

WAWASAN KEINDONESIAAN: INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL SUMATRA UTARA DALAM PEMBELAJARAN BIPA BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Dwi Widayati¹, Rachmad Fadillah Maha²

¹Universitas Sumatera Utara

²Universitas Sumatera Utara

dwividayati@usu.ac.id, rachmadfadillah@usu.ac.id

Abstrak: Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) tidak semata-mata bertujuan membekali pembelajar dengan kompetensi linguistik, tetapi juga membentuk pemahaman mendalam terhadap kebudayaan dan identitas nasional Indonesia. Dalam konteks ini, permainan tradisional sebagai representasi kearifan lokal memiliki potensi strategis untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran bahasa. Penelitian ini bertujuan mengkaji integrasi permainan tradisional dari wilayah Sumatra Utara sebagai media ajar dalam pembelajaran BIPA berbasis kearifan lokal. Sumatra Utara dikenal memiliki kekayaan budaya yang beragam dari berbagai suku, seperti Batak Toba, Karo, Mandailing, dan Melayu Deli. Permainan seperti marsiteka, margala, dan dakoan mengandung nilai-nilai edukatif dan sosial yang relevan untuk disampaikan kepada penutur asing. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi partisipatif, dan wawancara terhadap pengajar BIPA serta pelaku budaya lokal. Secara teoretis, kajian ini didasarkan pada pendekatan pedagogi budaya (*culturally responsive pedagogy*) dan teori multikulturalisme dalam pembelajaran bahasa kedua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional Sumatra Utara mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, serta memperkuat nilai-nilai keindonesiaan seperti gotong royong, toleransi, dan kebangsaan. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran BIPA berbasis permainan tradisional tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memperkaya wawasan keindonesiaan mahasiswa asing dan dapat menjadi sarana diplomasi budaya Indonesia yang efektif.

Kata Kunci: BIPA, permainan tradisional, kearifan lokal, wawasan keindonesiaan, pedagogi budaya.

Pendahuluan

Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) telah menjadi bagian integral dari upaya strategis Indonesia dalam memperkenalkan bahasa sekaligus membangun pemahaman lintas budaya di tingkat global. Melalui program ini, pemerintah Indonesia tidak hanya mentransmisikan aspek linguistik, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai budaya dan identitas nasional kepada komunitas internasional (Khasbani, 2019). Dalam konteks ini, pembelajaran BIPA tidak dapat dipisahkan dari misi kebudayaan, sebab bahasa merupakan bagian inheren dari kebudayaan dan tidak pernah hadir dalam ruang yang steril secara budaya (Kramsch, 1998; Risager, 2006).

Namun, dalam praktiknya, materi budaya dalam pembelajaran BIPA masih sering kali bersifat permukaan, terbatas pada aspek-aspek presentasional seperti makanan, pakaian adat, dan tarian tradisional. Pendekatan ini belum sepenuhnya menyentuh dimensi budaya yang lebih dalam dan kontekstual. Padahal, pembelajaran bahasa kedua yang efektif seharusnya menciptakan

ruang yang mengalami langsung nilai, norma, dan praktik sosial yang membentuk identitas budaya penutur asli bahasa tersebut (Mahfud Nahrowi & Moh. Badiul Anis, 2019; Rosiyana, 2020; Susilowati et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pedagogis yang lebih responsif dan transformatif dalam menyampaikan budaya lokal dalam kelas BIPA.

Salah satu pendekatan inovatif yang menawarkan potensi besar, tetapi belum banyak dieksplorasi adalah integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Permainan tradisional merepresentasikan bentuk kearifan lokal yang berkembang secara turun-temurun dan memuat nilai-nilai edukatif, sosial, dan moral yang kuat. Tidak hanya menghibur, permainan tradisional juga membentuk karakter, melatih kerja sama, dan mencerminkan struktur sosial masyarakat setempat. Integrasi permainan tradisional sebagai media ajar sejalan dengan prinsip *culturally responsive pedagogy* yang mendorong pengajaran yang relevan secara budaya dan kontekstual (Gay, 2000). Pendekatan ini juga mendukung pengembangan *intercultural communicative competence* (kemampuan memahami dan merespons realitas sosial-budaya lintas negara) dengan reflektif dan empatik (Byram, 1997).

