membantu pemelajar BIPA mempelajari budaya Batak Toba.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Menurut Cendana & Suryana (2022) bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang. Kemudian menurut Azlan, Ismail, Fauzi, & Talib (2021) bahwa permainan tradisional dapat menjadi cara praktis untuk meningkatkan aktivitas fisik. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya permainan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan kognitif, dan meningkatkan keterampilan sosial dengan menjadikannya sebagai media dalam pembelajaran.

Permainan tradisional Batak Toba memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran BIPA. Keunggulan tersebut antara lain: (1) Bersifat menyenangkan dan menarik, artinya harus bersifat menyenangkan dan menarik bagi pemelajar BIPA, hal ini dapat membuat pemelajar BIPA lebih termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia melalui permainan, (2) Memiliki nilai budaya, perlu diketahui bahwa permainan tradisional Batak Toba memiliki nilai budaya yang kuat, sehingga membuat pemelajar BIPA tidak hanya belajar bahasa Indonesia tetapi juga mempelajari budaya Batak Toba, dan (3) Mudah diakses, penerapan permainan sebagai media pembelajaran tentunya harus efektif serta dapat diakses, agar permainan ini tidak memerlukan alat atau bahan yang mahal. Permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengajaran BIPA, antara lain sebagai berikut:

i. Mardideng

Mardideng adalah salah satu dari permainan tradisional di daerah Batak Toba yg keberadaannya sudah ada dan dimainkan sejak dahulu. Namun, pada zaman sekarang sudah sangat jarang orang memainkannya kembali perkembangan zaman yang sudah pesat. Permainan ini dapat dimainkan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga remaja di desa. Permainan ini dibuat dengan membuat garis berbentuk kotak di tanah dengan jumlah 8 kotak. Berikut tahapan permainannya:

- 1) Pada permainan ini, pemain akan menyiapkan 1 buah batu yang akan digunakan sebagai kunci permainan untuk dilempar ke dalam kotak.
- 2) Batu yang telah dipersiapkan, akan dilempar ke kotak pertama hingga kotak akhir secara berurutan.
- 3) Batu yang telah dilemparkan ke dalam kotak tidak akan bisa dipijak oleh pemain.
- 4) Permainan ini mengharuskan pemain melompat kedalam kotak sesuai dengan ketukan pada irama musik.
- 5) Pemain harus bisa melewati semua kotak hingga kotak kedelapan, lalu kemudian kembali ke kotak pertama dan mengambil batu yang telah dilemparkan.
- 6) Pemain yang sudah berhasil melewati semua kotak hingga lemparan kedelapan akan memiliki sebuah kotak kepemilikan dengan cara menandai kotak yang dia inginkan, sehingga hanya dia yang dapat memijak kotak tersebut. Begitu seterusnya akan berulang-ulang hingga menemukan pemenang.

ii. Pocak Piring

Salah satu permainan populer di kalangan penduduk desa yang masih dimainkan hingga saat ini adalah pocak piring. Permainan pocak piring ini bukan berarti harus memainkan piring sampai hancur, namun permainan ini sering kali tidak menggunakan peralatan piring. Sebaliknya, mereka menggunakan mekanisme permainan yang dirancang untuk memecahkan sebuah susunan yang terbuat dari beberapa barang, seperti botol kaleng bekas atau lainnya yang dapat disusun secara menjulang, lalu kemudian disusun kembali. Berikut tahapan permainannya:

- 1) Permainan ini dilakukan di halaman rumah atau di sebuah lapangan luas sebagai tempat permainan.
- 2) Permainan ini dilakukan dengan jumlah anggota 1 tim yaitu sebanyak 4 orang.
- 3) Lalu permainan akan dimainkan oleh dua tim yaitu tim A dan tim B.
- 4) sebuah kotak-kotak yang disusun berjumlah 9 buah kotak.
- 5) Kemudian menyusun sebanyak 9 buah batu dengan besaran 1 kepalan tangan dan 1 buah bola yang akan digunakan dalam permainan.
- 6) Dalam ronde pertama, 9 buah batu yang telah dikumpulkan, lalu akan disusun dalam sebuah kotak.
- 7) Salah seorang dari masing-masing tim akan melakukan suit untuk memilih tim mana yang akan maju terlebih dahulu untuk bermain.
- 8) Jika dari tim A yang menang, maka tim akan menjadi penjaga dan begitu juga sebaliknya.
- 9) Tim yang menang suit akan melakukan lemparan untuk mengenai batu-batu yang disusun dan memiliki kesempatan untuk melempar sampai kena masing-masing 1 kesempatan per-anggota. Jika susunan batu sudah hancur terkena lemparan bola, maka tim yang menghancurkan harus berlari dan berusaha untuk menyusun kembali batu yang telah hancur. Sementara itu, tim penjaga akan berusaha melempar bola ke tubuh tim lawan, agar tim lawan tidak dapat menyusun kembali batu tersebut.
- 10) Jika tim lawan berhasil menyusun kembali batu yang telah hancur, maka tim lawan akan mendapat poin, dan jika mereka kalah, maka tim penjaga akan menggantikan mereka sebagai pelempar. Begitulah seterusnya permainan akan bergulir.

