

Tradisi Permainan Rakyat pada Etnik Batak Toba : Kajian Kearifan Lokal

Yahya Apriyanti Simamora^{1*}, Robert Sibarani²

Universitas Sumatera Utara

Corresponding Author: Yahya Apriyanti Simamora

Yahyasimamora@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Jenis Permainan Rakyat, Nilai Kearifan Lokal, Batak Toba

Received : 01, September

Revised : 11, September

Accepted: 21, September

©2022 Simamora, Sibarani: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Dalam penelitian ini penulis membahas tentang Tradisi Permainan Rakyat Pada Etnik Batak Toba: Kajian Kearifan Lokal. Masalah dalam penelitian ini adalah jenis permainan rakyat yang terdapat pada masyarakat Batak Toba, bagaimana cara memainkan permainan rakyat pada masyarakat Batak Toba, dan nilai kearifan lokal dalam permainan rakyat Masyarakat Batak Toba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis permainan rakyat, cara memainkan permainan rakyat pada masyarakat Batak Toba, serta nilai kearifan lokal yang terdapat pada permainan rakyat pada masyarakat Batak Toba. Metode yang dipergunakan dalam menganalisis masalah penelitian ini adalah metode kualitatif dan teknik penelitian lapangan. Penelitian ini menggunakan teori kearifan lokal salah satunya adalah pendapat sibarani. Adapun permainan rakyat yaitu: *mardideng, pocca piring, rondang bintang, jembatan tapanuli, marsigala, marsukkil, marsir, marsitekka, marbatu bulu, margejak, marbintang, mandadap dekke, martunjang, marlange-lange, marlumbung, marsiada, marroda, markelinci dan mariye-iye*. Nilai kearifan lokal pada permainan rakyat ini meliputi nilai kerukunan dan penyelesaian konflik, kejujuran, pikiran positif, kerja keras, gotong royong, pengelolaan gender dan cinta budaya.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan 17.508 pulau yang dihuni lebih dari 360 suku bangsa. Hal ini membuat Indonesia kaya akan keragaman budaya dan tradisi yang menjadi cerminan bangsa. Keanekaragaman budaya itu dapat dilihat disetiap daerah dengan ciri khas nya masing-masing. Salah satu keanekaragaman kebudayaan yang ada di Indonesia yaitu Sumatera Utara yang memiliki beragam etnis budaya. Adapun etnis tersebut yaitu Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Pakpak, Batak Angkola Mandailing, Nias, Melayu dan masih banyak lagi. Setiap etnis-etnis yang mendiami wilayah Sumatera Utara memiliki tradisi, adat istiadat, dan kearifan lokalnya tersendiri yang diwariskan secara turun temurun.

Salah satu tradisi budaya yang masih ada hingga saat ini adalah tradisi permainan tradisional pada etnik Batak Toba. Setiap etnis pastinya memiliki gagasan-gagasan dan pengetahuan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, berbudi luhur dan dipedomani atau disebut juga sebagai kearifan lokal. Kearifan lokal adalah nilai budaya lokal yang dapat dimanfaatkan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat secara arif atau bijaksana. Istilah kearifan lokal (local wisdom) terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (wisdom) berarti “kebijaksanaan” dan lokal (local) berarti “setempat”. Dengan demikian kearifan lokal atau kearifan setempat (local wisdom) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan dan pengetahuan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, dan berbudi luhur yang dimiliki, dipedomani, dan dilaksanakan oleh anggota masyarakatnya (Sibarani 2012:114)

Adapun jenis-jenis nilai kearifan lokal Sibarani (2012:135) yaitu kesejahteraan, kerja keras, disiplin, pendidikan, kesehatan gotong-royong, pengelolaan gender, pelestarian dan kreatifitas budaya, peduli lingkungan, kedamaian, kesopansantunan, kejujuran, kesetiakawanan sosial, kerukunan, penyelesaian konflik, komitmen, pikiran positif, dan rasa syukur.

Pada pernyataan diatas penulis berfokus pada permainan rakyat Batak Toba yang sudah hampir tidak dipertunjukkan lagi oleh anak-anak diakibatkan kemajuan zaman yang semakin modern yang lebih berfokus pada permainan gadget. Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang didalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya.

Masyarakat Batak Toba memiliki permainan rakyat yang sangat beragam salah satu contohnya yaitu *Marsir*. *Marsir* yaitu permainan menyembunyikan lidi dengan ukuran kecil kedalam tanah yang sudah lingkari kemudian masing-masing lawan mencari lidi yang sudah disembunyikan dengan cara membuat lingkaran dimana diperkirakan lidi tersebut disembunyikan.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti permainan rakyat tersebut dikarenakan mulai punahnya permainan rakyat yang ada di masyarakat Batak Toba. Adapun permainan rakyat yang ingin penulis teliti ialah *Marsir*, *Marsukkil*, *Marsijalangan*, *Marsitekka*, *Marsigaltu*, *Margala Ganjang*, *Margala Tikko*, *Marpukkul*, *Marsendong*. Penulis mengkaji dan meneliti permainan rakyat tersebut di tiga daerah yaitu Kabupaten Tapanuli Utara di

