

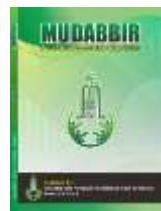


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Pembangunan Pendidikan Berbasis Permainan Rakyat: Studi Kasus Di SMK Teladan Pematangsiantar

Moraita Gultom¹, Thalita Anna Gisca Siahaan², Petrus Octaviando³, Mayesta Siregar⁴, Brian Tolu Nahot Simorangkir⁵, Sudirman Togu Parluhutan Lumbangaol⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: 1moraitagultom@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji pembangunan pendidikan berbasis permainan rakyat melalui implementasi permainan tradisional Martumba di SMK Teladan Pematangsiantar. Martumba merupakan warisan budaya masyarakat Batak Toba yang mengintegrasikan unsur gerak, nyanyian, dan interaksi sosial, sehingga berpotensi dikembangkan sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan studi lapangan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru pembimbing dan kepala sekolah, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan model interaktif Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Martumba di SMK Teladan Pematangsiantar telah diintegrasikan secara sistematis dalam pembangunan pendidikan sekolah melalui penyusunan modul ajar dan penetapannya sebagai kegiatan ekstrakurikuler sekaligus proyek aksi nyata dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Proses pelaksanaan yang mencakup pengenalan gerakan, penghayatan syair lagu, serta praktik bernyanyi dan menari secara kolektif menghadirkan pengalaman belajar yang holistik. Nilai-nilai pendidikan yang terinternalisasi melalui Martumba meliputi persatuan, gotong royong, kebersamaan, solidaritas sosial, kehormatan, kerjasama tim, disiplin, ketangguhan fisik, kemampuan komunikatif, kreativitas, moralitas, keceriaan, toleransi, spiritual serta penguatan identitas budaya lokal. Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional Martumba sebagai model pembangunan pendidikan berbasis kearifan lokal yang mampu mengintegrasikan aspek pedagogis, keterampilan, dan pembentukan karakter siswa secara holistik dalam konteks pendidikan menengah.

Kata Kunci: *Pembangunan Pendidikan; Permainan Rakyat; Martumba; Pembangunan Sosial*

ABSTRACT

This study aims to examine the development of education based on folk games through the implementation of the traditional Martumba game at SMK Teladan Pematangsiantar. Martumba is a cultural heritage of the Batak Toba community that integrates movement, song, and social interaction, making it a potential learning resource grounded in local wisdom. This research employs a field study approach using observation, in-depth interviews with extracurricular instructors and the school principal, as well as documentation. Data were analyzed qualitatively using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings indicate that the traditional Martumba game at SMK Teladan Pematangsiantar has been systematically integrated into the school's educational development through the preparation of teaching modules and its designation as an extracurricular activity as well as a tangible action project within the implementation of the Merdeka Curriculum. The implementation process, which includes the introduction of movements, appreciation of song lyrics, and collective singing and dancing practices, provides a holistic learning experience. The educational values internalized through Martumba include unity, mutual cooperation, togetherness, social solidarity, honor, teamwork, discipline, physical resilience, communicative skills, creativity, morality, joyfulness, tolerance, spirituality, and the strengthening of local cultural identity. These findings affirm that the traditional Martumba game serves as a model of education development based on local wisdom that is capable of integrating pedagogical aspects, skills, and holistic character formation of students within the context of secondary education.

Keywords: *Educational Development; Folk Games; Martumba; Social Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan berbasis permainan rakyat merupakan pendekatan pengembangan pendidikan yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari sistem, proses, dan praktik pembelajaran di sekolah. Pendekatan ini berpijak pada pandangan bahwa permainan rakyat tidak hanya merepresentasikan ekspresi budaya masyarakat, tetapi juga mengandung struktur sosial, pola interaksi, serta mekanisme pembelajaran yang telah teruji secara historis dalam kehidupan kolektif (Rifayanti et al., 2025). Oleh karena itu, permainan rakyat dapat diposisikan sebagai sumber daya pedagogis yang strategis dalam pembangunan pendidikan, khususnya dalam konteks penguatan relevansi pembelajaran dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Di tengah dominasi model pendidikan modern yang cenderung seragam dan terstandarisasi, pendidikan berbasis permainan rakyat menawarkan alternatif pembangunan pendidikan yang kontekstual, partisipatif, dan berakar pada kearifan lokal (Saefullah et al., 2024).

