



Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun

Application Of Smartbox Teaching Material Media In Learning BIPA In Introduction To Simalungun Ethnic Culinary Material

Siti Fatimah Handayani Hsb¹, Nurul Intan Humairah², Marini Joy Stella Simanjuntak³, Fika Salsabilla Amar⁴, Shopia Veronica Manurung⁵, Putri Luthfiah Ritonga⁶, Joy Firdaus Hamonangan Silalahi⁷, Tri Indah Prasasti⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan
Email : sitifatihahndyni@gmail.com¹, humairahnurul48@gmail.com², mjoystella12@gmail.com³,
fika.salsabila04@gmail.com⁴, sophiaveronika26@gmail.com⁵, putrilthfiah@gmail.com⁶,
joysilalahi30@gmail.com⁷, triindahprasasti@unimed.ac.id⁸

Article Info

Article history :

Received : 31-05-2024

Revised : 02-06-2024

Accepted : 04-06-2024

Published : 06-06-2024

Abstract

One important aspect of BIPA learning is learning media. Learning media can be something that is very helpful in learning Indonesian for foreign speakers. The aim of the research is to describe the smartbox teaching material media in introducing Simalungun ethnic food to make it easier for BIPA students to understand and memorize the material well and more actively. The method chosen in this research is a Quasi Experimental Design using observational data collection techniques in systematic observation and recording of the phenomena being investigated. The results and discussion in this research discuss the advantages and disadvantages of Media Smartbox and BIPA students in studying Simalungun ethnic culinary delights and provide solutions to these shortcomings. From this research it can be concluded that the advantages they have certainly have disadvantages which can be overcome with various solutions by BIPA teachers.

Keywords : SmartBox Teaching Material Media, BIPA Learning, Simalungun Ethnic Culinary

Abstrak

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran BIPA yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sesuatu yang sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Adapun tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan media bahan ajar smartbox dalam pengenalan makanan etnis simalungun dapat memudahkan pemelajar BIPA dalam memahami dan menghafal materi dengan baik dan lebih aktif. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah Desain Quasi Experimental dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi pada pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki. Hasil dan pembahasan pada penelitian ini membahas tentang kelebihan dan kekurangan yang dimiliki pada Media Smartbox dan pemelajar BIPA dalam mempelajari kuliner etnis simalungun serta memberikan solusi dari kekurangan-kekurangan tersebut. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari kelebihan-kelebihan yang dimiliki tentunya memiliki kekurangan yang dapat diatasi dengan berbagai solusi oleh pengajar BIPA.

Kata Kunci : Media Bahan Ajar SmartBox, Pembelajaran BIPA, Kuliner Etnis Simalungun



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) adalah proses mempelajari bahasa kedua bagi mereka yang tidak memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama. Faktanya, bahasa Indonesia juga tidak selalu menjadi bahasa pertama bagi warga negara Indonesia, karena adanya berbagai bahasa daerah yang berbeda-beda di Indonesia. Oleh karena itu, bahasa Indonesia dipelajari setelah mempelajari bahasa daerah asal masing-masing. Namun, bagi beberapa orang, bahasa Indonesia juga dapat menjadi bahasa pertama jika mereka telah terbiasa menggunakan bahasa Indonesia sejak kecil.

