

# Pengenalan Budaya Sumatera Utara Melalui Permainan Kincir Angka pada Pemelajar BIPA

## Author:

Hera Sapira Br Karo<sup>1</sup>  
Maya Rani Manurung<sup>2</sup>  
Dian Syahfitri<sup>3</sup>

## Affiliation:

Universitas Prima Indonesia<sup>1,2,3</sup>

## Corresponding email

[herasapirakaro@gmail.com](mailto:herasapirakaro@gmail.com)  
[mayaranimanurung07@gmail.com](mailto:mayaranimanurung07@gmail.com)  
[diansyahfitri@unprimdn.ac.id](mailto:diansyahfitri@unprimdn.ac.id)

## Histori Naskah:

Submit: 2024-12-17  
Accepted: 2024-12-25  
Published: 2024-12-28



*This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*

## Abstrak:

Budaya merupakan hasil dari pemikiran manusia yang dapat berupa benda atau tindakan, yang perlu dilestarikan demi menjaga warisan sejarah bangsa. Penelitian ini fokus pada pengenalan dua etnis, yaitu Batak Toba dan Batak Karo. Dalam Batak Toba, adat pernikahan menjadi salah satu budaya yang menonjol dalam kehidupan masyarakat Batak Toba. Sementara itu, Batak Karo memiliki makanan khas yaitu Cimpa. Keunikan kedua budaya tersebut memperkaya keberagaman adat istiadat Indonesia yang menarik perhatian banyak orang, termasuk penutur asing. Penelitian pengajaran BIPA bertujuan untuk membantu pemelajar asing mencapai kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara baik dan benar. Fokus penelitian ini adalah memperkenalkan budaya Sumatera Utara, khususnya budaya Batak Toba dan Batak Karo, melalui permainan Kincir Angka. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengeksplorasi atau menggambarkan situasi sosial secara menyeluruh. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan Kincir Angka efektif dalam membantu pemelajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) memahami dan mengenal budaya Sumatera Utara, terutama budaya suku Batak Toba dan Batak Karo. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa penggunaan permainan ini dapat meningkatkan daya ingat pemelajar mengenai elemen-elemen budaya, seperti pakaian adat Batak Toba dan makanan khas Batak Karo. Penerapan permainan Kincir Angka sebagai media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan dalam pengajaran kebudayaan yang sering dihadapi oleh pengajar BIPA, serta mempermudah pemelajar dalam mencocokkan informasi visual dengan kata kata dalam bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** BIPA, Cimpa, Kincir Angka, Pernikahan

## 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.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, budaya (culture) diartikan sebagai pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Dalam pemakaian sehari – hari, orang biasanya mensinonimkan pengertian budaya dengan tradisi. Dalam hal ini tradisi diartikan sebagai kebiasaan masyarakat yang tampak (Kamus Bahasa Indonesia, 2005). Budaya merupakan hasil dari

---

pemikiran manusia yang dapat berupa benda atau tindakan, yang perlu dilestarikan demi menjaga warisan sejarah bangsa.

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 Syaiful Sagala (2013), budaya adalah suatu konsep yang membangkit minat dan berkenaan dengan cara manusia hidup, belajar berpikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya dalam arti kata merupakan tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas dan citra suatu masyarakat.

Adanya perbedaan suku dan budaya menjadi salah satu sarana pembelajaran yang baik. Untuk saling mengenal suku satu sama lain dan juga untuk memperkaya pengetahuan. Setiap kebudayaan yang lahir di Indonesia memiliki makna yang terkandung. Hal tersebut merupakan salah satu nilai luhur bangsa yang akan tetap dipertahankan oleh generasi muda. Makna yang terkandung dalam suatu kebudayaan juga dapat ditemukan pada pakaian adat di setiap daerah. (Kuliah dan Nusantara, 2009)

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 daya tarik banyak orang, termasuk penutur asing.

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah program yang dirancang khusus untuk mengajarkan Bahasa Indonesia kepada penutur asing. Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) itu merupakan program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) bagi warga negara asing yang ingin mempelajari mengenai bahasa dan budaya Indonesia.

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 dari bahan 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 , 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.

## **Studi Literatur**

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang inovatif adalah Kincir Angka, yang telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini dan memperkenalkan budaya kepada penutur asing dalam program BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Studi ini bertujuan untuk menelaah penelitian terdahulu yang berfokus pada penggunaan Kincir Angka dalam dua bidang utama: pendidikan anak usia dini dan pengenalan budaya Sumatera Utara.

### **Penggunaan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini**

Berdasarkan penelitian Ernilawati (2024), Kincir Angka merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak di Taman Kanak-Kanak (TK). Kemampuan numerasi bukan hanya keterampilan berhitung, tetapi juga mencakup pemahaman tentang angka, bentuk, pola, dan konsep bilangan. Penggunaan Kincir Angka dalam kegiatan bermain membantu anak-anak dalam:

1. Mengenali angka dan menghubungkannya dengan konsep bilangan.
2. Memahami operasi matematika dasar, seperti penjumlahan.
3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui pemecahan masalah sederhana.

Dalam penelitian ini, Kincir Angka terbukti menarik minat anak-anak karena bentuknya yang berwarna-warni dan interaktif, sehingga dapat merangsang perkembangan kognitif mereka secara maksimal.