Kecamatan Sipahutar, Kabupaten Humbang Hasundutan di Kecamatan Paranginan, dan Kabupaten Tapanuli Utara di Kecamatan Muara, Kabupaten Toba di Kecamatan Laguboti.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Kebudayaan

Menurut Tylor kebudayaan adalah sistem kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan, serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Edward Burnett Tylor, 1832:19721)

Kebudayaan merupakan hasil karsa, karya dan rasa manusia sehingga menjadi sebuah kebiasaan, dan kebudayaan juga di lihat dari bahasa berasal dari bahasa sanskerta, yaitu buddhaya yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal yang dimiliki manusia. Ada pendapat lain mengatakan budaya berasal dari kata budi dan daya. Budi merupakan unsur rohani, sedangkan daya adalah unsur jasmani manusia. Dengan demikian, budaya merupakan hasil budi dan daya manusia.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi untuk dipertahankan nilai-nilai yang ada. Budaya terbentuk dari banyak unsur termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari sejak berusia dini dan untuk diwariskan pada generasi mereka. Budaya adalah suatu pola pikir masyarakat dalam kehidupan menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku dan tingkah laku pada manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia. Dengan demikian, budayalah yang menyediakan suatu kerangka yang koheren untuk mengorganisasikan aktivitas seseorang dan memungkinkannya meramalkan perilaku orang lain.

Dari definisi yang sudah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan sebagai sistem pengetahuan yang meliputi ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia mulai dari hasil karsa, karya dan rasa manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia yang menjadi alat dari budaya yang ada pada masyarakat sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakatnya.

METODOLOGI

Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang digunakan oleh peneliti dalam memandang realita suatu permasalahan dan teori atau ilmu pengetahuan. Fenomenologi merupakan salah satu jenis metode penelitian kualitatif yang diaplikasikan untuk mengungkap kesamaan makna yang menjadi esensi dari suatu konsep atau fenomena yang secara sadar dan individual dialami oleh sekelompok individu dalam hidupnya.

Desain penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data lapangan adalah metodologi kualitatif dengan model naratif. metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan yang sifatnya individu, keadaan atau gejala dari kelompok yang diamati. Metode ini dilakukan agar dapat mengumpulkan dan menyajikan data secara faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi daerahnya.

Menurut Daiute & Lightfoot (2004) dalam Carswell (2007) penelitian naratif mempunyai banyak bentuk dan berakar dari disiplin ilmu kemanusiaan dan sosial yang berbeda. Dalam desain penelitian naratif, peneliti mendeskripsikan kehidupan individu, mengumpulkan, mengatakan cerita tentang kehidupan individu, dan menuliskan cerita atau riwayat pengalaman individu tertentu.

HASIL PENELITIAN

Permainan Rakyat Dari desa Pearung, Humbang Hasundutan.

- A. *Mardideng*
- B. *Pocak piring*
- C. *Rondang bintang*
- D. *Jembatan Tapanuli*
- E. *Marsigala*

Permainan Rakyat Dari Desa Sabungan Nihuta II, Tapanuli Utara

- A. *Pocca Piring*
- B. *B. Marsukkil*
- C. *Marsir*
- D. *Marsitekka*
- E. *Marbatu Bulu*

Permainan Rakyat Dari desa Sibandang, Tapanuli Utara

- A. *Margejak*
- B. *Marbintang*
- C. *Mandadap Dengke*
- D. *Martunjang*
- E. *Marlange-lange*

Permainan Rakyat Dari desa Sibarani Nasampulu, Toba

- A. *Marlumbang*
- B. *Marsiada*
- C. *Marroda* (petak umpet)
- D. *Markelinci*
- E. *Markaret* (*Mar iye iye*)

PEMBAHASAN

Permainan Rakyat dari Desa Pearung, Humbang Hasundutan

A. *Mardideng*

Mardideng merupakan salah satu permainan tradisional yg ada sejak dahulu, namun sudah sangat jarang dipermainkan kembali karena perkembangan zaman. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak dan juga remaja di desa Pearung terutama di Sanggar Seni Pearung.

Membuat garis berbentuk kotak ditanah sebanyak 8 kotak

1. Setiap pemain menyiapkan 1 buah batu untuk dilempar kedalam kotak yang tersedia
2. Batu dilempar dari kotak pertama sampai kotak terakhir secara berurutan
3. Setiap batu yang dilempar kedalam kotak tidak bisa diinjak
4. Pemain harus melompat kedalam kotak sesuai ketukan irama musik
5. Pemain harus melewati kotak pertama hingga kotak kedelapan dan berbalik dari kotak ke delapan sampai kotak pertama dan disaat itulah pemain mengambil batu yang dilempar sebelumnya ke dalam kotak
6. Pemain yang sudah berhasil melempar batu kedalam kotak kedelapan berhak memilih salah satu kotak sebagai kotak kepemilikannya dengan cara melempar batu kedalam kotak, kemana batu tersebut jatuh maka kotak tersebut adalah kotak kepemilikannya dengan menandai bintang pada kotak tersebut.
7. Kotak yang sudah diberi tanda bintang oleh salah satu pemain maka pemain lain tidak bisa memijak kotak tersebut.