Sekolah, sebagai institusi formal pendidikan, memiliki peran penting dalam proses pembangunan pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan ekosistem belajar yang selaras dengan realitas sosial budaya masyarakat. Dalam konteks ini, pembangunan pendidikan tidak

dapat dipahami semata-mata sebagai penguatan kurikulum akademik atau peningkatan capaian kognitif, melainkan sebagai proses integratif yang menghubungkan pengetahuan, budaya, dan pengalaman hidup peserta didik (Anam et al., 2022). Tantangan yang dihadapi sekolah saat ini adalah bagaimana mengembangkan praktik pendidikan yang adaptif terhadap tuntutan modernitas tanpa mengabaikan kekayaan budaya lokal. Integrasi permainan rakyat ke dalam aktivitas pembelajaran dan kegiatan sekolah menjadi salah satu strategi pembangunan pendidikan yang memungkinkan sekolah berfungsi sebagai ruang produksi dan reproduksi budaya secara berkelanjutan (Zulnadila, 2025).

Urgensi pembangunan pendidikan berbasis permainan rakyat semakin menguat seiring dengan berkurangnya ruang sosial bagi praktik permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari anak dan remaja (Munawaroh, 2017). Perubahan pola interaksi sosial, urbanisasi, serta penetrasi teknologi digital telah menyebabkan permainan rakyat semakin terpinggirkan, bahkan berpotensi mengalami kepunahan. Dalam kondisi tersebut, sekolah dapat berperan sebagai institusi kunci dalam merevitalisasi permainan rakyat melalui proses pendidikan yang terencana dan sistematis. Pembangunan pendidikan berbasis permainan rakyat tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, permainan rakyat berfungsi sebagai medium sekaligus kerangka pembangunan pendidikan yang menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan pendidikan (Adi et al., 2020).

Berdasarkan observasi awal, praktik pembangunan pendidikan berbasis permainan rakyat telah mulai diterapkan di tingkat sekolah menengah kejuruan, salah satunya melalui permainan tradisional Martumba. Martumba merupakan permainan bernyanyi dan menari yang berasal dari tradisi budaya Batak Toba, yang memuat pola interaksi kolektif, ekspresi simbolik, serta nilai-nilai sosial yang terinternalisasi dalam gerak dan lirik. Di SMK Teladan Pematangsiantar, permainan Martumba diintegrasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan pembelajaran berbasis budaya sebagai bagian dari upaya pengembangan pendidikan yang kontekstual dengan lingkungan sosial budaya Sumatera Utara yang multikultural. Praktik ini menunjukkan bahwa pendidikan kejuruan tidak harus dipahami secara sempit sebagai pendidikan keterampilan teknis, tetapi dapat dikembangkan sebagai ruang pembelajaran yang holistik dan berakar pada budaya lokal.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji permainan rakyat dalam konteks pendidikan, meskipun dengan fokus yang beragam. Aritonang dan rekan-rekan (2020) mengkaji permainan Martumba sebagai media pendidikan di masyarakat Batak Toba, dengan penekanan pada nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Apriati (2021) menganalisis permainan rakyat berbasis sungai di Kalimantan Selatan sebagai sarana pewarisan nilai sosial budaya masyarakat. Sementara itu, kajian dari Direktorat Sekolah Dasar Kemendikbud menyoroti integrasi permainan rakyat dan olahraga tradisional

dalam pembelajaran di sekolah dasar melalui pendekatan berbasis proyek. Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut umumnya masih berfokus pada aspek nilai atau pendidikan karakter, serta banyak dilakukan pada jenjang pendidikan dasar atau konteks masyarakat umum. Masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji pembangunan pendidikan berbasis permainan rakyat pada jenjang sekolah menengah kejuruan dengan pendekatan studi kasus institusional.