---

## **Pengenalan Budaya Melalui Kincir Angka dalam Pembelajaran BIPA**

Penelitian lain yang dilakukan oleh Syahfitri, Manurung, dan Karo (2024), menunjukkan bahwa Kincir Angka juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran BIPA. Fokus penelitian ini adalah memperkenalkan budaya Sumatera Utara, khususnya budaya Batak Toba dan Batak Karo, kepada penutur asing. Permainan ini membantu pemelajar BIPA dalam:

1. Mengingat elemen budaya seperti pakaian adat dan makanan khas.
2. Meningkatkan interaksi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.
3. Mengatasi keterbatasan sumber daya pengajaran budaya lokal.

Dalam konteks ini, Kincir Angka dipadukan dengan metode deskriptif kualitatif, di mana pemelajar BIPA mempelajari budaya melalui permainan yang mengasosiasikan angka dengan gambar dan informasi budaya yang relevan.

### **Perbandingan**

Penelitian mengenai Kincir Angka telah dilakukan dalam dua konteks yang berbeda, yaitu dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini serta dalam memperkenalkan budaya Sumatera Utara kepada pemelajar BIPA. Meskipun keduanya menggunakan media yang sama, terdapat beberapa perbedaan mendasar dalam tujuan, metode, serta hasil yang dicapai.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ernilawati (2024) berfokus pada peningkatan kemampuan numerasi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak (TK). Dalam penelitian ini, Kincir Angka digunakan sebagai alat bantu untuk membantu anak mengenali angka, memahami konsep bilangan, serta mengembangkan keterampilan dasar matematika seperti penjumlahan dan pengukuran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap numerasi, terutama karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Syahfitri, Manurung, dan Karo (2024) menerapkan Kincir Angka dalam konteks yang berbeda, yaitu sebagai alat untuk mengenalkan budaya Sumatera Utara kepada pemelajar BIPA. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana pemelajar asing dapat lebih mudah memahami elemen budaya Batak Toba dan Batak Karo melalui permainan yang mengasosiasikan angka dengan gambar atau informasi budaya. Dalam penelitian ini, penggunaan Kincir Angka terbukti membantu meningkatkan daya ingat pemelajar terhadap elemen budaya, seperti pakaian adat dan makanan khas, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Dari kedua penelitian tersebut, terdapat kesenjangan yang cukup jelas. Penelitian pertama lebih menitikberatkan pada aspek numerasi anak usia dini tanpa menyoroti aspek budaya, sementara penelitian kedua lebih fokus pada pengenalan budaya tanpa mengeksplorasi aspek numerasi. Hal ini menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan kedua aspek tersebut dalam satu model pembelajaran yang komprehensif. Selain itu, penelitian pertama terbatas pada anak usia dini di lingkungan TK, sedangkan penelitian kedua dilakukan pada pemelajar BIPA yang memiliki tingkat pemahaman bahasa dan budaya yang lebih tinggi.

Untuk itu, penelitian di masa mendatang dapat mempertimbangkan penggabungan antara pembelajaran numerasi dan pengenalan budaya melalui Kincir Angka agar manfaatnya dapat lebih luas. Selain itu, pendekatan berbasis teknologi juga bisa dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media ini dalam berbagai konteks pendidikan.

---

Berdasarkan studi literatur ini, dapat disimpulkan bahwa Kincir Angka memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, baik dalam meningkatkan numerasi anak usia dini maupun dalam pengenalan budaya kepada pemelajar asing. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

1. Mengembangkan penelitian yang menggabungkan aspek numerasi dan budaya dalam satu metode pembelajaran berbasis Kincir Angka.
2. Menyelidiki efektivitas Kincir Angka dalam kelompok usia yang lebih luas, seperti sekolah dasar atau tingkat lanjutan BIPA.
3. Mengintegrasikan teknologi digital, seperti aplikasi interaktif berbasis Kincir Angka, untuk menjangkau lebih banyak pemelajar.

Dengan penelitian lebih lanjut, Kincir Angka dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang lebih luas digunakan dalam berbagai konteks pendidikan.

### **Metode Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Prima Indonesia, Jalan Sampul No.3, Medan, Sumatera Utara. Peneliti mengambil Lokasi penelitian ini karena pemelajar BIPA sedang melaksanakan proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA). Peneliti mengambil Lokasi penelitian ini untuk mengenalkan Kebudayaan Sumatera Utara khususnya Batak Toba dan Batak Karo.

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 9 bulan, yakni Mei 2024 sampai Desember 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif mengacu pada suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk menggali dan menggambarkan situasi sosial secara menyeluruh, luas, dan mendalam (Bogdan dan Taylor). Pendekatan kualitatif sendiri adalah metode penelitian yang mengumpulkan data deskriptif, baik berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu yang diwawancarai, serta pengamatan terhadap perilaku yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini memuat tentang Kebudayaan Sumatera Utara yang berfokus kepada budaya Batak Toba dan Batak Karo. Sumber Validasi Informasi Pakaian adat Batak Toba dan ulos dapat dirujuk dari penelitian budaya Batak oleh T. Simanjuntak dalam buku "Budaya Batak: Warisan Leluhur Nusantara". Karena itu budaya adalah sesuatu yang khas pada setiap komunitas (Sumardjo, 2005).

