

PENGENALAN BUDAYA SUMATERA UTARA (ULOS BATAK TOBA) MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF SEBAGAI BAHAN AJAR BIPA

Tri Witya Putri¹, Putri Meledina Lumbangaol², Dian Syahfitri³, Arianto⁴

^{1 2 3}Universitas Prima Indonesia

⁴ Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : triwitya228@gmail.com , putrilumbangaol691@gmail.com,
diansyahfitri@unprimdn.ac.id , arianto@umsu.ac.id

Submitted: 1-June-2024
Accepted : 13-June-2024

Published: 26-June-2024

DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4
URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan sebagai bahan ajar BIPA tentang Ulos Budaya Batak Toba Provinsi Sumatera Utara melalui permainan ular tangga edukatif. Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka yaitu Internet searching dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa kain ulos merupakan kerajinan tenun khas Batak Toba Sumatera Utara, kain ulos yang mempunyai ragam jenis, makna dan fungsi yang berbeda dalam setiap penggunaannya. yang dimana didalam nya permainan ular tangga edukatif sebagai media belajar yang digunakan pemelajar BIPA. Ular Tangga Edukatif merupakan permainan yang dikembangkan dari permainan ular tangga biasa menjadi jenis permainan yang memiliki nilai edukasi. Dalam belajar bahasa Indonesia , pemelajar BIPA Sekaligus belajar Budaya masyarakat Batak Toba . Dengan demikian proses belajar mengajar dapat lebih efektif sesuai dengan tujuan pemelajar BIPA dan tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Ulos, Ular tangga edukatif, BIPA

INTRODUCTION TO NORTH SUMATRA CULTURE (ULOS BATAK TOBA) THROUGH THE EDUCATIVE GAME OF SNAKES AND LADDERS AS BIPA TEACHING MATERIAL

ABSTRAK

This research aims to be a BIPA teaching material about Ulos Toba Batak Culture of North Sumatra Province through educational snakes and ladders game. This type of research uses descriptive qualitative. The data collection technique used in this research is literature study, namely Internet searching by reviewing several articles in journals. Based on the results of research and discussion, it is concluded that ulos cloth is a typical woven craft of Batak Toba North Sumatra, ulos cloth which has various types, meanings and different functions in each use. Which. includes educational snakes and ladders games as learning media used by BIPA learners. Educational Snakes and Ladders is a game developed from the usual snakes and ladders game into a type of game that has educational value. In learning Indonesian, BIPA learners at the same time learn the

culture of the Toba Batak community. Thus the teaching and learning process can be more effective in accordance with the goals of BIPA learners and learning objectives.

Key words: *Ulos, Educational Snakes and Ladders, BIPA*

A. Pendahuluan

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

Sumatera Utara merupakan provinsi yang juga terletak di Pulau Sumatera dengan nama ibukota Medan. Kota Medan salah satu kota yang ada di Sumatera Utara yang memiliki berbagai macam etnis seperti etnis Batak, Melayu dan Nias. 3 etnis besar tersebut yang menempati wilayah Sumatera Utara. Setiap etnis memiliki ciri khas masing-masing yang dapat membedakan etnis yang satu dengan etnis lainnya. Ciri-ciri tersebut dapat berupa ciri fisik, bahasa, adat istiadat dan bahkan kesenian dari setiap budaya. Beberapa suku yang mendominasi di Sumatera Utara antara lain, seperti: 1) Batak : Merupakan etnis yang terkenal di Sumatera Utara. Etnis ini juga dikelompokkan menjadi, etnis Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Mandailing dan juga Batak Angkola. Setiap kelompok etnis tersebut memiliki budaya, bahasa, adat istiadat serta kesenian yang berbeda dan unik. 2) Melayu : Suku ini juga cukup banyak mendiami Sumatera Utara, terutama suku ini biasanya bertempat tinggal di kawasan pesisir pantai. Suku ini juga memiliki kesenian dan keunikan tersendiri. 3) Nias: Suku Nias adalah suku yang mendiami salah satu pulau yang ada di Sumatera Utara, yaitu Pulau Nias. Suku ini terkenal dengan keunikan tarian perang dan rumah tradisional yang disebut dengan “Omo Hada”

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

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

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

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

Sumatera Utara. Selain itu, kurangnya minat atau pengetahuan tentang budaya Sumatera Utara dalam program BIPA juga menjadi faktor lainnya.