iii. Marsigala

Margala merupakan salah satu jenis permainan yang populer dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini populer dimainkan oleh anak-anak di sekitar wilayah Toba. Permainan juga ini juga dapat digolongkan sebagai salah satu olahraga tradisional. Permainan ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu olahraga, karena banyak manfaat yang diterima ketika melakukan kegiatan permainan ini. Permainan ini berfokus pada kerja tim, kerja kaki, kecepatan dan intuisi untuk menyusun strategi mengalahkan lawan. Berikut tahapan permainannya:

- 1) Permainan umumnya dilakukan di halaman rumah atau sebuah lapangan luas yang cukup untuk berlari.
- 2) Biasanya akan dibuat sebuah penggambaran dengan menggunakan garis. Bentuknya berjumlah 4 kotak, lalu kemudian kotak itulah yang akan dijadikan menjadi arena permainan Marsigala. Cara bermain permainan ini adalah: Masing-masing tim lawan akan menjaga di garis yg telah di garis membentuk kotak. Kemudian, pihak dari lawan akan berusaha untuk memasuki atau melewati kotak atau garis yang telah dijaga oleh para pemain lawan. Setelah itu pihak lawan akan berusaha melewati dengan cara berlari-larian dan tidak boleh sampai ada badan lawan tersentuh oleh orang yang menjaga garis, apabila salah satu orang lawan yang badannya tersenggol atau terkena oleh tim yang sedang menjaga, maka artinya lawan tersebut dinyatakan kalah dan permainan akan digantikan oleh pihak

yang sedang bertugas menjaga. Namun jika pihak dari lawan lolos dari penjagaan pihak bertahan, maka lawan akan mendapat tambahan poin dan posisinya akan sama seperti di awal untuk melanjutkan permainan berikutnya.

iv. Marroda (Petak Umpet)

Permainan tradisional yang pertama ini mungkin terkesan kurang begitu menarik bagi masyarakat Indonesia, namun di daerah Batak permainan ini sangat digemari baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Permainan yang sering dimainkan dengan jumlah pemain yang sangat banyak. Permainan Marroda (petak umpet) biasanya berfokus pada satu orang yang menjadi home base (titik fokus utama) permainan tersebut, selebihnya orang-orang akan bersembunyi. Kemudian orang yang menjadi titik fokus utama akan mencari lokasi tempat bersembunyi orang-orang tersebut. Apabila titik fokus utama menemukan salah satu orang yang telah bersembunyi tersebut, maka orang tersebut akan menjadi pengganti orang titik fokus utama.

v. Marsitukkel (Engrang)

Marsitukkel adalah salah satu permainan tradisional dari suku Batak Toba di Sumatera Utara. Permainan ini mirip dengan permainan engrang yang dikenal di Jawa. Marsitukkel menggunakan bahan-bahan sederhana, seperti bambu, untuk membuat alat bermain yang digunakan oleh pemain untuk berjalan atau berlari dengan bantuan tongkat panjang yang dipegang dan diinjak.

Pemain berjalan dengan cara menginjak pijakan tersebut dan memegang bagian atas bambu untuk menjaga keseimbangan. Marsitukkel, yang juga dikenal sebagai olahraga tradisional Engrang, melibatkan keterampilan dan keseimbangan tubuh. Tinggi bambu yang digunakan biasanya sekitar 150 cm, namun dapat bervariasi tergantung pada usia dan kemampuan pemain. Permainan Marsitukkel tidak hanya menghibur tetapi juga bermanfaat untuk melatih keseimbangan dan kekuatan kaki pemainnya. Di berbagai daerah di Indonesia, Marsitukkel atau Engrang memiliki sebutan dan variasi yang berbeda, namun prinsip dasarnya tetap sama.