Pakaian Adat Perkawinan Batak Toba memiliki ciri khas yang sangat kuat dan sarat dengan nilai budaya. Elemen pentingnya adalah Ulos: Ulos adalah kain tenun tradisional yang menjadi bagian utama dalam pakaian adat Batak Toba. Ulos diberikan sebagai simbol restu dan doa, terutama dalam acara pernikahan.

Dan mengenai informasi tentang Cimpa berasal dari wawancara dengan tokoh adat Karo dan beberapa referensi dari buku "Lentera Kehidupan Orang Karo dalam Berbudaya." oleh S. Tarigan (2009), yaitu: Makanan Khas Batak Karo: Cimpa. Cimpa adalah makanan khas masyarakat Karo yang sering disajikan dalam acara adat dan tradisional, seperti pesta panen atau upacara keluarga. Makna Tradisional: Cimpa bukan hanya makanan, tetapi juga simbol kebersamaan dalam keluarga. Dalam budaya Karo, pembuatan Cimpa sering dilakukan secara gotong royong.

Berdasarkan semua data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang mendalam tentang suatu peristiwa atau untuk mengklarifikasi serta mengungkap fenomena yang terjadi. Dalam metode penelitian kualitatif deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar, bukan angka-angka. Dan untuk mendapatkan

---

informasi lengkap tentang “Pengenalan Budaya Sumatera Utara Melalui permainan Kincir Angka Pada Pemelajar BIPA”

Beberapa pendapat pakar mengenai pengertian penelitian kualitatif deskriptif antara lain:

- a. Sugiyono (2016:15) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif berlandaskan filsafat postpositivisme. Metode ini digunakan untuk penelitian yang memfokuskan pada kondisi objek yang alami. Selain itu, teknik pengambilan data yang digunakan adalah triangulasi (gabungan), dengan analisis yang bersifat induktif atau kualitatif. Hasil dari penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman makna daripada generalisasi.
- b. Moh. Nazir dalam Rusandi dan Muhammad Rusli (2021) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif mempelajari permasalahan dalam masyarakat, serta norma-norma yang berlaku di dalamnya. Penelitian ini juga mencakup pengamatan terhadap situasi-situasi tertentu, termasuk hubungan antara kegiatan, sikap, pandangan yang sedang terjadi, serta dampak dari fenomena yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif dengan pendekatan sosial budaya. Salah satu aspek penting yang perlu dipahami dalam pengajaran BIPA tingkat A2 adalah cara menggabungkan materi budaya lokal dengan media pembelajaran secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana pengajaran BIPA tingkat A2 dapat mengintegrasikan budaya lokal Sumatera Utara dalam proses pembelajaran. Alasan memilih pendekatan penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan, menggambarkan dan memaparkan kebudayaan yang ada di Sumatera Utara, khususnya Batak Toba dan Batak Karo.

Terkait hal tersebut, bahasa Indonesia kini diajarkan kepada penutur asing di berbagai institusi, baik di dalam negeri maupun internasional. Program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) perlu dikembangkan dengan hati-hati agar dapat memberikan hasil yang positif dan bermanfaat bagi semua kalangan. Untuk itu, pengembangan BIPA harus dilakukan secara profesional dan sistematis. Meskipun pembelajar BIPA sangat tertarik mempelajari bahasa Indonesia, namun masih belum ada media ajar yang dapat memenuhi kebutuhan pemelajar BIPA.

Keterbatasan media ajar menjadi permasalahan utama yang sering dihadapi oleh pengajar BIPA dan pemelajar BIPA. Pengajar BIPA kesulitan dalam memilih atau menentukan media ajar pembelajaran yang tepat untuk membantu pemelajar BIPA. Oleh karena itu, diperlukan adanya media ajar BIPA untuk memenuhi besarnya minat pemelajar BIPA dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

Astuti, (2015) dalam Khadavi dkk, (2024) menyatakan pembelajaran bahasa asing yang ideal terjadi dalam konteks budayanya. Kegiatan sehari-hari merupakan topik yang paling disukai oleh pemelajar BIPA. Pembelajaran BIPA bukan hanya berguna pada pembelajaran tetapi juga sebagai upaya dalam menyebarkan bahasa dan budaya Indonesia, yaitu Budaya Sumatera Utara khususnya Batak Toba dan Batak Karo kepada pemelajar BIPA. Oleh karena itu, pemelajar BIPA memerlukan media ajar yang sesuai dengan tingkatannya.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa berbagai macam bentuk, seperti buku, gambar, audio, video, atau perangkat teknologi lainnya yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian informasi. Dengan menggunakan media yang tepat, pengajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami, serta dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Pada penelitian ini permainan Kincir Angka masuk ke dalam media bahan ajar yang digunakan. dalam pembelajaran BIPA tingkat pemula ini, tujuan bahan ajar ialah untuk melatih daya ingat pemelajar BIPA dalam mencocokkan gambar pada setiap kategori yang diberikan. Permainan Kincir Angka pada pelajar BIPA tingkat pemula tidak dibatasi oleh waktu yang diberikan kecuali jika pelajar tersebut benar benar lupa pada materi pembelajaran yang dijelaskan.