B. *Pocak Piring*

Pocak piring adalah salah satu permainan rakyat di Desa Pearung terutama di Sanggar Seni Pearung yang masih dimainkan hingga saat ini. Permainan pocak piring ini bukan berarti memainkan piring lalu dipecahkan namun permainan yang sama sekali tidak menggunakan alat peraga piring, hanya saja teknis permainannya yang bertujuan memecahkan dan menyusun sebuah susunan batu. Tata cara dan aturan permainan *pocak piring*:

1. Siapkan tempat yang luas seperti lapangan untuk memainkan pocak piring
2. Dimainkan minimal 4 orang, maksimal sebanyak-banyaknya
3. Jumlah permainan dibagi menjadi dua tim yaitu tim A dan tim B
4. Membentuk kotak kecil sebanyak 9 buah kotak
5. Menyiapkan 9 buah batu sebesar kepalan tangan dan 1 buah bola kasti
6. Ronde pertama 9 batu akan disusun di dalam satu buah kotak
7. Salah satu kapten dari setiap tim akan melakukan suit atau menentukan tim mana yang akan berjaga dan tim mana yang akan bermain lebih dulu.
8. Jika tim A pertama yang bermain dan tim B yang menjaga maka tim A akan melemparkan bola kasti.
9. Tim A harus harus melempar bola kasti mengenai batu-batu yang tersusun di dalam satu kotak, jika salah satu tidak mengenai maka akan bergantian setiap pemain di tim A, jika sudah mengenai batu maka tim A harus berlari memencar lalu tim B sipenjaga akan mengambil bola tersebut dan berusaha melempar bola tersebut mengenai badan tim A

sementara tim A harus berlari menghindari bola dan sebagian mencuri celah untuk dapat menyusun 9 batu itu kedalam 9 kotak.

10. Jika tim A berhasil menyusun 9 batu kedalam 9 kotak maka tim A mendapat point jika tidak maka tim A akan bergantian menjadi sipenjaga
11. Saat bergantian tim B akan melakukan hal yang sama namun dengan tujuan mengumpulkan 9 batu di dalam 9 kotak menjadi berkumpul didalam satu kotak saja. Begitu seterusnya.

C. Rondang Bintang

Rondang bintang adalah salah satu permainan khas desa Pearung, ini adalah permainan yang diciptakan di desa tersebut terutama di Sanggar Seni Pearung. Tata cara dan aturan permainan rondang bintang

1. Dimainkan minimal 3 orang
2. Menyiapkan sebuah batu kecil sebagai alat bermain
3. Semua pemain akan melakukan hompimpa terlebih dahulu, siapa yang kalah maka dia yang akan mencari batu.
4. Sipenjaga akan membungkuk ditengah-tengah lingkaran setiap pemain, lalu semua pemain akan mengepalkan tangan dan diletakkan di punggung si pencari batu yang sudah membungkuk
5. Batu kecil tersebut akan disembunyikan di salah satu tangan si pemain.
6. Lalu salah semua pemain akan bernyanyi lagu permainan rondang bintang ini sambil salah satu mengetuk setiap tangan yang terkepal diatas punggung si pencari batu untuk mengecoh konsentrasi.
7. Jika lagu sudah habis maka si pencari batu akan berdiri dan menunjuk di kepalan tangan siapa batu kecil itu disembunyikan, kesempatan menunjuk sampai 3 kali, jika salah maka dia akan menjaga lagi, namun jika benar yang ditunjuknya maka si penyimpan batu akan berganti menjadi si pencari batu dan menunduk. Begitu seterusnya.

D. Jembatan Tapanuli

Jembatan tapanuli juga merupakan permainan khas di desa pearung, permainan ini sudah ada sejak dahulu dan dimainkan para orang tua terdahulu, permainan ini biasa dimainkan anak-anak dan kaum remaja dan sering dimainkan para anggota di Sanggar Seni Pearung.

Tatacara dan aturan permainan jembatan tapanuli

1. Permainan ini dimainkan minimal 5 orang
2. Dua orang akan bersedia menjadi penangkap, dua orang ini akan menghubungkan kedua tangan mereka dan mengangkatnya membentuk sebuah jembatan, lalu pemain yang lain akan berbaris melewati dua orang yang berupa jembatan tersebut sambil bernyanyi lagu jembatan tapanuli
3. Tepat disaat lagu habis maka tangan yang terangkat seperti jembatan itu akan menangkap pemain yang tepat berada ditengah mereka saat lagu tersebut habis, lalu pemain yang tertangkap itu akan memilih ingin ke si A atau ke si B yang menjadi jembatan itu bgitu seterusnya hingga si A dan si B mendapatkan masing-masing pemain hingga membentuk tim A dan tim

4. Setelah itu masing-masing pemain Tim A dan Tim B tersebut akan saling bergandengan memengang sang kapten dan kapten yang berada dipaling depan akan saling tarik menarik, hingga salah satu tim tertarik dan tumbang, maka tim yang tidak tumbang akan menang seperti tarik tambang namun tidak menggunakan tambang.