Keefektivitasan Pembelajaran Menggunakan Permainan Budaya Tradisional Batak Toba

Pengenalan budaya tradisional bagi pemelajar asing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki peran yang sangat penting. Berikut adalah beberapa alasan dan metode pengenalan budaya menggunakan permainan tradisional Batak Toba dalam meningkatkan keefektivitasan pembelajaran BIPA, yaitu: (1) Mempermudah Pengertian Cara Berkomunikasi: Pengenalan budaya lokal membantu pemelajar asing memahami konteks komunikasi sehari-hari di Indonesia, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi secara efektif dengan masyarakat lokal. (2) Menghindari Kesalahpahaman Budaya: Pemahaman budaya menghindarkan pemelajar asing dari kesalahpahaman dan ketidaknyamanan yang bisa timbul akibat perbedaan norma dan nilai budaya. (3) Pengenalan Kehidupan Sehari-Hari: Materi ajar yang melibatkan pengenalan cara hidup dalam keluarga, cara berteman, dan sopan santun dalam masyarakat Indonesia membantu pemelajar asing menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial baru mereka. (4) Pendekatan Holistik dalam Pembelajaran: Pembelajaran BIPA tidak hanya fokus pada tata bahasa dan kosa kata, tetapi juga melibatkan pemahaman budaya sebagai bagian dari pendekatan holistik, yang dapat membuat pembelajaran lebih menyeluruh dan bermakna. (5) Efektivitas Pengenalan Budaya: Mengajarkan budaya Batak Toba melalui pengenalan langsung dengan praktik dan interaksi nyata dianggap sebagai cara yang efektif untuk membantu pemelajar asing memahami dan mengapresiasi keragaman budaya Indonesia.

5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Batak Toba dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran BIPA yang efektif. Dijelaskan bahwa manfaat dari permainan tradisional Batak Toba ini mampu meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman materi, pembelajaran yang interaktif. Permainan ini juga dapat membantu pemelajar BIPA untuk belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Adapun permainan tradisional Batak Toba itu yaitu Mardideng, Pocak Piring, Marsigala, Marroda (Petak Umpet), dan Marsitukkel (Engrang).

Pengenalan budaya tradisional bagi pemelajar asing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki peran yang sangat penting dengan alasan mempermudah pengertian cara berkomunikasi, menghindari kesalahpahaman budaya, pengenalan kehidupan sehari-hari, pendekatan holistik dalam pembelajaran, dan efektivitas pengenalan budaya.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini merekomendasikan beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya, antara lain: (1) dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas permainan tradisional Batak Toba untuk pembelajaran BIPA pada tingkat kemahiran yang berbeda, (2) mampu mengembangkan modul pembelajaran BIPA yang berbasis permainan tradisional Batak Toba, dan (3) dapat melatih guru BIPA tentang bagaimana menggunakan permainan

tradisional Batak Toba sebagai media pembelajaran BIPA. Penelitian juga merekomendasikan kepada para pemangku kepentingan di bidang pendidikan BIPA untuk mendorong penggunaan permainan tradisional Batak Toba sebagai media pembelajaran BIPA, mengembangkan program pelatihan bagi guru BIPA tentang bagaimana menggunakan permainan tradisional Batak Toba sebagai media pembelajaran BIPA, dan melakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan permainan tradisional lainnya sebagai media pembelajaran BIPA.

REFERENCES

- Al-Imron, Y., dkk. (2022). BAB II Kajian Pustaka. *Umpo Repository*. <http://repository.umpo.ac.id/>
- Ari, Kusmiatun. (2016). *Mengenal BIPA dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K Media.
- Azlan, A., Ismail, N., Fauzi, N. F. M., & Talib, R. A. (2021). Playing traditional games vs. Free-play during physical education lesson to improve physical activity: A comparison study. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(3), 178–187. <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0306>
- By Indonesia. (2023). *Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Belajar Bahasa*. Pendidikan Indonesia. <https://pendidikanindonesia-fib.ub.ac.id/?p=2169&lang=id>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal pendidikan*. 8 (1): 95-104.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). *Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)*.
- Maulidina, M.A. dkk. (2013). Pengembangan game Based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal elektronik universitas Negeri Malang, (Nomor Terbitan)*.
- Muharam, T.D. (2024). *Penerapan Game based learning dalam pembelajaran bipa siswa di Eakkapapsasana Wich Islamic School Thailand*. Unisma Malang.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw Hill.
- Simamora, Y., & Sibarani, R. (2022). Tradisi Permainan Rakyat pada Etnik Batak Toba: Kajian Kearifan Lokal. *Journal of Language Development and Linguistics (JLDL)*. 1 (2): 71-86.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Susanti, E. (2019). BAB II Kajian teoretik. *Repository ump*.
- Suyitno, I., dkk. (2018). *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA Acuan Dasar Pengembangan Literasi Komunikatif BIPA*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Utami, N.R. & Farida Kurniawati. (2022). Keterlibatan orang tua dalam mengembangkan minat membaca anak usia prasekolah. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*. Depok.
- Wijayanti, SP. (n.d.). *Pengembangan Media Buku Budaya dalam Pembelajaran Wawasan Budaya Indonesia Pelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Unesa*. e-Journal unesa.
- Word academy. (2021). *Pembelajaran Berbasis Bermain: Manfaat Belajar Melalui Bermain*.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.