

Kajian Antropologi Pendidikan tentang Permainan Rakyat *Marlambung* Sebagai Media Pembelajaran di PAUD Pelangi Sejahtera

Anthropological Study of The Marlambung Folk Games as Learning Media in The Pelangi Sejahtera Early Childhood Education

1) Lamroito Lumbantoruan, 2) Hidayat

¹⁾ Prodi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia

²⁾ Prodi Antropologi Sosial, Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan tentang kajian antropologi pendidikan tentang permainan rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran di PAUD Pelangi Sejahtera. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan, manfaat, alasan dan kendala permainan rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu dengan cara melihat dan mengamati secara langsung bagaimana permainan rakyat *Marlambung* dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat dua informan yaitu guru PAUD Pelangi Sejahtera dan beberapa orang tua anak didik. Hasil dari penelitian ini menggambarkan permainan rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran membawa perkembangan dan kemampuan yang sangat besar terhadap peserta didik mulai dari perkembangan motorik halus, belajar kognitif, melatih kesabaran dan ketelitian, melatih jiwa sportifitas, belajar jujur, dan mampu menjalin kontak sosial oleh peserta didik.

Kata Kunci: Congklak, Foklor, *Marlambung*, Media Pembelajaran, Permainan Rakyat

Abstract

This study describes the study of educational anthropology about the Marlambung folk play as a learning medium in Pelangi Sejahtera Early Childhood Education. The purpose of this study was to determine the stages, benefits, reasons and constraints of the Marlambung folk games as learning media. This type of research is a qualitative method with a descriptive approach that is by seeing and observing directly how the Marlambung folk games used as learning media. In this study there were two informants, namely Pelangi Sejahtera Early Childhood Education teacher and several students' parents. The results of this study describe the Marlambung folk play as a learning medium bringing enormous development and ability to students ranging from fine motor development, cognitive learning, practicing patience and accuracy, training sportsmanship, honest learning, and being able to establish social contact by students.

Keywords: Congklak, Folklore, Folk Game, Marlambung, Learning Media

PENDAHULUAN

Marlambung adalah istilah dari kata Congklak yang dikenal oleh masyarakat Humbang Hasundutan. *Marlambung* merupakan suatu permainan rakyat yang dikenal sebagai permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang dengan memanfaatkan sebuah papan lumbung yang memiliki empat belas buah lubang kecil dan dua buah lubang besar untuk dapat diisi oleh biji lumbung. Kata Lumbung dalam bahasa Batak yaitu tempat pengumpulan padi. Sehingga istilah tersebut sama halnya dengan permainan Rakyat *Marlambung*, dimana pemain berusaha untuk mengumpulkan biji batu sebanyak-banyaknya pada lumbungnya tersebut.

Menurut James Dananjaya (1986) dalam Foklore Indonesia, permainan ini tersebar luas di Asia dan Afrika, yang terkena pengaruh kebudayaan Islam. Di Srilanka namanya *canka*, di Semenanjung Melayu disebut *conkak* dan di Afrika namanya *mankala*.

Menurut Febryani, dkk (2020), permainan rakyat merupakan salah satu dari folklor sebagian lisan. Salah satu permainan rakyat yang dikenal masyarakat di wilayah Sumatera Utara ialah *marlambung*.

Permainan rakyat *Marlambung* kemudian diterapkan di dalam pendidikan. *Marlambung* dijadikan sebagai media pembelajaran PAUD Pelangi Sejahtera desa Sitio II Kecamatan Lintongnihuta Kabupaten Humbang Hasundutan.

Adanya perkembangan zaman yang semakin cepat, membutuhkan waktu yang banyak untuk dapat memahami kebudayaan masyarakat yang dimiliki oleh kelompok-kelompok sosial untuk itu diperlukan metode-metode yang baru untuk mempelajari kebudayaan ini dan diperlukan kerja sama antara pendidik dan antropolog untuk menganalisis dan mencari potensi-potensi kebudayaan yang dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan zaman yang ada dan memikirkan kesiapan sosial budaya masyarakat dalam menghadapi perubahan sosial budaya.