Berdasarkan celah kajian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pembangunan pendidikan berbasis permainan rakyat di SMK Teladan Pematangsiantar dengan menjadikan permainan tradisional Martumba sebagai studi kasus. Penelitian ini berfokus pada bagaimana permainan rakyat diintegrasikan dalam praktik pendidikan sekolah, bagaimana model pembangunan pendidikan tersebut dirancang dan dijalankan, serta bagaimana implikasinya terhadap pembangunan pendidikan pada siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan model pembangunan pendidikan berbasis budaya lokal, serta menjadi rujukan praktis bagi sekolah dalam mengembangkan pendidikan yang kontekstual, berkelanjutan, dan mempertahankan warisan kekayaan budaya lokal masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi lapangan (*field study*) dengan desain studi kasus kualitatif untuk mengkaji secara mendalam pembangunan pendidikan berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional Martumba di SMK Teladan Pematangsiantar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara kontekstual dinamika implementasi permainan rakyat dalam lingkungan pendidikan kejuruan, termasuk aktor, proses, serta praktik pembelajaran yang berlangsung. Data utama diperoleh melalui observasi partisipatif terhadap pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang mengintegrasikan permainan Martumba, wawancara mendalam dengan guru pembimbing ekstrakurikuler dan kepala sekolah, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan selama kegiatan berlangsung. Kombinasi teknik pengumpulan data tersebut memungkinkan peneliti menangkap realitas empiris secara komprehensif dan mendalam.

Selain data primer, penelitian ini juga didukung oleh data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber tertulis, seperti artikel jurnal ilmiah, tesis, laporan penelitian, dokumen kurikulum sekolah, modul ajar kegiatan ekstrakurikuler, serta pemberitaan media massa yang relevan. Data sekunder ini berfungsi untuk memperkaya analisis, memperkuat landasan teoretis, serta memberikan konteks yang lebih luas terhadap temuan lapangan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengikuti tahapan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data melalui proses seleksi dan pemfokusan data yang relevan, penyajian data dalam bentuk narasi analitis dan matriks tematik, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi melalui

interpretasi kritis terhadap pola dan makna yang muncul dari data. Proses analisis dilakukan secara simultan dan berulang sejak tahap pengumpulan data hingga penyusunan laporan penelitian, guna memastikan keabsahan, konsistensi, dan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekilas Tentang Permainan Tradisional Martumba

Permainan tradisional Martumba merupakan bagian dari warisan seni pertunjukan masyarakat Batak Toba yang berkembang di wilayah Sumatera Utara, khususnya di kawasan sekitar Danau Toba seperti Samosir, Toba Samosir, dan Humbang Hasundutan. Istilah “Martumba” berakar dari konteks kehidupan agraris masyarakat Batak Toba pada masa lampau, di mana kata tumba merujuk pada bunyi alu yang menghantam lesung saat menumbuk padi (Aritonang et al., 2020).

Aktivitas menumbuk padi ini umumnya dilakukan oleh para gadis pada malam hari, dan sering kali menjadi ruang pertemuan sosial yang dihadiri para pemuda yang datang untuk martandang atau menjalin pendekatan sosial. Dalam situasi tersebut, kegiatan menumbuk padi tidak hanya berfungsi sebagai pekerjaan domestik, tetapi juga berkembang menjadi hiburan rakyat yang diiringi nyanyian, canda, dan interaksi sosial, terutama pada malam bulan purnama atau rondang bulan, ketika cahaya alam memungkinkan masyarakat berkumpul tanpa penerangan buatan (Manurung, 2023).

Secara historis, Martumba pada mulanya merupakan aktivitas kolektif orang dewasa yang memuat unsur komunikasi simbolik dan relasi sosial, termasuk pendekatan romantis antara pemuda dan gadis. Interaksi tersebut diekspresikan melalui pantun atau umpasa yang dinyanyikan secara bersahut-sahutan, mengandung sindiran halus dan pesan implisit sebagai bagian dari tradisi pergaulan masyarakat Batak Toba. Dalam praktiknya, Martumba dilakukan dengan membentuk lingkaran besar, di mana para peserta menari dan bernyanyi bersama, disertai gerakan-gerakan sederhana seperti somba sebagai bentuk penghormatan, martopak berupa tepuk tangan ritmis, mangakkat pat berupa lompatan ringan, serta gerakan saling berpegangan tangan (Manurung, 2023).

Berbeda dengan tortor ritual yang memiliki aturan ketat, Martumba bersifat lebih fleksibel dan egaliter, sehingga memungkinkan partisipasi kolektif tanpa hierarki yang kaku. Seiring dengan perubahan sosial dan pengaruh modernisasi, Martumba mengalami transformasi fungsi, dari aktivitas malam hari yang bersifat eksklusif bagi orang dewasa menjadi permainan budaya yang dapat dilakukan pada berbagai waktu dan melibatkan anak-anak serta remaja, sehingga orientasinya bergeser ke arah hiburan, pendidikan, dan pelestarian budaya (Parhusip, 2024).

Makna mendalam Martumba terletak pada nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Batak Toba yang terinternalisasi dalam pola interaksi dan lirik lagu yang dinyanyikan. Nilai-nilai seperti gotong royong, persatuan, kehormatan, keceriaan kolektif, dan

kerjasama tim tercermin dalam struktur permainan yang menekankan kebersamaan dan kesetaraan. Lirik Martumba, yang dinyanyikan secara internal tanpa irungan alat musik eksternal, umumnya berbentuk pantun, doa, harapan, dan nasihat moral yang disampaikan melalui ungkapan-ungkapan konotatif dan pepatah Batak. Di dalamnya terkandung pesan tentang kehidupan sosial, solidaritas komunal, serta harmoni antara manusia, sesama, dan lingkungan alam. Meskipun praktik Martumba kini semakin jarang dijumpai akibat derasnya arus globalisasi dan dominasi permainan digital, tradisi ini tetap memiliki posisi penting sebagai simbol identitas budaya Batak Toba. Upaya revitalisasi Martumba melalui sanggar seni, kegiatan ekstrakurikuler sekolah, dan berbagai acara adat menunjukkan bahwa permainan tradisional ini masih relevan sebagai medium pewarisan nilai budaya dan penguatan ikatan sosial di tengah masyarakat multikultural Sumatera Utara (Situmorang, 2024).

Makna Syair Pada Permainan Tradisional Martumba

Syair lagu dalam permainan tradisional Martumba masyarakat Batak Toba merupakan ekspresi sastra lisan yang memiliki kedalaman makna pedagogis dan kultural. Dalam tradisi ini, umpasa tidak diposisikan sekadar sebagai rangkaian kata untuk mengiringi nyanyian bersama, melainkan sebagai medium transmisi nilai, pengetahuan sosial, dan pandangan hidup masyarakat Batak Toba. Setiap bait syair berfungsi sebagai wahana komunikasi simbolik yang menghubungkan generasi terdahulu dengan generasi penerus, sehingga Martumba dapat dipahami sebagai ruang pendidikan kultural yang hidup dan berkelanjutan. Melalui praktik bernyanyi kolektif, nilai-nilai yang terkandung dalam umpasa tidak diajarkan secara dogmatis, tetapi diinternalisasikan melalui pengalaman estetis dan emosional yang menyenangkan.

Tabel 1. Syair dan Arti Pemainan Tradisional Martumba

No	Syair Lagu	Arti
1	<i>Tangan do botohon dainang Ujungna ima jarijari dainang Jongjong hamidison Jumolo hamimarsattabi dainang</i>	Inilah tangan kami saudara, Ujungnya adalah jari-jari Kami berdiri di sini, pertama sekali kami memberi salam dan hormat
2	<i>Rege rege, rege dainang, Tartukkani tartukkanon ma ho ito, Rege rege, rege tartukkanon ma ho ito</i>	Geserlah geser saudara Geser ke sana geser ke mari saudara, Geserlah Geser Geser Kesana Geser Kemari saudara
3	<i>Sian Samosir Rodo hamidainang Marhite gokkonjou jou da amang padenggal tanganda inang Marlasni roha hamि pangeol gottting</i>	Kami datang dari Samosir Saudara Untuk memenuhi undangan kepada kami saudara kami bersukacita sambil melenturkan badan dengan tangan dan jari terbuka saudara
4	<i>Aha ma dameam meam ni dhalakhita natinggal dihuta da Adong ma sada meam meam ni damolo poltak bulani martumba do</i>	Apalah permainan kita Orang yang tinggal di kampung Pada saat bulan

