GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3162

Implementasi Permainan Tradisional *Marsitekka* Sebagai Salah Satu Upaya Pengembangan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa

Author:
Khairanda Amarullah[1]
Daulat Saragi[2]
Yakobus Ndona[3]

Afiliation:
Universitas Negeri Medan

Corresponding email
khairandaamarullah07@gmail.com[1]
saragios@yahoo.co.id[2]
yakobusndona@unimed.ac.id[3]

Histori Naskah:
Submit:08-11-2023
Accepted:08-11-2023
Published:11-11-2023

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: Indonesia adalah negara dengan beragam budaya bangsa yang perlu untuk dilestarikan keberadaannya salah satunya adalah permainan tradisional yang telah tersebar ke penjuru nusantara. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang telah ada sejak dahulu, tetapi keberadaannya kini hampir mengalami kepudaran terutama masyarakat yang tinggal di perkotaan. Kajian ini bertujuan untuk menanamkan nilai karakter bangsa pada siswa melalui permainan tradisional *marsitekka.* **Metode penelitian:** Kajian ini menggunakan metode yang bersifat kualitatif dengan data yang bersifat deskriptif yang dilakukan di MIS Nurus Salam dengan menggunakan studi kepustakaan. **Hasil penelitian:** Penelitian ini mendeskripsikan adanya berbagai nilai karakter yang dapat ditanamkan dengan melalui permainan tradisional *marsitekka* meliputi nilai kejujuran, nilai kerja keras dan nilai karakter lainnya yang diharapkan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. **Kesimpulan:** Terdapat perkembangan karakter anak dengan menumbuhkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.
Kata kunci: permainan tradisional, pendidikan karakter, *marsitekka*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan beragam budaya bangsa, salah satunya adalah permainan tradisional yang telah tersebar ke penjuru nusantara. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang telah dimainkan oleh masyarakat terdahulu, tetapi keberadaannya kini hampir mengalami kepudaran khususnya bagi penduduk yang berada di pemukiman kota. Peran kita sebagai bangsa Indonesia sangat berpengaruh dalam melestarikan permainan tradisional yang merupakan salah satu identitas bangsa agar tidak diakui oleh negara lain.

Permainan tradisional merupakan warisan terdahulu yang dijadikan sebagai dasar panduan pendidikan karakter yang didasarkan pada keteladanan serta penyesuaian (Hendriana Sri Rejeki, 2020). Permainan tradisional menjadi tempat bagi anak untuk memahami jenis permainan di suatu daerah dan memberikan wawasan dan pemahaman dari nilai-nilai meliputi nilai kejujuran, kesigapan, religius, sosial maupun kolaborasi (Walangadi, 2021). Menurut pendidik permainan tradisional dapat digunakan dalam pembelajaran tujuannya adalah untuk membantu anak-anak belajar tentang budaya lokal yang berbeda, terutama melalui permainan tradisional, dan membantu siswa untuk tumbuh menjadi anak yang berperilaku baik. Anak-anak dapat mengisi waktu luangnya dengan bersenang-senang melalui permainan tradisional serta membantu anak untuk peningkatan kemampuan motorik. Untuk itu perlunya untuk lebih mengenalkan permainan tradisional kepada seluruh masyarakat, karena terdapat nilai-nilai karakter di dalamnya. Untuk memastikan pendidikan karakter tertanam kuat pada diri anak, maka harus dimulai sejak usia dini. Karena

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3162

anak akan menghabiskan waktu bersama mereka, peran orang tua dan pendidik di sekolah sangat penting dalam situasi ini. Anak dapat memperoleh pendidikan karakter melalui berbagai media dan metode, termasuk bermain.

Pembelajaran atau investasi pada anak-anak dapat dicapai dengan melalui permainan tradisional karena dunia anak-anak, seperti yang diketahui bahwa dunia anak-anak ialah dunia bermain. Terdapat berbagai jenis permainan tradisional, seperti petak umpet, lompat tali, dan lainnya. Selain melatih fisik kepada anak-anak untuk beraktivitas, permainan tradisional juga memiliki makna moral yang besar karena bertujuan untuk melestarikan pengetahuan tradisional masyarakat Indonesia. Dengan mengajak anak-anak untuk memainkan salah satu permainan tradisional adalah sebagai cara untuk melestarikan pengetahuan lokal di Indonesia dalam menghadapi paparan *game online* yang semakin umum di kalangan generasi muda saat ini. Hal ini juga menunjukkan fenomena yang menunjukkan bahwa anak-anak menghabiskan lebih banyak dengan bermain *game online* dan tidak bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 menyatakan bahwa rasa nasionalisme, keagamaan, kemandirian, gotong royong, dan integritas berdasarkan Pancasila harus ditanamkan dalam pendidikan karakter. Oleh karena itu, kurikulum perlu memuat rencana peningkatan pendidikan karakter. Mengingat dukungan orang tua sangat berpengaruh pada pembentukan karakter anak, maka pendidikan karakter dalam keluarga harus menjadi pilarnya. Kemudian perlunya menerapkan pendidikan karakter membantu anak-anak menjadi orang baik dengan mengantisipasi dan menyelesaikan masalah-masalah sosial serta mengembangkan karakter moral mereka (Rika Maria, 2021).