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

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

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

pemain, interaksi sosial di antara mereka, aturan main, dan tujuan yang jelas yang harus dicapai.

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

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

B. Metode Penelitian (Research Method)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, di mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar daripada angka-angka. Tujuannya adalah untuk mengungkap dan menjelaskan aspek budaya Sumatera Utara terkait dengan kain tenun ulos Batak Toba, menggunakan permainan ular tangga edukatif sebagai materi pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing

(BIPA). Tempat Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Prima Indonesia salah satu perguruan tinggi swasta yang berada di Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Yang dipimpin Rektor prof. Dr. Chrismis Novalinda Ginting, M. Kes. yang beralamat di jalan Sampul 4. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi pustaka yaitu internet searching dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal. Dimana didalamnya terdapat berbagai referensi yang mendukung penelitian ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti akan membahas hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan. Secara garis besar, bab ini akan memaparkan jelas semua hasil penelitian tentang judul yang telah dibahas. Hasil penelitian diperoleh dari pengumpulan data studi pustaka dan meta analisis, yang berarti ada beberapa jurnal ataupun artikel online bahkan hasil skripsi terdahulu yang terkait dijadikan bahan penelitian untuk mengkaji permasalahan yang ada. Beberapa jurnal/artikel yang mendukung penelitian tersebut disajikan dalam bentuk tabel, yaitu sebagai berikut:

No	Judul Jurnal / Artikel Terkait	Penulis
1	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik	Lia Novita Sari, 2021
2	Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar	Indah Cahyani Lestari, 2021
3	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif (ELDATU) untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik Kelas V SD Negeri Puren	Kukuh Himawan Samudro
4	Pengembangan Bahan Ajar BIPA bermuatan Budaya Lokal Bagi Mahasiswa Asing di UIN SAYYID RAHMATULLAH TULUNGAGUNG	Nifa Kurnia Fahmi, 2021
5	Sejarah dan Makna Ulos Batak Toba	Desi Hotmaida Sitohang, Asrul Siregar, dan Siti Ayu Nurhidayati, 2023

6	Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Sumatera Utara Berbantuan Media Audio Visual Bagi Tingkat Pemula	Diah Eka Sari, dan Khairil Ansari
7	Analisis Semiotika Makna Pesan Sosial yang Terkandung Dalam Motif Kain Ulos Batak Toba	Analisis Semiotika Makna Pesan Sosial yang Terkandung Dalam Motif Kain Ulos Batak Toba
8	Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar	Rahina Nugrahani, 2007
9	Ragam Jenis dan Fungsi Kain Tenun Ulos Batak Toba di Desa Pintu Batu Kecamatan Silaen Kabupaten Toba Samosir	Tiurma, Tri Supadmi dan Lindawati, 2020
10	Pemahaman Budaya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi PenuturAsing (BIPA)	Prof. Dr. Imam Suyitno, M.Pd., 2015
11	Simbol Dalam Kain Ulos Pada Suku Batak Toba	Inestyta Fitri Desiani, 2022
12	Semiotika Ulos Dalam Upacara Adat Batak Toba di Kecamatan Siborongborong	Rismar Wahyu, Darni Uli Mega Putri Tambunan, Yuni Veronika Saragih, dan Dian Syahfitri, 2021
13	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Anjelina Wati, 2021
14	UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0	Elis Yuningsih, Siti Julaeha, dan Badilah Bin Rawin, 2019
15	Ulos Sebagai Kearifan Budaya Batak Menuju Warisan Dunia (World Heritage)	Rizki Ananda Hasibuan, dan Saefur Rochmat, 2021
16	Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA 2 SMAN Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigi	Prilili Andaresta, 2022
17	Bahan Ajar Menulis Narasi Pengalaman Inspiratif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Pelajar BIPA Tingkat Madya	Wisnu Surya Wardhana, 2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 17 jurnal yang dikaji oleh penulis sebagai bahan analisis nya terkait dari “Bahan ajar BIPA bermuatan Budaya Lokal Sumatera Utara khususnya melalui Ulos Batak Toba dan Permainan Ular Tangga Edukatif”.

