Volume 2 | Nomor 1 | Tahun 2026
E-ISSN: 3090-9015
PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026
SEBIPA 2026
Seminar Internasional BIPA UMSU
Bahasa | Budaya | Pendidikan | Global

EKSPLORASI GASTRONOMI NUSANTARA: INTEGRASI WAHANA TAKTIL-KINESTETIK BERDIMENSI MAKRO DAN TASK-BASED LANGUAGE LEARNING DALAM PENGAJARAN BIPA BERBASIS BUDAYA

Nur Mutia Zahra Nst[1]
Yaumil Izfahani[2]

[1,2]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
mutiazahra112@gmail.com

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan merancang dan mendeskripsikan penerapan materi budaya gastronomi Nusantara melalui media permainan papan peta Indonesia yang diintegrasikan dengan metode Task-Based Language Learning (TBLL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Bahasa dan budaya merupakan dua aspek yang saling berkaitan dalam proses pemerolehan bahasa kedua sehingga pengenalan budaya lokal menjadi bagian penting dalam pembelajaran BIPA. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Rancangan media dikembangkan dalam bentuk permainan papan peta Indonesia yang memuat informasi kuliner tradisional dari berbagai daerah. Aktivitas pembelajaran terdiri atas tiga tahapan, yaitu pra-tugas (pre-task), siklus tugas (task cycle), dan pasca-tugas (post-task). Hasil analisis konseptual menunjukkan bahwa integrasi budaya gastronomi dengan media berbasis tugas berpotensi meningkatkan keterlibatan pembelajar, memperkaya kosakata budaya lokal, serta mendukung keterampilan berbicara melalui situasi komunikasi yang kontekstual. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa rancangan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengalaman belajar bermakna bagi pembelajar BIPA.*

Kata Kunci: *BIPA, Budaya Gastronomi, Keterampilan Berbicara, Media Permainan Papan, Task-Based Language Learning*

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tidak hanya berfokus pada penguasaan unsur kebahasaan, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap aspek budaya masyarakat Indonesia. Bahasa dan budaya merupakan dua unsur yang saling berkaitan karena penggunaan bahasa dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya. Pemahaman budaya yang baik dapat membantu pembelajar asing memahami penggunaan bahasa secara tepat dalam situasi komunikasi sehari-hari.

Salah satu aspek budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran BIPA adalah budaya gastronomi atau kuliner tradisional Nusantara. Kuliner tradisional tidak hanya berfungsi sebagai pemenuh kebutuhan biologis, tetapi juga menjadi representasi identitas budaya yang memuat nilai sejarah, tradisi, dan kearifan lokal suatu daerah. Melalui pengenalan budaya kuliner, pembelajar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual serta memperkaya penguasaan kosakata yang berkaitan dengan rasa, tekstur, bahan makanan, dan situasi sosial dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Namun demikian, proses pengenalan budaya kuliner dalam pembelajaran BIPA masih sering dilakukan secara konvensional melalui teks deskriptif atau media visual dua dimensi. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan pembelajar dalam pengalaman belajar menjadi terbatas. Pembelajaran yang bersifat pasif dapat mengurangi kesempatan pembelajar untuk menggunakan bahasa secara langsung dalam situasi nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan rancangan pembelajaran berupa integrasi media permainan papan berbentuk peta Indonesia dengan metode Task-Based Language Learning (TBLL). Rancangan tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman visual, taktil, dan komunikasi langsung sehingga pembelajar dapat menggunakan bahasa secara lebih bermakna

Tinjauan Pustaka

1) Task-Based Language Learning (TBLL)

   Task-Based Language Learning merupakan metode pembelajaran bahasa yang menempatkan tugas sebagai inti proses pembelajaran. Metode ini menekankan penggunaan bahasa dalam konteks nyata melalui penyelesaian aktivitas tertentu sehingga pembelajar dapat menggunakan bahasa secara fungsional, bukan hanya menghafal struktur bahasa.

2) Pembelajaran Taktil-Kinestetik

   Pembelajaran taktil-kinestetik merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik serta interaksi langsung dengan objek pembelajaran. Penggunaan media yang memungkinkan pembelajar bergerak dan berinteraksi secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan belajar serta membantu proses pemahaman materi.

3) Budaya Gastronomi dalam Pembelajaran BIPA

   Budaya gastronomi merupakan bagian dari kebudayaan yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan budaya lokal kepada pembelajar BIPA. Melalui materi kuliner tradisional, pembelajar tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai makanan khas daerah, tetapi juga memahami nilai sosial, kebiasaan masyarakat, dan penggunaan bahasa dalam konteks kehidupan sehari-hari.