Sumatra Utara, sebagai wilayah multikultural yang dihuni oleh berbagai kelompok etnis seperti Batak Toba, Mandailing, Karo, dan Melayu Deli, menyimpan kekayaan budaya berupa permainan tradisional yang belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran BIPA. Beberapa permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi dan relevan untuk diintegrasikan ke dalam konteks kelas antara lain *marsitekka*, *margala*, dan *dakoan*. *Marsitekka* merupakan permainan lompat petak yang mengembangkan motorik halus, konsentrasi, dan pengendalian diri, serta mengandung nilai-nilai seperti ketekunan dan kerja sama (Simamora & Sibarani, 2022). *Margala*, permainan strategi berbasis kelompok, mencerminkan prinsip gotong royong dan daya taktis, sementara *dakoan*, permainan melempar dan menangkap benda dengan kecepatan tinggi, mengembangkan kecekatan serta sportivitas (Sitorus, 2021).

Sayangnya, permainan-permainan ini kian terpinggirkan akibat ekspansi budaya populer dan penetrasi teknologi digital yang memicu pergeseran gaya hidup generasi muda. Ironisnya, nilai-nilai luhur yang dikandung permainan tersebut justru sangat potensial untuk digunakan dalam pengajaran lintas budaya di kelas BIPA, terutama dalam konteks upaya membangun wawasan keindonesiaan di kalangan penutur asing. Minimnya eksplorasi terhadap permainan tradisional sebagai media ajar dalam kurikulum BIPA menunjukkan adanya kesenjangan antara kekayaan budaya lokal dengan praktik pembelajaran bahasa yang kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam permainan tradisional Sumatra Utara sehingga dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran BIPA berbasis kearifan lokal. Fokus penelitian diarahkan pada potensi permainan tradisional sebagai alat pedagogis yang interaktif, partisipatif, dan relevan secara budaya untuk memperkuat identitas nasional, sekaligus menjadi sarana diplomasi budaya yang efektif. Dengan demikian, kajian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain pembelajaran BIPA yang lebih bermakna, reflektif, dan kontekstual dalam menghadapi tantangan pendidikan lintas budaya.

Tinjauan Pustaka

Permainan tradisional telah terbukti berperan penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi anak sejak usia dini. Khadijah dan Wahyuni (2024) menekankan bahwa permainan tradisional seperti “pecah piring” dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini secara komprehensif, termasuk nilai agama, moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan motorik. Hal serupa diungkapkan oleh Andriani (2011) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional sebagai warisan budaya memiliki nilai edukatif dalam membantu anak-anak belajar sambil bermain, membentuk karakter, serta mengenalkan norma dan etika sosial

sejak dini. Dalam konteks pendidikan dasar, Agustini (2020) menunjukkan bahwa permainan tarik tambang mampu mengintegrasikan pembelajaran IPA di sekolah dasar sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain manfaatnya dalam pembelajaran tematik dan karakter, permainan tradisional juga merupakan representasi nyata dari kearifan lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pendidikan. Sudiarta et al (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti engklek dan bekel memiliki nilai dalam pengembangan kecerdasan logis, motorik, dan interpersonal siswa, serta berperan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran matematika. Simamora dan Sibarani (2022) mengidentifikasi berbagai jenis permainan rakyat Batak Toba, termasuk marsitekka yang tidak hanya sarat nilai budaya, tetapi juga mencerminkan prinsip-prinsip seperti gotong royong, penyelesaian konflik, dan cinta budaya. Secara lebih spesifik, Lubis (2023) menemukan bahwa implementasi permainan marsitekka di sekolah dasar mampu membentuk karakter siswa dalam hal empati, kesabaran, kepatuhan terhadap aturan main, dan kerja keras.

Namun demikian, kajian-kajian sebelumnya lebih banyak menyoroti pemanfaatan permainan tradisional dalam konteks pendidikan anak usia dini dan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Belum banyak penelitian yang secara spesifik menelaah integrasi permainan tradisional Sumatera Utara ke dalam pembelajaran BIPA sebagai strategi pedagogis berbasis kearifan lokal. Selain itu, penerapan pedagogi budaya dalam pembelajaran bahasa kedua melalui media permainan khas daerah juga belum mendapat perhatian yang memadai. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji permainan tradisional lokal dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran BIPA untuk memperkuat identitas budaya Indonesia dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi penutur asing.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan dinamika integrasi permainan tradisional khas Sumatera Utara dalam pembelajaran BIPA berbasis kearifan lokal. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap makna, pengalaman, serta persepsi para pelaku pendidikan dalam konteks budaya yang tidak dapat dijelaskan secara kuantitatif. Penelitian dilakukan di Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Budaya, salah satu lembaga penyelenggara program BIPA di Sumatera Utara yang telah mengimplementasikan unsur permainan tradisional seperti marsitekka, margala, dan dakoan dalam proses pembelajarannya. Subjek dalam penelitian ini meliputi pengajar BIPA, mahasiswa asing peserta program, serta pelaku budaya lokal yang memahami nilai-nilai kultural dalam permainan tradisional tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan terhadap pengajar dan mahasiswa BIPA untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman mereka dalam proses pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional. Observasi partisipatif dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk menangkap interaksi, ekspresi, dan keterlibatan mahasiswa asing selama permainan berlangsung. Sementara itu, studi dokumentasi digunakan untuk menelaah silabus, RPP, serta bahan ajar lain yang mencerminkan integrasi permainan dalam kurikulum BIPA.