Adapun tahapan permainan Kincir Angka tersebut yaitu:

1. Pertama, setiap pemain memutar Kincir Angka dengan cara menyentuh bagian tepi kincir menggunakan jarinya.
2. Ketika kincir berhenti berputar, pemain memperhatikan angka yang tertera pada posisi berhenti.
3. Setelah Kincir Angka berhenti, misalnya di angka 3, pemain mencocokkan gambar dan kata yang tersedia dalam tabel yang telah disiapkan.
4. Permainan dapat dilanjutkan dengan memutar Kincir Angka kembali dan mencocokkan gambar serta kata yang sesuai.
5. Permainan berakhir ketika pemain telah selesai mencocokkan semua gambar yang telah disediakan

Langkah Langkah pengenalan kebudayaan Sumatera Utara melalui permainan kincir angka dengan pendekatan deskriptif kualitatif:

#### 1 Tahap Pembuka

Pengajar mengucapkan salam lalu Pengajar memperkenalkan diri lalu Pengajar berbicara basa-basi dengan menanyai kondisi pemelajar dan berbagai aktivitas atau kegiatan yang dilakukan pemelajar diluar kegiatan pembelajaran. Selanjutnya pengajar menunjukkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

#### Tahap Inti

Menjelaskan cara permainan kincir angka: Pada langkah pertama, pemelajar memutar Kincir Angka dengan jari di bagian pinggir kincir yang sudah disiapkan. Setelah itu, ketika kincir berhenti berputar, pemelajar dapat mengamati angka yang muncul di posisi berhenti. Setelah Kincir Angka berhenti misalnya di angka 3, pemelajar akan mencocokkan gambar dan kata pada table yang telah disediakan. Permainan berakhir ketika pemelajar telah selesai mencocokkan semua gambar yang telah disediakan. Melanjutkan dengan menjelaskan pengenalan kebudayaan Sumatera Utara khususnya Batak Toba dan Batak Karo.

#### Tahap Penutup

Pengajar dan siswa melakukan kegiatan refleksi terhadap hal-hal yang sudah dilakukan dan dilanjutkan dengan salam dan pemberian motivasi.

### Hasil

Peneliti akan memaparkan hasil penelitian dan pembahasan terkait dengan penelitian yang telah dilakukan. Secara umum, bab ini akan menjelaskan secara rinci mengenai semua temuan penelitian yang relevan dengan topik yang telah dibahas. Hasil penelitian diperoleh melalui pengumpulan data dari studi pustaka dan meta-analisis, yang mencakup berbagai jurnal, artikel online, serta skripsi sebelumnya yang terkait, yang dijadikan referensi dalam mengkaji permasalahan yang ada. Beberapa jurnal atau artikel yang mendukung penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Tabel Hasil Penelitian Uji Coba

NO.	Nama Pemelajar Siswa	Pendapat
1.	Luke- AS	Wordwall sangat membantu saya belajar pakaian tradisional Batak Toba. Permainannya seru, jadi saya bisa ingat nama dan fungsi pakaian lebih mudah.
2.	Suyeng- Kanada	Saya senang belajar cara masak makanan khas Karo pakai Wordwall. Aktivitasnya menyenangkan, dan saya sekarang tahu bahan dan cara masaknya.
3.	Peter-Kanada	Dengan Wordwall, belajar budaya Indonesia jadi lebih seru. Saya bisa belajar pakaian Batak Toba sambil bermain dan jawab kuis.
4.	Dylan-Kanada	Belajar pakai Wordwall sangat interaktif. Saya cepat paham cara masak makanan Karo karena ada gambar dan kuisnya.
5.	Jessica-AS	Wordwall bikin belajar pakaian tradisional Batak Toba jadi menarik. Saya jadi semangat belajar karena ada kuisnya.
6.	Nathan-Jepang	Saya suka Wordwall untuk belajar budaya Indonesia. Aktivitas tentang makanan khas Karo mudah dimengerti dan jelas.

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji coba dari Permainan Kincir Angka membantu pemelajar BIPA dalam mempelajari “Pengenalan Budaya Sumatera Utara khususnya dalam Permainan Kincir Angka”.

## Pembahasan

Berdasarkan jurnal atau artikel yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Sumatera Utara adalah sebuah provinsi yang terletak di Pulau Sumatera dengan Medan sebagai ibu kotanya. Kota Medan dikenal sebagai kota yang memiliki keberagaman etnis. Beberapa suku yang dominan di Sumatera Utara antara lain Etnis Batak, Melayu, dan Nias, yang merupakan kelompok etnis utama yang mendiami wilayah tersebut.

1. Batak: Merupakan salah satu etnis utama yang terkenal di Sumatera Utara, yang terbagi menjadi beberapa sub-etnis seperti Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Mandailing, dan Batak Angkola. Masing-masing sub-etnis ini memiliki budaya, bahasa, adat istiadat, serta kesenian yang khas dan berbeda satu sama lain.
2. Melayu: Suku Melayu juga banyak ditemukan di Sumatera Utara, terutama di daerah pesisir pantai. Suku ini memiliki kesenian dan kebudayaan yang khas, yang juga menjadi bagian dari kekayaan budaya daerah tersebut.
3. Nias: Suku Nias mendiami Pulau Nias yang terletak di Sumatera Utara. Suku ini terkenal dengan tradisi tarian perang yang unik dan rumah adat mereka yang disebut "Omo Hada." Keunikan budaya yang dimiliki oleh suku-suku di Sumatera Utara menambah keragaman adat istiadat di Indonesia, yang menarik perhatian banyak orang, termasuk wisatawan dan peneliti asing.