4) Keterampilan Berbicara dalam BIPA

   Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran BIPA karena berhubungan langsung dengan kemampuan pembelajar dalam menyampaikan gagasan, pendapat, serta melakukan interaksi sosial menggunakan bahasa Indonesia. Kemampuan berbicara tidak hanya dipengaruhi oleh penguasaan kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga dipengaruhi oleh pemahaman konteks sosial serta budaya dalam penggunaan bahasa tersebut. Dalam pembelajaran BIPA, keterampilan berbicara menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran karena pembelajar dituntut untuk

mampu menggunakan bahasa Indonesia secara komunikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran keterampilan berbicara akan lebih efektif apabila didukung oleh aktivitas yang memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk menggunakan bahasa secara langsung. Aktivitas berbasis pengalaman nyata dapat membantu pembelajar mengurangi rasa takut melakukan kesalahan ketika berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan situasi penggunaan bahasa secara alami agar pembelajar dapat terlibat aktif dalam proses komunikasi.

5) Hubungan Antara Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran bahasa.Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam pembelajaran bahasa, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi sarana yang memfasilitasi interaksi antar pembelajar.

Media permainan papan berbasis budaya gastronomi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran aktif. Penggunaan media visual yang dipadukan dengan aktivitas fisik memungkinkan pembelajar memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, keterlibatan pembelajar dalam aktivitas permainan dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian difokuskan pada pengembangan rancangan konseptual pembelajaran berbasis budaya gastronomi Nusantara dalam pembelajaran BIPA. Data diperoleh melalui kajian literatur yang berasal dari jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang berkaitan dengan pembelajaran BIPA, media pembelajaran, budaya gastronomi, dan metode Task-Based Language Learning.

Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan dokumentasi digital berupa video atau publikasi pembelajaran BIPA yang tersedia pada berbagai media daring sebagai data pendukung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk menghasilkan rancangan media dan alur pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar BIPA.

Hasil dan Pembahasan

Media yang dirancang dalam penelitian ini berupa permainan papan berbentuk peta Indonesia yang dicetak pada media banner berukuran besar. Setiap titik pemberhentian pada peta memuat visualisasi makanan tradisional khas daerah tertentu yang dilengkapi dengan kode QR untuk mengakses informasi tambahan mengenai makanan tersebut.

Karakteristik media yang dirancang meliputi:

1. Peta interaktif berbasis wilayah yang menampilkan visual makanan tradisional dari berbagai daerah Indonesia.

2. Sistem kode QR yang memuat informasi singkat mengenai nama makanan, bahan utama, serta asal daerah.

3. Pion permainan berbentuk miniatur pakaian adat sebagai representasi identitas budaya Indonesia.

4. Media digital pendukung berupa papan digital atau presentasi visual untuk membantu proses pembelajaran klasikal.

Alur pembelajaran menggunakan pendekatan TBLL terdiri atas tiga tahap:

1. Tahap Pra-Tugas (Pre-Task)

Pada tahap ini, pembelajar melakukan eksplorasi awal terhadap media permainan papan. Siswa melempar dadu dan menggerakkan pion menuju wilayah tertentu. Selanjutnya siswa mengamati informasi mengenai makanan tradisional yang muncul pada titik pemberhentian.

2. Tahap Siklus Tugas (Task Cycle)

Pembelajar diberikan tugas untuk melakukan simulasi atau pengalaman komunikasi yang berkaitan dengan aktivitas jual beli makanan tradisional. Aktivitas dapat dilakukan secara langsung maupun melalui simulasi kelas agar pembelajar menggunakan bahasa Indonesia dalam situasi yang kontekstual.

3. Tahap Pasca-Tugas (Post-Task)

Pada tahap akhir, pembelajar menyampaikan hasil pengalaman mereka melalui kegiatan bercerita (storytelling). Kegiatan tersebut melatih kemampuan berbicara, penggunaan kosakata baru, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat menggunakan bahasa Indonesia.

BIPA sendiri bertujuan untuk menyebarluaskan Bahasa Indonesia, menyampaikan berbagai informasi tentang Indonesia, termasuk memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia. BIPA juga dapat berperan sebagai penunjang keberhasilan diplomasi kebahasaan Indonesia di dunia Internasional.