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Miles et al (2013) yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Ketiga tahap ini dilakukan secara berkesinambungan selama proses penelitian berlangsung. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari pengajar,

mahasiswa, dan pelaku budaya, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan keakuratan dan konsistensi temuan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam konteks BIPA, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai instrumen rekreatif, tetapi juga sebagai repositori nilai budaya lokal yang mampu ditransformasikan menjadi konten pembelajaran. Interaksi langsung mahasiswa asing dengan bentuk budaya performatif ini memungkinkan mereka mengalami budaya bukan sekadar melalui representasi simbolik, melainkan sebagai realitas hidup yang dialami secara langsung (Byram, 1997; Kramsch, 1998). Integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran BIPA tidak dapat dipandang hanya sebagai inovasi metodologis yang bersifat teknis atau pedagogis, tetapi sebagai bentuk rekonstruksi modal budaya (cultural capital) yang memiliki dimensi simbolik, sosial, dan ideologis. Modal budaya, dalam hal ini, mencakup seperangkat nilai, norma, dan praktik yang terinternalisasi dalam permainan rakyat, yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat Sumatra Utara dan merefleksikan identitas kolektif komunitas etnolinguistik setempat. Modal budaya tidak hanya berwujud objek atau warisan simbolik, tetapi juga tercermin dalam habitus, cara berpikir, dan cara bertindak yang dibentuk melalui proses sosialisasi budaya. Dalam konteks pendidikan bahasa, Kramsch (1998) dan Byram (1997) menekankan bahwa pembelajaran bahasa kedua yang efektif mensyaratkan kehadiran budaya sebagai sistem makna yang hidup dan dialami, bukan sekadar diceramahkan.

Permainan tradisional, sebagai bentuk budaya performatif, menyediakan ruang tersebut. Ia mempertemukan peserta didik dengan sistem nilai lokal dalam bentuk praktik nyata yang interaktif, fisik, dan afektif. Dengan kata lain, permainan berperan sebagai medium pedagogis sekaligus repositori nilai budaya yang sangat relevan untuk konteks pembelajaran multikultural seperti BIPA.

Hasil observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta studi dokumentasi terhadap satu lembaga penyelenggara BIPA di Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Budaya mengidentifikasi empat permainan tradisional yang memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran: marsitekka, margala, marsir, dan dakoan. Tabel berikut merangkum karakteristik pedagogis dan kultural dari keempat permainan tersebut.

Tabel 1: Profil Pedagogis dan Budaya Permainan Tradisional Sumatra Utara dalam Konteks BIPA

No	Nama Permainan	Asal Etnik	Aspek Bahasa yang Diajarkan	Nilai Budaya yang Direpresentasikan	Fungsi Pembelajaran
1	<i>Marsitekka</i>	Batak Toba	Kalimat perintah, kosakata tindakan (lompat, tahan, berhenti)	Ketekunan, ketelitian, kontrol diri	Melatih konsentrasi dan disiplin
2	<i>Margala</i>	Karo	Ungkapan ajakan, koordinasi verbal	Gotong royong, solidaritas, kerja sama	Membentuk kerja tim dan loyalitas

3	<i>Marsir</i>	Mandailing	Ekspresi spontan, arahan spasial	Sportivitas, respons cepat	Melatih refleksi dan interaksi aktif
4	<i>Dakoan</i>	Melayu Deli	Deskripsi prosedural, struktur urutan tindakan	Keseimbangan, sportivitas, ketepatan	Koordinasi gerak dan kerja ritmis