2. Pembahasan

Dari jurnal ataupun artikel yang telah dibahas diatas, dapat diuraikan kembali bahwasanya ;

Indonesia, sebagai suatu negara yang melimpah dengan kekayaan di dalam bidang warisan budaya, tradisi, adat istiadat, seni, dan kearifan lokalnya, menonjol sebagai destinasi wisata budaya yang menarik bagi para penggemar dan pengamat keberagaman budaya. Keberlimpahan kebudayaan di Indonesia menciptakan berbagai simbol yang dapat digunakan sebagai representasi identitas bangsa, seperti ragam ciri bahasa dan unsur kebudayaan lainnya. Melalui interaksi antara masyarakat dan kebudayaan, terbentuklah identitas budaya khas suatu komunitas, yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari identitas nasional.

Suku Batak Toba merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia bagian barat yaitu di Sumatera Utara. Salah satu suku yang menggemari tenun adalah suku Batak Toba yang menganggap tenun merupakan bagian dari pengetahuan tradisionalnya. Masyarakat Batak Toba yang masih tinggal di Tapanuli Utara dan sekitarnya lah yang melakukan ungkapan “Martonun Ulos” yang mengacu pada praktek menenun kain yang disebut dengan “ulos” (Torus, 2018) . Masyarakat Batak dikenali dari identitas budayanya yaitu Ulos yang tidak dapat dipisahkan dari cara hidup tradisionalnya hingga akhirnya diakui sebagai identitas masyarakat Indonesia khususnya suku Batak Toba.

Ulos merupakan kain adat yang dibuat oleh wanita Batak melalui proses tenun yang menghasilkan beragam warna dan desain yang mewakili makna berbeda. Takari (2009) menyatakan bahwa ulos pertama kali dipakai sebagai bahan untuk menghangatkan tubuh, namun seiring berjalannya waktu, ulos mempunyai tujuan baru, yaitu sebagai simbol dalam setiap aspek kehidupan suku Batak. Oleh karena itu, tidak mungkin memisahkan cara hidup suku Batak dari

penggunaan ulos. Selain itu, ulos memiliki beragam karakteristik, keadaan, peran, dan hubungan dengan entitas lain. Jenis kain lain yang wajib ada dalam setiap ritual adat adalah ulos. Selama bertahun-tahun, suku Batak telah memasukkan kain ulos ke dalam semua upacara adatnya. Ulos mempunyai tema dan corak yang khas.

Semiotika adalah disiplin ilmu atau konsep yang mengamati fenomena tanda-tanda. Tanda dianggap sebagai entitas penting yang memiliki karakteristik dan konsekuensi yang unik. Menurut Zoest (1993), tanda dapat mencakup segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat terlihat. Aspek-aspek sosial dan masyarakat juga dianggap sebagai tanda dalam kerangka semiotika. Pierce, sebagaimana dijelaskan oleh Zoest, mengidentifikasi semiotika sebagai salah satu cabang ilmu yang memeriksa struktur tanda dan semua aspek yang terkait dengan tanda, termasuk siklus dan kerangka yang berkaitan dengan penggunaan tanda. Kaitannya dengan penelitian ini adalah bahwa ulos dengan pola dan motif tertentu memiliki makna dan tanda yang unik, yang dapat digunakan sebagai materi pembelajaran bagi orang asing untuk mengenali dan memahami perbedaan serta makna sesuai dengan fungsi dan nama masing-masing.

