

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern ini, informasi dan teknologi sangat berperan aktif pada aktivitas di sekolah. Semua informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan cepat bagi siapa saja yang membutuhkannya. Pendidikan mengalami disrupsi di mana peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser. Di masa yang akan datang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 ini, pendidikan dituntut untuk berubah, termasuk pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 yang disebut dengan Pendidikan 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (cyber sistem) yang mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu. Tujuan untuk meningkatkan mutu lulusan seorang guru perlu upaya beradaptasi dengan matang dalam menerapkan pembelajaran berbasis Teknologi informasi dan komunikasi agar tidak semakin ketinggalan, peningkatan kualitas pendidik menjadi prioritas agar mampu beradaptasi, menghasilkan peserta didik sesuai tuntutan zaman dan posisi guru tidak tergantikan kepada siswa.

Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan berat bagi guru Indonesia karena jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, 30 tahun mendatang Indonesia akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang syarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi, akan menghasilkan peserta didik dan lulusan yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. Dominasi pengetahuan dalam pendidikan dan pembelajaran harus diubah agar kelak anak-anak muda Indonesia mampu mengungguli kecerdasan mesin sekaligus mampu bersikap bijak dalam menggunakan mesin.

Masyarakat wajib dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi dan teknologi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), Big Data (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia sebab Society 5.0, sebuah masa di mana masyarakat berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial oleh sistem yang mengintegrasikan ruang dunia maya dan ruang fisik dan dapat menyeimbangkan pembangunan ekonomi dan menyelesaikan masalah sosial termasuk bidang pendidikan.

Pendidikan menjadi sektor pertama dalam Masyarakat 5.0 (*smart society*) karena pendidikan merupakan garda terdepan membentuk kesadaran masyarakat. Saat ini penggunaan telepon genggam, tablet, atau laptop berikut koneksi internet, dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Pencarian bahan

ajar sebagai materi diskusi atau pemanfaatan berbagai video pembelajaran yang tersedia gratis di berbagai situs-situs pendidikan seperti Khan Academy, Amazon Education, Ruangguru, Wikipedia, dan lainnya. Salah satu hal terpenting dalam kondisi saat ini yaitu dengan pengadopsiann teknologi secara bijak sehingga memberi makna positif bagi aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang baik harus relevan dengan sistem pendidikan yang ada. Sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dicanangkan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru yang terfokus pada tiga bagian literasi, yaitu: Literasi digital, Literasi teknologi, dan Literasi manusia (Schwab, 2016).

Tiga keterampilan ini diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (*Big Data*), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain (Schwab, 2016). Kemampuan literasi tersebut dapat teraktualisasi pada proses pembelajaran siswa.

Saat ini proses pembelajaran membelenggu sebagian siswa di kelas, diantaranya: sebagian guru lebih banyak menggunakan metode ceramah di kelas yang pastinya membuat siswa jenuh, siswa masih menjadi objek dalam belajar sehingga siswa kurang kreatif karena proses KBM masih didominasi guru, anak-anak sibuk mengerjakan berbagai tugas yang diberikan guru termasuk Pekerjaan

Rumah (PR). Sumber belajar yang digunakan di kelas masih sangat terbatas, umumnya hanya memanfaatkan buku paket sehingga siswa kurang diberi peluang untuk mencari bahan dari berbagai sumber selain buku paket. Banyak lagi contoh aktivitas guru dan siswa di kelas yang memang masih banyak membebani siswa dan akhirnya membelenggu kemerdekaan siswa dalam belajar. Dalam hal ini yang perlu dikembangkan adalah guru sebagai kunci utama keberhasilan merdeka belajar baik bagi siswa maupun gurunya sendiri.