E. Marsigala

Marsigala merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang dilakukan oleh anak-anak. Permainan ini dikategorikan juga sebagai salah satu jenis olah raga tradisional. Permainan ini mengandalkan kerjasama tim, mengandalkan kecepatan kaki dan pikiran untuk mengatur strategi mengalahkan lawan. Tata cara dan aturan permainan Marsigala

1. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman rumah atau dilapangan
2. Menggambar dan menggaris Bentuknya empat kotak, dan kotak itulah yang dijadikan arena permainan. Adapun cara bermainnya adalah
3. Tim lawan menjaga digaris yg disediakan
4. Kemudian yang menjadi pihak lawan akan berusaha memasuki kotak yang telah dijaga tadi.
5. Lawan akan berusaha masuk dengan cara berlari dan jangan sampai badan mereka tersentuh oleh pihak yang penjaga, apabila salah seorang pihak lawan yang masuk badannya tersenggol oleh tim yang menjaganya maka berarti lawan tersebut kalah dan permainan digantikan oleh pihak yang bertugas menjaga.
6. Namun jika lawan lolos maka akan mendapat tambahan nilai dan posisinya akan kembali ke tempat semula untuk memainkan permainan untuk yang kedua.

Permainan Rakyat dari Desa Sabungan Nihuta II, Tapanuli Utara

A. Pocca Piring

Permainan *pocca piring* merupakan permainan tradisional yang berasal suku Batak Toba yang berasal dari kabupaten tapanuli utara Permainan ini membutuhkan kelincihan gerak tubuh, kerjasama team, akurasi dan keseimbangan tubuh. Adapun tata cara permainan *pocca piring* ini adalah;

1. Jumlah peserta harus genap agar dapat dibagi rata ke dalam dua kelompok.
2. Sebelum bermain jumlah batu biasanya disesuaikan dengan kesepakatan di kedua kelompok.
3. Setiap satu orang perkelompok dipilih sebagai pemimpin berdasarkan kemampuannya yang dianggap hebat bermain untuk melempar
4. Menyusun keseluruhan batu yang berada di dalam sebuah persegi sebagai tempat batu-batu akan disusun
5. Kemudian dilanjutkan dengan penentuan kelompok mana yang akan bermain sebagai pelempar dan penjaga
6. Setelah melemparkan selop/bola hingga batu-batu yang disusun tadi berantakan. Dan selanjutnya harus menyusun kembali batu-batu seperti semula dan menghindari agar tidak terkena lemparan bola dari penjaga

7. Jika tim penyerang terkena lemparan bola yg dilempar oleh penjaga sebelum keseluruhan batu-batu tersusun, maka permainan selesai dan tim penjaga yg menjadi pemenang. Sebaliknya bila semua batu tersusun oleh tim penyerang maka mereka yang menjadi pemenang.

B. Marsukkil

Marsukkil adalah permainan rakyat dari desa Sabungan Nihuta II, permainan ini dimainkan oleh anak-anak, sudah sangat jarang permainan ini dimainkan kembali oleh anak-anak di jaman sekarang, permainan ini merupakan permainan yang menguji ketangkasan menangkap dan memukul kayu kecil dengan tongkat kayu sebagai pemukulnya. Tata cara permainan marsukkil.

1. Sebelum memulai permainan ini langkah pertama yang harus dilakukannya yaitu membentuk 2 tim, 1 tim pemukul dan 1 tim penangkap
2. Selanjutnya membuat lobang ditanah sebagai tumpukan kayu kecil dengan ukuran yang telah ditentukan dan 1 tongkat kayu untuk memukul kayu kecil tadi.
3. Saat kayu kecil dipukul maka tim lawan harus bisa menangkap kayu tersebut
4. Jika tidak berhasil menangkapnya maka tim pemukul yang akan mendapatkan poin, poin dihitung dari jarak jatuhnya kayu kecil tadi ke lobang yg dibuat tadi
5. Jika tim lawan berhasil menangkap kayu tersebut maka akan mendapatkan poin
6. Perhitungan poin terbagi sesuai aturan yang telah ditetapkan, jika berhasil menangkap dengan 1 tangan poin akan mendapat 10 poin, jika 2 tangan mendapat 5 poin, jika lepas dari tangan mendapat 2 poin
7. Yang mendapatkan point terbanyak itu lah menjadi tim pemenang

C. Marsir

Marsir adalah permainan rakyat yang sering dimainkan oleh anak-anak di desa Sabungan Nihuta II, permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak di halaman rumah atau di halaman sekolah, dalam permainan ini sangat membutuhkan insting untuk menebak lidi atau benda kecil yang disembunyikan didalam tanah. Aturan permainan:

1. Permainan ini dimainkan minimal oleh 2 orang 1 penjaga, dan sisanya bertugas menyembunyikan lidi kecil tadi didalam tanah
2. Pertama lingkaran dibuat ditanah dan dibagi sesuai jumlah pemain.
3. Saat yg bertugas menyembunyikan lidi kedalam tanah, penjaga harus berbalik badan.
4. Setelah pemain selesai menyembunyikan lidi, maka pemain harus berkata sir bahwa penjaga sudah bisa berbalik badan.
5. Penjaga harus mencari dimana posisi lidi tersebut disembunyikan dengan cara menandai tanah yang menjadi tempat lidi tadi disembunyikan berbentuk lingkaran.

6. Jika penjaga berhasil menemukan lidi yang disembuyikan tadi maka yang kalah bertugas menjadi penjaga.
7. Sebaliknya jika penjaga tidak berhasil maka dia tetap yang bertugas menjadi penjaga.

D. Marsitekka

Marsitekka merupakan permainan tradisional dimainkan di halaman sekolah atau halaman rumah sebagai lokasi permainannya. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, dan minimal dimainkan oleh 2 orang atau bisa juga berbentuk tim. Tata cara dan aturan permainan *marsitekka*.

1. Membuat beberapa kotak persegi empat yang digaris di tanah dengan atau halaman rumah menggunakan kayu
2. Mengambil batu berbentuk datar atau pecahan keramik yg telah digosok terlebih dahulu.
3. Batu atau keramik tadi dilemparkan ke salah satu kotak pertama dan melompat ke kotak selanjutnya.
4. Setelah selesai melompati kotak tadi pemain kembali lagi ke kotak pertama untuk mengambil batu yg dilempar tadi.
5. Selama melompat ke kotak, kaki tidak boleh mengenai garis kotak tersebut.
6. Pemain harus melatih keseimbangan, dan harus fokus agar tidak menginjak garis kotak tersebut.
7. Apabila menginjak garis maka pemain otomatis kalah dan pihak lawan yg berganti untuk memainkannya.

E. Marbatu Bulu

Marbatu bulu permainan merupakan salah satu permainan rakyat dari daerah Tapanuli Utara di desa Sabungan Nihuta II Kecamatan Sipahutar. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dan bisa juga dimainkan dalam acara-acara tertentu seperti games untuk anak sekolah minggu di gereja dan 17 Agustus.

Permainan tradisional ini dahulu dimainkan dengan media yaitu bambu dan batu yang bulat sebesar kepalan tangan, namun seiring berkembangnya zaman media batu tersebut sudah mulai tergantikan dengan bola kecil karena sulitnya mengumpulkan batu bulat sebesar kepalan tangan. Tata cara dan aturan permainan Marbatu Bulu

1. Alat yang diperlukan untuk permainan ini adalah batu yg telah digosok menjadi bulat dan bambu yg telah dibelah, namun seiring perkembangan jaman batu tersebut telah diganti menjadi bola kecil, Membentuk beberapa tim, masing-masing tim berjumlah minimal 5 orang dan maksimal 10 orang.
2. Tiap anggota memegang satu bambu yang sudah dibelah.
3. Tugas anggota dalam tim harus bisa mengoper batu atau bola tadi menggunakan bambu yang disambungkan menjadi panjang.
4. Bola atau batu digulingkan dari ujung awal ke ujung akhir, dan diujung akhir akan disediakan wadah untuk menangkap batu atau bola tersebut.

5. Bola atau batu siapa yang tidak jatuh dan terlebih dahulu sampai maka tim itu lah pemenangnya.
6. Jika bola jatuh sebelum sampai di ujung akhir maka bola atau batu tersebut harus di gulingkan ulang dari ujung awal, begitu seterusnya hingga berhasil.
7. Tim yang kalah akan diberi hukuman sesuai kesepakatan tim yang menang.

Permainan Rakyat dari Desa Sibandang, Tapanuli Utara

A. Margejak

Kata *gejak* berasal dari bahasa Batak yang artinya adalah berkepuasan, permainan *margejak* adalah permainan yang memuaskan hati atau menyenangkan bagi anak-anak. Tata cara dan aturan permainan *Margejak*

1. Membuat garis finish panjangnya 3 meter dan menancapkan lidi tepat ditengah garis tersebut
2. Pemain akan menggendong lawan mainnya sambil berdiri sekitar 10 meter dari garis
3. Lalu pemain pertama akan melempar batu kea arah lidi yang sudah ditancapkan.
4. Kemudian pemain ke dua akan ikut berdiri ditempat yang sama sambil menggendong pasangan mainnya yang sudah menggendongnya sambil melempar batu ke arah garis pembatas yang sudah ditancapkan lidi tersebut
5. Pelempar batu yang berhasil mematahkan lidi adalah pemenang dan dia berhak memberikan hukuman kepada yang kalah
6. Hukumannya adalah menggendong pemenang keliling halaman rumah dan ada juga yang meminta agar di gendong mengelilingi rumah sesuai kesepakatan.

B. Marbintang

Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah *gadong* (ubi), permainan ini dinamakan *marbintang* karena anak-anak menganggap *gadong* yang di lempar kedalam air adalah bintang yang jatuh dari langit ke danau, ketika bintang tersebut jatuh ke danau maka anak-anak akan berlomba menyelam untuk mengambil bintang tersebut. Tata cara dan aturan dalam permainan *Marbintang*.