---

Kebudayaan merujuk pada hasil karya manusia yang berfokus pada aspek seni dan kreativitas, seperti musik, tari, seni visual, sastra, dan bentuk ekspresi budaya lainnya. Tradisi adalah kebiasaan yang turun temurun dalam suatu masyarakat. Tradisi merupakan mekanisme yang dapat membantu untuk memperlancar perkembangan pribadi anggota masyarakat, misalnya dalam membimbing anak menuju kedewasaan. Ini mencakup elemen budaya yang lebih nyata dan tampak, yang biasanya diteruskan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu kelompok atau masyarakat.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada pengenalan suku Batak Toba dan Batak Karo. Pada Budaya Batak Toba, peneliti membahas mengenai "Pakaian Adat Perkawinan Batak Toba ". Pakaian Adat Perkawinan Batak Toba memiliki ciri khas yang sangat kuat dan sarat dengan nilai budaya. Secara teoritis adat istiadat pernikahan dasar budaya dan aturan- aturan setempat. Oleh karena itu pernikahan merupakan suci atau sakral bagi setiap masyarakat yang akan menempuh jenjang berikutnya yaitu jenjang pernikahan agar kedua pasangan tersebut bisa menjalani dengan adat yang sudah ditentukan oleh norma-norma yang berlaku. Elemen pentingnya adalah Ulos:

Ulos adalah kain tenun tradisional yang menjadi bagian utama dalam pakaian adat Batak Toba. Ulos diberikan sebagai simbol restu dan doa, terutama dalam acara pernikahan. Pakaian Pengantin Pria: Pria mengenakan jas tutup hitam dengan hiasan ulos yang melilit di pinggang dan di pundak. Penutup kepala pria disebut Sortali, yang melambangkan keberanian dan tanggung jawab.

#### Tali – tali

Dalam pakaian adat pria Batak, "tali-tali" merujuk pada ikat kepala yang merupakan bagian penting dari busana tradisional mereka. Tali-tali ini biasanya terbuat dari kain tenun tradisional ulos dan dikenakan melilit kepala. Selain sebagai aksesoris, tali-tali memiliki makna simbolis, seperti keberanian, kebijaksanaan, dan identitas kultural. Tali- tali juga sering digunakan dalam upacara adat dan acara penting lainnya menegaskan peran serta status sosial pemakainya dalam masyarakat Batak.

#### Ampe – ampe (ande-hande)

Dalam konteks pakaian adat Batak, "ampe-ampe" untuk pria biasanya merujuk pada hiasan yang dikenakan di bagian dada atau bahu. Ini dapat berupa selempang atau kalung besar yang terbuat dari logam, manik-manik, atau bahan-bahan tradisional lainnya. Ampe-ampe pada pakaian adat pria Batak tidak hanya berfungsi sebagai aksesoris, tetapi juga memiliki makna simbolis, seperti menunjukkan kedudukan sosial, kekayaan, atau peran dalam masyarakat.

#### Singkot

Dalam pakaian adat pria Batak, "singkot" merujuk pada sejenis kain yang dikenakan sebagai bagian dari busana tradisional. Singkot ini biasanya adalah ulos, kain tenun khas Batak yang dipakai di sekitar pinggang seperti sarung atau selendang. Singkot digunakan untuk menutupi bagian bawah tubuh dan dapat dikenakan dengan berbagai cara tergantung pada jenis acara atau upacara adat yang dihadiri. Kain ulos yang digunakan sebagai singkot seringkali memiliki motif dan warna yang mencerminkan status sosial, keanggunan, serta nilai-nilai budaya masyarakat Batak.

Pengantin Wanita: Wanita mengenakan kebaya panjang dan ulos sebagai kain sarung. Hiasan kepala wanita disebut Pangupa-upa, biasanya berbentuk seperti mahkota dari logam atau kain berhias. Makna Simbolis : setiap detail pakaian memiliki makna filosofis, seperti kehangatan kasih sayang, doa dan keberuntungan, dan restu dari keluarga besar.

#### Pakaian

---

### Sortali

Dalam adat pernikahan Batak Toba, "sortali" mengacu pada jenis ikat kepala yang dikenakan oleh Perempuan dan juga mengacu pada seserahan atau hantaran yang dibawa oleh pihak laki-laki kepada pihak perempuan sebagai bagian dari prosesi pernikahan. Sortali ini merupakan simbol dari komitmen dan keseriusan pihak laki-laki dalam menjalin hubungan pernikahan dengan pihak perempuan. Biasanya, sortali terdiri dari berbagai macam barang seperti uang, kain, makanan, dan perlengkapan rumah tangga lainnya.

### Hoba hoba (Ulos Sadum, Ulos Ragihotang)

Dalam pakaian adat wanita Batak Toba, "hoba-hoba" merujuk pada kain penutup yang dikenakan di bagian bawah tubuh, mirip dengan rok atau sarung. Hoba-hoba ini biasanya terbuat dari ulos, kain tenun tradisional yang kaya akan motif dan warna khas Batak Toba. Hoba-hoba dikenakan melilit pinggang dan dapat diatur sedemikian rupa untuk memberikan penampilan yang anggun dan sopan. Penggunaan hoba-hoba tidak hanya berfungsi sebagai pakaian sehari-hari tetapi juga memiliki makna simbolis dalam berbagai upacara adat, mencerminkan identitas budaya dan status sosial pemakainya.