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing dapat dilakukan secara formal atau informal. Pembelajaran formal dilakukan melalui institusi resmi yang menyelenggarakan program BIPA, baik secara individu maupun kelompok. Sementara itu, pembelajaran informal dapat terjadi di mana saja, seperti di lingkungan masyarakat Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) adalah proses mempelajari bahasa kedua bagi mereka yang tidak memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama. Faktanya, bahasa Indonesia juga tidak selalu menjadi bahasa pertama bagi warga negara Indonesia, karena adanya berbagai bahasa daerah yang berbeda-beda di Indonesia. Oleh karena itu, bahasa Indonesia dipelajari setelah mempelajari bahasa daerah asal masing-masing. Namun, bagi beberapa orang, bahasa Indonesia juga dapat menjadi bahasa pertama jika mereka telah terbiasa menggunakan bahasa Indonesia sejak kecil. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing dapat dilakukan secara formal atau informal. Pembelajaran formal dilakukan melalui institusi resmi yang menyelenggarakan program BIPA, baik secara individu maupun kelompok. Sementara itu, pembelajaran informal dapat terjadi di mana saja, seperti di lingkungan masyarakat Indonesia.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran BIPA yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sesuatu yang sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Dalam proses pembelajaran, media awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar guru, seperti alat visual atau lainnya yang dapat memberikan pengalaman konkret bagi siswa. Namun, sekarang media telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar, karena berfungsi sebagai pengantara pesan antara guru dan siswa. dalam hal ini media pembelajaran smartbox dijadikan bahan untuk pembelajaran BIPA. Menurut Puspitasari, smartbox atau kotak pintar adalah sebuah media pembelajaran berbentuk balok dengan dua sisi yang berisi kartu. Sementara itu, Harnanto mendefinisikan smartbox sebagai sebuah alat pembelajaran kecil yang berisi materi pelajaran. Secara umum, smartbox adalah sebuah alat yang berisi gambar dan materi pelajaran yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dan biasanya berbentuk kotak. Manfaat dari penggunaan smartbox, seperti dijelaskan oleh Harnanto, adalah meningkatkan hasil belajar karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi belajar. Sehingga dengan media bahan ajar smartbox dalam pengenalan makanan etnis simalungun dapat memudahkan pemelajar BIPA dalam memahami dan menghafal materi dengan baik dan lebih aktif.



TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Media Pembelajaran SmartBox

Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).

Menurut Hamzah pagarra, dkk (2022), Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel (2000:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Gagne & Reiser (1983:49) menyatakan bahwa “instructional media are the physical means by which an instructional message is communication”, (media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran). Gagne & Briggs (1979:19) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Istilah “media pembelajaran” mengacu pada berbagai alat yang digunakan pendidik untuk membantu mereka berkomunikasi dengan siswanya dan berbagi pengetahuan dari berbagai sumber belajar (Zahwa & Syafi’i, 2022).

Menurut Puspitasari dalam (Rahayuningsih et al., 2019), media smart box atau kotak pintar merupakan media bentuk balok dengan dua sisi dengan alat berupa kartu didalamnya. Menurut Harnanto dalam (Kusumaningrum et al., 2021), media smart box merupakan alat belajar kotak kecil yang memuat materi belajar. Media smart box merupakan alat yang memuat gambar dan materi dan digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan biasanya berbentuk kotak (Basori, 2020).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media Smart box merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran berupa kotak atau dua tempat dengan huruf atau kartu bergambar. Media dapat menjadi pra-kotak pintar, lalu dinamai sesuai gambar di gambar, lalu anak mintalah untuk mencari dan menyusun huruf-huruf tersebut sesuai dengan gambar.

Manfaat Media Pembelajaran SmartBox

Menurut Nur Adiyah, dkk (2021), Penggunaan media smart box dapat membuat anak bereksplorasi menurut kemampuannya serta dapat melatih daya ingat, belajar melalui bermain, serta melatih daya pikir anak dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam media



smart box sehingga mampu membuat kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal.

Adapun manfaat kotak pintar menurut Harnanto (2016) yang mengungkapkan bahwa manfaat media kotak pintar dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi anak, membuat proses belajar menyenangkan, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan hasil belajar siswa .

Berdasarkan pendapat Yaie dalam Sjamsir (2021) manfaat permainan smart box adalah:

1) Meningkatkan konsentrasi anak; 2) Meningkatkan kreativitas anak; 3) Meningkatkan kemampuan berhitung anak; 5) Meningkatkan berpikir logis; 6) Serta mengembangkan motorik kasar dan halus. Hal itu untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar anak dan sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media kotak pintar adalah media yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan hasil belajar siswa dan sekaligus dengan media ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran BIPA

Pembelajar BIPA dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu tingkat pemula (novice), menengah (intermediate) dan mahir (advanced). Di dalamnya terdiri atas empat kompetensi keterampilan berbahasa, yakni membaca, menyimak, berbicara dan menulis. Tata bahasa sangat penting sebagai landasan kemampuan berkomunikasi, baik bahasa lisan maupun tulis. Kedudukan BIPA bagi pembelajarnya adalah sebagai bahasa kedua sehingga pemerolehannya dilakukan setelah menguasai bahasa pertamanya. Para pakar pembelajaran bahasa kedua pada umumnya percaya bahwa bahasa pertama (bahasa ibu) mempunyai pengaruh terhadap proses penguasaan bahasa kedua pembelajar (Ellis, 1986) yang dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa kedua. Namun demikian, Pembelajaran bahasa kedua akan menjadi mudah jika pembelajar telah menguasai bahasa pertamanya dengan baik karena kemampuan bahasa pertama tersebut dapat berguna bagi proses pembelajaran bahasa kedua.