Marsitekka, sebagai permainan berbasis petak dan lompatan berurutan, mendorong mahasiswa asing untuk tidak hanya mengaktifkan keterampilan motorik, tetapi juga mengorganisasi bahasa dalam struktur tindakan fisik yang berurutan. Dalam praktik kelas, pengajar memanfaatkan setiap sesi permainan untuk mengajarkan kalimat imperatif, frasa instruksi, dan ungkapan evaluatif. Contoh perintah: "Lompat ke petak tiga!", "Jangan sentuh garisnya!", "Mulai dari awal lagi!" Permainan ini melatih struktur berpikir logis dan strategi spasial. Nilai ketelitian, fokus, dan ketekunan terinternalisasi melalui pengulangan dan disiplin bermain. Mahasiswa menyatakan bahwa permainan ini membuat "otak dan badan bekerja bersamaan dalam bahasa Indonesia," menandakan integrasi kognisi, afeksi, dan linguistik secara simultan.

Margala secara simbolik merepresentasikan struktur sosial masyarakat Indonesia yang kolektif. Dalam sesi permainan, mahasiswa harus menyusun strategi dan komunikasi verbal yang efektif dalam kelompok. Ucapan yang muncul: "Satu, dua, tarik!", "Jangan putus barisan!", "Ganti formasi!" Permainan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan ditentukan oleh kerja kolektif, bukan performa individu. Dari segi budaya, ini merupakan kritik implisit terhadap budaya individualistik.

Marsir melibatkan peran dinamis antara pengejar dan pelari. Penggunaan kosakata tindakan cepat dan ekspresi spontan meningkat dalam permainan ini. Ucapan yang diamati: "Ke kiri!", "Tutup jalan itu!", "Giliranku jadi penjaga!" Permainan ini menciptakan laboratorium pragmatik yang nyata. Ketegangan dan kegembiraan mempercepat akuisisi bahasa melalui emotional encoding. Dari sisi sosial, pergantian peran menumbuhkan kesetaraan dan fleksibilitas sosial—nilai yang melekat dalam budaya Indonesia. Permainan ini melibatkan kerja ritmis dalam lingkaran, menciptakan suasana inklusif dan kolektif. Bahasa yang diajarkan meliputi urutan tindakan dan ekspresi spontan. Contoh ekspresi: "Lempar sekarang!", "Giliranku!", "Bagus!" *Dakoan* efektif dalam mengatasi kecanggungan awal, membangun hubungan interpersonal, dan menyampaikan nilai-nilai seperti kepekaan sosial, sportivitas, dan keharmonisan.

Keempat permainan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman bermain adalah media afektif-kognitif-linguistik yang holistik. Permainan menjadi sarana inkulturasi aktif, tempat mahasiswa asing tidak hanya mempelajari budaya Indonesia, tetapi mengalaminya secara langsung. Hal ini menjadikan permainan tradisional sebagai fondasi pedagogis yang efektif dalam mewujudkan pembelajaran BIPA yang kontekstual, reflektif, dan transformatif.

Dimensi Kognitif, Afektif, dan Sosiokultural dalam Integrasi Permainan

Temuan lapangan menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kekuatan intrinsik dalam memfasilitasi pembelajaran lintas dimensi. Pada ranah kognitif, proses permainan memicu aktivasi kosakata fungsional, pemahaman instruksi, dan produksi kalimat imperatif serta naratif dalam konteks alami. Misalnya, permainan *marsir* yang melibatkan peran "pengejar" dan "pelari" mendorong penggunaan kalimat perintah dan deskripsi spasial seperti "Ke kiri!", "Cepat tangkap dia!", atau "Dia sembunyi di belakang pohon!" yang memperkaya kompetensi pragmatik mahasiswa asing.

Dalam aspek afektif, keterlibatan emosional yang muncul selama permainan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menurunkan *affective filter*. Mahasiswa merasa

lebih nyaman, tidak takut salah, dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Pengalaman ini selaras dengan prinsip *culturally responsive pedagogy* yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mengakomodasi latar belakang budaya dan emosional peserta didik (Gay, 2000).

Sedangkan dalam dimensi sosiokultural, permainan menjadi ruang perjumpaan nilai-nilai sosial khas Indonesia seperti toleransi, solidaritas, sportifitas, dan penghargaan terhadap norma bersama. Selama permainan berlangsung, mahasiswa asing bukan hanya belajar bahasa, tetapi juga mengalami *social negotiation of meaning* dalam konteks budaya lokal. Ini menciptakan jembatan kognitif dan emosional antara sistem nilai negara asal dengan budaya Indonesia, membentuk landasan bagi kompetensi komunikatif interkultural.