Adapun jenis-jenis Ulos Batak yang masih sering dijumpai di kehidupan sehari-hari dan kegunaannya, yaitu sebagai berikut:

1. *Ulos Ragi Huting* : Sering dipakai oleh gadis remaja dalam acara pesta
2. *Ulos Sibolang* : Umumnya dikenakan saat berduka, dan oleh karena itu dianggap sebagai simbol kesedihan
3. *Ulos Ragi Hotang* : Diberikan kepada pasangan pengantin saat pernikahan mereka berlangsung
4. *Ulos Bintang Maratur* : Saat pesta, ulos ini dipakai untuk menunjukkan ketaatan, kesetiaan, dan keharmonisan keluarga
5. *Ulos Mangiring* : Diberikan kepada bayi yang baru lahir, terutama anak pertama, sebagai bentuk perkenalan anak tersebut kepada anggota keluarga berikutnya
6. *Ulos Ragi Hidup* : Dipakai di saat pesta Melambangkan kehidupan dan kebahagiaan dalam keturunan

7. *Ulos Pinunsaan* : Biasa dipakai oleh raja, ulos ini dipakai saat pesta
8. *Ulos Simarinjam Sisi* : Jenis Ulos yang dipakai oleh orang yang menempati posisi paling depan dalam acara pesta
9. *Ulos Sitolu Tuho* : Di pakai oleh remaja Batak wanita digunakan sebagai pengikat kepala atau tali-tali
10. *Ulos Lobu-Lobu* : Memiliki nilai kebutuhan yang sangat penting, terutama bagi mereka yang sering mengalami musibah
11. *Ulos Suri-suri* : Diperuntukkan untuk sepasang pengantin baru ,yang digunakan sebagai Hande-hande (selendang)
12. *Ulos Tumtuman*: Ulos ini digunakan kepada seseorang supaya menunjukkan dirinya anak kesatu
13. *Ulos Antak-antak* : Digunakan sebagai selendang oleh orangtua dalamacara berkabung atas kematian anggota keluarga. Selain itu, juga dapat digunakan sebagai kain yang dililitkan saat menari
14. *Ulos Tutur-tutur* : Jenis Ulos yang digunakan sebagai pengikat kepala yang diberikan oleh orangtua kepada keturunannya.

Gambar Jenis-Jenis kain Ulos yang sering ditemukan dimasyarakat Batak Toba



Ulos Ragi Hotang



Ulos Sibolang



Ulos Ragi Hidup



*Ulos Simarinjam Sisi
Pinunsaan*



Ulos Sitolu Tuho



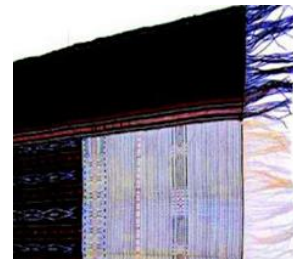
Ulos



Ulos Lobu-Lobu



Ulos Bintang Maratur



Ulos Ragi Huting



*Ulos Mangiring
Antak-Antak*



Ulos Suri-Suri



Ulos



Ulos Tumtuman



Ulos Tutur-tutur

Tujuan dari pendidikan adalah membentuk perilaku yang moral, spiritual, dan sosial sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Menurut Winingsih dan rekan-rekan (2007), salah satu tantangan dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah kurangnya dukungan infrastruktur sekolah, karena sarana dan prasarana yang ada saat ini tidak memadai untuk mendukung proses belajar mengajar. Sesuai dengan Pasal 45 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, semua lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal, diharuskan untuk menyediakan fasilitas dan prasarana yang memenuhi kebutuhan pendidikan siswa (Depdiknas, 2005). Hal ini menegaskan bahwa semua lembaga pendidikan bertanggung jawab untuk menyediakan semua perlengkapan dan fasilitas yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk media pembelajaran.

