

Efektivitas Permainan Tradisional Batak bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

Rotua Samosir

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung; rotuasamosir14@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Permainan;
Tradisional;
Batak;
Tumbuh kembang

Article history:

Received 2021-06-14
Revised 2021-09-12
Accepted 2021-12-27

ABSTRAK

Dunia anak merupakan dunia bermain, anak belajar melalui permainan atau bermain. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan bahasa, sosial, emosional, motorik, spiritual, dan intelektual. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan tradisional Batak bagi perkembangan anak usia dini. Peneliti menggunakan rumusan masalah diskriptif dan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Experiment One-Group Pretest-Posttest Design* dimana terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan, sedangkan hasil dari diberikannya perlakuan (post-test) kemudian diperbandingkan dengan sebelum perlakuan. Berdasarkan hasil uji normalitas, angka alpha cronbach berada diatas 0,05 yang berarti data terdistribusi normal. Berdasarkan output SPSS tabel hasil uji Korelasi pada Pretest dan Posttest didapat nilai Korelasi sebesar 0,813 dengan signifikansi $< 0,05$. Hal ini berarti ada hubungan erat antara penggunaan permainan tradisional Batak, sebelum dan sesudah treatment diberikan. Permainan Batak terbukti efektif bagi tumbuh kembang anak usia dini. Permainan ini direkomendasikan untuk menangkalkan pengaruh buruk dari *game online*.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Rotua Samosir

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung; rotuasamosir14@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya setiap anak adalah pribadi yang unik, yang berbeda pemahamannya dengan orang dewasa. Dunia anak merupakan dunia bermain, anak belajar melalui permainan atau dengan bermain (Simanjuntak & Ndraha, 2020). Sama halnya dengan pendidikan anak usia dini yang menyajikan konsep belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan bahasa, sosial, emosional, motorik, spiritual, dan intelektual (Simatupang et al., 2022). Untuk itu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang agar anak tidak

merasa terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Pembelajaran yang efektif bagi pendidikan anak usia dini, perlu ditunjang oleh lingkungan dan suasana belajar yang kondusif. Kegiatan bermain yang memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya perlu lebih diprioritaskan. Maka dari itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variatif individu, bakat dan minat anak juga perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran (Moeslichatoen, 2018).

Model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan (Jalinus, 2016). Pengembangan model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini didasarkan pada silabus yang dijabarkan menjadi program semester, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian. Dengan demikian model pembelajaran merupakan gambaran konkret yang dilakukan pendidik dengan peserta didik sesuai dengan rencana kegiatan harian. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Terdapat empat kelompok model pembelajaran yaitu antara lain: model pengajaran memproses informasi, model pengajaran sosial, model pengajaran personal dan model pengajaran sistem perilaku (Ariawan et al., 2021).

Sejatinya perkembangan teknologi membantu manusia untuk berbagai kemudahan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi dapat berdampak baik dan sekaligus buruk. Perkembangan teknologi idealnya dimaksudkan untuk membantu para peserta didik dapat lebih maju lagi. Teknologi terbaru game online sebagai contoh, yang merupakan permainan modern, menjadikan siswa kurang meminati proses pembelajaran. Game online menjadikan siswa ketagihan sehingga menurunkan semangat belajar (T'ng et al., 2018). Perkembangan teknologi dan adanya game online membuat siswa lebih mementingkan game online dan menurunkan motivasi belajar mereka. Padahal sesungguhnya prestasi belajar anak adalah harapan semua orang tua dan merupakan cita-cita setiap lembaga pendidikan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juli Mufti, seorang guru di Tuntang provinsi Jawa Tengah menyatakan bahwa *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. *Game online* kerap membuat anak melupakan kehidupan sosial sebenarnya. *Game online* yang beredar luas di pasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi fantasi. Sesuai dengan sifat game online yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah, membuat game online menyimpan banyak kerugian. Munculnya berbagai game online ini tentu akan berdampak terhadap perilaku setiap anak. Dengan game online akan membuat anak cenderung menyendiri sehingga kesempatan untuk bersosialisasi menjadi berkurang. Sehingga kemampuan sosial anak tidak berkembang secara optimal.

Tugas perkembangan masa kanak-kanak awal di antaranya belajar bergaul dengan anak lain yang dapat menghasilkan dampak tanggapan positif dari anak lain (Makmun, 2019). Selain itu, dapat mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan, seperti mengembangkan rasa kasih sayang terhadap orang dan benda di sekitar. Prestasi belajar siswa semakin menurun, dikarenakan waktu untuk bermain game lebih banyak dibandingkan dengan belajar. permainan tradisional sudah sangat jarang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan perkembangan teknologi (Ariawan, 2018). Sehingga permainan tradisional tergantikan oleh permainan modern. Padahal permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak (Ivo, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan tradisional Batak bagi perkembangan anak usia dini.

