GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3134

Permainan *Marlumbung* Sebagai Media Penanaman Karakter Anak Usia Sekolah Dasar

Author:
Adena Nurasiah Siregar[1]
Daulat Saragi[2]
Yakobus Ndona[3]

Afiliation:
Universitas Negeri Medan

Corresponding email
adenasrg1999@gmail.com[1]
saragios@yahoo.co.id[2]
yakobusndona@unimed.ac.id3

Histori Naskah:
Submit:07-11-2023
Accepted: 07-11-2023
Published:09-11-2023

How To cite:

This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Latar belakang: Pada dasarnya, permainan merupakan bagian integral dari dunia anak-anak karena memungkinkan mereka menemukan kepuasan pribadi. Salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat menunjang tumbuh kembang anak adalah bermain digital. Meski demikian, bermain bukan lagi aktivitas fisik yang mendorong tumbuh kembang anak seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Permainan yang dimainkan antara lain permainan. Permainan digital tidak sama dengan permainan tradisional di masa lalu. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak kecil dan berkembang serta tumbuh di masyarakat **Metode penelitian:** Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang dilakukan di SD Swasta Sabilina. **Hasil penelitian:** Melalui media permainan rakyat *marlumbung* menonjolkan kekhasan dan keberagaman masyarakat Indonesia. Melalui media ini berbagai karakter juga ditanamkan dalam diri setiap orang, khususnya para pelajar. Marlumbung adalah alat media hebat yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan.Permainan *marlumbung* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitif, kesabaran, dan rasa hormat satu sama lain. Permainan tradisional *marlumbung* ini dapat membantu anak-anak belajar mengenal angka dengan cepat dan mengembangkan keterampilan berhitungnya. Ketika anak-anak menggunakan permainan untuk pengembangan, keterampilan mereka akan meningkat lebih cepat.
Kesimpulan: Melalui media permainan rakyat *marlumbung* dapat menonjolkan kekhasan dan keberagaman masyarakat Indonesia. Melalui media ini berbagai karakter juga ditanamkan dalam diri setiap orang, khususnya para pelajar. Marlumbung adalah alat media hebat yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan. Permainan *marlumbung* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitif, kesabaran, dan rasa hormat satu sama lain

Kata kunci: permainan tradisional, karakter anak usia sekolah dasar, *marlumbung*

Pendahuluan

Generasi pertumbuhan dan perkembangan anak saat ini disebut sebagai “generasi alfa”, yang berlangsung antara tahun 2011 hingga 2025 dan merupakan kelanjutan dari generasi Z. Generasi *alpha* yang masuk dalam kategori generasi keturunan milenial ini dibesarkan di era 4.0, masa dimana teknologi maju dan berkembang pesat. Era 4.0 telah menyaksikan berbagai kemajuan teknologi, khususnya di bidang teknologi pendidikan dan yang dikenal dengan permainan digital untuk anak. Kemunculannya banyak sekali. Ada dampak positif dan negatif yang bisa ditimbulkan dari permainan digital ini. Beberapa contoh dampak negatif pada anak antara lain kesulitan komunikasi dan kurangnya sosialisasi (Tyas & Widyasari, 2023).

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3134

Tidak dapat dipungkiri, kehidupan anak-anak terkena dampak dari penggunaan game digital yang berlebihan dan hal ini dapat berdampak pada karakter anak. Secara mendasar, permainan adalah bagian penting dalam kehidupan anak-anak karena membantu mereka mengejar kebahagiaan pribadi. Salah satu bentuk aktivitas fisik yang mendukung perkembangan anak adalah bermain. Namun, perlu diingat bahwa di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, bermain bukan lagi kegiatan fisik yang mempromosikan pertumbuhan anak. Permainan yang dimainkan antara lain permainan digital (Husein MR, 2021). Permainan digital tidak sama dengan permainan tradisional dimasa lalu. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak kecil dan berkembang serta tumbuh di masyarakat.

Karakter yang baik harus dipupuk dan dibentuk sejak dini. Berdasarkan keyakinan tersebut, pendidikan usia dini dan pengembangan nilai-nilai karakter positif melalui pelatihan dan praktik menjadikan masa kanak-kanak sebagai waktu terbaik untuk mendidik anak. Sebab pendidikan karakter secara historis kurang mendapat perhatian dalam sistem pendidikan bangsa kita. Tanpa adanya analisa apapun, pendidikan karakter hanya tinggal teori belaka. Akibatnya, anak-anak berkembang menjadi orang dewasa yang tidak berkarakter dan semakin bertindak sesuai dengan perkembangan zaman (Pratiwi et al., 2021).

Permainan tradisional memiliki kekuatan untuk membentuk dan mendidik karakter anak serta membantu anak-anak mengembangkan karakter (Aqobah et al., 2020). Permainan ramah anak ini dapat mengajari anak cara berkolaborasi, terlibat, dan berkomunikasi dengan teman sebayanya, serta mengembangkan rasa kebersamaan dengan saling mendukung. Dengan demikian, karakter anak dapat dikembangkan melalui permainan klasik tersebut. Ada yang berpendapat bahwa permainan tradisional ini berfungsi dengan baik sebagai alternatif permainan digital atau elektronik (Cendana & Suryana, 2021).

Studi Literatur

Setiap masyarakat mempunyai nilai-nilai luhur tersendiri yang membedakannya satu dengan yang lain. Akal manusia menentukan baik atau buruknya suatu hal. Nilai adalah segala sesuatu yang dalam konteks keberadaan manusia dalam masyarakat dianggap baik berdasarkan akal. Nilai merupakan komponen penting dalam pengembangan karakter. Sebagai komponen krusial dalam eksistensi manusia, nilai bahkan menjadi landasan bagi berkembangnya perilaku khas. Berbagai nilai ditanamkan untuk membentuk karakter yang diharapkan. Karakter dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang tertanam dalam diri manusia dan diamalkan sebagai kebiasaan (Aini, 2020).

Pendidikan tentang karakter meliputi unsur kognisi, emosi, dan perilaku. Pendidikan karakter tidak mungkin efektif tanpa ketiga komponen tersebut. Karakter adalah serangkaian nilai moral yang mengarahkan perilaku seseorang terhadap Tuhan Yang Maha Esa, individu itu sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan negara. Nilai-nilai ini tercermin dalam pemikiran, sikap, emosi, kata-kata, dan tindakan individu, dan dipengaruhi oleh prinsip-prinsip agama, hukum, etika, budaya, dan tradisi (Suryawan, 2020). Pengembangan karakter membutuhkan waktu untuk diwujudkan dan bukan sesuatu yang terjadi segera setelah diberikan pengajaran. Pendidikan untuk pengembangan karakter merupakan suatu proses panjang yang perlu dimulai sejak masa kanak-kanak dan baru akan terlihat ketika anak beranjak dewasa. Salah satu cara untuk mendukung perkembangan jiwa anak baik lahiriah maupun batin yang dapat mengarah pada peradaban adalah melalui pendidikan karakter. lebih besar (Jais et al., 2022). Tujuan utama pendidikan karakter adalah menumbuhkan kecerdasan, sikap yang mencerminkan nilai-nilai luhur, dan perilaku yang selaras dengan cita-cita tersebut.

Kita tidak bisa lepas dari dampak modernisasi dan globalisasi di abad kedua puluh satu; bahkan negara-negara berjuang untuk menghentikan laju globalisasi yang cepat. Dari hal terkecil seperti mainan anak hingga hal terbesar seperti perubahan gaya hidup, globalisasi berdampak pada berbagai aspek kehidupan. Permainan modern dapat menggantikan permainan tradisional dalam pola permainan anak, sehingga dapat mempengaruhi pembangunan nasional dan pembentukan karakter generasi muda (Hidayati, 2020).

Bermain merupakan kegiatan yang dipilih anak karena menyenangkan, bukan karena akan mendapat hadiah atau pujian, karena bermain juga merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhan,

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3134

sebagai media bagi anak untuk mencoba sendiri tidak hanya dalam khayalannya saja melainkan dalam kehidupan nyata. Selain itu, bermain juga merupakan hak bermain anak. karena yang mereka punya waktu hanyalah bermain. Melalui bermain, anak dapat memperoleh beberapa manfaat, termasuk terpenuhinya seluruh aspek perkembangan (Cendana & Suryana, 2021). Permainan tradisional dulunya sangat populer di kalangan anak-anak dari segala usia. Namun, anak-anak kini harus berhadapan dengan barang-barang canggih, modern, dan digital.

Permainan edukatif tradisional dapat membantu anak menemukan inner child mereka, menumbuhkan kerja sama, membantu mereka menyesuaikan diri satu sama lain dan berinteraksi secara positif, serta mengajari mereka pengendalian diri. Mereka juga dapat membantu mereka mengembangkan sikap empati terhadap teman-temannya, kepatuhan terhadap peraturan, dan rasa hormat terhadap orang lain (Zafirah et al., 2018). Salah satu negara dengan keanekaragaman bahasa, budaya, adat istiadat, dan suku terbesar di dunia adalah Indonesia. Anehnya, ada banyak permainan rakyat dan budaya di setiap masyarakat.