### Haen (haeng)

Dalam pakaian adat wanita Batak Toba, "haenin" merujuk pada kain yang dikenakan sebagai penutup tubuh bagian atas. Haenin adalah bagian dari ulos yang dililitkan atau diselempangkan di bahu, biasanya menutupi bagian dada hingga punggung. Haenin sering digunakan dalam kombinasi dengan hoba-hoba untuk memberikan tampilan yang lengkap dan serasi dalam pakaian adat Batak Toba. Ulos yang digunakan sebagai haenin biasanya dipilih dengan motif dan warna yang khas, yang tidak hanya mencerminkan keindahan estetika tetapi juga nilai-nilai budaya dan status sosial. Penggunaan haenin dalam upacara adat atau acara penting lainnya menunjukkan penghormatan terhadap tradisi dan warisan budaya Batak Toba.

### Gambar 3.1 Pakaian Adat Perkawinan Batak Toba



Gambar 1. Tali – Tali



Gambar 2. Ampe – Ampe



Gambar 3. Singkot



Gambar 4. Sortali



Gambar 5. Hoba – Hoba



Gambar 6. Haen ( Haeng)

Dan pada Budaya Batak Karo, peneliti membahas mengenai "Makanan Khas Batak Karo yaitu Cimpa". Cimpa adalah makanan khas masyarakat Karo yang sering disajikan dalam acara adat dan tradisional, seperti pesta panen atau upacara keluarga. Bahan Utama: Tepung ketan, parutan kelapa, gula merah (gulanya dilelehkan sehingga memberikan rasa manis yang khas). Cara Membuat: Tepung ketan dicampur dengan air untuk membuat adonan. Parutan kelapa dicampur dengan gula merah untuk dijadikan isian. Adonan diisi dengan campuran kelapa dan gula, kemudian dibungkus menggunakan daun pisang. Cimpa dimasak dengan cara dikukus hingga matang. Makna Tradisional:

---

Cimpa bukan hanya makanan, tetapi juga simbol kebersamaan dalam keluarga. Dalam budaya Karo, pembuatan Cimpa sering dilakukan secara gotong royong.

Suku Karo ialah masyarakat petani karena didukung oleh faktor teknologi. Dari hasil pertanian tersebut maka suku Batak Karo memiliki makanan khas, salah satunya yaitu Cimpa. Cimpa adalah makanan tradisional khas suku Batak Karo yang biasanya dibuat dengan beras ketan, kelapa parut, dan gula merah. Namun, versi tertentu dari cimpa menggunakan daun sigkut sebagai pembungkus, yang memberikan aroma dan rasa khas pada makanan ini. 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.

**Gambar 3.1** Pakaian Adat Perkawinan Batak Toba



Gambar 7. Cimpa



Gambar 8. Tepung Beras Ketan



Gambar 9. Kelapa Parut



Gambar 10. Gula Merah



Gambar 11. Garam



Gambar 12. Daun Singkut

Cara Membuat Cimpa :

1. Persiapan Beras Ketan: Beras ketan direndam dalam air selama beberapa jam, kemudian ditiriskan hingga bersih.
2. Membuat Adonan: Campurkan beras ketan yang sudah direndam dengan kelapa parut dan sedikit

---

garam. Aduk hingga merata.

3. Membuat Bahan Inti: menambahkan gula merah cairkan gula merah dengan sedikit air panas hingga larut, kemudian campurkan ke dalam adonan beras ketan dan kelapa. Aduk hingga semua bahan tercampur dengan baik.
4. Membungkus dengan Daun Singkut: Ambil selembar daun singkut, oleskan minyak di daun singkut agar adonan tidak lengket dan letakkan sejumput adonan di tengah daun dengan menambahkan bahan inti di bagian tengah adonan lalu bungkus dengan rapi. Pastikan bungkusnya rapat agar adonan tidak keluar saat dikukus.
5. Mengukus: Kukus cimpa yang sudah dibungkus dengan daun singkut selama kurang lebih 30-45 menit atau hingga matang.
6. Penyajian: Cimpa yang sudah matang siap disajikan. Cimpa biasanya disajikan dalam keadaan hangat untuk menikmati rasa dan aromanya secara maksimal.

Daun singkut memberikan aroma yang khas pada cimpa, yang membedakannya dari cimpa yang dibungkus dengan daun pisang. Daun singkut perlu dibersihkan dan dilayukan terlebih dahulu dengan cara dijemur atau dipanaskan di atas api kecil agar lebih lentur dan mudah digunakan untuk membungkus. Daun singkut adalah salah satu bentuk keanekaragaman kuliner tradisional Karo yang memperkaya warisan budaya Indonesia. Rasa manis dari gula merah, gurihnya kelapa parut, dan aroma khas dari daun singkut menciptakan kombinasi yang nikmat dan unik.

Kelangkaan sumber daya pengajaran yang berkaitan dengan budaya Sumatera Utara, khususnya untuk siswa BIPA yang mempelajari budaya Batak, menjadi salah satu alasan utama penelitian ini dilakukan. Program BIPA sendiri adalah program yang mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia kepada penutur asing. Pembelajaran BIPA mencakup kemampuan mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Program ini dilengkapi dengan kurikulum, bahan ajar seperti buku dan kamus dwibahasa, metode pembelajaran yang efektif, serta media pembelajaran audio-visual yang dirancang khusus untuk memudahkan penutur asing dalam mempelajari bahasa Indonesia. BIPA memiliki tujuh level standarisasi, yaitu BIPA 1 hingga BIPA 7, sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada 2017, yang mencakup tujuh kompetensi utama yang wajib diberikan kepada pemelajar asing.