Secara umum para ahli mendeskripsikan ciri-ciri anak usia 5–6 tahun antara lain (a) gerakan lebih tangkas, (b) berjalan dan melangkah lebih tegap, (c) lari berjingkat dengan dua kaki bergantian, (d) bermain dengan kelompok dua sampai lima orang teman, serta (e) bekerjanya terpacu oleh kompetisi. Anak pada usia dini (4-6 tahun) sering disebut sebagai masa peka yaitu masa menerapkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain seraya belajar atau belajar seraya bermain, karena dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dan belajar secara menyenangkan. Oleh karena itu diperlukan sebuah permainan yang mampu membangun kemampuan kognitif dan sosial emosional yang dapat dilakukan secara bersama-sama (Sudono, 2020).

Dalam penelitian ini, permainan tradisional Batak yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Permainan marampera menggunakan karet gelang yang disambung-sambung hingga panjang seperti tali. Permainan ini dapat dilakukan beregu dan dapat pula perorangan. Ketika melompati tali karet, anak melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Permainan ini memiliki aturan-aturan yang mesti dipahami anak sehingga terstimulasi melakukan permainan fisik dengan aturan. Melalui aturan-aturan dalam bermain, anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dan tahu akan haknya. Permainan marampera membantu anak terstimulasi untuk senantiasa mentaati aturan dalam bermain yang pada gilirannya anak akan memahami aturan kelas. Hal ini merangsang anak untuk bisa mengatur diri sendiri dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, dengan demikian, anak mampu bermain dengan teman sebayanya, menghargai hak/pendapat orang lain, dan bersikap kooperatif dengan teman, serta dapat mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya).

b. Permainan marsijontir. Cara melakukan permainan ini pertama, semua batu di genggam di tangan. Selanjutnya batu dilemparkan ke area permainan (ke lantai atau ke tanah), lalu dimainkan dengan syarat, harus memungut batu satu per satu dengan menggunakan gacot, pemungutan batu dimulai dari satu batu ke batu lainnya dengan gacot di lempar ke atas. Setelah ke empat batu yang di lantai tersebut dalam genggam, lalu gacot tersebut di lempar ke atas dan tangan telunjuk harus menyentuh lantai lalu menangkap gacot tersebut. Setelah tertangkap semua batu kemudian di lempar ke atas dengan catatan batu harus sangkut di punggung tangan atau jari tangan dan harus ada satu batu tersangkut lalu tangan diayun agar bisa menangkap batu yang ada di punggung tangan tersebut. Berapa jumlah batu yang tertangkap itulah skor yang di hitung Gacot (induk batu) tersebut diambil satu dari kelima batu tersebut. Adapun permainannya harus bertahap mulai dari si sada (batu berjumlah satu). Setelah itu si dua (batu berjumlah dua) begitulah permainan selanjutnya hingga si opat (batu berjumlah opat). Selanjutnya gacot di ambil dari ke lima batu tersebut. Teman yang salah tidak bisa di bantu kalau kita belum bermain mulai dari si sada hingga si opat tuntas. Permainan ini dapat membantu anak untuk ketangkasan dalam menangkap dan membantu anak berhitung.

c. Permainan marsitekka merupakan permainan yang dilakukan secara perorangan dengan melompati kotak-kotak pola secara berurutan menggunakan satu kaki (engklek). Sebelum melakukan permainan, pendidik dan peserta didik membuat aturan main sehingga anak terbiasa melakukan permainan fisik dengan aturan. Kegiatan ini menggunakan satu kaki, sehingga dapat melatih anak untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Anak dapat menggunakan tangan kanan atau kiri ketika melempar dan mengambil ucak (gacok), hal ini melatih anak untuk terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Selain kemampuan-kemampuan fisik-motorik di atas, permainan marsitekka dapat menstimulasi sosial-emosional anak. Hal ini terlihat ketika anak menunjukkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan dengan situasi pada saat menunggu giliran bermain. Apabila anak melanggar aturan main, misalnya ketika menginjak garis, anak harus berganti dengan lawannya disertai rasa kecewa. Hal ini membuat anak terlatih mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).

Ketiga permainan diatas sangat membantu anak dalam bersosialisasi sehingga permainan tersebut dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Dengan menggunakan permainan ini maka bermain seraya belajar atau belajar seraya bermain dapat dilakukan dengan menyenangkan.

2. METODE

Peneliti menggunakan rumusan masalah diskriptif dan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Experiment One-Group Pretest-Posttest Design dimana terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, sedangkan hasil dari diberikannya perlakuan (posttest) kemudian diperbandingkan dengan sebelum perlakuan. Jadi, ada alat ukur penelitian yang sama digunakan dua kali pada sampel yang sama, namun dalam jangka waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini yang menjadi penelitian adalah siswa-siswi anak usia dini yang berjumlah sekitar 50 siswa dengan kondisi dan karakteristik tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada uji Paired Sample T-Test, data pretest dan posttest berturut-turut yang telah teruji normal harus memenuhi nilai signifikansinya (p) > 0,05. Tetapi sebaliknya, apabila nilai signifikansi pada pengukuran pretest dan posttest (p) < 0,05 maka data tersebut dikatakan tidak terdistribusi normal maka uji selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil uji normalitas, angka alpha cronbach berada diatas 0,05 yang berarti data terdistribusi normal. Berdasarkan output SPSS tabel hasil uji Korelasi pada Pretest dan Posttest didapat nilai Korelasi sebesar 0,813 dengan signifikansi < 0,05. Hal ini berarti ada hubungan erat antara penggunaan permainan tradisional Batak, sebelum dan sesudah treatment diberikan.

