

PERMAINAN MARGALA SEBAGAI UPAYA PENANAMAN DAN PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA

Priska Nurlia Br Simanungkalit, Daulat Saragi

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: priskanurliasimanungkalit@gmail.com,

saragios@yahoo.co.id

Abstract: *Margala is a traditional Batak game played by two groups and the number of players is determined by the number of field squares which are full of meaning and character values, through this game the character of students will be instilled and formed properly, because by instilling character values to students, it will produce and form graduates who have good and polite character. This study is a qualitative study with the form of a library study with the object of study being students of SD Negeri 055981 Beruam, the results of the study explain that there are very many character values contained in the traditional game of margala including discipline, social, honesty, cooperation and sportsmanship.*

Keywords: Character Value, Traditional Games, Margala

Abstrak: Margala merupakan permainan tradisional batak yang dimainkan oleh dua orang kelompok dan jumlah pemainnya ditentukan jumlah kotak lapangannya yang sarat makna dan nilai karakter, melalui permainan ini karakter siswa akan ditanamkan dan dibentuk dengan sebaiknya, sebab dengan menanamkan nilai karakter kepada siswa, maka akan menghasilkan dan membentuk lulusan yang memiliki karakter yang baik dan sopan. Kajian ini merupakan kajian kualitatif dengan bentuk studi kepustakaan dengan objek kajian adalah siswa SD Negeri 055981 Beruam, hasil kajian memaparkan bahwa sangat banyak nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional margala antara lain kedisiplinan, sosial, kejujuran, kerja sama dan sportivitas.

Kata kunci : Nilai Karakter, Permainan Tradisional, Margala

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional yang memiliki fungsi untuk mengembangkan kecakapan dan karakter siswa guna mencerdaskan serta memajukan siswa agar memiliki jiwa yang takwa, berakhlak baik, tanggung jawab, kreatif, mandiri, inovatif, dan demokratis haruslah diselaraskan dengan aspek-aspek apa saja yang seharusnya diberikan dan ditanamkan kepada siswa, salah satunya pendidikan karakter (Andriani, 2023). Pendidikan karakter memiliki prinsip untuk menanamkan dan membentuk siswa agar

mempunyai *value* yang mulia dan dapat diwujudkan dalam kehidupannya sendiri. Dengan menerapkan dan mewujudkan pendidikan karakter serta budi pekerti yang selaras akan norma dan etika yang berlaku, maka akan menghasilkan lulusan yang baik pula. Tetapi, era digital dan industri kini telah menunjukkan hal yang berbeda dan tidak sedikit melunturkan karakter siswa terutama dalam bidang pendidikan (Indriawati, 2023). Jika kita perhatikan secara detail, banyak sekali permainan tradisional yang mampu mewujudkan serta menanamkan dan membentuk karakter siswa, meskipun dalam penerapan permainan tradisional tersebut siswa harus rela berpanasan, turun kelapangan, berkotor-kotoran, capek dan lainnya. Namun hal tersebut banyak sekali memberikan kebaikan terhadap karakter siswa.

Namun, realita dilapangan banyak siswa lebih menyukai bermain alat digital di rumah saja sebab, tidak mau capek, berpanasan, berkotoran, dan lainnya. Sebenarnya, permainan digital kurang efektif untuk mengembangkan karakter siswa, dikarenakan minimnya aktivitas bersosialisasi dengan sesama teman. Kebanyakan dari siswa merasa tidak peduli, rendah akan tingkat solidarits, rendah jiwa kepemimpinan, rendah rasa kekeluargaan, rendahnya rasa tanggung jawab, sportivitas, dan masih banyak lainnya. Permainan yang dilakukan didalam rumah lebih bersifat individual. Padahal dengan memainkan permainan tradisional maka siswa akan ditanamkan nilai-nilai karakter sehingga memiliki karakter yang baik dan efektif yang dapat berguna bagi kehidupannya sekarang dan kedepannya. Selaras paparan tersebut menurut Kibtiyah (2023), memaparkan permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai wadah dalam membangun karakter siswa, yang selaras akan norma dan etika yang berlaku. Sejatinya , permainan tradisional sendiri sudah diyakini memiliki nilai karakter yang sangat banyak bahkan melimpah, sebab dalam memainkan permainan tradisional sendiri tidak dapat dilakukan secara sendiri dan memerlukan beberapa orang atau tim agar berhasil memainkan permainan tradisional tersebut. Dengan adanya permaina tradisional sendiri, siswa yang tergabung dalam satu tim ditanamkan dan dibentuk karakter yang baik seperti jiwa kooperatif, sportivitas, disiplin, kepemimpinan, sosial yang tinggi dan lainnya yang selaras akan norma dan etika yang berlaku (Lubis, 2021).