Mengenal Kuliner Etnis Simalungun

Makanan tradisional Kabupaten Simalungun merupakan bagian tak terpisahkan dari budaya dan tradisi lokal. Masyarakat Simalungun memiliki beragam masakan tradisional yang unik. Berikut ini jenis-jenis kuliner khas suku Simalungun.

1. *Dayok Na Binatur*

Dayok Na Binatur merupakan salah satu makanan tradisional Simalungun yang paling sering dihidangkan dalam upacara dan acara-acara penting masyarakat Simalungun, termasuk pernikahan, perpisahan dengan anggota keluarga yang merantau, bahkan upacara kematian. Pemberian Dayok Na Binatur merupakan suatu simbol pemberian restu atau berkat bagi orang yang diberi makanan ini.

Secara simbolis, persembahan Dayok na Binatur kepada seseorang merupakan simbol doa, harapan, dan berkat wujud terima kasih serta rasa syukur” (Ansari dkk, 2022). Setiap



orang yang menerima Dayok Na Binatur diharapkan dapat menemukan dan mengalami keteraturan dalam hidup. Dayok na Binatur telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya tak Benda pada 27 Oktober 2016 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Secara etimologi, dayok artinya 'ayam' dan na binatur artinya 'yang diatur'. Maka, Dayok na Binatur artinya 'ayam yang dimasak dan disajikan secara teratur sejak pemotongan tubuh ayam sampai kepada penghidangannya'. Oleh karena itu, daya tarik makanan ini terdapat pada penyajiannya, dimana potongan tubuh ayam diatur dan disusun dengan susunan yang sama seperti saat ayam masih hidup.

Dayok Na Binatur terbuat dari daging ayam kampung jantan dengan menggunakan rempah-rempah yang memang tumbuh di daerah Simalungun, salah satunya Andaliman. Menurut Hasairin (2010), rasa Dayok Na Binatur gurih dan pedas serta sangat terasa aroma dan rasa dari Andaliman sebagai bumbu khasnya. Keautentikan rasa makanan ini pula yang menyebabkan makanan tradisional Simalungun ini tetap eksis di hati masyarakat Simalungun dan masyarakat luas yang menyukai kuliner Nusantara.

2. Nitak

Nitak merupakan salah satu makanan Simalungun yang dianggap memiliki nilai ritual sampai saat ini. Menurut Hasairin (2010), ada beberapa hal yang memengaruhi anggapan tersebut. Pertama, karena rasa manis dari nitak merupakan simbol harapan agar tetap sehat dan memperoleh kehidupan yang baik. Kedua, tekstur Nitak yang lembek dan sangat mudah untuk dikonsumsi menjadi simbol agar rezeki datang dengan mudah (seperti lembeknya nitak) kepada orang yang diberikan Nitak. Selain itu, Nitak juga merupakan lambang ucapan syukur sehingga tak heran apabila masih dilestarikan sampai saat ini.

Adapun bahan-bahan baku untuk membuat nitak, terdiri dari Tepung Beras, Kelapa, Lada/merica, gula merah dan gula tebu. Cara pembuatannya pun tergolong mudah, yaitu dengan mencampurkan kelapa yang telah disangrai, dan gula merah atau gula putih agar ditumbuk hingga halus dan merata. Kemudian, masukkan tepung beras ke dalam adonan gula dan kelapa yang telah ditumbuk tadi. Terakhir, setelah semuanya merata, adonan dibentuk dengan tangan dan siap dihidangkan.

Rasa autentik dari nitak yang menjadi daya tarik terdapat pada paduan kelapa dan lada yang dicampur dalam satu adonan. Nitak sendiri baik dikonsumsi karena tidak menimbulkan efek negatif apapun pada tubuh. Menurut Hasairin (2010), nitak biasanya dihidangkan pada berbagai acara, seperti saat memasuki rumah baru, pesta pernikahan, dan dapat digunakan buat pengantin baru sebagai ungkapan rasa syukur, dan berharap keluarga yang harmonis untuk kedepannya.