Studi Literatur

Konsep Permainan Tradisional

Pada umumnya permainan tradisional sudah ada sejak dahulu, namun saat ini keberadaan permainan tradisional sudah mulai memudar dikarenakan munculnya berbagai permainan yang berbasis digital seperti *game online, play station* dan lainnya. Menurut (Kurniati, 2019) permainan tradisional ialah permainan yang mengalami perubahan dari waktu ke waktu dalam daerah tertentu, dan mengandung nilai budaya serta aturan nilai dalam kehidupan masyarakat kemudian diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Intinya, seluruh pemain mempunyai kesempatan yang lebih besar untuk bermain secara berkelompok dalam permainan tradisional. Setidaknya dua orang dapat berpartisipasi dalam permainan tradisional, menggunakan alat serta bahan yang sederhana, dan mudah ditemukan di sekitar serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Konsep Pendidikan Karakter

Kata karakter dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti budi pekerti, sifat batin, budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, dan budi pekerti. Pendidikan dan karakter akan terbentuk dengan menempatkan karakter bersama dengan intelektualitas di dalam pendidikan nasional. Hal ini juga dikemukakan oleh Hidayati (2019:5) bahwa tujuan pendidikan bukan sekedar mendidik anak agar cerdas secara intelektual, tetapi agar mempunyai pendidikan akhlak yang baik. Pendidikan karakter menjadi sangat penting untuk ditanamkan pada diri anak agar menjadi "tameng" yang kuat menghadapi perkembangan teknologi saat ini.

Suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter pada siswa disebut dengan pendidikan karakter. Nilai-nilai ini termasuk komponen pengetahuan, kesadaran atau kesediaan, dan perilaku dalam menerapkan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, teman sebaya, lingkungan sekitar, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang baik (Yusri Fajri Annur, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi kepustakaan *(library research).* Penelitian kepustakaan adalah jenis penelitian dengan mengumpulkan data dan informasi mengenai persoalan yang ingin diatasi dengan menggunakan berbagai data yang ditemukan diperpustakaan ataupun sumber online. Untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi, kegiatan ini dilakukan teliti

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3162

dalam rangka mengumpulkan, mengolah serta menyimpulkan data dengan menggunkan metode maupun teknik tertentu (Sari, 2020). Penelitian ini dilakukan di MIS Nurus Salam.

Hasil dan Pembahasan

Mengenal Permainan Marsitekka

Permainan *marsitekka* merupakan salah satu permainan yang digemari oleh masyarakat batak. Permainan ini sering diseut dengan permainan engklek, permainan ini dimainkan baik secara individu maupun kelompok dengan cara melompati kotak-kotak pola secara berurut dengan satu kaki atau lebih. Pendidik dan juga siswa membuat aturan main sebelum permainan sehingga anak akan terbiasa dengan bermain mengikuti aturan. Kegiatan ini menggunakan satu kaki, sehingga anak-anak belajar melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, yang membantu meningkatkan kelincahan, keseimbangan, dan kelenturan. Ketika anak-anak melempar dan mengambil ucak atau dikenal juga dengan sebutan gacok, maka akan melatih keterampilan dalam menggunakan kedua tangan. Permainan *marsitekka* dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak selain meningkatkan kemampuan fisik dan motoric mereka. Saat menunggu giliran bermain, anak menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai kondisi. Jika anak melanggar aturan main, seperti menginjak garis, maka akan merasa kecewa karena harus berganti dengan lawannya. Hal ini mengajarkan anak-anak untuk memahami dan mengendalikan perasaan mereka sendiri.(Samosir, 2021).

Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Marsitekka

Permainan tradisional *marsitekka* sering ditemukan di beberapa daerah di Indonesia dengan sebutan yang berbeda -beda. Permainan pecah piring dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, yang dikelompokkan menjadi dua tim. Dalam permainan ini adapun nilai-nilai karakter yang terkandung meliputi :

1. Nilai kejujuran, permainan *Marsitekka* diperlukan kejujuran dari setiap pemainnya. Dalam permainan *Marsitekka* banyak kecurangan yang dapat dilakukan. Misalnya saja dalam melangkah ke setiap kotak. Dalam aturan kaki tidak boleh menyentuh garis jika saja pemain lawan tidak memperhatikan, pemain yang sedang giliran bermain bisa saja melanjutkan permainan ke langkah selanjutnya. Sementara peraturannya jika pihak yang bermain memijak garis maka permainan beralih kepada pemain jaga.
2. Nilai kerja keras, permainan *Marsitekka* juga memerlukan kerja keras. Kerja keras yang dimaksud adalah setiap pemain harus melewati kotak yang satu dan melompati kotak yang lain dan mengambil Gacok/Oppah kemudian melompat lagi ke kotak yang lebih jauh. Oleh sebab itu, diperlukan kerja keras dari setiap pemainnya.
3. Nilai pemikiran kreatif, dalam permainan *Marsitekka* terdapat juga nilai-nilai pemikiran kreatif. Nilai-nilainya adalah lapangan permainan *Marsitekka* dilukiskan di tanah, boleh berbentuk baju dan berbentuk lurus. Oleh sebab itu, diperlukan pemikiran yang kreatif untuk membuat lapangan permainan *Marsitekka* dengan seindah mungkin.
4. Nilai penghargaan dan prestasi, dalam setiap pertandingan tradisional pasti akan ada regu atau kelompok dan individu yang akan menjadi pemenang. Regu atau individu yang menang akan mendapat penghargaan dan prestasi dari pihak yang kalah dalam bermain. Biasanya pihak yang kalah akan memberikan penghargaan kepada regu atau individu yang memenangkan permainan tersebut. Penghargaan tergantung dari kesepakatan antarpemain sebelum pertandingan dimulai, dan biasanya penghargaan yang didapat oleh pihak yang memenangkan pertandingan tersebut adalah pihak yang kalah akan menggendong keliling lapangan.
5. Nilai demokrasi, nilai demokrasi dalam setiap permainan tradisional Simalungun sangatlah menonjol. Permainan tradisional tidak bisa dimainkan sesuka hati. Harus melalui fase-fase jika

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3162

ingin permainan dimulai. Seperti Marsuten (suit, undian), merupakan langkah awal untuk memulai perlombaan. Kedua regu atau kelompok akan melakukan Marsuten (suit, undian) jika akan memulai perlombaan. Regu yang menang akan mejadi regu main sedangkan regu yang kalah akan menjadi regu jaga. Oleh sebab itu, nilai-nilai demokrasi sering terlihat dalam permainan tradisional Simalungun.

6. Nilai disiplin, dalam permainan *Marsitekka* ditunjukkan kedisiplinan para pemain yang patuh pada peraturan yang ada. Dalam permainan *Marsitekka*, kedisiplinan yang lain adalah para pemain yang lain saling mengantri untuk menunggu giliran bermain.

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa dalam permainan *marsitekka* terdapat nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan dan dibentuk bagi siswa. Melalui permainan *marsitekka*, siswa diajarkan untuk mengenal, melestarikan budaya bangsa melalui permainan tradisional. Hal ini diharapkan bahwa permainan *marsitekka* yang didalamnya terdapat nilai karakter seperi nilai kejujuran, demokrasi dan disiplin yang diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Terdapat berbagai nilai-nilai karakter di dalam permainan tradisional *marsitekka* yang diuraikan pada penelitian ini. Tujuannya, dengan melestarikan permainan tradisional daerah Sumatera Utara khususnya Simalungun, anak-anak akan dikenalkan dengan beragam permainan yang bisa dimainkan di sekitarnya. Permainan-permainan tersebut selanjutnya akan dikembangkan serta dilestarikan lewat kurikulum satuan pendidikan yang disusun dalam kegiatan pembelajaran. Tentunya hal ini harus mencakup berbagai ranah perkembangan, termasuk nilai-nilai motorik, fisik, sosial dan emosional, linguistik, seni, serta agama dan moral, di samping nilai-nilai itu sendiri yang meliputi kesopanan, kerjasama, kejujuran, dan kedisiplinan.

Referensi

Hendriana Sri Rejeki, d. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 96-106.

Kurniati, E. (2019). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Jakarta: Prenandamedia Group.

Miza Dina Adlini, A. H. (2022). METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*, 974-980.

Rika Maria, R. d. (2021). Efektivitas Pembelajaran dan Pembinaan Karakter di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1503-1512.

Samosir, R. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Batak bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *EDUKASIA : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 333-338.

Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research). *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 41-53.

Sinaga, R. D. (2019). *Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Simalungun.* Medan: Gerhana Media Kreasi.

Walangadi, R. I. (2021). Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1352-1358.

Yusri Fajri Annur, R. Y. (2021). PENDIDIKAN KARAKTER DAN ETIKA DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Universitas PGRI Palembang*, 330-335.