1. Permainan ini menggunakan ubi kayu berwarna putih yang sudah dipotong sebesar jempol kaki anak-anak dengan jumlah tertentu sesuai kesepakatan.
2. Salah satu dari pemain akan melemparkan ubi tersebut kedalam danau.
3. Ketika ubi dilepar maka pemain akan menghitung angka 1-10 agar ubi tenggelam lebih dalam di danau.
4. Setelah jumlah hitungan sampai ke 10 maka pemain akan meloncat ke danau kearah ubi dilemparkan.
5. Ketika pemain mendapatkan ubi tersebut maka mereka akan naik kedarat untuk menghitung jumlah ubi yang mereka dapat

6. Terkadang ada pemain yang cerdas sebelum melompat ke dalam air dia memasukkan ubi ke dalam mulutnya, ketika didalam air dia mengeluarkan ubi tersebut dan memegangnya seolah dia berhasil mengambil ubi yang sudah di lempar sehingga menimbulkan percekocokan ketika perhitungan jumlah hasil yang di dapat lebih dari jumlah yang dilempar sebelumnya dan akan diberi hukuman sesuai kesepakatan para pemain.

C. Mandadap Dengke

Arti kata *mandadap dengke* ini adalah menangkap ikan dicelah bebatuan, permainan ini dilakukan pada siang hari, karena pada siang hari ikan akan masuk kedalam celah batu untuk memakan lumut yang menempel ke batu tersebut. Permainan *mandadap dengke* ini biasanya dimainkan oleh anak usia 6-10 tahun atau anak sekolah dasar. Pada siang hari juga anak-anak akan bermain sepanjang hari dan mereka akan merasa lapar disaat itulah anak-anak akan melakukan permainan *Mandadap dengke* ini untuk mengisi perut yang lapar. Tata cara dan aturan dalam permainan *Mendadap Dengke*.

1. Jumlah pemain dalam permainan ini minimal 2 orang dan tidak dibatasi berapa jumlah maksimalnya
2. Pemain akan membentuk 2 tim yang mana tim-1 akan bertugas untuk mempersiapkan kayu bakar, menyalakan api hingga membakar ikan hasil tangkapan.
3. Sementara itu tim yang ke-2 akan bertugas *mandadap dengke* biasanya pemain pada tim ke 2 ini adalah anak yang paling pandai berenang dan bisa mengatur pernapasan didalam air.
4. Ketika ikan yang ditangkap sudah siap dibakar maka anak-anak akan memakan ikan tersebut, pada saat memakan ikan mereka terkadang berkelahi karena adanya *siparbagi godang* (serakah), karena ukuran hasil tangkapan tidak sama besarnya ada yang besar dan ada yang kecil ukurannya.

D. Martunjang

Dalam bahasa Batak Toba arti kata *martunjang* adalah menendang, permainan *martunjang* ini adalah permainan saling menendang. Permainan ini merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu. *Martunjang* tidak dapat dimainkan secara individu karena teknis permainannya yang harus menggendong pasangan tim nya. Tata cara dan aturan dalam permainan *Martunjang*.

1. Permainan ini terbentuk minimal 2 tim setiap tim terdiri dari 2 orang
2. Setiap tim akan menggendong pasangannya masing-masing dan berjalan saling berdekatan antar tim untuk menendang lawannya agar kesakitan dan jatuh
3. Anak yang menggendong biasanya badannya lebih besar dari pada kawan timnya yang di gendong dan sebaliknya, kawan timnya yang digendong badannya lebih kecil supaya badannya lebih ringan untuk digendong dan mudah diarahkan.

4. Akhir dari permainan ini biasanya akan berkelahi karena ada yang tidak diterima ketika dia ditendang lawannya sekuat tenaga.

E. Marlange-Lange

Marlange-lange adalah permainan tradisional di Pulau Sibandang. Arti kata marlange-lange adalah berenang-renang. Permainan ini biasa dimainkan anak-anak ketika sore hari di danau Toba. Anak-anak menambahkan media bambu sebagai alat permainan tambahan saat sedang marlange-lange. Tata cara dan aturan dalam permainan *Marlange-lange*

1. Permainan dilakukan secara individu
2. Dimainkan minimal 3 orang, maksimal tidak terbatas
3. Menyediakan bambu panjang sebagai alat permainan
4. Bambu akan dibiarkan hanyut sedikit menjauh dari tepi danau
5. Lalu anak-anak dari tepi danau akan melompat dan berenang menghampiri bambu tersebut
6. Setelah bambu di dapatkan maka anak-anak akan memegang bambu dan berenang-renang

Permainan Rakyat dari desa Sibarani Nasampulu, Toba

A. Marlambung

Merupakan salah satu permainan yang sangat di gemari oleh anak-anak hingga kalangan remaja di desa Sibarani Nasampulu Kab.Toba. Permainan ini sangat lah mudah untuk di mainkan hanya dengan menggunakan batu sebagai media utamanya,dan memberi beberap lubang di tanah sebagai lumbungnya, minimal batu yang digunakan ada 5 batu disetiap *lambung* dan lubang (*lambung*) ada sebanyak 7 lubang. Tata cara permainan *Marlambung*

1. Kita hanya memutar (membagi-bagi) batu tersebut sampai lambung milik kita terisi penuh
2. Cara membaginya pun kita harus mengatur strategi agar batu yang kita bagi tidak mati/berhenti pada lambung si lawan maka dengan itu pemain akan menang dalam permainan tersebut
3. Hal ini lah yang membuat tak sedikit para remaja menggemari permainan ini,sayangnya banyak remaja yang sudah merantau sehingga sudah agak sulit menemukan permainan ini,namun tak sedikit pula anak"yang menggemari permainan ini.maka inilh cara anak"di desa kami untuk mengembangkan permainan tradisional ini.