1. Standar BIPA 1: Peserta didik diharapkan mampu memahami dan menggunakan ungkapan yang terkait dengan pengenalan diri dan kebutuhan dasar sehari-hari dengan cara yang sederhana dalam berkomunikasi dengan mitra tutur yang sangat membantu.
2. Standar BIPA 2: Peserta didik harus mampu mengungkapkan perasaan secara sederhana, menggambarkan lingkungan di sekitar mereka, serta menyampaikan kebutuhan rutin sehari-hari.
3. Standar BIPA 3: Peserta didik dapat menyampaikan pengalaman, harapan, tujuan, dan rencana mereka secara singkat, koheren, serta menyertakan alasan dalam konteks kehidupan sehari-hari dan pekerjaan.
4. Standar BIPA 4: Peserta didik diharapkan dapat melaporkan hasil pengamatan terhadap peristiwa serta menyampaikan gagasan dalam topik yang bersifat konkret maupun abstrak dengan lancar, tanpa adanya hambatan dalam pemahaman mitra tutur.

- 
5. Standar BIPA 5: Peserta didik dapat memahami teks yang panjang dan rumit serta mengungkapkan gagasan dengan perspektif yang lebih luas tentang berbagai topik secara spontan dan lancar.
  6. Standar BIPA 6: Peserta didik mampu memahami teks yang panjang dan rumit yang mengandung makna tersirat, serta dapat menyampaikan gagasan secara jelas, sistematis, dan terperinci sesuai dengan konteks sosial dan profesional yang relevan, kecuali dalam bidang akademik yang lebih kompleks.
  7. Standar BIPA 7: Peserta didik dapat memahami informasi dari hampir semua bidang dengan mudah dan mengungkapkan gagasan secara spontan, lancar, dan tepat, dengan kemampuan membedakan makna yang lebih mendalam dan menyusun argumen dalam presentasi yang koheren.

Tujuh standar tersebut menjadi dasar untuk menentukan kompetensi dasar yang dijabarkan dalam pembelajaran BIPA. Hal ini berpengaruh pada indikator pembelajaran, serta yang akan membedakan pemelajar BIPA berada di tingkat berapa. Secara otomatis akan berdampak pada materi ajar BIPA yang akan diberikan dan disampaikan.

Keterbatasan media ajar menjadi permasalahan utama yang sering dihadapi oleh pengajar BIPA dan pemelajar BIPA. Pengajar BIPA kesulitan dalam memilih atau menentukan media ajar pembelajaran yang tepat untuk membantu pemelajar BIPA untuk mencapai tingkat kemahiran yang diinginkan. Oleh karena itu, diperlukan adanya media ajar BIPA untuk memenuhi besarnya minat pemelajar BIPA dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pemelajar BIPA memerlukan media ajar yang sesuai dengan tingkatannya. Kartimi & Liliarsari (2012) menjelaskan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa diperlukan adanya suatu alat evaluasi yang dapat mengukur kemampuan tersebut. Suryaman & Ningsih (2021) menjelaskan kurangnya keterampilan berpikir kritis dapat berpengaruh pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang sangat mendukung proses belajar, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Agar proses belajar mengajar berjalan efektif, penting bagi guru dan siswa untuk memahami penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat proses tersebut lebih aktif dan bermanfaat. Dalam penelitian ini, permainan Kincir Angka digunakan sebagai media bahan ajar. Pada pembelajaran BIPA tingkat pemula, tujuan utama bahan ajar ini adalah untuk meningkatkan kemampuan memori pemelajar dalam mencocokkan gambar yang sesuai dengan kategori yang diberikan. Permainan Kincir Angka pada pelajar BIPA tingkat pemula tidak memiliki batasan waktu, dan setiap pelajar diharuskan untuk berhasil mencocokkan gambar sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, kecuali jika pelajar tersebut benar-benar lupa dengan materi yang telah diajarkan.

Adapun tahapan permainan Kincir Angka tersebut yaitu:

1. Pada Permainan Kincir Angka ini cara yang digunakan untuk menjawab pertanyaannya yaitu dengan cara mencocokkan gambar pada tabel yang sudah disediakan.
2. Langkah pertama yaitu setiap pemain memutar Kincir Angka dengan menggunakan jarinya dibagian tepi kincir yang telah dipersiapkan. Saat kincir angka berputar pemain dapat mengamati angka yang muncul saat Kincir Angka berhenti berputar.
3. Setelah Kincir Angka berhenti misalnya di angka 3, pemain akan mencocokkan gambar dan kata pada tabel yang telah disediakan.
4. Permainan dapat dilanjutkan dengan memutar kembali Kincir Angka dan mencocokkan gambar dan

---

kata yang ada.