Marlumbung merupakan permainan yang populer di Desa Sibarani Nasampulu Kabupaten Toba dikalangan anak-anak dan remaja. Memainkan game ini sangat sederhana; yang harus Anda lakukan hanyalah menggunakan batu sebagai media utama dan membuat banyak lubang di tanah untuk melambangkan lumbung. Setiap gudang harus memiliki minimal lima batu dan tujuh lubang (Simamora & Sibarani, 2022). Permainan marlumbung merupakan salah satu metode untuk mengajarkan prinsip-prinsip moral kepada siswa ketika mereka sedang belajar matematika. Karena mempelajari matematika menuntut seorang siswa untuk jujur, tekun, sabar, kreatif, dan bertanggung jawab.

Metode Penelitian

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan karena data yang digunakan untuk mengumpulkan karya ilmiah ini diperoleh dari masyarakat khususnya SD Swasta Sabilina. Pendekatan fenomenologis dan metodologi penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Setiap penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena seputar pengalaman partisipan penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya, dari sudut pandang terpadu dan melalui deskripsi verbal dalam konteks alam tertentu dianggap sebagai penelitian kualitatif (Moleong, 2018).

Hasil

Hilangnya moral dan jati diri bangsa pada generasi muda merupakan salah satu persoalan yang dihadapi Indonesia. Akibat dampak modernisasi dan globalisasi, generasi muda lambat laun mulai menolak nilai-nilai afektif pendidikan. Tampaknya pertumbuhan intelektual lebih diberi bobot dalam pendidikan Indonesia dibandingkan atribut siswa lainnya, seperti kualitas afektif dan kualitas moral. Karena pemahaman kelompok sosial membutuhkan waktu yang lama, maka diperlukan pendekatan baru untuk mempelajari budaya masyarakat. Para antropolog dan pendidik harus bekerja sama untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi potensi budaya yang dapat beradaptasi dengan tuntutan perkembangan saat ini dan mempertimbangkan kesiapan sosial budaya, yaitu kemampuan masyarakat dalam menghadapi perubahan sosial budaya. Pendidikan anak usia dini merupakan aspek penting dalam membesarkan anak. Pendidikan tidak hanya mencakup pembelajaran di sekolah; Pendidikan moral adalah salah satu jenis pendidikan yang diperoleh melalui aktivitas dan kebiasaan, bukan hanya melalui buku saja. Mengingat anak masih mudah diarahkan, maka pendidikan moral perlu ditanamkan pada diri mereka sejak dini. Mengajarkan prinsip moral kepada anak sejak dini akan berdampak lama setelah mereka dewasa, sehingga harus bersabar dan berhati-hati dalam melakukannya (Khoirunnisa, 2020).

Melalui media permainan rakyat *marlumbung* menonjolkan kekhasan dan keberagaman masyarakat Indonesia. Melalui media ini berbagai karakter juga ditanamkan dalam diri setiap orang, khususnya para pelajar. Marlumbung adalah alat media hebat yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan.

Permainan *marlumbung* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitif, kesabaran, dan rasa hormat satu sama lain.

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3134

Permainan tradisional *marlumbung* ini dapat membantu anak-anak belajar mengenal angka dengan cepat dan mengembangkan keterampilan berhitungnya. Ketika anak-anak menggunakan permainan untuk pengembangan, keterampilan mereka akan meningkat lebih cepat.
Adapun aturan main dalam permainan *marlumbung* yaitu:

1. Sampai lumbung kita penuh, kita cukup membagi dan memutar batu-batu tersebut.
2. Cara membaginya: agar pemain bisa menang, kita juga harus menyusun rencana agar batu yang kita bagikan tidak berhenti atau berhenti di gudang lawan. dalam permainan ini.
3. Inilah alasan mengapa banyak remaja menikmati permainan ini; Sayangnya, banyak remaja yang telah pindah, sehingga sulit untuk menemukan permainan ini, namun banyak anak juga yang menikmatinya.
4. Beginilah cara anak-anak desa belajar memainkan permainan tradisional ini.

Bermain *marlumbung* adalah cara yang baik untuk melestarikan warisan budaya dan tradisi Indonesia. Ini adalah cara yang baik untuk mengenalkan permainan tradisional kepada generasi muda. *Marlumbung* adalah permainan yang menyenangkan. Ini dapat memberikan hiburan dan kesenangan bagi pemain di waktu luang.