Nilai karakter sendiri dipaparkan oleh adalah *value* yang diercaya dalam lingkup baik, bahwa seseorang yang bervalue dalam kehidupannya sudah pasti

memiliki jiwa yang baik dalam kesehariannya baik dalam bertindak maupun berlaku (Prima, 2023). Selanjutnya menurut Erwanda (2023), nilai dimaksudkan sebagai sifat yang lekat pada individu yang dianggap memiliki tata laku yang baik yang selaras akan norma yang berlaku. Kemudian Safitri (2023), memaparkan bahwa nilai karakter adalah hal positif dalam jiwa seseorang yang didalamnya ada jiwa jujur, adil, berani, dan bermoral sehingga dapat dijadikan pedoman hidup bagi orang lain dalam kesehariannya yang selaras akan norma dan etika yang berlaku dalam masyarakat sekitarnya. Permainan tradisional ialah sebuah alat yang dipakai guna mengembangkan bahasa dan tata pikir seseorang agar mampu dan kuat dalam menjalani kehidupan serta memiliki dan mendapatkan banyak keuntungan semacam tingginya jiwa solidaritas, peka terhadap sesama, sportif, kreatif, realistis, dan masih banyak lainnya (Al qadri, 2023). Kemudian Humairah (2023), memaparkan bahwa dalam permainan tradisional sendiri banyak sekali mempengaruhi perkembangan anak semacam emosional, komunikasi, kecakapan dan masih banyak hal lainnya yang bertautan akan kehidupannya sehari-hari. Menurut Kharisma (2023), memaparkan permainan tradisional ialah hasil dari budaya lama yang sarat makna karakter dan relatif sederhana serta dalam memainkannya harus dalam tim atau kelompok yang tujuannya sangat positif untuk saling meningkatkan kerjasama dan dapat melestarikan budaya lama dan salah satunya adalah permainan margala.

Margala ialah permainan tradisional asal tanah batak yang sangat digemari oleh anak-anak yang berada di daerah tersebut dan sampai saat ini permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak di daerah tersebut. Permainan tradisional margala sendiri dapat dikatakan sebagai permainan yang mencerminkan kerja sama yang baik baik dalam tim seperti kebersamaan dan gotong royong (Syahputri, 2023). Dalam permainan tradisional margala ini sendiri membutuhkan serta mengandalkan kecepatan dan ketepatan pikiran serta kaki dalam membuat strategi agar tidak tertangkap oleh pihak lawan, yang mana permainan ini dapat dimainkan di tanah lapang, rumput, atau yang sudah disemen. Permainan tradisional margala sendiri membutuhkan lapangan dengan ukuran 9x4 meter, kayu yang digunakan sebagai pembatas dalam permainan dan juga sebagai garis-garis atau bisa juga dengan tepung.

Dalam memainkan permainan tradisional ini dibutuhkan dua tim yang mana tiap tim terdiri dari 4-6 orang yang biasa dimainkan oleh pria namun tidak menutup kemungkinan dimainkan oleh wanita juga. Menurut Syaikh (2020), permainan tradisional margala sendiri membutuhkan satu orang sebagai ketua dalam setiap tim yang memiliki fungsi untuk mengatur strategi dalam menyerang lawan ataupun menjaga pertahanan. Terdapat dua tim yaitu tim “jaga” dan tim “lawan” dengan garis “vertikal” dan “horizontal”, permainan tradisional margala sendiri bermaksud untuk sebagai tim penghadang untuk menghalangi tim yang lawan atau yang ingin masuk ke dalam pertahanan agar tidak dapat masuk ke dalam pertahanan mereka begitu pula sebaliknya, dengan tiap tim menyusun strategi yang kuat dan efisien agar berhasil memenangkan permainan namun tetap dengan menjunjung tinggi sportivitas dengan demikian maka karakter siswa akan terbangun dalam permainan tradisional ini (Setiani, 2019).

METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan kajian kualitatif dengan desain studi kepustakaan dan studi lapangan. Menurut Burhan (2022), kajian kualitatif adalah kajian yang hasilnya berupa penjabaran dan pemaparan dari hasil temuan di lapangan secara langsung dan bukan berupa angka. Selanjutnya Usman (2022), memaparkan kajian kualitatif adalah kajian yang fokusnya pada amatan langsung dan detail yang mana hasilnya lebih mendalam. Kajian ini akan dilakukan di SD Negeri 055981 Beruam dengan maksud untuk menanamkan dan membentuk karakter siswa yang selaras akan norma dan etika yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari serta bermanfaat untuk kehidupan siswa dalam ranah sekarang dan kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam menanamkan dan membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional margala di SD Negeri 055981 Beruam adalah sebagai berikut dalam proses penerapan permainan tradisional margala seluruh peserta yang tergabung dalam dua tim yaitu tim penghadang dan tim penyerang begitu antusias mengikuti seluruh rangkaian dalam permainan tradisional margala, sebab permainan tradisional margala yang diterapkan sangat jarang dibuat di sekolah tersebut. Dengan aturan

permainan yaitu tim yang kalah dalam suit menjadi tim jaga dan yang menang jadi tim main, selanjutnya tim jaga menghalang tim main agar tidak masuk ke area mereka. Namun, bagi tim main mereka harus bisa berupaya untuk masuk dan lolos ke dalam agar memenangkan permainan. Sehingga dalam permainan tradisional margala ini sangat dibutuhkan kecakapan dalam berlari, menjaga dan strategi dari kedua tim. Adapun nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional margala adalah :

- a) Nilai kejujuran ditunjukkan ketika para siswa berusaha menjadi bagian dari tim dan mengakuinya ketika dikonfrontasi oleh tim keamanan. Hal ini sangat baik, hanya saja mereka mengakui bahwa mereka tidak melakukan kecurangan dan merasa telah melewati batas.
- b) Nilai kerja keras dibutuhkan sebab permainan tradisional margala ini membutuhkan kerja keras antar teman baik dalam tim bermain maupun tim jaga. Jika saya sebagai tim atau kelompok jaga, saya akan berusaha semaksimal mungkin agar tim saya yang bermain tidak melewati garis jaga, begitu juga sebaliknya jika saya sebagai tim atau kelompok jaga, saya akan berusaha semaksimal mungkin agar tim saya yang bermain tidak melewati garis jaga. Saya akan berusaha sebaik mungkin untuk tidak mengecewakan kalian. Tim keamanan sedang berjaga-jaga.
- c) Nilai Tanggung Jawab tampak pada semua pemain di tim bertahan dan tim yang bermain memiliki tanggung jawab. Jika anda adalah tim penjaga maka tanggung jawab anda adalah menjaga garis sehingga tim atau kelompok yang anda mainkan tidak dapat melewatinya. Di sisi lain, tim yang bermain juga memiliki tanggung jawab untuk melewati garis yang dipertahankan oleh tim penjaga masing-masing.
- d) Nilai-nilai Kedisiplinan dalam permainan tradisional margala ini menunjukkan nilai-nilai kedisiplinan untuk menanamkan kedisiplinan di masa depan pada anak-anak melalui permainan. Dalam permainan tradisional margala, kedisiplinan ditunjukkan oleh pemain penjaga yang menjaga garis yang dipercayakan kepadanya dan tidak boleh melewati garis yang dipegang oleh rekan satu timnya. Sebaliknya, pemain tim bermain dengan sangat disiplin.
- e) Nilai Kepemimpinan, pada permainan tradisional margala nilai ini tampak pada setiap tim memiliki pemimpin kelompok atau regu. Ketua ini bertanggung jawab