Media merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terjadi (Sadiman dan Khuluqo, 2017). Asal-usul istilah "media" juga bersumber dari bahasa Latin, di mana "media" secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Putra, 2013). Menurut Arsyad (2002), ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran di kelas, antara lain meningkatkan kepekaan siswa dan meningkatkan perilaku. Karena praktik media mencakup kreativitas dan kepekaan siswa terhadap pengalaman, maka praktik ini juga meningkatkan kegembiraan belajar dan rasa ingin tahu siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memperluas wawasan siswa terhadap hal-hal baru melalui pemahaman yang didasarkan pada suatu konsep. Sekolah-sekolah saat ini juga sering memanfaatkan materi pembelajaran dalam bentuk audiovisual, alat bantu pengajaran, dan benda-benda yang mudah ditemukan oleh siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran, dan konten yang dikandungnya harus melibatkan siswa pada tingkat intelektual dan emosional serta melalui tugas-tugas praktis.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan pembelajaran dimana informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan peserta didik baik intelektual maupun emosional serta dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga

proses pembelajaran dapat terjadi. Penggunaan media pembelajaran permainan dalam proses belajar merupakan pilihan media pembelajaran tradisional, yang dimana permainan memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya peserta didik harus mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan belajar yang menantang (Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Rassel, 2011). Media permainan dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan. Salah satu permainan yang digemari baik dari segi anak-anak bahkan dewasa yaitu permainan ular tangga.

Ular Tangga Edukatif (UTE) merupakan transformasi dari permainan ular tangga konvensional menjadi suatu permainan yang mengandung unsur edukatif. Desain permainan ini disusun dengan pendekatan yang unik, mengintegrasikan gambar-gambar yang mencerminkan kekayaan budaya Batak Toba, khususnya motif "ulos Batak". Hal ini tidak hanya membuat permainan menjadi lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengenal dan memahami kebudayaan suku Batak Toba. Keistimewaan desain UTE terletak pada fokusnya yang mendalam dalam menggambarkan aspek kebudayaan suku Batak Toba. Selain bersenang-senang, pemain juga dapat belajar dan mengeksplor informasi tentang seni tradisional "Ulos Batak Toba" selama bermain.

Tahap Perancangan

Menggunakan aplikasi PicsArt, peneliti membuat sedemikian rupa desain permainan ular tangga edukatif. Yang memiliki 12 kotak (4 mendatar dan 3 menurun). Desain papan permainan juga dipilih menyesuaikan materi pembelajaran pemelajar BIPA yaitu jenis ulos Batak Toba, papan permainan juga dilengkapi gambar ular, tangga, tanda kartu istimewa, tanda kartu hukuman, dan tanda kartu soal.



Desain Papan Ular Tangga Edukasi



Desain Kartu Istimewa, Kartu Soal dan Kartu Hukuman

Dalam perancangan, permainan Ular Tangga Edukatif ini memiliki sedikit aturan yang berbeda dengan aturan umum yang ada, disini peneliti memasukkan pertanyaan terkait permainan tentang ulos Batak Toba dalam permainan edukasi ular tangga ini. Hal ini diharapkan agar Pemelajar BIPA dapat mempertajam inkuiri dengan ide-ide menarik, khususnya belajar dan bermain. Cara bermain nya juga cukup mudah yaitu ketika pemain berada dibawah tangga maka harus bisa menjawab pertanyaan dalam bentuk kartu supaya dapat naik keatas anak tangga tersebut. Jika pemain berada diujung ekor Ular maka pemain mendapatkan kartu hukuman, dan ketika pemain berada pada posisi tanda kartu istimewa maka pemain mendapatkan keberuntungan dalam membuka kartu tersebut.

D. Simpulan

Indonesia, sebagai suatu negara, memiliki kekayaan dalam warisan sosial, tradisi, ekspresi, dan pemahaman lingkungannya. Ini adalah negara yang

heterogen, dengan berbagai kebangsaan, masyarakat, dan tradisi yang berbeda-beda antara satu bangsa dengan yang lain. Karakter publik dapat menggunakan berbagai citra, seperti citra bahasa dan citra sosial lainnya. Identitas budaya masyarakat terbentuk oleh interaksi antara masyarakat dan budaya, dan pada akhirnya membentuk identitas nasional.