Anak tersebut mengaku temannya telah meninggal saat mereka masih bermain *marlumbung*, namun mereka tetap melanjutkan. Namun, anak tersebut tidak benar-benar meninggal dunia selama pertandingan. Anak mulai berbicara sesuai dengan fakta di lapangan setelah memainkan permainan berulang-ulang dan menerima tindakan yang berbeda-beda di setiap siklusnya, dan hal ini menjadi lebih baik. Pendidikan anak usia dini merupakan aspek penting dalam membesarkan anak.
Permainan *marlumbung* adalah permainan tradisional yang berasal dari Indonesia dan dimainkan dengan membuat lumbung (lubang) dan sejumlah batu yang ditempatkan di dalam lubang-lubang tersebut. Saat bermain *marlumbung*, terdapat beberapa nilai karakter dan manfaat yang dapat diambil dari permainan ini:

1. Keterampilan berhitung: *marlumbung* melibatkan berhitung batu yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lain. Ini membantu mengasah kemampuan berhitung dan strategi matematis.
2. Keterampilan berpikir strategis: Permainan ini memerlukan pemikiran strategis untuk mengalahkan lawan. Anda harus merencanakan gerakan Anda dengan cermat untuk memenangkan permainan.
3. Kesabaran: *Marlumbung* adalah permainan yang memerlukan kesabaran. Anda perlu mengambil keputusan yang tepat dan menunggu giliran Anda untuk melihat hasilnya.
4. Keterampilan sosial: Bermain *marlumbung* dengan teman atau keluarga dapat memperkuat interaksi sosial, kerjasama, dan komunikasi. Ini juga dapat mengajarkan pemain untuk menghormati aturan dan lawan main.

Permainan ini dapat membantu melatih ketahanan mental pemain dalam menghadapi tekanan dan ketidakpastian saat bermain. Meskipun *marlumbung* adalah permainan yang sederhana, ia dapat memberikan banyak manfaat dan nilai karakter kepada pemainnya. Selain itu, permainan ini juga dapat dimainkan oleh berbagai usia dan membantu memperkuat hubungan sosial antara pemain. Manfaat dari permainan *marlumbung* sebagai berikut: memimpin dan membimbing anak dalam kegiatan sosial; tingkat kebersamaan yang tinggi; mengajar anak-anak untuk bekerja sama dalam tugas; mengembangkan kesabaran, solidaritas, dan solidaritas; saling menghormati; sikap besar hati menerima kemenangan atau kekalahan; mengembangkan kemampuan fisik; mengasah kerjasama; mengasah kecerdasan; meningkatkan rasa percaya diri anak; mengasah ketangkasan; mengembangkan kesadaran terhadap lingkungan; dan mengembangkan keterampilan motorik.

Kesimpulan

Pendidikan anak usia dini merupakan aspek penting dalam membesarkan anak. Pendidikan tidak hanya mencakup pembelajaran di sekolah. Pendidikan moral adalah salah satu jenis pendidikan yang diperoleh melalui aktivitas dan kebiasaan, bukan hanya melalui buku saja. Melalui media permainan rakyat *marlumbung* dapat menonjolkan kekhasan dan keberagaman masyarakat Indonesia. Melalui media ini berbagai karakter juga ditanamkan dalam diri setiap orang, khususnya para pelajar. Marlumbung adalah

Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3134

alat media hebat yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan. Permainan *marlumbung* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitif, kesabaran, dan rasa hormat satu sama lain.

Referensi

Aini, N. (2020). *Nilai-Nilai Karakter Islami Pada Permainan Tradisional Anak Di Desa Mujirahayu Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah*.

Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. *Untirta*, *5 (2)*(2), 134–142.

Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 771–778. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516

Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(1), 81. https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475

Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, *5*(1), 1. https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568

Jais, M., Zalfa, G., & Natuna, D. A. (2022). Permainan Congklak sebagai Media Peningkatan Karakter Jujur pada Anak Laki-Laki Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 10951–10958.

Khoirunnisa, I. S. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *5*(12), 1854. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revi). PT Remaja Rosdakarya.

Pratiwi, A., Darmiany, D., & Setiawan, H. (2021). Character Education Values: Is Learning Process In Elementary School Implement It? *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, *9*(2), 267. https://doi.org/10.33394/j-ps.v9i2.4374

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

Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, *2*(2), 1–10.

Tyas, R. W., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 508–516. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255

Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *9*(1), 95–104. https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21678