3. Hinasumba

Hinasumba merupakan makanan tradisional Simalungun yang paling unik dan paling susah untuk dibuat. Hinasumba hanya dapat ditemui pada acara-acara adat masyarakat Simalungun. Dikutip dari medium.com, Hinasumba merupakan daging ayam cincang yang diolah tanpa dimasak dengan tambahan resep khas Simalungun dengan menggunakan air sikkam (sejenis kayu yang perasan airnya mampu melezatkan makanan tanpa proses dimasak). Rasa enak atau tidak makanan ini dapat diketahui melalui warnanya. Warna khas makanan ini



ialah berwarna merah kecoklatan. Namun, tidak semua orang dapat memasak Hinasumba karena dalam memasak makanan ini diperlukan keahlian khusus untuk mengolahnya menjadi makanan yang lezat.

4. *Obbut*

Obbut merupakan olahan sayur yang terbuat dari batang pisang. Batang pisang tersebut di iris kemudian diolah dengan resep bumbu khusus. Ada juga yang mencampurkan nya dengan tulang daging sup. Obbut umumnya disajikan saat acara adat tertentu saja. Walau terbuat dari bahan sederhana namun cita rasa yang dimiliki kuliner ini sangat khas dan unik.

5. *Labbar*

Labar adalah makanan yang terbuat dari ubi kayu dan daging yang mengandung tulang lunak atau garap-garap. Dikutip dari medium.com, daging yang digunakan biasanya diambil dari punggung ayam, buyut (daging tupai), leto (daging puyuh), dang lingkaboh (kelelawar buah). Tetapi, karena daging tersebut susah didapat, masyarakat Simalungun kemudian memanfaatkan daging unggas sebagai bahan utamanya.

Ciri khas dari kuliner ini adalah berasal dari bahan dan bumbu yang digunakan. Rempah-rempah yang digunakan yaitu lada, lengkuas, bawang batak, sikkam, dan sereh. Proses pembuatannya juga sederhana, daging yang telah dipanggang dengan rempah-rempah kemudian dipotong kecil-kecil bersama dengan ubi atau ketela pohon yang sebelumnya telah dikukus dan ditumbuk halus. Semua bumbu dihaluskan lalu dicampur. Masyarakat Simalungun biasanya menikmati labar bersama dengan segelas tuak.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Quasi Experimental. Menurut Sugiyono (2021) “Desain Quasi Experimental mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.” Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh media smart box terhadap kemampuan pemelajar BIPA dalam mengetahui dan menganalisis makanan-makanan khas suku simalungun. Mulai dari bahan-bahan yang digunakan sampai kapan dan dimana waktu yang tepat untuk menghadirkan makanan tradisional tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebanyak observasi. Observasi mengacu pada pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki. Peneliti menggunakan teknologi ini untuk memperoleh data situasi bagaimana cara pengolahan makanan-makanan yang berasal dari suku simalungun, serta bagaimana cara melestarikan makanan-makanan tersebut. Observasi adalah tindakan penelitian atau observasi langsung di lapangan untuk memperoleh informasi dan menemukan masalah yang diteliti. Menurut Sugiyono (2021) observasi sebagai metode pengumpulan data mempunyai ciri khas dibandingkan metode lainnya yaitu wawancara dan angket. Jika wawancara dan kuisioner senantiasa berkomunikasi dengan manusia, maka observasi dibatasi tidak hanya pada manusia, tetapi juga pada objek alam lainnya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Gambar Media Pembelajaran SmartBox

Media smart box merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memiliki bentuk persegi dengan dua bagian atau dua tempat didalam-Nya yang berisikan huruf dan gambar (Rahayuningsih,dkk) (2019).

Media smart box memiliki kelebihan tersendiri bagi anak usia dini, selain dunia anak belajar sambil bermain media ini dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak seperti: kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara, huruf awal dan nama benda-benda yang ada disekitar, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama (Sjamsir, 2021).