Suku Batak Toba, yang mendiami wilayah Sumatera Utara di bagian barat Indonesia, dikenal dengan keberagaman budaya mereka. Salah satu ekspresi budaya yang mencolok adalah Ulos, sebuah kain adat tradisional yang dihasilkan melalui proses tenun oleh wanita Batak. Ulos memiliki beragam corak dan warna yang mengandung makna tertentu. Selain itu, Ulos juga memiliki karakteristik, keadaan, kemampuan, dan keterkaitan yang unik dengan benda lainnya. Dalam konteks ini, semiotika menjadi bidang ilmu yang relevan, mengkaji hubungan antara tanda-tanda dan segala hal yang terkait dengan mereka, termasuk proses dan kerangka yang terlibat dalam penggunaan tanda. Tanda dianggap sebagai sesuatu yang signifikan, memegang kualitas dan makna yang sangat berharga.

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk perilaku moral, agama, dan aspek sosial yang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi. Menurut Winingsih dan rekan-rekan (2007), salah satu permasalahan dalam sistem pendidikan Indonesia adalah kurangnya perhatian terhadap sarana dan prasarana yang berdampak pada pengalaman dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Pasal 45 Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, setiap satuan pelatihan, baik formal maupun nonformal, diwajibkan untuk menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang dapat menangani berbagai isu pendidikan.

Media pembelajaran juga memiliki banyak kegunaan di dalam kelas dan meningkatkan perilaku siswa. Untuk tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus melibatkan siswa secara intelektual dan emosional melalui aktivitas nyata dan memuat informasi. Permainan Ular Tangga Edukatif (UTE) adalah permainan ular Tangga biasa yang dikembangkan oleh peneliti menjadi permainan yang mempunyai nilai edukasi kepada siswa

Daftar Pustaka

- Desiani, IF (2022). Simbol Dalam Kain Ulos Pada Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmu Budaya*, 18 (2), 127-137
- Fahmi, N. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Lokal Bagi Mahasiswa Asing di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Hasibuan, R. A., & Rochmat, S. (2021). Ulos sebagai Kearifan Budaya Batak Menuju Warisan Dunia (World Heritage). *Patra Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah dan Budaya.*, 22(3), 307-320.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87
- Lia, N. S. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Prilili A. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA 2 SMAN Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Riau Pekanbaru
- Samudro, K. H. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif (Ultadu) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Puren. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 293-304.
- Sari, D. E., & Ansari, K. (2021). Pengembangan bahan ajar BIPA bermuatan budaya Sumatera utara berbantuan media audio visual bagi tingkat pemula. *Kode: Jurnal Bahasa*, 10(1)
- Sitohang, D. H., Siregar, A., & ayu Nurhidayati, S. (2023). Sejarah dan Makna Ulos Batak Toba. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 11(2), 27-34
- Suyitno, I. (2015). Pemahaman Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). In *Prosiding Seminar Internasional Menjadikan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Internasional*, Malang, Indonesia.
- Tiurma, T., Supadmi, T., & Lindawati, L. (2020). Ragam Jenis Dan Fungsi Kain Tenun Ulos Batak Toba Di Desa Pintu Batu Kecamatan Silaen Kabupaten Toba Samosir. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Seni, Drama, Tari & Musik*, 5(4).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73
- Wahyu, R., Tambunan, D. U. M. P., Saragih, Y. V., & Syahfitri, D. Semiotika Ulos dalam Upacara Kematian Adat Batak Toba di Kecamatan Siborongborong. *Jurnal Basataka*, 4(2), 147-152.
- Wardhana, W. S. (2022). *Pengembangan bahan ajar menulis teks narasi pengalaman inspiratif dengan pendekatan kontekstual bagi pelajar bipa tingkat madya* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

- Yesha Whinda, N. S. (2011). Analisis Semiotika Makna Pesan Sosial Yang Terkandung Dalam Motif Kain Ulos Batak Toba (Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta).
- Yuningsih, E. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Didactical Mathematics*, 2(1), 36-41.