Model Integrasi Permainan dalam Kurikulum BIPA

Berdasarkan hasil observasi partisipatif, analisis dokumen, serta wawancara mendalam dengan pengajar dan mahasiswa asing peserta program BIPA di salah satu lembaga penyelenggara di Sumatra Utara, ditemukan bahwa model integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran BIPA tidak bersifat seragam. Sebaliknya, model tersebut berkembang secara organik sesuai dengan karakteristik kelas, preferensi pengajar, serta latar belakang kultural mahasiswa. Meskipun demikian, analisis data menunjukkan adanya pola sistematis yang dapat diklasifikasikan ke dalam tiga model utama, yakni (1) *Model Integrasi Tematik Kontekstual*, (2) *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning / PjBL) Interkultural*, dan (3) *Model Refleksi Kritis Interkultural*. Ketiganya saling melengkapi dan dapat diterapkan secara berurutan maupun fleksibel sesuai kebutuhan kelas.

• Model Integrasi Tematik Kontekstual

Model pertama yang paling dominan diterapkan dalam integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran BIPA adalah model integrasi tematik kontekstual. Model ini memanfaatkan struktur kurikulum berbasis tema yang telah diterapkan dalam kebanyakan lembaga penyelenggara program BIPA. Berdasarkan hasil analisis dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta wawancara mendalam dengan dua pengajar BIPA di lembaga yang menjadi lokasi studi, diketahui bahwa permainan seperti *marsitekka* dan *margala* secara sistematis disisipkan ke dalam unit pembelajaran bertema, antara lain “Permainan Anak Tradisional,” “Kegiatan Sosial,” serta “Olahraga dan Rekreasi.” Integrasi ini tidak bersifat simbolik atau pelengkap semata, melainkan dilakukan dengan pendekatan pedagogis yang berorientasi pada pencapaian tujuan linguistik sekaligus kultural.

Sebagai ilustrasi, dalam sesi pembelajaran bertema “Anak-anak Indonesia dan Permainannya,” salah satu pengajar memulai proses belajar dengan menayangkan video dokumenter singkat mengenai permainan *marsitekka*. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok kecil. Mahasiswa diminta mengidentifikasi aturan permainan, makna budaya yang terkandung di dalamnya, serta kosakata baru yang mereka temukan dari tayangan tersebut. Diskusi ini dipandu menggunakan lembar kerja yang dirancang untuk mendorong pengembangan kemampuan memahami dan menganalisis struktur sosial dalam konteks permainan. Tahapan berikutnya adalah praktik langsung permainan di lapangan terbuka, dengan pengajar sekaligus berperan sebagai fasilitator linguistik yang memperkuat penggunaan kalimat imperatif dan instruksi dalam bahasa Indonesia selama permainan berlangsung. Sebagai bentuk penugasan, mahasiswa kemudian diminta menulis teks prosedur dalam bahasa Indonesia mengenai cara memainkan permainan tersebut, lengkap dengan struktur langkah-langkah, aturan main, dan refleksi pribadi.

Pendekatan ini menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam beberapa aspek. Dari sisi linguistik, mahasiswa mampu menyerap kosakata tematik seperti lompat, tahan, jatuh, giliran, dan garis batas dalam konteks yang konkret dan bermakna. Mereka juga terdorong untuk memahami dan merespons instruksi verbal secara cepat dan akurat karena permainan menuntut reaksi langsung

yang tidak dapat ditunda. Dari sisi kultural, aktivitas bermain menjadi media internalisasi nilai-nilai budaya seperti kejujuran, sportivitas, serta rasa hormat terhadap aturan bersama. Integrasi permainan dalam tema pembelajaran ini juga memperkaya dimensi afektif dalam proses belajar karena mahasiswa mengalami keterlibatan emosional yang tinggi selama aktivitas berlangsung.

- **Model PjBL Interkultural**

Model kedua yang berhasil teridentifikasi dalam penelitian ini adalah pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dengan fokus interkultural. Mahasiswa asing tidak hanya menjadi peserta dalam aktivitas permainan, tetapi juga bertindak sebagai produsen pengetahuan dan narator budaya melalui proyek akhir. Model ini bertumpu pada prinsip bahwa pengalaman langsung harus diolah secara reflektif agar menjadi pembelajaran yang bermakna dan membentuk kompetensi lintas budaya.