Hubungan sosial atau hubungan interpersonal merupakan gambaran bahwa setiap individu membutuhkan individu lain dalam ruang lingkup sosial, termasuk bagi anak usia dini. Proses hubungan sosial tersebut dibangun berdasarkan komunikasi. Komunikasi dalam bentuk verbal maupun nonverbal yang disampaikan dalam bentuk positif atau negatif, akan berdampak pada hubungan antar individu tersebut. Jika dikaitkan dengan seorang anak yang sedang memainkan gawainya saat bersama dengan orang-orang, maka hal tersebut adalah tindakan yang menggambarkan seseorang yang sedang melakukan komunikasi nonverbal yang sifatnya negatif, akibatnya sosialisasi positif tidak terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat berada di dalam lingkungan sosial, seseorang perlu membiasakan diri untuk tidak menggunakan gawai dan memilih untuk bersosialisasi dengan orang lain agar terjadi sosialisasi yang positif. Lebih jauh dikatakan juga bahwa menggunakan gawai dalam lingkungan sosial berdampak secara signifikan terhadap komunikasi dengan orang lain (Ariawan, 2018).

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini menyajikan konsep belajar sambil bermain. Dunia anak merupakan dunia bermain, anak belajar melalui permainan atau bermain. Anak adalah manusia yang unik, dalam memahami agama anak berbeda pemahamannya dengan orang dewasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan bahasa, sosial, emosional, motorik, spiritual, dan intelektual. Untuk itu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang agar anak tidak merasa terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Pembelajaran yang efektif bagi pendidikan anak usia dini, perlu ditunjang oleh lingkungan dan suasana belajar yang kondusif. Kegiatan bermain yang memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya perlu lebih diprioritaskan. Maka dari itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variatif individu, bakat dan minat anak juga perlu diperhatikan (Siahaan, 2018).

Masa usia dini juga merupakan masa yang tepat untuk mengajarkan dasar-dasar imannya sesuai firman Tuhan. Perkembangan dan pertumbuhan pelayanan kepada anak usia dini dapat dioptimalkan

jika guru dapat kreatif dalam menyampaikan firman Tuhan di sekolah sehingga menimbulkan minat anak dalam mengikuti Pendidikan Agama Kristen di sekolah. Berbicara tentang pendidikan, sesungguhnya hal tersebut tidak hanya terjadi di sekolah saja tetapi pendidikan yang pertama justru terjadi di dalam keluarga. Keluarga memiliki pengaruh penting dalam mendidik anak-anak agar menjadi anak yang mempunyai tingkah laku yang positif.

4. KESIMPULAN

Pendidikan mempunyai pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan kualitas seorang peserta didik dalam hal intelektual, termasuk anak usia dini di dalamnya. Tidak hanya dalam hal peningkatan intelektual saja pendidikan berperan, namun dalam hal kerohanian pun pendidikan juga memiliki peran bagi tumbuh kembang anak usia dini. Pendidikan kerohanian ditujukan untuk menjadikan anak usia dini memiliki akhlak mulia dan bisa menjadikan pegangan hidup supaya kelak ia tidak menyalahgunakan kemampuan intelektualnya. Permainan tradisional Batak terbukti efektif dalam tumbuh kembang anak usia dini, secara khusus dalam menangkal pengaruh buruk *game online*.

REFERENSI

- Ariawan, S. (2018). The Effectiveness of Cooperative Learning Method (Student Team Achievement Divisions) in Christian Education. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 1(3), 45–50. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v1i3.2128>
- Ariawan, S., Wahyuni, S., & Pieter, R. (2021). A new autism as the next pandemic: How Christian education eliminating nomophobia. *International Research Journal of Advanced Science Hub*, 3(6), 140–144.
- Ivo, Y. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD Dan DIKMAS*, 12(2), 89–98.
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Makmun, A. S. (2019). *Psikologi Kependidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. (2018). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta.
- Siahaan, J. (2018). *Permainan rakyat pada masyarakat toba di kecamatan pintu pohan meranti : kajian kearifan lokal*. Universitas Sumatera Utara.
- Simanjuntak, J., & Ndraha, R. (2020). *Membangun Harga Diri Anak*. Yayasan Peduli Konseling Nusantara.
- Simatupang, R., Imeldawati, T., Ariawan, S., & Widiastuti, M. (2022). Flexing in the Lens of Christian Education: Children's Failure to Stem the Negative Influence of the Era of Disruption or Neglect of Parents Instilling Early Childhood Character. *Kurios (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 8(1), 215–224.
- Sudono, A. (2020). *Sumber belajar dan alat permainan*. Gramedia Pustaka Utama.
- T'ng, S. T., Ho, K. H., & Low, S. K. (2018). Are you "phubbing" me? The Determinants of Phubbing Behavior and Assessment of Measurement Invariance across Sex Differences. *International and Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 7(2), 159. <https://doi.org/10.17583/rimcis.2018.3318>