B. Marsiada

Marsiada adalah permainan lempar-tangkap batu kecil tanpa menyentuh batu lain. Biasanya game ini dimainkan anak laki-laki maupun perempuan dimana diantara mereka harus mempunyai batu kecil pilihan sebagai taruhan dalam game tersebut. Dari penuturan seorang informan yang ada di desa Sibarani Nasampulu permainan marsiada harus mempunyai minimal 5 sampai 10 batu kecil pilihan per orang. Dan dimainkan secara perorangan maupun group.

Cara bermainnya pun sangat mudah untuk di mengerti bahkan mudah untuk dimainkan, hanya dengan melempar tangkap batu dengan satu persatu

apabila si pemain dapat menghabiskan batu tanpa menyentuh batu lain maka ia dapat dikatakan sebagai pemenangnya

Dan biasanya jika lawan utamanya kalah maka akan diberikan hukuman, maka dengan begitulah cara mereka menikmati permainan *Marsiada* tersebut mereka juga menyebut permainan *Marsiada* ini dengan sebutan *Marengka*, yang dimainkan di lantai semen ataupun lantai tanah. Disebagian daerah mereka sebut *Marbatu* itu adalah *Marpingke*.

C. Marroda (Petak Umpet)

Permainan tradisional yang satu ini mungkin sudah tidak asing lagi bagi seluruh masyarakat Indonesia, namun di desa Sibarani Nasampulu permainan ini masih sangatlah populer bagi kalangan anak-anak maupun sampai kalangan remaja, permainan ini merupakan permainan yang kerap dilakukan oleh anak kecil sampai remaja dengan jumlah yang sangat banyak

Permainan *marroda* (*petak umpet*) biasanya akan ditentukan siapa yang menjadi penjaga home base (tempat utama dalam permainan). Bagi yang kalah wajib menutup mata menghadap ketembok atau pohon sementara, sisanya mencari tempat persembunyian. Dalam menentukan tempat persembunyian, maka biasanya para pemain bakal menentukan batasan tempat persembunyian.

D. Markelinci

Markelinci juga merupakan permainan yang amat sangat digemari oleh anak-anak di desa Sibarani Nasampulu. Karena permainan ini membutuhkan tenaga yang besar, sehingga memberikan ketertarikan sendiri di dalam permainan ini. Dan mengapa permainan ini disebut *markelinci*? Tentu karena di dalamnya hanya terdapat lompat melompat, dimana permainan ini dimainkan minimal 4 orang, dan alangkah serunya permainan ini jika dimainkan oleh banyak orang, cara bermainnya juga sangat mudah, yaitu dengan memilih lawan sebagai media untuk dilompat dan dalam permainan ini kita tidak boleh menyentuh atau mengenai tubuh si lawan saat melakukan lompatan dan apabila kita mengenai tubuh dari lawan kita maka kita sudah kalah dan ketika si pemain kalah maka akan di beri hukuman dengan begitu mereka akan sangat bersemangat dan penuh hati-hati saat melakukan lompatan sehingga mereka bisa memenangkan permainan tersebut dan begitulah seterusnya cara bermain permainan tradisional *markelinci* ini, maka itulah yang membuat mereka sangat menikmati permainan ini saat hendak dimainkan.

E. Markaret (Mar iye iye)

Markaret (Iye Iye) atau yang biasa disebut *Ye Ye* adalah permainan tradisional yang terkhususnya permainan khas yang berada di toba yang sangat sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan gelang karet yang disambung-sambung menjadi panjang. Permainan ini dimulai dengan 2 orang penjaga yang memegang ujung-ujung karet dan diputar dan dipanjangkan secara bersamaan. Lalu pemain harus melompati gelang karet yang dibentangkan oleh 2 orang penjaga itu. Permainan ini bergantian jika seorang pemain gagal melompati karet yang diputar oleh 2 orang penjaga. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak

perempuan, tapi tidak jarang ada anak laki-laki yang ikut bermain menantang kehebatan para perempuan dalam permainan tradisional ini.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Etnik Batak Toba memiliki beraneka ragam permainan rakyat yang sudah ada sejak zaman dahulu, yang dimainkan oleh para orang tua di masa lampau. Sama halnya dengan permainan-permainan rakyat yang ada di desa Pearung Kecamatan Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan, di desa Sibarani Nasampulu Kecamatan Laguboti Kabupaten Toba, di desa Sabungan Nihuta II Kecamatan Sipahutar dan desa Sibandang Kecamatan Muara Kabupaten Tapanuli Utara. Berbagai macam permainan yang ada namun yang masih dijalankan hingga saat ini hanya sebagian permainan saja yang mulai tergantikan dengan permainan modern yang semakin berkembang.