Dalam praktiknya, setelah mengikuti sesi permainan tradisional seperti *margala*, mahasiswa diminta untuk mendokumentasikan pengalaman mereka dalam berbagai bentuk produk kreatif, seperti video dokumenter pendek, esai reflektif, atau presentasi budaya digital. Dalam produk tersebut, mahasiswa menjelaskan tidak hanya proses dan aturan permainan, tetapi juga nilai-nilai budaya yang mereka rasakan, serta membandingkan permainan yang mereka alami di Indonesia dengan permainan serupa dari negara asal mereka. Pendekatan ini menuntut mahasiswa untuk menganalisis pengalaman mereka secara interkultural, menggunakan bahasa Indonesia sebagai medium ekspresi dan refleksi.

Data observasi menunjukkan bahwa pendekatan PjBL ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan literasi digital, kemampuan presentasi, dan artikulasi narasi budaya secara otentik. Lebih dari itu, mahasiswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran: mereka bukan hanya menyerap budaya Indonesia, melainkan turut menafsirkan, merekonstruksi, dan menyampaikan ulang budaya tersebut dari sudut pandang mereka masing-masing. Hal ini berdampak pada peningkatan agensi belajar mahasiswa, memperkuat rasa kepemilikan terhadap proses belajar, serta memperkaya dinamika pembelajaran di kelas.

- **Model Refleksi Kritis Interkultural**

Model ketiga yang bersifat transformatif adalah model refleksi kritis interkultural. Model ini dilaksanakan secara eksplisit setelah kegiatan permainan tradisional berlangsung dengan tujuan mengarahkan mahasiswa pada proses berpikir reflektif mengenai pengalaman budaya yang mereka alami selama bermain. Refleksi ini tidak terbatas pada aspek kognitif, tetapi mencakup dimensi afektif dan nilai yang esensial dalam pengembangan *intercultural communicative competence*.

Dalam sesi ini, mahasiswa diberi pertanyaan-pertanyaan panduan, seperti nilai sosial dan budaya apa yang mereka temukan selama permainan, pengalaman berbeda atau mirip dengan konteks budaya asal mereka, dan hal yang dapat mereka pelajari tentang cara masyarakat Indonesia membangun kerja sama, menyelesaikan konflik, atau berinteraksi sosial dalam kerangka kolektif. Refleksi dilakukan baik secara lisan melalui diskusi terbuka di kelas, maupun secara tertulis dalam bentuk jurnal reflektif pribadi.

- **Model Refleksi Kritis Interkultural**

Meskipun ketiga model ini dapat diterapkan secara terpisah, data lapangan menunjukkan bahwa efektivitas maksimal terjadi ketika model-model tersebut disinergikan dalam satu siklus pembelajaran terpadu. Proses ini umumnya dimulai dengan model tematik kontekstual yang memperkenalkan tema dan permainan ke dalam materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pendekatan PjBL yang menugaskan mahasiswa untuk mengelaborasi pengalaman mereka dalam bentuk karya reflektif atau proyek digital, dan diakhiri dengan sesi refleksi kritis

interkultural untuk menginternalisasi nilai-nilai budaya yang telah mereka alami secara langsung.

Pola integrasi ini membentuk pendekatan pedagogis yang holistik karena mencakup dimensi kognitif (pemerolehan kosakata dan struktur bahasa), afektif (motivasi dan keterlibatan emosional), sosial (kerja sama, empati, dan inklusi), serta budaya (pemahaman lintas nilai dan transformasi perspektif). Dengan demikian, ketiga model ini bukan hanya saling melengkapi, tetapi membentuk kerangka utuh pembelajaran BIPA berbasis budaya lokal yang kontekstual, reflektif, dan transformatif.

Implikasi Kurikulum dan Rekomendasi Strategis

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional Sumatra Utara tidak sekadar dapat diintegrasikan sebagai instrumen pelengkap dalam pembelajaran BIPA, tetapi juga dapat menjadi episentrum pendekatan pedagogis yang transformatif dalam membentuk kompetensi linguistik, afektif, dan budaya peserta didik asing. Integrasi tersebut berfungsi ganda: pertama, sebagai sarana pemerolehan bahasa dalam konteks performatif yang autentik; kedua, sebagai medium inkulturasi yang mempertemukan mahasiswa asing dengan nilai-nilai sosial khas Indonesia secara langsung. Oleh karena itu, implikasi kurikuler yang muncul tidak bersifat kosmetik, tetapi juga struktural dan paradigmatis.