Adapun kelebihan dan kekurangan media smartbox jika diterapkan pada pemelajar BIPA, diantaranya:

1. Kelebihan:

- a. Dapat memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran.
- b. Dapat menciptakan pembelajaran yang hidup karena Pemelajar BIPA dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran.
- c. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan pemelajar BIPA dalam memahami materi mengenal kuliner etnis simalungun.
- d. Desain warna dan bentuk pada media pembelajaran SmartBox ini mempunyai daya tarik sendiri bagi pemelajar BIPA sehingga menimbulkan kesan positif bagi pemelajar BIPA dan akan mudah diingat oleh pemelajar BIPA.

2. Kekurangan:

- a. Membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam membuat media pembelajaran Smart Box.
- b. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar.
- c. Penyimpanannya memerlukan ruang yang cukup besar.



- d. Membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama saat proses pembuatan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Kemungkinan dari masalah yang akan muncul ketika penggunaan media pembelajaran tersebut adalah terkait jumlah sasaran yang tidak dapat menjangkau dalam jumlah yang cukup besar. Sehingga apabila jumlah pemelajar BIPA terlalu banyak, maka dilakukan dalam beberapa sesi yang akan memakan waktu yang cukup lama.

Pemelajar BIPA dalam Mempelajari Kuliner Simalungun

Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris “culinary” Culinary diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan. Masakan tersebut dapat berupa lauk-pauk, makanan (pangan) dan minuman. Kata kuliner menjadi luas di Indonesia akibat dari pemberitaan media massa dan televisi yaitu acara-acara wisata. Salah satu kuliner yang terkenal di Indonesia yaitu kuliner Simalungun. Kuliner Simalungun adalah salah satu makanan yang khas di Indonesia yang berasal dari Simalungun. Beberapa contoh kuliner khas simalungun anantara lain:

1. Dayok Nabinatur



2. Nitak





3. Hinasumba



4. Obbut



5. Labbar



Adapun kelebihan dan kekurangan yang dialami pemelajar BIPA jika mempelajari kuliner Simalungun, antara lain:

1. Kelebihan

- a. Dapat mengeksplor kebudayaan Simalungun lebih dalam dan terperinci.
- b. Dapat menikmati kuliner Simalungun
- c. Dapat mempelajari dan membuat secara langsung kuliner khas Simalungun
- d. Melatih kemampuan memasak pemelajar
- e. Menambah pengetahuan mereka terhadap komposisi makanan budaya Simalungun

2. Kekurangan

- a. Kesulitan beradaptasi dengan budaya lokal yang secara harfiah berbeda dengan budaya mereka sendiri.
- b. Tidak adanya kompetensi komunikasi antarbudaya dalam diri pemelajar BIPA.
- c. Tidak bisa melakukan sendiri atau harus dilakukan secara pendampingan.
- d. Pemahaman studi lokal yang terbatas.



PEMBAHASAN

Dalam menerapkan Media SmartBox pada pembelajaran BIPA, tentunya memiliki beberapa kekurangan yang sudah disebutkan di atas. Adapun beberapa solusi yang dapat peneliti berikan dalam mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, diantaranya:

1. *Membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam membuat media pembelajaran Smart Box*
 - **Solusi:** Mengadakan pelatihan dan workshop untuk meningkatkan keterampilan para pendidik dan pembuat Smart Box. Membuat panduan langkah demi langkah yang mudah diikuti dan menyediakan dukungan teknis online dapat membantu mereka yang membutuhkan bantuan.
2. *Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar*
 - **Solusi :** Mengembangkan versi digital atau virtual dari Smart Box yang dapat diakses oleh lebih banyak pengguna melalui platform online. Menggunakan teknologi seperti aplikasimobile atau platform e-learning dapat membantu mendistribusikan konten kepada lebih banyak orang.
3. *Penyimpanannya memerlukan ruang yang cukup besar*
 - **Solusi:** Mendesain Smart Box yang lebih kompak dan modular, sehingga lebih mudah disimpan dan diangkut. Menggunakan bahan yang lebih ringan dan desain yang dapat dilipat atau disusun ulang untuk menghemat ruang penyimpanan
4. *Membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama saat proses pembuatan*
 - **Solusi:** Mengoptimalkan proses pembuatan dengan menggunakan bahan yang lebih ekonomis tanpa mengurangi kualitas. Menggunakan teknologi seperti pencetakan 3D untuk komponen yang dapat diproduksi secara massal dengan biaya lebih rendah. Mengadakan kolaborasi dengan sponsor atau donatur dari pihak instansi untuk membantu biaya produksi.