Guru-guru perlu didorong untuk menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif yang memungkinkan siswa belajar lebih merdeka sesuai kemampuan dan potensinya. Terlebih model pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan TIK yang sudah sangat berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan adanya TIK proses pembelajaran akan mudah dan sangat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dan pastinya belajar lebih membahagiakan karena pastinya anak-anak lebih termotivasi belajar dengan teknologi terutama internet dan gadget. Dalam mewujudkan hal ini, guru harus memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, keberadaan TIK bukan sebagai mata pelajaran, tapi harus terintegrasi dalam pembelajaran. Meskipun mengajar untuk anak-anak telah diperhitungkan dengan berbagai metode, penelitian tentang metode fonetik. Biasanya, guru perlu belajar bagaimana memfasilitasi proses pengajaran alfabet, membaca dan menulis untuk anak kecil (anak usia dini). Dengan demikian, dirasakan bahwa metode pengajaran dapat mempengaruhi

tingkat pembelajaran bahasa kedua dan Bahasa asing (Karimkhanlooei & Seifiniya, 2015).

Penelitian ini merupakan upaya untuk menyelidiki keefektifan salah satu dari pendekatan fonik vs tradisional dalam pengajaran alfabet, membaca dan menulis untuk anak-anak antara 3-6 tahun yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, dengan metode fonik anak dapat lebih mudah menghafal, menyimak, mengucapkan, menulis dan membaca. Penggunaan gadget bagi anak-anak sekolah dasar/ sederajat dominan untuk tujuan hiburan, siswa SMP/ sederajat untuk tujuan hiburan dan sesekali hobi minat formal, sedangkan SMA/ anak-anak sederajat untuk hiburan, hobi, dan tujuan formal (Frahasini et al., 2018). Penelitian ini menunjukkan anak sekolah dasar sangat senang dengan hiburan. Model pembelajaran sudah tentu diterima anak sekolah dasar jika model pembelajaran tersebut dibuat dalam bentuk aplikasi yang menggunakan gadget dan dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran tersebut disukai dan diakses setiap hari dan tidak membuat anak bosan yang pada akhirnya dapat menimbulkan sebuah permasalahan di sekolah.

Permasalahan yang terjadi saat ini dimana di sekolah sudah dihapuskan mata pelajaran muatan lokal diganti dengan tematik, ini akan menyebabkan terjadinya penurunan pelestarian budaya dan kearifan lokal Batak Toba di kabupaten Humbanghasunduntan, dengan menurunnya jumlah masyarakat yang mengerti aksara batak toba akan menyebabkan semakin lengsernya budidaya adat istiadat, disamping itu juga buku pustaha batak yang ditulis dalam aksara batak makin tidak akan ada lagi yang akan dapat membaca apalagi memahaminya,

sedangkan substansi dari buku pustaha batak memuat semua hal terkait dengan adat istiadat serta nilai-nilai kehidupan dalam suku Batak. Keberadaan dari buku pustaha batak itu sendiri merupakan salah satu upaya pemberdayaan budaya dan eksistensi dari komunitas Batak itu sendiri.

Eksistensi komunitas Batak mengenai keberadaan mereka dalam mempertahankan hak berbudaya dan berbahasa Batak semakin menurun setiap generasinya. Pada zaman ini diketahui bahwa pemakai bahasa Batak semakin berkurang jumlahnya. Pertumbuhan dan persebaran yang begitu pesat pada etnik Batak mempengaruhi penggunaan bahasa Batak. Dari data sensus kependudukan 2010 jumlah penduduk Indonesia adalah sebanyak 237.641.326 jiwa, suku Batak Sebanyak 3,58% yaitu sebanyak 8.466.969 jiwa terungkap bahwa pengguna Bahasa Batak hanyalah sebesar 43% yaitu sebesar 3.640.797 jiwa (Tambunan, 2019), yang berarti hanya ada 43% orang Batak yang menggunakan bahasa ibunya dalam percakapan sehari-hari, jauh di bawah rata-rata etnis besar lainnya. Saat ini banyak generasi muda etnis Batak terutama yang tinggal di perkotaan tidak begitu tertarik untuk mempelajari bahasa Batak. Mereka menggunakan bahasa Indonesia dalam pergaulan sehari-hari. Pada umumnya setiap orang muda Batak yang orang tuanya masih menggunakan bahasa Batak pada pergaulan sehari-hari, mengerti secara pasif bahasa Batak tersebut bahkan hingga mereka dewasa dan menikah, biasanya mereka akan menggunakan bahasa Batak pada saat ada urusan adat. Dengan ini permasalahan pemertahanan eksistensi bahasa Batak ini cukup memprihatinkan, karena ternyata kaum muda Batak pada umumnya

hanya menggunakan bahasa Batak pada pergaulan adat istiadat yang memang masih dijalankan.

Pengetahuan tentang huruf atau aksara secara konsisten diakui sebagai prediktor terkuat dan paling tahan lama untuk pencapaian literasi selanjutnya. Implikasi praktis untuk meningkatkan keefektifan pengajaran pengetahuan alfabet kepada anak-anak. *Enhanced Alphabet Knowledge instruction* (EAK) adalah sebuah metode instruksi praktis yang dapat digunakan guru anak usia dini untuk mengatur, merencanakan, dan mengajarkan keterampilan dasar pengetahuan alfabet (Jones et al., 2013). EAK menekankan pengidentifikasian nama huruf dengan suara atau audio untuk mengenali huruf dalam teks, dan memproduksi bentuk surat, melalui siklus yang fleksibel, distribusi ulasan berdasarkan pada faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan alfabet. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menghasilkan suatu aplikasi pembelajaran dengan bantuan komputer.

Aplikasi pembelajaran dengan bantuan komputer sangat membantu pemahaman tentang mengucapkan (laval) angka, menuliskan dan mengenal gambar yang bisa memvisualisasikan sebuah angka dengan desain kombinasi multimedia. Target yang akan dicapai adalah kemampuan siswa/murid dalam memahami materi. Aplikasi ini juga memvisualisasikan pembuatan angka sehingga siswa dapat dengan mudah mengenal maupun menuliskan angka tersebut. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan sound (suara) untuk membantu siswa dalam mengucapkan angka tersebut. Dengan penggunaan komputer siswa dapat mengenali angka 1 s.d 10 naik sekitar 37%, menuliskan angka 39% dan

untuk mengucapkan 15%. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan agar dapat menggunakan komputer sebagai media pembelajaran sebagai alternatif dalam mendidik siswa dalam mengenal angka dan menuliskan serta mengucapkan sehingga dapat memotivasi peserta didik dengan teknik ini siswa akan merasa tertarik dan tidak mudah bosan melalui beberapa pendekatan (Limbong, Simanullang, & Napitupulu, 2016).

Pendekatan cenderung mengeksploitasi kekuatan yang memotivasi permainan dalam pendidikan, tetapi pada saat yang sama dengan memperhatikan efek positif dari permainan tradisional sebagai aktivitas menarik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sebenarnya (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Kepuasan siswa bervariasi tergantung pada berbagai jenis permainan yang digunakan dalam kegiatan belajar, serta preferensi belajar. Para guru yang terlibat dalam menemukan bahwa mereka dapat menggunakan permainan sebagai alat bantu untuk menjelaskan beberapa konsep abstrak lebih dekat ke pikiran operasional konkrit siswa. Kondisi tersebut mengharuskan adanya sebuah upaya literasi dan pengembangan pembelajaran aksara batak itu sendiri.

Kemampuan leluhur orang Batak dalam mengembangkan aksaranya sendiri merupakan tanda tingginya kebudayaan Batak di masa lampau. Saat ini, orang yang mengerti aksara batak dan teknik penulisannya terhitung sangat langka. Penyebab yang membuat aksara Batak tidak banyak dikenali lagi dan terancam punah (Uli Kozok, 2009) adalah: Pertama, orang Batak tidak menggunakan tulisan untuk keperluan sehari-hari. Demikian pula, mereka tidak menuliskan sastra atau cerita mereka. Sastra atau cerita-cerita itu diturunkan



secara lisan dari generasi ke generasi. Kedua, masuknya agama Kristen dan agama Islam ke tanah Batak yang menggeser budaya asli Batak. Kaum Padri dan para penginjil dari Jerman menganggap naskah-naskah karya para datu sebagai benda-benda kafir. Oleh karena itu, mereka berusaha memusnahkan naskah-naskah kuno tersebut. Sejak itu, tidak ada buku beraksara Batak yang terbit lagi. Kalaupun ada naskah-naskah yang ditulis menggunakan aksara Batak, jumlahnya sangat sedikit. Ketiga, 90% lebih naskah Batak yang tersisa tersimpan di museum-museum mancanegara dan sisanya di museum nasional. Hal ini menyulitkan para peneliti lokal untuk mengaksesnya. Semakin sedikitnya orang batak yang tidak mengerti aksara batak maka sudah dapat dipastikan akan dapat mengikis budaya batak dan kearifan lokal. Kondisi tersebut juga sudah dituliskan leluhur dalam pustaha yang menjadi tatanan hidup bermasyarakat selama ini. Budaya dan adat istiadat yang sebenarnya ditulis oleh para leluhur tersebut dengan aksara batak dalam pustaha yang ada di museum mancanegara dan museum nasional.

Aksara Batak digunakan untuk menuliskan bahasa Batak. Surat Batak atau aksara Batak masih berkerabat dengan aksara Nusantara lainnya dan aksara Batak termasuk dalam kategori abugida atau sebuah perpaduan antara huruf konsonan dengan huruf vokal yang dipasang pada aksara sebagai diakritik. Media yang digunakan dalam menulis aksara Batak pada umumnya ada tiga, yaitu kulit kayu (*laklak*), bambu, dan tulang kerbau. Media yang paling banyak digunakan untuk aksara batak kulit kayu dan bambu. Meski kertas sudah masuk ke Batak pada akhir abad ke-19, tetapi jarang digunakan untuk menulis aksara Batak. Kertas digunakan di sekolah-sekolah untuk menulis huruf Latin. Vokal dasar

aksara batak berbunyi [a] dan dapat berubah sesuai pasangan huruf vokalnya. Aksara ini memiliki beberapa varian bentuk, tergantung bahasa dan wilayah. Secara garis besar, ada 5 (lima) varian surat Batak di Sumatera, yaitu Karo, Toba, Dairi, Simalungun, dan Mandailing. Aksara ini wajib diketahui oleh para datu, (orang yang dihormati oleh masyarakat batak) karena menguasai ilmu sihir, ramal, dan penanggalan. Saat ini aksara Batak masih dapat ditemui dalam berbagai pustaha, yaitu kitab tradisional masyarakat Batak (Kozok, 2019).

Aksara batak toba terdiri dari *Ina ni surat* (Induk kalimat), *Anak ni surat* (Anak kalimat), *Pangolat* (penggalan) dan tanda baca serta Nomor. *Ina ni surat* (induk kalimat) pada aksara batak toba telah menjadi sebuah penggalan suku kata dengan vokal dasar [a], (saringar [a]), (kecuali A, I dan U), maka dengan menambahkan *anak ni surat*, *saringar* dari penggalan suku kata itu akan berubah sesuai dengan anak ni surat yang disisipkan (Kozok, 2018). *Ina ni surat* yang telah mengalami penyisipan anak ni surat, maka vokal dasar [a] dari *ina ni surat* menjadi hilang. *Anak ni surat* bisa disisipkan ke *ina ni surat* sekaligus, sehingga penggalan suku kata yang dibuat menjadi mengandung *saringar* dari kedua *anak ni surat* yang disisipkan. Ini merupakan sebagian kecil cara dan tahap dalam belajar aksara batak toba diantaranya melalui model pengajaran.

Model pengajaran berbasis permainan, menunjukkan bahwa instruksi berbasis permainan meningkatkan konsentrasi (Chen et al., 2019). Orang-orang biasanya menganggap biaya menciptakan lingkungan belajar realitas virtual mahal dan membutuhkan peralatan kelas atas, yang dapat meningkatkan kesulitan bagi guru dan pendidik untuk menggunakan teknologi. Konsep dalam disiplin ilmu

yang terkait dengan koneksi spasial dan representasi, siswa belajar lebih baik jika konten disajikan secara virtual (Cheng & Annetta, 2012). Siswa benar-benar belajar dari inovasi melalui secara aktif membenamkan dan menikmati dunia permainan. Bahkan melalui topik sains yang disajikan sulit dan tidak ada dalam kurikulum sekolahnya, siswa masih bersedia untuk belajar selama kegiatan belajar yang diberikan menarik dan merupakan hal yang mereka kenal dalam kegiatan mereka di luar sekolah

Game memiliki potensi besar untuk pelatihan dan pembelajaran karena game memiliki efek yang sangat positif pada proses pembelajaran (Noemí & Maximo, 2014). Faktanya game dapat menarik pengguna dengan cara yang sederhana dan dinamis dan mengubahnya menjadi protagonis dari proses pembelajaran mereka sendiri. Tujuan dari permainan bisa melampaui makna sekedar hiburan murni, game juga berusaha menjadi sebuah mekanisme yang memperkuat pembelajaran dengan cara yang dinamis, interaktif, memotivasi dan menghibur. Game cukup fleksibel untuk dapat diakses dari perangkat apa pun termasuk PC, Mac, ponsel, iPad, dan tablet

Game learning dapat melahirkan sifat-sifat pembelajaran berbasis permainan yang optimal, adaptasi permainan edukatif ke mata pelajaran lain, atau mungkin perbedaan fungsi otak antara gamer dan siswa tradisional. Desainer game telah berhasil menciptakan game yang tidak hanya memotivasi secara intrinsik, tetapi beberapa juga membuat ketagihan (Mead, 2011). Implikasi dari game dalam pendidikan jauh jangkauannya karena digunakan bersamaan dengan permainan berbasis otak, teori motivasi, dan keahlian desain instruksional, game

kemungkinan akan mengubah wajah pendidikan. Ini terbukti bermanfaat bagi para pendidik dan desainer instruksional untuk bekerja bersama dalam mengembangkan lingkungan belajar interaktif berbasis permainan yang menarik bagi semua siswa. Pembelajaran berbasis permainan akan memungkinkan siswa untuk mengambil makna/arti atas pengalaman belajar siswa dan terhubung dengan informasi dengan cara yang tidak bisa dilakukan dengan metode tradisional seperti adanya konsep *huling-hulingansa*.

*Huling-hulingansa* dalam bahasa Indonesia disebut teka-teki. *Huling-hulingansa* adalah salah satu seni bercengkerama dan bersenda gurau di kalangan muda-mudi atau anak-anak zaman dulu yang saat ini hampir tidak pernah didengar lagi (Sihombing, 2018). Permainan *huling-hulingansa* biasanya dimulai dengan seruan, "*Hutissa* atau *huling-hulingassa*" yang artinya "cobalah tebak atau teka-teki", jika seseorang akan menebak atau menjawab maka lawan main menjawab "*Assa..!*" seterusnya pemberi pertanyaan memberikan pertanyaan dan penjawab langsung menjawab pertanyaan tersebut. *Huling-hulingansa* merupakan sastra berbentuk teka-teki yang umumnya dilakukan oleh pemuda dan pemudi di waktu senggang. *Huling-hulingansa* banyak digunakan oleh orang tua dan anak-anak ketika sedang bermain dengan anak-anak yang lain. Adapun cara permainan *huling-hulingansa* dimana si A menjadi orang yang bertanya dan si B adalah orang yang menjawab.

*Hulung-hulingansa* merupakan salah satu jenis seni sastra yang masih terdapat pada masyarakat Batak Toba. *Huling-hulingansa* (dibaca atau pengucapannya menjadi "*Hulikuling Acca*"), Bahasa batak toba juga sama seperti

Bahasa Inggris dimana pengucapan tidak sama dan berbeda dengan penulisan, misalnya tulisan “ANGKA” dibaca menjadi “AKKA” yang artinya kalian semua. *Huling-hulingansa* adalah seni menjawab tebak-tebakan di masyarakat batak toba, walau ini tergolong permainan, namun *huling-hulingansa* bisa dipergunakan untuk mengasah otak “*Thinking Skills*” sehingga orang-orang yang sering bermain *huling-hulingansa* akan lebih cepat merespon sesuatu baik itu dari segi penglihatan, segi pendengaran maupun dari segi merasakan (Pasaribu, 2018; Sibarani, 2003). Di beberapa tempat di tanah batak, *huling-hulingansa* disebut juga *hutissa*, namun kedua istilah ini dalam menjawab pertanyaan harus diawali dengan mengucapkan “ANSA (ACCA)” bagi yang lawan main”.

*Huling-hulingansa* dalam bahasa Indonesia adalah teka-teki, yang sekarang hampir tidak pernah lagi didengar. Salah satu seni bercengkerama dan bersenda gurau di kalangan muda-mudi atau anak-anak zaman dulu, Budaya Batak Toba yakni “*huling-hulingan*” atau teka-teki, biasanya dimulai dengan seruan, “*Hutissa, atau huling-hulingansa*” yang artinya “cobalah tebak, teka-teki”, jika akan menebak atau menjawab maka lawan main menjawab “*Assa..!*”. *Huling-hulingansa* adalah sejenis sastra berbentuk teka-teki yang umumnya dilakukan oleh pemuda dan pemudi di waktu senggang. *Huling-hulingansa* banyak digunakan oleh orang tua dan anak-anak ketika sedang bermain dengan anak-anak yang lain. Adapun cara permainan *huling-hulingansa* adalah sebagai berikut dimana si A menjadi orang yang bertanya dan si B adalah orang yang menjawab (Sihombing, 2018). Pada penelitian ini akan tercipta sebuah model pembelajaran berbasis *huling-hulingansa* yang dinamakan dengan model Galemabato.

Galemabato adalah singkatan dari Game Learning Multimedia Aksara Batak Toba yang merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan teknologi komputer. Pembelajaran berbasis permainan ini akan dipergunakan oleh guru dan murid untuk belajar aksara batak toba dengan menggunakan media TIK baik komputer ataupun handphone. Elemen dari media pembelajaran sesuai dengan prinsip *Computer Assisted Instruction* (CAI) memiliki fitur menu utama untuk Guru dan Murid. Menu ini akan diakses oleh guru setelah memasukkan user dan password maka guru akan mendapatkan menu untuk memasukkan materi atau bahan ajar dalam bentuk Tutorial, Praktik dan Soal untuk Evaluasi. Sementara murid untuk belajar dalam bentuk permainan tidak perlu memasukkan user dan password, tetapi jika murid ingin mengikuti ujian wajib melakukan registrasi untuk mendapatkan user dan password, dengan user dan password tersebut murid akan mendapatkan soal yang dibagi dalam bentuk satuan waktu, selain itu jika masuk menggunakan user dan password maka setiap murid akan bebas memilih materi dari guru yang mana dan memilih permainan dari guru yang mana tetapi untuk ujian sebagai alat untuk mengukur hasil belajar merupakan sebuah kumpulan soal dari beberapa guru tersebut. Model belajar ini menganut konsep merdeka belajar dengan menggunakan TIK dalam RI 4.0 dan untuk menjawab masyarakat 5.0 dalam dunia pendidikan.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dengan adanya Galemabato diharapkan dapat membantu pelestarian budaya batak toba dalam menjaga dan melestarikan budaya lokal yang ada dalam masyarakat batak toba yang sudah mulai terkikis oleh budaya luar khususnya generasi muda dapat

mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya lokal diantaranya seperti:

1. Turut dan mau mempelajari budaya batak toba, baik hanya sekedar mengenal atau bisa juga dengan ikut mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari
2. Ikut berpartisipasi apabila ada kegiatan dalam rangka pelestarian kebudayaan batak toba
3. Mengajarkan kebudayaan batak toba pada generasi penerus sehingga kebudayaan batak toba tidak hilang/musnah dan tetap dapat dilestarikan.
4. Mencintai budaya sendiri tanpa merendahkan dan melecehkan budaya orang lain
5. Mempraktikkan penggunaan budaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya budaya berbahasa batak toba.
6. Menghilangkan perasaan gengsi ataupun malu dengan kebudayaan yang dimiliki oleh suku batak toba.
7. Menghindari sikap primordialisme dan etnosentrisme
8. Dapat mengajarkan budaya batak toba kepada orang lain

Berdasarkan uraian masalah di atas maka permasalahan untuk mengurangi jumlah masyarakat batak yang tidak paham aksara batak toba dan menjaga kearifan lokal budaya batak toba sebaiknya perlu ada sebuah media pembelajaran yang boleh dipergunakan kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat dengan model pembelajaran berbentuk permainan berbasis

multimedia untuk menghindari tingkat kebosanan dari para pengguna khususnya murid yang belajar di tingkat Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah belajar adalah suatu kondisi tertentu yang dialami oleh murid dan menghambat kelancaran proses belajar aksara batak toba. Kondisi tertentu itu dapat berkenaan dengan keadaan dirinya yaitu berupa kelemahan-kelemahan yang dimiliki dan dapat juga berkenaan dengan lingkungan yang tidak menguntungkan bagi murid. Masalah-masalah belajar ini tidak hanya dialami oleh murid-murid yang lambat saja dalam belajarnya, tetapi juga dapat menimpa murid-murid yang pandai atau cerdas.

Identifikasi masalah dalam belajar aksara Batak Toba dan yang menjadi penyebab munculnya masalah, adalah:

1. Aksara batak toba wajib dilestarikan sebagai suatu tatanan kearifan lokal yang saat ini sudah makin sedikit yang memahami dan mengetahui.
2. Hasil belajar murid untuk mempelajari aksara batak toba akan menurun dan bahkan hilang karena tidak didukung dengan fasilitas media komputer dan akan membosankan karena disajikan dengan cara konvensional
3. Media pembelajaran aksara batak toba masih konvensional dan belum ada yang mengembangkan dalam bentuk aplikasi game.



### C. Pembatasan Masalah

Sedangkan batasan masalah diperlukan dalam penelitian ini agar penyelesaian masalah bisa lebih fokus dan terarah sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan murid, antara lain :

1. Materi ajar adalah aksara batak khususnya aksara batak Toba yang disajikan berdasarkan RPP dan SAP serta silabus yang ada
2. Aplikasi pembelajaran yang akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, Java Cript, CSS dengan software Dreamweaver, Marcomedia Flash, Camtasia Studio dan database menggunakan MySQL.
3. Konsep permainan dalam game diadopsi dari budaya Batak Toba “*huling-hulingansa*” atau teka-teki, dengan guru menyusun materi soal sebagai pemberi pertanyaan dan murid sebagai penjawab pertanyaan, maka dengan model galemabato model konvensional tatap muka siswa dengan guru dalam pembelajaran seperti tanya-jawab digantikan dengan menggunakan aplikasi berbentuk online dan mobile.
4. Multimedia dipakai untuk video adalah *ekstention* type AVEG, MPG dan AVI sedangkan audio dengan tipe data MP3.

### D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditarik dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan Game Learning Multimedia Aksara Batak Toba (Galemabato) sebagai model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan Game Learning dalam belajar aksara Batak Toba?

2. Apakah media pembelajaran Game Learning Multimedia Aksara Batak Toba yang dipergunakan mampu meningkatkan hasil belajar murid?
3. Apakah Pembelajaran model Galemabato efektif dipergunakan oleh murid dan guru dalam kegiatan belajar mengajar aksara Batak Toba yang dapat mendukung pelestarian budaya batak toba?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dan diharapkan dapat memberi gambaran mengenai penelitian yang mendukung untuk menemukan masalah yang ada di lapangan secara empiris. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuktikan kelayakan Game Learning Multimedia Aksara Batak Toba (Galemabato) sebagai model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan Game Learning dalam belajar aksara Batak Toba.
2. Menguji media pembelajaran Game Learning Multimedia Aksara Batak Toba yang dipergunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Membuktikan media pembelajaran model Galemabato efektif dipergunakan oleh murid dan guru dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar aksara Batak Toba yang dapat mendukung pelestarian budaya batak toba.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai pelaksanaan dan manfaat penelitian itu sendiri. Selain itu untuk mengetahui