Untuk mendukung transformasi ini, diperlukan desain kurikulum tematik yang secara eksplisit memetakan kompetensi linguistik, nilai budaya lokal, serta strategi pedagogis berbasis permainan tradisional. Penyusunan modul semacam ini bersifat kontekstual, fleksibel, dan adaptif terhadap dinamika kelas multikultural. Lebih jauh, penguatan kapasitas pengajar BIPA menjadi prasyarat mutlak. Pengajar perlu dibekali dengan pelatihan intensif yang tidak hanya menekankan pada keterampilan fasilitasi permainan, tetapi juga pemahaman teoretis mengenai pedagogi budaya, dinamika lintas budaya, dan strategi mediasi interkultural. Dalam konteks ini, kolaborasi antarlembaga pendidikan, komunitas budaya lokal, dan pemangku kepentingan daerah menjadi krusial dalam mendokumentasikan, merevitalisasi, dan mengembangkan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang sah dan hidup. Dengan pendekatan ini, pembelajaran BIPA dapat bergerak melampaui pengajaran linguistik teknis menjadi pengalaman transformatif yang memperkuat identitas keindonesiaan dan memperluas daya jangkau diplomasi budaya Indonesia secara global.

Data hasil triangulasi dari wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumentasi mengungkap bahwa integrasi permainan tradisional memberikan kontribusi signifikan dan multidimensional terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa BIPA. Dalam aspek linguistik, mahasiswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam penggunaan ungkapan fungsional sehari-hari, khususnya dalam konteks aksi, instruksi, dan deskripsi spasial. Penggunaan bahasa menjadi lebih spontan, kontekstual, dan pragmatis, karena terikat pada situasi komunikasi nyata dalam permainan.

Secara budaya, mahasiswa mengalami proses internalisasi norma dan nilai sosial Indonesia seperti gotong royong, sportivitas, solidaritas, dan penghargaan terhadap aturan kolektif. Ini menciptakan ruang perjumpaan budaya yang memungkinkan mahasiswa asing tidak hanya memahami budaya Indonesia secara kognitif, tetapi juga mengalaminya secara afektif dan embodied. Dampak afektif ini turut memengaruhi aspek sosial-emosional pembelajar: mahasiswa menjadi lebih percaya diri, lebih terbuka dalam berinteraksi dengan pengajar dan teman lokal, serta lebih mampu bekerja secara efektif dalam tim multikultural. Lebih dari itu, pengalaman belajar berbasis permainan tradisional memperkuat daya tarik budaya Indonesia, menjadikan BIPA sebagai arena diplomasi budaya yang memperlihatkan wajah Indonesia yang inklusif, komunikatif, dan dinamis.

Meskipun manfaatnya signifikan, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran BIPA juga menghadapi sejumlah kendala struktural dan praktis. Pertama, struktur kurikulum BIPA

yang padat sering kali tidak menyediakan ruang yang cukup untuk aktivitas pembelajaran yang berbasis eksplorasi budaya dan pengalaman langsung seperti permainan tradisional. Kegiatan ini menuntut waktu lebih panjang untuk tahap persiapan, pelaksanaan, hingga refleksi yang seringkali tidak terakomodasi dalam jadwal ajar reguler. Kedua, kompetensi pengajar menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua pengajar memiliki latar belakang atau pelatihan dalam pedagogi budaya dan fasilitasi proses belajar berbasis permainan dalam kerangka interkultural. Ketiga, belum adanya standar nasional atau panduan praktis yang mengatur tata cara integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum BIPA secara sistematis menjadikan proses ini bersifat sporadis dan tergantung inisiatif individu.

Sebagai respons strategis terhadap tantangan ini, penelitian ini merekomendasikan beberapa langkah terintegrasi. Pertama, penyusunan modul permainan tradisional kontekstual yang dirancang secara lintas-disiplin, menggabungkan linguistik aplikatif, etnopedagogi, dan desain pembelajaran interaktif. Modul ini hendaknya menyajikan deskripsi permainan, nilai budaya yang direpresentasikan, kompetensi bahasa yang ditargetkan, serta skenario implementasi dalam konteks kelas BIPA. Kedua, perlu adanya program pelatihan profesional bagi pengajar BIPA yang secara khusus membahas pedagogi budaya dan keterampilan fasilitasi permainan sebagai bagian dari kompetensi dasar pengajaran lintas budaya. Ketiga, dibutuhkan kemitraan lintas sektor antara lembaga pendidikan, komunitas budaya lokal, dan pemerintah daerah untuk mendukung dokumentasi, revitalisasi, dan pengembangan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang otentik dan berkelanjutan. Terakhir, perlu adanya advokasi kurikulum nasional BIPA yang mengakui dan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari strategi *soft power* Indonesia dalam diplomasi kebahasaan dan kebudayaan di tingkat internasional.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional Sumatra Utara dalam pembelajaran BIPA tidak hanya menawarkan pendekatan inovatif secara metodologis, tetapi juga berfungsi sebagai strategi pedagogis berbasis kearifan lokal yang transformatif. Permainan seperti *marsitekka*, *margala*, *marsir*, dan *dakoan* tidak sekadar menjadi aktivitas rekreatif, tetapi ruang inkulturasi aktif yang memungkinkan mahasiswa asing mengalami nilai-nilai budaya Indonesia secara langsung, afektif, dan embodied. Temuan menunjukkan bahwa integrasi ini mampu meningkatkan kompetensi linguistik mahasiswa secara kontekstual, memperkaya pengalaman belajar dalam dimensi sosial-emosional, serta membangun pemahaman lintas budaya yang mendalam. Lebih dari itu, strategi ini berkontribusi terhadap peran strategis BIPA sebagai wahana diplomasi budaya Indonesia yang inklusif dan dinamis. Namun, keberhasilan pendekatan ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan kurikulum, kompetensi pengajar, serta dukungan kelembagaan yang bersifat lintas sektor.

Sebagai tindak lanjut dari temuan ini, disarankan agar lembaga BIPA mengembangkan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional yang kontekstual dan berakar pada kearifan lokal. Penguatan kapasitas pengajar melalui pelatihan pedagogi budaya serta fasilitas kelas multikultural juga menjadi prioritas. Selain itu, diperlukan kemitraan strategis antara institusi pendidikan, komunitas budaya, dan pemerintah daerah untuk mendukung dokumentasi serta pelestarian permainan tradisional sebagai sumber belajar. Untuk keberlanjutan, advokasi kurikulum BIPA yang responsif terhadap nilai-nilai budaya lokal perlu diupayakan sebagai bagian dari strategi diplomasi budaya Indonesia. Permainan tradisional Sumatra Utara merupakan media efektif dalam pembelajaran BIPA berbasis kearifan lokal. Integrasi ini menciptakan suasana belajar yang inklusif, menyenangkan, dan bermakna. Pembelajar asing

tidak hanya memahami bahasa, tetapi juga menyerap nilai-nilai budaya Indonesia secara kontekstual.

Daftar Pustaka

- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>
- Andriani. (2011). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini [Traditional games in forming the character of early childhood]. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters. <https://books.google.co.id/books?id=0vfg8JJWhTsC>
- Gay, G. (2000). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. Teachers College Press. <https://books.google.co.id/books?id=JKNLZrxINtUC>
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1166. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>
- Khasbani, I. (2019). ENGLISH AS A MEDIUM OF INSTRUCTION IN INDONESIAN PRIMARY AND SECONDARY EDUCATION: Theory and reality. *Englisia Journal*, 6(2), 146. <https://doi.org/10.22373/ej.v6i2.4506>
- Kramsch, C. (1998). *Language and Culture*. OUP Oxford. <https://books.google.co.id/books?id=XRPiONIC2PMC>
- Lubis, N. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Marsitekka Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3158>
- Mahfud Nahrowi, & Moh.Badiul Anis. (2019). Pembelajaran Bahasa Kedua yang Menyenangkan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 23–43. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v2i2.58>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAAQBAJ>
- Risager, K. (2006). Language and Culture: Global Flows and Local Complexity. In *Language and Culture*. <https://doi.org/10.21832/9781853598609>
- Rosiyana, R. (2020). Pengajaran Bahasa dan Pemerolehan Bahasa Kedua dalam Pembelajaran Bipa (Bahasa Indonesia Penutur Asing). *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(3), 374–382. <https://doi.org/10.33369/jik.v4i3.13839>
- Simamora, Y. A., & Sibarani, R. (2022). Tradisi Permainan Rakyat pada Etnik Batak Toba: Kajian Kearifan Lokal. *Journal of Language Development and Linguistics (JLDL)*, 1(2), 71–86. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/jldl>
- Sitorus, A. (2021). *Tradisi Permainan Margala Batak*. <https://www.piramida.id/tradisi-permainan-margala-batak/>
- Sudiarta, I Wayan; Diputra, Gede Ngurah Oka; Yasna, I Made; Antara Anak Agung Purwa; Wati, N. M. S. (2020). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter.*, 21(2), 1–10.
- Susilowati, A., Wanda, K., & Sari, S. P. (2024). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua di Sekolah Anuban Ob-Om School Thailand. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 3279–3284.