5. Permainan berakhir ketika pemain telah selesai mencocokkan semua gambar yang telah disediakan.

#### Prosedur Penelitian

Langkah Langkah pengenalan kebudayaan Sumatera Utara melalui permainan kincir angka dengan pendekatan deskriptif kualitatif :

#### Tahap Pembuka

- a. Pengajar mengucapkan salam
- b. Pengajar memperkenalkan diri
- c. Pengajar berbicara basa-basi dengan menanyai kondisi pemelajar dan berbagai aktivitas atau kegiatan yang dilakukan pemelajar diluar kegiatan pembelajaran.
- d. Pengajar menunjukkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

#### Tahap Inti

- a. Menjelaskan cara permainan kincir angka
- b. Pada permainan kincir angka ini, cara yang digunakan untuk menjawab pertanyaannya yaitu dengan cara mencocokkan gambar pada tabel yang sudah disediakan.
- c. Langkah pertama yaitu, setiap pemelajar memutar Kincir Angka dengan menggunakan jarinya dibagian tepi kincir yang telah dipersiapkan.
- d. Saat kincir angka berputar pemelajar dapat mengamati angka yang muncul saat Kincir Angka berhenti berputar.
- e. Setelah Kincir Angka berhenti misalnya di angka 3, pemelajar akan mencocokkan gambar dan kata pada table yang telah disediakan.
- f. Permainan dapat dilanjutkan dengan memutar kembali Kincir Angka dan mencocokkan gambar dan kata yang ada.
- g. Permainan berakhir ketika pemelajar telah selesai mencocokkan semua gambar yang telah disediakan.
- h. Melanjutkan dengan menjelaskan pengenalan kebudayaan Sumatera Utara yaitu :Menampilkan dan menjelaskan materi ajar dengan menggunakan Power Point, Materi ajar Batak Toba tentang pakaian adat perkawinan, Materi ajar Batak Karo tentang makanan khas yaitu Cimpa, Melakukan permainan Kincir Angka, Pengajar membagikan soal yang berbentuk tabel.
- i. Pemelajar mencocokkan gambar dengan kata-kata yang sudah disediakan.

#### Tahap Penutup

- a. Pengajar dan siswa melakukan kegiatan refleksi terhadap hal-hal yang sudah dilakukan.
- b. Salam dan pemberian motivasi.

---

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan Kincir Angka terbukti efektif dalam membantu pemelajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dalam memahami dan mengenal kebudayaan Sumatera Utara, khususnya mengenai budaya suku Batak Toba dan Batak Karo. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa penggunaan permainan ini dapat meningkatkan daya ingat pemelajar mengenai elemen- elemen budaya, seperti pakaian adat Batak Toba dan makanan khas Batak Karo. Pemelajar merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran budaya melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ini.

Selain itu, kebudayaan Sumatera Utara yang diajarkan melalui materi seperti pakaian adat perkawinan Batak Toba dan makanan khas Batak Karo dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh pemelajar asing. Penerapan permainan Kincir Angka sebagai media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan dalam pengajaran kebudayaan yang sering dihadapi oleh pengajar BIPA, serta mempermudah pemelajar dalam mencocokkan informasi visual dengan kata-kata dalam bahasa Indonesia.

## Referensi

- Banjarnahor, L. E., Tarigan, P. E., Panjaitan, Y. R. Y., Pangaribuan, R. L., Siregar, U. M. M., & Prasasti, T. I. (2024). Analisis Bahan Ajar Bipa Bermuatan Budaya Lokal Sumatera Utara Melalui Pendekatan Kualitatif Deskriptif. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 3226-3232.
- Deminar, D., & Limbong, T. (2023, October). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pakaian Adat Batak Berbasis Android. In *Seminar Nasional Inovasi Sains Teknologi Informasi Komputer* (pp. 156-172)
- Ernilawati, S. P. Pengembangan Media Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak di TK Ar-Raazzaaq Sumani.
- Kentaury, G. G. U., Zuhry, L. R., & Oktiriana, D. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *PROSIDING SAMASTA*.
- Khadavi, K., Banjarnahor, L. E., Tarigan, P. E., Panjaitan, Y. R. Y., & Harahap, S. H. (2024). Desain Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Bermuatan Budaya Lokal Sumatera Utara Melalui Pendekatan Kualitatif Deskriptif. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 22-28.
- Kristina Aulia, F. (2019). SEJARAH TRADISI ADATISTIADAT PERNIKAHAN MASYARAKAT BATAK TOBA DI KOTA JAMBI 1957-an SAMPAI 1999-an. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 3(1), 63-73.
- Lubna, S. (2018). Bermain Sambil Mempelajari Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (Bipa) Tingkat Pemula. *Tuahtalino*, 12(2), 14-24.
- Mitarisa, M. E. F., & Masfuah, S. (2023). PENGARUH MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) BERBANTUAN MEDIA KINCIR ANGKA PENGETAHUAN (KICAUAN) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6732-6740.
- Moleong, L. J. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- 
- Pradana, S. D. S., Parno, P., & Handayanto, S. K. (2017). Pengembangan tes kemampuan berpikir kritis pada materi Optik Geometri untuk mahasiswa Fisika. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(1), 51-64.
- Putri, T. W., Lumbangaol, P. M., & Syahfitri, D. (2024). Pengenalan Budaya Sumatera Utara (Ulos Batak Toba) Melalui Permainan Ular Tangga Edukatif Sebagai Bahan Ajar BIPA. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 7(1), 274-290.
- Suyitno, I. (2017). Aspek budaya dalam pembelajaran bahasa indonesia bagi penutur asing(bipa). *Fkip E-Proceeding*, 55-70.
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Tarigan, S. (2009). *Lentera Kehidupan Orang Karo dalam Berbudaya*. Medan: Si B N B Pres.  
Halaman 105-106.
- Yolferi, Y. (2018). Kearifan lokal dalam cerita rakyat sebagai media pengenalan budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing.