

Penerapan Permainan Tradisional Marsitekka Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa

Author:

Nur Kholila Lubis¹
Daulat Saragih²
Yakobus Ndonga³

Affiliation:

Universitas Negeri Medan

Corresponding email

nurkholilalbs@gmail.com¹
saragios@yahoo.co.id²
yakobusndonga@unimed.ac.id³

Histori Naskah:

Submit:08-11-2023
Accepted:08-11-2023
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: Kajian ini bermaksud menerapkan permainan tradisional marsitekka sebagai upaya pembentukan karakter siswa sekolah dasar dan juga sebagai pelestarian budaya nonlisan, sebab permainan tradisional ini sudah jarang dimainkan oleh anak usia sekolah dasar yang membuat kebanyakan siswa memiliki karakter yang kurang baik. Demikian itu, dengan adanya permainan tradisional marsitekka ini karkater siswa akan terbentuk ke arah yang baik dan positif. **Metode penelitian:** Kajian ini berjenis kajian deskriptif kualitatif dengan siswa kelas V sekolah dasar SDN 064009 Medan sebagai subyek kajian. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi langsung, yang kemudian data yang didapat di analisis memakai analisis deskriptif. **Hasil penelitian:** Hasil kajian memaparkan dengan menerapkan permainan tradisional marsitekka mampu membentuk karakter siswa yang kearah positif semacam toleransi, empati juga emosional siswa saat interaksi terjaga, sabar, patuh akan aturan main, bekerja keras. Sehingga dengan adanya permainan tradisional marsitekka ini mampu membentuk karakter siswa sekolah dasar ke arah positif dan juga mampu melestarikan budaya nonlisan. **Kesimpulan:** Permainan tradisional marsitekka menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan demi membentuk karakter siswa yang berguna bagi bangsa dan negara sehigga dengan adanya karakter tersebut siswa akan memiliki karakter yang baik dan positif.

Kata kunci: marsitekka, nilai karakter, permainan tradisional.

Pendahuluan

Penanaman karakter dalam kehidupan bermasyarakat menjadi perhatian utama bagi kebanyakan orang, sebab melalui penanaman karakter akan tampak bagaimana mutu pendidikan tercipta. Karakter merupakan sesuatu yang unik pada diri seseorang yang terlihat dari cara berpikir, bertindak, berpartisipasi dalam kehidupan, dan bekerja sama pada semua bidang. Maulana et al (2021)memaparkan memiliki sikap yang baik akan membuat seseorang mudah dalam mengambil keputusan yang baik dan benar serta siap menanggung akibat dari setiap keputusannya. memaparkan pendidikan dirancang untuk mengembangkan potensi setiap siswa agar beriman kepada Sang Pencipta, berakhlak mulia, berakal sehat, dan berakhlak mulia. Setiap sekolah ingin memastikan siswa dapat mengubah kepribadian, kecerdasan, perilaku dan hubungan sosialnya sehingga dapat hidup mandiri dari orang lain dan menjadi dewasa di bidangnya. Pendidikan bisa mengembangkan individu agar punya kecerdasan, emosi dan pikiran yang merujuk ke arah yang baik dalam kehidupan. Tujuan belajar juga tercapai jika program pendidikan diselaraskan dengan kebijakan dan perubahan sosial. Aulia & Sudaryanti (2023), memaparkan pendidikan nasional bermaksud berupaya meningkatkan peran sekolah sebagai wadah pengembangan karakter dan menjalankan fungsinya sebagai tempat yang mampu membuat kehidupan menjadi lebih cerdas dan mendalam dengan proses pembelajaran yang dirancang, diarahkan, dan direncanakan secara cermat untuk membentuk karakter siswa. Sekolah merupakan wadah siswa dalam mengembangkan keterampilannya agar sehat, dewasa, kuat,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Masyarakat dapat memberikan pendidikan dan pengetahuan melalui program kegiatan melestarikan nilai budaya yang berkembang di masyarakat semacam program permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari pertumbuhan nasional, daerah dan berkembang di masyarakat. Permainan tradisional merupakan tradisi yang diturunkan secara turun temurun untuk mengatur siklus hidup masyarakat, demi mengurangi dampak negatif globalisasi dapat dilakukan dengan mengembangkannya kepada siswa dalam kehidupannya (Susanti et al 2022). Dengan saratnya makna semacam norma, nilai dan adat istiadat yang terdapat dalam permainan tradisional, hal itu akan mengembangkan karakter siswa untuk ke arah lebih baik. Sehingga dalam pelaksanaannya perlu perencanaan dan implementasi sistem yang tepat selaras akan prinsip dan nilai yang selaras dengan karakteristik masyarakat dan falsafah hidup untuk menanamkan nilai moral dalam dirinya dan salah satunya adalah permainan tradisional marsitekka