bentuk-bentuk strategi pembelajaran muatan lokal aksara batak Toba bagi murid dan guru khususnya dalam mengambil keputusan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Keputusan yang dilandasi oleh motif tertentu bagi memperlancar studi dan mencapai tujuan, yakni:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang baru dalam bentuk aplikasi pembelajaran model game yang relevan dengan mengadopsi budaya Batak Toba "*huling-hulingansa*" untuk tingkat pendidikan di tingkat sekolah dasar khususnya untuk mata pelajaran muatan lokal aksara Batak Toba. Model pembelajaran yang diperoleh dari hasil penelitian ini, dapat dijadikan pedoman bagi para guru menerapkan paradigma pembelajaran berbasis komputer dan terintegrasi dengan mata pelajaran serta sesuai dengan budaya lokal dengan mengadopsi Era Revolusi Industri 4.0. juga Masyarakat 5.0. Model pembelajaran yang ditemukan ini juga akan dapat membantu murid untuk memahami, mengimplementasikan budaya sosial kerjasama dan berkomunikasi dalam mencapai suatu tujuan tanpa mengabaikan tujuan dan makna pendidikan.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat dijadikan sebagai model dan media pembelajaran yang baru bagi guru-guru, siswa dan masyarakat batak toba serta pemerintah provinsi sumatera utara khususnya daerah tingkat II yang sekolahnya menerapkan pelajaran muatan lokal aksara batak Toba.

- b. Produk Game Learning Multimedia Aksara Batak Toba (Galemabato) dengan berbasis *huling-hulingansa* dimana perangkat pembelajaran yang terkait diharapkan dapat diterapkan pada semua pokok bahasan di Sekolah Dasar. Selain itu juga sebagai referensi untuk mengembangkan model pembelajaran aksara Batak Toba berbasis game pembelajaran multimedia dengan Model *Computer Assisted Instruction* (CAI). Diharapkan dari penelitian ini adalah guru dan siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja tidak dibatasi antara ruang dan waktu.
- c. Manfaat model Pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa bagi guru adalah dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar dan akan memperluas cara pandang guru dalam penggunaan metode pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal aksara Batak Toba.
- d. Manfaat model Pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa bagi Sekolah adalah sebagai sarana evaluasi terhadap pelaksanaan kinerja sekolah dalam meningkatkan pelayanan pendidikan bagi siswa dan sebagai alat penentu kebijakan sekolah khususnya tentang upaya meningkatkan sumber daya guru dan profesi guru.
- e. Manfaat model Pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa bagi Siswa adalah menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar, juga meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran aksara Batak Toba. dan mengantarkan siswa

dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran muatan lokal Aksara Batak Toba

- f. Manfaat model Pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa bagi Kepala Sekolah sebagai dasar membuat sebuah kebijakan untuk menentukan cara pembelajaran untuk mata pelajaran yang lain dan membuat kebijakan pada guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar dan siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran muatan lokal Aksara Batak Toba
- g. Manfaat model Pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Humbang Hasundutan sebagai salah satu model untuk melestarikan budaya batak toba dalam hal ini aksara Batak Toba dari segi dunia Pendidikan.
- h. Manfaat model Pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa bagi Masyarakat khususnya masyarakat kabupaten Humbang Hasundutan sebagai alternatif pengganti guru dan tempat kursus untuk belajar aksara Batak toba di luar kelas.
- i. Manfaat model Pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa bagi Peneliti selanjutnya khususnya penelitian dalam bidang model pembelajaran adalah sebagai bahan evaluasi dan dasar untuk mengembangkan dan menemukan model pembelajaran lain dan untuk mata pelajaran lain selain mata pelajaran muatan lokal aksara Batak Toba.