Permainan-permainan rakyat yang ada bahkan mulai tergeser dan hilang akibat perkembangan IPTEK yang mempengaruhi anak-anak untuk mulai menggunakan gadget dan memainkan permainan modern. IPTEK yang semakin berkembang pun membuat anak-anak meninggalkan kebiasaannya untuk bermain dengan teman-teman di desanya namun sebagian orang tua dan anak-anak masih mengetahui permainan rakyat tradisional yang ada di desanya.

Nilai Kearifan lokal yang ditemukan pada permainan rakyat etnik Batak Toba yaitu nilai kerukunan dan penyelesaian konflik, nilai kejujuran, nilai pikiran positif, nilai kerja keras, nilai gotong royong, nilai pengelolaan gender dan nilai cinta budaya. Kearifan lokal ini membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh yang besar dalam mengajarkan dan menanamkan nilai dan norma yang baik, hal ini juga membuktikan bahwa masyarakat etnik Batak Toba masih menjaga kearifan lokal yang ada di lingkungannya.

PENELITIAN LANJUTAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis menyarankan: pandangan atau perspektif dalam menilai keberadaan permainan rakyat ini perlu di tingkatkan sehingga menghasilkan gagasan-gagasan yang dapat digunakan sebagai acuan untuk membangkitkan kembali permainan-permainan rakyat tradisional yang sudah ada di Etnik Batak Toba, tanggapan terhadap penelitian ini juga sangat diperlukan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan salah satu acuan penelitian berikutnya mengenai permainan rakyat tradisional kajian Kearifan lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih pada semua pihak yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan segala hormat yang sebesar-besarnya menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, diantaranya :

1. Ibu Dra. T.Thyrhaya Zein, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara.

2. Bapak Prof. Dr. Robert Sibarani, M.S., selaku Dosen Pembimbing yang dalam kesibukannya sebagai pengajar telah menyediakan waktu dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada semua dosen dan staf Fakultas Ilmu Budaya, khususnya dosen-dosen Program Studi Sastra Batak yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. (2012) "Permainan Tradisioanl Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". Jurnal Sosial Budaya. 9, (1), 112-136.
- Balitbangbos-Depsos RI. Tanpa Tahun. Tinjauan tentang kearifan lokal. Edisi Kedua. Jakarta: Pusat Pengembangan Ketahanan Sosial Masyarakat.
- Creswell, Jhon W. 2007. *Qualitative Inquiry and Research Design : Metode Kualitatif*.
- Hidayati, Maria. (2013). "Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 7, 195-200.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Pess.
- Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ramadani, Nka. (2014). "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa". Jurnal Pendidikan Usia Dini. 8, (8),
- Siahaan, Jepri. 2018. *Permainan Rakyat Pada Masyarakat Batak Toba di Kecamatan Pintu Pohan Meranti*. Medan: Skripsi.
- Sibarani, Robert. 2002. *Kearifan Lokal : Hakikat, Peran, Metode Tradisi Lisan*. Jakarta : Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Sibarani dan Balitbangsos Depsos RI. 2005:5-15. *Kearifan Lokal : Hakikat, Peran, Metode Tradisi Lisan*. Jakarta : Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Sibarani, Robert. 2015. *Pembentukan Karakter : Langkah-Langkah Berbasis Kearifan Lokal*. Jakarta : Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Sibarani, Robert. 2011b. *Peran Kearifan Lokal Dalam Pembentukan Karakter*. Makalah dalam Seminar Sehari "Peran Bahasan dan Budaya dalam Pengembangan Jatidiri Bangsa". Medan : Universitas Metodist Indonesia. Tanggal 27 Agustus 2011.
- Sibarani, Robert. 2008. *Concerning Toba Batak's Local Wisdoms and Cultural Values for Regional Character Building*. Jurnal.
- Sibarani, Robert. 2008. *International Journal of Human Rights in Healthcare*. Jurnal.

- Suyanto. 2011. Urgensi Pendidikan Karakter. di laman resmi Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. (www.educationplanner.org).
- Sugiyono. 2013. Metode Pendidikan Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yunus, Drs. Ahmad, 1981. Permainan Rakyat Daerah Sumatera Utara. Medan: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
[https://media.neliti.com/A.Armawi-Indonesia Journal of Geography,2010- journal.ugm.ac.id](https://media.neliti.com/A.Armawi-Indonesia%20Journal%20of%20Geography,2010-journal.ugm.ac.id) diakses pada tanggal 8 november 2017
- <https://gopena.com/pengertian-permainan-tradisional/> diakses pada tanggal 17 Juli 2017
- <https://www.permainan-tradisional.com/2014/12/margala-permainan-khas-batak-toba.html/m=1> diakses pada tanggal 23 April 2018 [www//.blog permainan rakyat masyarakat batak.com](http://www.blogpermainanrakyatmasyarakatbatak.com). diakses pada tanggal 8 november 2017