Permainan tradisional marsitekka merupakan permainan anak yang populer yang berasal dari suku Batak yang biasanya dimainkan di sekolah dan di depan rumah suku Batak (Simamora, M., & Nugrahanta 2021). Permainan ini sering dimainkan secara individu dan kelompok. Tekniknya adalah dengan membuat beberapa kotak berbentuk persegi panjang yang dilapisi kayu atau kapur putih di atas lantai semen. Pada permainan dua pemain punya alat lain seperti batu yang dilempar ke dalam kotak. Pada saat permainan dimulai pemain melompat ke dalam kotak, peraturannya adalah kaki pemain tidak menyentuh bagian samping kotak dan menginjak “batu” yang disebut “punggung” yang akan diambil peserta sambil berjalan mengelilingi kotak.

Studi Literatur

Indonesia sebagai negara terbesar di dunia punya banyak pulau yaitu 17.508 dengan banyak suku yaitu 360. Hal ini menjadikan Indonesia kaya akan budaya dan tradisi yang berbeda-beda yang tercermin. Budaya yang berbeda ada di semua daerah dan karakteristik uniknya. Salah satu budaya berbeda yang ada di Indonesia yakni di Sumatera Utara yang mempunyai budaya etnik yang berbeda-beda, yaitu Batak Toba, Karo, Simalungun, Pakpak, Angkola Mandailing, Nias, Melayu dan masih banyak lainnya. Etnis apa pun yang tinggal di wilayah Sumatera Utara mempunyai tradisi dan adat istiadat budaya dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun temurun warisan. Salah satu tradisi budaya yang masih ada hingga saat ini permainan tradisional suku Batak Toba. Etnis apa pun memiliki perspektif dan pengetahuan nyata, penuh hikmah, ketulusan, kebaikan dan kehidupan. Prayitno et al (2022), memaparkan pengetahuan lokal itu terdiri dari nilai budaya lokal yang dapat digunakan untuk mengatur kehidupan masyarakat. Jadi permainan tradisional bisa dipahami sebagai konsep dan pengetahuan masyarakat mana yang bijaksana, penuh kebijaksanaan, dan perkasa dan bijaksana. Sejalan itu, MR, M. H (2021), memaparkan permainan tradisional sendiri didalamnya mengajarkan banyak sekali makna semacam kemajuan, kerja keras, disiplin, pendidikan, kesehatan, kerjasama, manajemen kreatif, konservasi budaya dan kreativitas, untuk menghormati lingkungan hidup, perdamaian, rasa hormat, kejujuran, persatuan, resolusi konflik, keterlibatan, pemikiran rasional dan emosi dan rasa bersyukur.

Hayati, S. N., & Hibana (2021), memaparkan marsitekka adalah permainan tradisional yang dimainkan di taman sekolah atau taman rumah sebagai tempat memainkan permainan ini, setidaknya dimainkan oleh dua orang atau bisa membuat grup. Dengan aturan regulasi permainan marsitekka adalah pertama membuat kotak persegi panjang berbeda yang diletakkan di lantai atau halaman untuk menggunakan kayu, mengambil batu halus atau keramik yang telah dipotong Pertama. Kemudian, sebuah batu atau keramik dilempar ke dalam kotak pertama dan pergi ke kotak lain dan setelah melompati kotak, pemain akan kembali ke kotak pertama untuk mengambil batu yang dilempar sebelumnya. Kemudian, saat melompati kotak, kaki tidak boleh menyentuh tanda kotak dikatakan. Selanjutnya, pemain harus menyeimbangkan dan berkonsentrasi untuk menghindari pergi ke garis kotak. Terakhir jika melewati garis, otomatis pemain kalah dan lawan kalah siapa yang berubah untuk memainkannya.

Metode Penelitian

Kajian ini adalah kajian berjenis deskriptif kualitatif yang menitikberatkan pada penerapan permainan tradisional marsitekka untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar. Kajian ini berfokus pada

membentuk karakter siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan tradisional marsitekka dengan siswa kelas V SD SDN 064009 Medan sebagai subyek kajian yang dipilih selaras akan maksud kajian. Metode pengumpulan data memakai observasi dan wawancara dengan data dikumpulkan dengan catatan dan panduan wawancara. Ramdhan (2021), memaparkan dengan melihat maka data yang diperoleh akan menjadi lengkap dan tahu maksud tindakan apa pun yang terlihat. Selanjutnya peneliti mewawancarai narasumber dan mendiskusikan maksud kajian ini. Tujuan wawancara agar bisa belajar dengan baik, perdalam observasi dan wawancara terutama yang berhubungan dengan permainan tradisional marsitekka. Proses analisis data dikumpulkan bersumber primer dan catatan yang dibuat oleh peneliti yang diselaraskan pada kelompok data yang konsisten dengan arah analisis. Data yang dikumpulkan diklasifikasikan agar permudah penyajian data, baik dalam bentuk matriks atau metode dengan penjelasan agar permudah untuk memaparkan hasil dan verifikasi data temuan.

Hasil

Kemajuan teknologi dan era globalisasi turut memberikan dampak terhadap perubahan padaberbagai aspek kehidupan. Awal mula globalisasi dan masyarakat membuat pertumbuhan teknologi begitu cepat. Pesatnya perkembangan teknologi membuat masyarakat mudah didapat berbagai jenis ilmu pengetahuan yang akan berdampak langsung pada generasi muda, sehingga penting untuk ditanamkan kepada mereka etika untuk melawan dampak negatif globalisasi. Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi menuntut hal tersebut bekerja sama untuk melindungi nilai-nilai kehidupan masyarakat yang harus dilindungi. Di dalam mengikuti perkembangan teknologi tersebut, infrastruktur dan infrastruktur pendukung menjadi penting. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya negara yang ada nilai baik untuk dapat menular ke generasi muda. Permainan tradisional memang menyenangkan untuk dimainkan, sebab terdapat nilai yang baik dan nilai untuk membantu. Permainan tradisional bisa dipertimbangkan masalah budaya budaya lokal, sebab dalam ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sebuah latihan yang diawali dengan program warisan budaya di masyarakat dan punya ciri khas lokal dan mencari hiburan disana untuk punya waktu. Marsitekka merupakan permainan tradisional suku batak yang dapat dimainkan dengan tim anak-anak melakukannya di luar rumah atau disekolah. Permainan tradisional marsitekka sendiri biasanya dimainkan antara 5 dan 10 orang atau lebih.

Nilai karakter dapat diciptakan melalui kegiatan permainan tradisional yang akan mendorong pengembangan karakter, kesabaran dan kasih sayang dari para pemain, dan itu bisa menjadi sempurna. Adapun nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional marsitekka adalah kekuatan emosional untuk bisa bersosialisasi dan berinteraksi dengan pemain lain, menunggu giliran, dan bisa menunggu dalam antrean, sabar, taat aturan main, hati-hati, tangkas, semangat kerja keras, keterampilan fisik, kecerdasan dan sportivitas. Permainan tradisional marsitekka juga bisa mengembangkan perilaku, mendengarkan, jujur dan tulus, tampak saat berinteraksi dengan lingkungan, melatih keterampilan berkomunikasi dan berkomunikasi, agar mampu berkompetisi, mendukung, disiplin dan bersahabat. Ketangkasan dan ketelitian di masing-masingnya agar mampu mengajar dan melatih siswa membaca secara efektif, efisien, dan kebenaran. Setiap pemain bisa memprediksi peluang kemenangannya di setiap permainan yang dimainkan. pemain harus memiliki kecerdasan dan kontrol hukum, dapat berinteraksi dengan pemain lain, mengetahui tugas masing-masing, menyapa teman, membantu teman menyelesaikan masalah. Temuan penelitian yang menyokong kajian ini adalah olahraga tradisional dapat merangsang aspek pertumbuhan tertentu. dan perkembangan anak usia dini, termasuk keterampilan motorik yang dapat mengarah pada kemampuan fisik, fleksibilitas, sensorimotor, motorik kasar, dan motorik halus. Rencana permainan diterapkan melalui kemungkinan korespondensi dimensi intelektual dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, perencanaan, kemampuan Saya harap itu cukup masalah bicara. Permainan ini dalam bahaya siapa pun yang memainkan permainan tradisional dapat mengendalikan emosinya, mengembangkan empati penuh, dan pengendalian diri. Kelanjutan aktivitas yang membutuhkan keterampilan komunikasi dan pemahaman makna yang akan mengembangkan keterampilan sosial dalam

membantu anak berinteraksi teman, kerjasama, menciptakan hubungan yang matang dengan teman sebaya dan memberikan landasan bagi anak untuk berinteraksi dengan orang tuanya. Nilai spiritual dari permainan tradisional marsitekka yaitu membuat anak memahami hubungannya dengan sesuatu yang agung, bermanfaat bagi anak-anak memahami penggunaan bahan dan alat yang ada lingkungan yang baik, mampu warisan nilai-nilai yang baik dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya.

Pemaparan tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional marsitekka dapat membentuk karakter siswa sekolah dasar yang selaras akan hal baik, sehingga permainan tradisional marsitekka ini bermaksud tidak hanya fokus pemenang saja, namun bisa bentuk karakter siswa yang baik, sebab untuk bentuk karakter siswa agar baik tidaklah mudah sehingga melalui permainan tradisional marsitekka bisa membentuk karakter siswa teladan, baik di sekolah, keluarga ataupun masyarakat yang punya jiwa semacam kerja keras, kerjasama, tanggungjawab, patuh, dan saling menghormati, serta disiplin.

Pembahasan

Permainan tradisional merupakan wujud pertumbuhan kebudayaan pemerintah Indonesia. Selaras dengan kemajuan kebudayaan, pemerintah kini melakukan berbagai upaya demi melindungi permainan tradisional dari kepunahan. Seiring dengan berkembangnya masyarakat, generasi muda lambat laun mulai meninggalkan permainan tradisional. Banyak pihak yang berupaya mengembalikan permainan tradisional dalam berbagai wujud demi menjaga permainan tradisional agar tidak hilang dan tetap eksis, banyak yang mulai melakukan tindakan untuk menyelamatkan dan mendukung berbagai jenis permainan tradisional agar tetap dilestarikan dan tidak hilang/hancur. Selain itu, pelestarian permainan tradisional juga berupaya membentuk karakter siswa sekolah dasar yang semakin terpuruk. Dengan menggandeng orang yang mumpuni di bidangnya, harapannya dapat mempertahankan eksistensi permainan tradisional di masyarakat. Kenyataannya, siswa sekolah dasar menghabiskan waktu lebih sedikit setidaknya kurang dari 6 jam di sekolah. Sebagai trisenter pendidikan, sekolah memastikan keberadaannya dengan memahami perilaku peserta didik yang sesuai dengan Pancasila mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai pekerja sosial yang selalu bergaul dengan orang lain dan sekolah merupakan tempat terbaik untuk melakukan hal tersebut, sekolah merupakan tempat yang pas untuk membentuk karakter. Penerapan permainan tradisional marsitekka ke siswa dapat dilakukan secara cermat agar nilai moral yang telah dipelajarinya dapat diterapkan di masyarakat.

Kesimpulan

Selaras hasil temuan yang telah dilakukan maka disimpulkan telah banyak hasil kajian terdahulu yang relevan memaparkan model pembelajaran Two Stay Two Stray bisa membantu guru dalam menjelaskan materi matematika dengan baik, kemudian model belajar Two Stay Two Stray juga bisa membantu siswa dengan aktif dikelas saat belajar berlangsung serta mampu menanamkan materi matematika yang diberikan kepada siswa dengan baik dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga model belajar Two Stay Two Stray memiliki peran yang krusial dalam memajukan dan menyukseskan serta memberikan keaktifan pada siswa dikelas saat belajar berlangsung.

Referensi

- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565-4574.
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298-309.
- Maulana, A., Nazarullail, F., & Adhani, D. N. (2021). Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi di Satuan PAUD di Era New Normal. *Journal Of Early Childhood Education And Research*, 2(2), 67-72.
- MR, M. H. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15.

- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1-9.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 635-648.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional: Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 40-51.