Sehingga Permainan Rakyat *Marlambung* dapat membawa perubahan yang baik terhadap pendidikan salah satunya ada bagi peserta didik PAUD Pelangi Sejahtera. Perubahan yang dimaksud dari hasil *Marlambung* sebagai media pembelajaran tersebut adalah yakni peserta didik diajarkan untuk mampu berhitung, berkolaborasi, jujur,

mengajarkan kesabaran, sportivitas dan lainnya untuk menunjang tujuan pendidikan.

Akan tetapi yang menjadi kelemahan dari penerapan media permainan rakyat Marlambung pada PAUD adalah bahwa fasilitas permainan rakyat *Marlambung* semakin lama semakin sedikit yang kemungkinan bisa meninggalkan hasil kearifan lokal. Ada baiknya guru lebih memperhatikan alat belajar atau media, agar guru tetap mampu memperkenalkan hasil budaya masyarakat sekitar dalam media pembelajaran yakni misalnya menggunakan biji kopi sebagai biji batu dari lambung tersebut.

Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu sebaiknya media apapun yang dipakai di dalam pendidikan tidak meninggalkan konsep budayanya sendiri. Agar budaya tetap diketahui oleh satu generasi ke generasi berikutnya salah satunya pada melalui peserta didik dengan memperkenalkan hasil budaya dikaitkan dengan media pembelajaran terhadap pendidikan.

Selain itu menciptakan generasi yang sangat bermanfaat untuk era industri melalui keterampilan-keterampilan yang unggul dari hasil penerapan permainan

rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif Bodgan dan Taylor (Moleong, 2012: 4) Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Moleong (2012:6), Juga menerangkan bahwa metode kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif sebagai bagian dari metode penelitian kualitatif, melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi majemuk (misalnya pengamatan, wawancara, bahan audiovisual dan dokumen dan berbagai laporan).

Pendekatan deskriptif ini digunakan agar menghasilkan gambaran akurat tentang sebuah kelompok, menggambarkan mekanisme sebuah proses atau hubungan. Sebagaimana yang terdapat dalam Herdiansyah (2013) terkait dengan teknik pengumpulan data, dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebuah observasi, wawancara dan juga dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Permainan Rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran

Adapun tahapan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan anak yaitu: a. Mengenalkan Alat Permainan Rakyat *Marlambung*: Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dilapangan bahwa guru PAUD Pelangi sejahtera, ia mengenalkan kepada anak alat permainan rakyat sebelum bermain. Akan tetapi sebelum memulai kegiatan hal pertama guru lakukan adalah mempersiapkan alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan bermain. Dalam permainan rakyat *Marlambung* kemudian guru meminta anak untuk menyiapkan papan congklak serta

mengambil biji lumbung, mengisi dan menghitung biji lumbung, kemudian memilih pasangan bermain agar anak selama bermain merasa aman dan nyaman, dan menghitung kembali biji lumbung sebelum bermain. b. Menjelaskan Jalannya Permainan Rakyat *Marlambung*: Dari hasil observasi yang dilakukan penulis di PAUD Pelangi Sejahtera dalam menjelaskan jalannya permainan rakyat *Marlambung* ini terlihat dengan mudah Ibu Siska menjelaskannya. Melalui contoh jalannya permainan yang diterapkannya disekolah dimulai dari menyiapkan papan lumbung, memberi peraturan agar anak mudah dalam bermain sehingga bermain dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien, melakukan undian sebelum bermain, dengan cara suit untuk menentukan siapa yang akan jalan terlebih dahulu dan siapa yang akan menunggu giliran untuk main. Kegiatan setelah bermain lumbung: Berdasarkan observasi peneliti dilapangan, bahwasanya ketika anak-anak selesai secara keseluruhan menyelesaikan permainan *Marlambung*, guru meminta anak-anak untuk merapihkan kembali mainannya. Setelah itu anak-anak dipersilakan kembali duduk dikursi

masing-masing. Kemudian guru meminta anak menceritakan kembali permainan yang telah mereka lakukan sebelumnya, dan guru menanyakan kepada anak-anak yang menang berapa hasil sawah yang mereka dapat, dan anak diminta untuk mengurutkan hasil sawah dengan lambang bilangan, dan membedakan banyak dan sedikit.

Alasan Permainan Rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru PAUD Pelangi Sejahtera, bahwa ada beberapa alasan permainan rakyat *Marlambung* dipilih sebagai media pembelajaran dikelas yakni bahwa Kepala Dinas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menganjurkan supaya permainan rakyat *Marlambung* dipakai sebagai media pembelajaran dari tema yang telah di persiapkan yaitu tema "berhitung". Sehingga Kepala Dinas menyediakan beberapa alat bermain ataupun media pembelajaran salah satunya adalah media permainan rakyat *Marlambung*. Selain itu karena permainan rakyat *Marlambung* adalah menjadi permainan favorit bagi anak

didik. Dan permainan ini cepat dipahami untuk dimainkan oleh anak didik.

Manfaat Permainan Rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran.

Melalui media permainan rakyat *Marlambung* diperkenalkan sebuah ciri khas dan kekayaan bangsa Indonesia, melalui media ini ditanamkan pula beberapa karakter kepada setiap yang memainkan khususnya pada anak didik PAUD Pelangi Sejahtera. Berdasarkan penuturan Ibu Purnawan, penulis dapat menganalisis bahwa permainan rakyat *Marlambung* adalah media yang sangat bagus dan cocok untuk digunakan di sekolah. Penggunaan permainan rakyat *Marlambung* berdampak positif terhadap mengembangkan kemampuan kognitif, kesabaran, saling menghargai oleh peserta didik. Permainan rakyat *Marlambung* ini dapat merangsang anak cepat mengenal angka, melatih anak-anak pandai berhitung. Dengan kebiasaan menggunakan permainan tersebut maka perkembangan kemampuan anak akan lebih cepat.

Kendala Permainan Rakyat *Marlambung* sebagai Media Pembelajaran.

Alat permainan seharusnya disesuaikan dengan jumlah anak di PAUD Pelangi sejahtera. Namun karena melihat keterbatasan dari alat tersebut yang disebabkan oleh beberapa alat permainan pernah hilang dari ruangan kelas akibat kebongkaran ruangan. Kemudian lapangan sekolah yang tidak dapat dipergunakan sebagai tempat bermain permainan rakyat marlambung dan anak-anak yang belum bisa berhitung, jadi guru harus kembali mengajar anak didik untuk menghitung agar permainan tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Permainan Rakyat *Marlambung* dalam kajian Antropologi Pendidikan

Melihat teori Fungsionalis oleh Collins (1979) bahwa Pendidikan di Amerika dinilai telah mempunyai bentuk tertentu karena kontribusi positifnya terhadap masyarakat industri. Dengan demikian penulis menganalisis bahwa melalui pendidikan, mampu memberikan kontribusi yang sangat baik bagi era industri. Dengan demikian pendidikan tersebut dipersiapkan dari sejak dini supaya tergenapi tujuan dari pendidikan

yang kontribusi positif terhadap masyarakat industri. Melihat teori tersebut, bahwa persyaratan yang ada di dalam pendidikan mampu meningkatkan kinerja masyarakat industri yang di dorong oleh perubahan teknologi yang semakin meningkat. Jadi di dalam pendidikan, dilakukan berbagai kebijakan dalam kurikulum pendidikan Indonesia, aktualisasi penggunaan teknologi pendidikan untuk mengikuti alur revolusi sangat dibutuhkan. Teknologi pendidikan sendiri merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia.

Jika merujuk kepada jurnal yang di tulis oleh Siti Zubaidah (2018) mengenai keterampilan yang hendak dicapai oleh anak didik untuk menghadapi era industri yakni keterampilan berpikir kritis (Critical Thinking Skills), keterampilan berpikir kreatif (Creative Thinking Skills), keterampilan berkomunikasi (Communication skill), dan keterampilan berkolaborasi (Collaboration skill). Bahwa dengan penggunaan permainan rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran di sekolah telah memenuhi salah satu syarat pendidikan yang

mempersiapkan pelajar yang handal dalam tantangan era industri.

SIMPULAN

Berdasarkan analisa-analisa pada bab sebelumnya maka dapat penulis simpulkan mengenai kajian antropologi pendidikan permainan rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran di PAUD Pelangi Sejahtera sudah berkembang dengan optimal. Karena sebelum melaksanakan kegiatan bermain *Marlambung* guru mengenalkan alat permainan rakyat *Marlambung*, menjelaskan jalannya permainan rakyat *Marlambung*.

Dan hal yang pertama kali guru lakukan sebelum bermain *Marlambung* adalah guru meminta anak untuk menyiapkan papan lumbung, mengambil biji lumbung, mengisi lobang lumbung, memberi peraturan, memilih pasangan dan melakukan undian sebelum bermain. Kegiatan setelah bermain guru meminta anak untuk menghitung biji lumbung yang didapatkan dengan hal merangsang dan mengembangkan kognitif anak yang optimal, efektif dan efisien.

Alasan guru memilih permainan rakyat *Marlambung* sebagai media pembelajaran dikelas, karena pihak

Kepala Dinas menganjurkan agar guru menerapkan media tersebut di sekolah kemudian mereka menyediakan papan permainan rakyat *Marlambung* untuk dipakai dikelas. Selain itu karena media ini sangat disukai oleh anak didik sehingga anak didik merasa aman dan nyaman serta pelajaran cepat ditangkap oleh anak didik.

Melalui permainan rakyat *Marlambung*, banyak pengaruh positif yang didapatkan oleh peserta didik. Dan permainan ini sangat disukai dan tidak membosankan kepada anak-anak. Sehingga dengan terbiasa memainkan maka perkembangan dalam berbagai aspek oleh anak akan semakin meningkat. Melalui media permainan rakyat *Marlambung* dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.

Dari beberapa kendala yang dihadapi seperti fasilitas yang jumlahnya sedikit kemudian mengenai anak didik yang belum bisa berhitung, tidak menjadi persoalan yang sangat berat bagi guru dan juga peserta didik. Permainan rakyat *Marlambung* tetap berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dengan syarat guru

harus mampu menciptakan suasana yang aman dan nyaman selama permainan berlangsung agar anak didik tetap nyaman selama kegiatan belajar sambil bermain.

Dalam menghadapi era industri, pendidik disini harus mampu memberikan bimbingan mengenai keterampilan yang perlu diperoleh. Pendidikan dapat membuat poin penting untuk membantu peserta didik dalam memahami bagaimana keterampilan yang mereka bangun dan dapat di kembangkan di kehidupan mereka. Peserta didik akan jauh lebih termotivasi sesuai yang dapat mereka lihat manfaatnya dan nilainya. Pendidik perlu mengajar dan melatih peserta didik keterampilan yang berguna pada situasi apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni. (2013). Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. *Yogyakarta Javalitera*.
- Azhar, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brunvand. (1968). *The Study Of American Foklore California*. American: American Foklore Society.
- Danandjaya. (1986). *Folklore Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Degeng. (2013). Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori Dan Penelitian.
- Febryani, A., Puspitawati, Andayani, T., Fimansyah, W. (2020). *Folklor Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Khas Sumatra Utara*. Banten: CV. AA. Rizky.
- koenjaraningrat. (2002). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik me nyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Splinder, G. D. (1955). *Education And Anthropology*. The University Of Michigan: Stanford University press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Zubaidah, S. (2015). *Learning and Innovation Skills untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0*. Universitas Negeri Malang.