Dengan menerapkan solusi-solusi tersebut, diharapkan dapat mengatasi kekurangan- kekurangan dalam pembuatan Smart Box dan membuatnya lebih efektif dan efisien.

Solusi agar tidak terjadi gegar budaya pada pemelajar BIPA

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Gegar budaya dimaknai sebagai rasa bingung, dan kecemasan yang dialami oleh seseorang yang berada ataupun hidup dalam kebudayaan yang baru tanpa memiliki persiapan yang cukup. Ward (2001) mengemukakan bahwa gegar budaya (Culture Shock) merupakan proses yang dilakukan ketika menghadapi perubahan saat berada di lingkungan yang baru. Gegar budaya diartikan sebagai bentuk kegelisahan dari sebuah respon yang muncul akibat kehilangan simbol-simbol budaya yang biasa dilakukan dalam hubungan sosial.

Dalam mengatasi gegar budaya tersebut, berikut beberapa solusi yang dapat dilakukan:



1. *Memahami Budaya Lokal*

Budaya lokal biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut J.W. Ajawaila, budaya lokal adalah ciri khas budaya suatu kelompok masyarakat lokal. Akan tetapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal. Dalam memahami budaya tersebut tentu sulit bagi pemelajar asing untuk bisa langsung beradaptasi. Secara perlahan, ketidaktahuan itu dapat terurai dengan baik saat mereka mulai belajar secara perlahan dan mengikuti sistem pembelajaran yang ada di Indonesia. Pentingnya memahami budaya lokal atau budaya Indonesia tidak semata-mata karena mereka belajar Bahasa Indonesia, melainkan karena mereka akan terjun langsung ke dalam budaya tersebut yaitu masyarakat Indonesia, baik itu komunikasi di dalam ruang pembelajaran kelas atau secara langsung dengan masyarakat di area umum.

2. *Kompetensi Komunikasi Antarbudaya*

Kompetensi komunikasi antarbudaya (Intercultural Communication Competence/ICC) adalah kemampuan untuk berkomunikasi efektif dan tepat dalam situasi yang melibatkan individu dari budaya yang berbeda. Beberapa aspek penting dari kompetensi ini meliputi:

- a. **Motivasi untuk Berkomunikasi:** Kemauan dan dorongan individu untuk terlibat dalam komunikasi dengan orang dari budaya lain adalah langkah awal yang krusial. Motivasi ini mencakup keinginan untuk belajar dan memahami budaya lain.
- b. **Pengetahuan Budaya:** Pemahaman tentang norma, nilai, dan praktik budaya lain sangat penting. Pengetahuan ini membantu individu beradaptasi dan menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi antarbudaya.
- c. **Keterampilan Komunikasi:** Melibatkan kemampuan verbal dan non-verbal untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan menerima pesan dari orang lain dengan tepat. Ini mencakup kemampuan untuk mendengarkan aktif dan menyesuaikan gaya komunikasi sesuai konteks budaya.
- d. **Kesadaran Diri dan Sensitivitas Budaya:** Memahami dan mengenali bias serta prasangka diri sendiri terhadap budaya lain. Kesadaran ini membantu dalam menciptakan interaksi yang lebih empatik dan menghargai perbedaan budaya.
- e. **Adaptabilitas dan Fleksibilitas:** Kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang berubah-ubah dalam interaksi antarbudaya, serta menunjukkan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan yang muncul dalam komunikasi.

3. *Pendampingan*

Pendampingan merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh kelompok-kelompok sosial seperti pengajaran, pengarahan atau pembinaan dalam kelompok dan bisa menguasai, mengendalikan serta mengontrol orang-orang yang mereka dampingi. Pendampingan ini dilakukan untuk mengontrol para pemelajar BIPA agar menjadi lebih tahu atau bisa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Dilakukannya pendampingan kepada pemelajar BIPA bukan semata-mata untuk mengikat mereka agar tidak bisa leluasa



dalam mengeksplor Bahasa Indonesia itu sendiri, namun untuk mengontrol setiap perubahan dan setiap perkembangan yang terjadi pada pemelajar BIPA serta membantu memberikan masukan serta arahan yang membangun pertumbuhan akademik dan sosial siswa terhadap Bahasa Indonesia.

4. Studi Lokal

Studi lokal ini dilakukan saat siswa pemelajar BIPA sudah mampu mengenal atau mempelajari Bahasa Indonesia lebih dahulu. Kearifan lokal yang beragam di Indonesia membuat banyak hal yang harus dipelajari oleh pemelajar BIPA dalam mengeksplor kebudayaan Indonesia. Pelaksanaan studi lokal ini menjadi solusi yang tepat dalam memahami setiap keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Juga menjadi wadah bagi pengajar untuk memperkenalkan budaya secara lebih detail kepada pemelajar BIPA.

KESIMPULAN

Media Smart box merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran berupa kotak atau dua tempat dengan huruf atau kartu bergambar. Media dapat menjadi pra-kotak pintar, lalu dinamai sesuai gambar di gambar.

Pembelajaran BIPA adalah proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berkedudukan sebagai bahasa asing secara sistematis dan terencana. Pembelajaran BIPA mempunyai target tertentu dan dituangkan dalam sebuah perencanaan pembelajaran atau program pembelajaran BIPA (Kusmiatun, 2018: 37). Pemelajar BIPA dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu tingkat pemula (novice), menengah (intermediate) dan mahir (advanced). Di dalamnya terdiri atas empat kompetensi keterampilan berbahasa, yakni membaca, menyimak, berbicara dan menulis.

Kuliner Simalungun adalah salah satu makanan yang khas di Indonesia yang berasal dari Simalungun. Beberapa contoh kuliner khas simalungun anatara lain: (1) Dayok Nabinatur, (2) Nitak, (3) Hinasumba , (4) Obbut , dan (5) Labbar.

DAFTAR PUSTAKA

- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 52-58.
- Dalimunthe, M. Y. (2023). Exploration Of he Potential Of Culinary Tourism For Tourism Development Simalunungun Regency. *Tourism Economics, Hospitality And Business Manegement Journal*, 80-86.
- Dalimunthe, Y. M. (2023). Exploration Of The Potential Of Culinary Tourism For Tourism Development In Simalungun Regency. *Tourism Economics, Hospitality And Business Manegement Journal*, 80-86. Diambil kembali dari <https://ejurnal.poltekparmedan.ac.id/index.php/tehbmj/article/view/460>
- Ellis, R. (1989). Second Language Learning and Second Language Learners: Growth and Diversity. Diambil kembali dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ404016.pdf>
- Faizin, M. I. (2020). Fenomonologi Gegar Budaya Pemelajar BIPA Asal Negara Afrika Selatan di Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* , 27-33.



- Hasairin, A. (2010). Variasi, Keunikan dan Ragam Makanan Adat Etnis Batak Simalungun Suatu Kajian Prospel Etnobotani. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 51-57. Diambil kembali dari <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/94/2/Variasi%2C%20keunikan%20dan%20ragam%20makanan%20adat%20etnis%20Batak%20Simalungun%20suatu%20kajian%20prospek%20etnobotani.pdf>
- Jovanka Oktavia Venneza Zahra, d. (2024). Penerapan Media SmartBox untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika:Jurnal Kependidikan*, 545-554.
- Kusumaningrum, P. W. (2021). eningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawan Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *BEduManageRs Journal: Borneo Educational Management and Research Journal*, 30–41. Diambil kembali dari <https://doi.org/10/30872/bedu/v2i2/1599>
- Nur Adiyah Yuliastri, d. (2021). Pengembangan Media SmartBox Dala Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Care : Children Advisory Research and Education*, 29-36.
- Purba, E. S. (2023). Makanan Khas Simalungun. Medium.Com. Diakses pada 2 Juni 2024. Diambil kembali dari <https://medium.com/@purbaetisanora/makanan-khas-simalungun-1dcd071cd808>
- Rahayuningsih, S. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11-18.
- Ward, C. B. (2001). *The Psychology of Culture Shock*, 2 nd Ed. . Canada: Routledge & Kegan Paul.
- Yuliastri, N. A. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 29-36.