untuk mengatur misi setiap anggota tim atau kelompok untuk melindungi keluarga mereka dan bermain dengan baik. Dalam permainan tradisional margala, ketua kelompok atau regu dapat berganti posisi dan menjadi anggota kelompok, begitu juga sebaliknya anggota kelompok juga dapat berganti posisi dan menjadi ketua kelompok atau regu. Demikian itu, permainan tradisional margala mengajarkan nilai-nilai kepemimpinan.

- f) Nilai penghargaan prestasi, permainan tradisional ini juga memiliki penghargaan prestasi. Tentu saja, penghargaan dan prestasi tidak datang dalam bentuk materi, melainkan dalam bentuk hukuman. Jika menang, maka yang kalah akan mendapatkan hadiah. Penghargaan akan ditentukan oleh kesepakatan antara kedua tim sebelum pertandingan dimulai. Penghargaan ini bisa berupa hukuman bagi tim yang kalah untuk menghasilkan pemenang.
- g) Nilai-nilai demokrasi, nilai demokrasi juga terdapat dalam permainan tradisional margala. Tim mana yang bermain lebih dulu ditentukan berdasarkan marsten (warna) atau dengan undian. Tim yang menang warna atau seri bermain terlebih dahulu, dan tim yang kalah menjadi tim penjaga.
- h) Nilai cinta perdamaian. Sekalipun satu tim kalah, di akhir kompetisi perasaan cinta damai akan muncul di semua tim peserta. Saat permainan selesai, setiap anggota tim berjabat tangan bahkan ada yang berpelukan.

KESIMPULAN

Permainan tradisional margala merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam menanamkan dan membentuk karakter siswa di SD Negeri 055981 Beruam, sebab melalui permainan ini sangat banyak nilai-nilai karakter yang terdapat didalamnya dan selaras akan norma dan etika yang berlaku dimasyarakat. Selain itu, nilai karakter tersebut dapat bermanfaat dan berguna bagi siswa itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari baik untuk kehidupan yang sekarang maupun yang akan datang sehingga permainan tradisional margala menjadi tombak dalam menanamkan dan membentuk karakter siswa di SD Negeri 055981 Beruam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Qadri, M., & Usmaidar, Y. K. A. (2023). Permainan Tradisional Dan Literasi Digital Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online di Desa Pantai Cermin. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6-15.
- Andriani, N. N., Hadi, A. P., & Marjuka, Y. (2023). IDENTIFIKASI EVENT BUDAYA SEBAGAI ATRAKSI WISATA DI DESA MEAT-SUMATERA UTARA. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 12(1), 291-300.
- Burhan, I., Afifah, N., & Sari, S. N. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Insan Cendekia Mandiri.
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323-3334.
- Humairah, R., & Sitorus, A. S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Paman Doli di RA Al-Ikhlash. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 41-55.
- Indriawati, A. (2023). Menumbuhkan Cinta Tanah Air Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Journal Cerdas Mahasiswa*, 5(1), 23-29.
- Kharisma, C. (2023). *Permainan Tradisional pada Masyarakat Melayu di Desa Jaring Halus Kabupaten Langkat: Kajian Folklor* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Kibtiyah, N. S. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1368-1380.
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, M., Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa SD di SDN 104202 Bandar Setia. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2), 165-171.

- Prima, E., & Lestari, P. I. (2023). Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3).
- Safitri, R. E., Safari, I., & Supriyadi, T. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR LARI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING JONGKOK. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 74-84.
- Setiani, R. E. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional dalam penanaman nilai-nilai kebangsaan di TK Negeri Pembina 2 Purwokerto. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39-52.
- Syahputri, D., & Reflina, R. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Kue Tradisional Khas Si Borong-Borong. *Euclid*, 10(2).
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education*, 2(1).
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2022). *Metodologi Penelitian Sosial (Edisi Ketiga)*. Bumi Aksara.