Tabel 1

Dimensi Analisis	Dampak Pembelajaran
Stimulus Multisensori	Menghubungkan Pengalaman Visual Dan Pengalaman Langsung Pembelajar
Otonomi Belajar	Melatih Tanggung Jawab Pembelajar Dalam Menyelesaikan Tugas
Kontekstualisasi Bahasa	Membantu Penggunaan Bahasa Dalam Situasi Komunikasi Nyata

Rancangan pembelajaran ini menunjukkan keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran berbasis budaya dengan pendekatan pembelajaran komunikatif. Media permainan papan yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan pembelajar menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih nyata. Pembelajar tidak hanya menerima informasi secara pasif,

melainkan terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi, pengamatan, serta penggunaan bahasa selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, integrasi budaya gastronomi ke dalam pembelajaran BIPA memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk memahami hubungan antara bahasa dan budaya secara lebih mendalam. Pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas visual, interaksi sosial, dan kegiatan berbicara dapat membantu pembelajar mengembangkan kemampuan komunikasi secara lebih kontekstual. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek linguistik, tetapi juga pada kemampuan menggunakan bahasa dalam situasi sosial yang sesuai.

Kesimpulan

Rancangan pembelajaran BIPA berbasis budaya gastronomi melalui media permainan papan peta Indonesia yang diintegrasikan dengan metode Task-Based Language Learning dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif. Integrasi media, budaya lokal, dan aktivitas berbasis tugas berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta mendukung peningkatan keterampilan berbicara pembelajar BIPA. Penelitian ini masih bersifat konseptual sehingga diperlukan penelitian lanjutan berupa implementasi dan pengujian secara empiris untuk mengetahui efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan kemampuan berbicara pembelajar BIPA.

Referensi

Cahyaningsih S., & Yusoff, A. S. (2020). Pembelajaran BIPA bagi Tingkat Pemula. *Proceeding of the 3rd International Conference on Education*, Thailand.

Ardiyanti, W. N., & Septiana, H. (2023). Pemanfaatan video aktivitas di pasar tradisional sebagai media pembelajaran BIPA berbasis kearifan lokal untuk kelas keterampilan berbicara dan menulis level intermediate 1 di KBRI London. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 6(1), 1–14.

Ellis, R. (2006). The methodology of task-based teaching. *Asian EFL Journal*, 8(3), 19–45.

Hartono, D., Purwaningtyas, I., & Budiana, N. (2019). Wisata kuliner Nusantara: Diplomasi budaya melalui standarisasi materi ajar BIPA di era milenial. *Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (KIPBIPA) XI*, 162–176.

Long, M. H. (2015). *Second language acquisition and task-based language teaching*. Wiley-Blackwell.

Maulana, A., Mulyaningsih, I., & Itaristanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran BIPA tingkat dasar berbasis web. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 4(2), 134–156.

Mulyani, R., & Kurniawan, K. (2023). Eksplorasi media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas BIPA: Tinjauan literatur sistematis. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 701–712.

Muzaki, H. (2021). Pengembangan bahan ajar BIPA tingkat 3 berbasis budaya lokal Malang. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02), 1–9. https://doi.org/10.46772/semantika.v2i02.379

Nurhayati, H., Rizkiyah, N. F., & Ferdianto, J. (2023). Pemetaan potensi gastronomi Pulau Lombok melalui pendekatan etnogastronomi. *Media Bina Ilmiah*, 17(12), 2851–2862.

Parosa, J. R., Rahmawati, F. N., Salsabila, K. I., Sativa, O., & Saddhono, K. (2025). Internasionalisasi bahasa Indonesia melalui kuliner tradisional "Gulai" sebagai bahan ajar BIPA berbasis kearifan lokal. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(1), 175–184.

Purbarani, E., Muliastuti, L., & Farah, S. (2021). Pengembangan model materi ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *BASA Journal of Language & Literature*, 1(2), 9–19.

Rahma, S. S., & Suwandi, S. (2021). Analisis kelayakan isi dan muatan budaya dalam buku ajar BIPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1).

Safitri, W. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186

Setyawati, K., Nurcahyono, I., Hafidza, K., Juliasari, L., & Saddhono, K. (2024). Kuliner "Timlo Solo" sebagai bahan ajar BIPA dalam upaya internasionalisasi bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(2), 40–50.

Simamora, P. J., Mustika, S., Sinulingga, S., & Nasution, J. (2023). Pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis digital secara daring menggunakan media wayang. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(1), 54–59.

Solikhah, A. A., & Nurlina, L. (2024). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran BIPA: Sebuah kajian literatur. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 11(1), 63–72.

Suryadi, A., & Muladi, E. (2021). Tinjauan board game edukatif & non edukatif. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, 8(1), 125. https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i1.010

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Longman.