		Purnama ada suatu permainan yaitu martumba
5	<i>Metmet do pesikkoru dainang Danungga dihadanghadangi dainang Metmet dope siboru dainang Danungga di hadanghadangi</i>	Tumbuhan itu masih kecil pun sudah di pagari. Gadis itu masih kecil pun Namun sudah dijaga dari segala godaan.
6	<i>Tole mamartumba nadialaman on Baen hita Marlasni rohadibodarion Poltak ho bulan obulan na diginjang Sumondangi hamion nadialaman on</i>	Marilah kita Martumba di halaman ini kita bersukaria pada malam ini Terbitlah bulan yang di langit Menerangi kami yang di halaman ini
7	<i>Sahat sahat ni solu, sai sahat ma datu bortean Leleng hita mangolu sai sahat ma tupanggabean Horasma,,,horasma...horasma tutu.</i>	Selama-lamanya perahu berlayar, akan tetap sampai ke daratan Lama kita hidup sampai berketurunan, Sejahtera dan bahagia senantiasa

Sumber: (Sitinjak & Hirza, 2023)

Secara linguistik dan semiotik, syair Martumba menggunakan bahasa Batak Toba yang kaya akan makna denotatif dan konotatif. Pada tataran denotatif, lirik-liriknya menyampaikan pesan yang mudah dipahami, seperti ungkapan salam, doa keselamatan, atau ajakan untuk hidup rukun. Namun, pada tataran konotatif, umpasa memuat kiasan, metafora alam, dan simbol sosial yang merepresentasikan nilai-nilai moral dan filosofi hidup masyarakat Batak Toba. Simbol-simbol tersebut, seperti alam, keluarga, dan kebersamaan, mengajarkan peserta permainan untuk membaca makna di balik kata, sehingga melatih kepekaan berpikir, refleksi batin, serta kemampuan memahami pesan moral secara mendalam. Proses ini menjadikan syair Martumba sebagai sarana pembelajaran yang merangsang kecerdasan verbal dan kultural secara simultan.

Dari perspektif pendidikan, nilai-nilai yang terkandung dalam syair Martumba mencakup kehormatan terhadap sesama, persatuan dalam kehidupan kolektif, perlindungan dan kedulian sosial, serta rasa syukur atas kehidupan yang dianugerahkan. Nilai kehormatan tercermin dalam pilihan kata yang santun dan penuh penghargaan, sementara nilai persatuan diwujudkan melalui ajakan bernyanyi bersama dalam harmoni kelompok. Doa dan harapan hidup yang termuat dalam umpasa mengajarkan pentingnya sikap tawakal, optimisme, dan orientasi pada kesejahteraan bersama, bukan semata kepentingan individual. Dengan demikian, syair Martumba berfungsi sebagai sarana pendidikan moral yang menanamkan nilai-nilai sosial secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan bermasyarakat.

Dalam konteks perkembangan anak dan remaja, internalisasi nilai melalui syair Martumba memiliki keunggulan karena berlangsung secara alami dan non-instruktif. Anak-anak tidak merasa digurui, melainkan belajar melalui keterlibatan emosional, pengulangan lirik, dan interaksi sosial dalam permainan. Proses ini memperkuat memori kolektif, membangun empati, serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya sendiri. Di tengah tantangan modernisasi dan globalisasi yang cenderung mengikis

tradisi lisan, syair Martumba tetap relevan sebagai media edukatif yang mampu menjembatani nilai-nilai lokal dengan kebutuhan pembentukan karakter generasi muda. Dengan demikian, upaya dalam Martumba tidak hanya merepresentasikan warisan sastra lisan Batak Toba, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi penting dalam pembangunan pendidikan berbasis budaya lokal yang berkelanjutan.

Nilai-nilai pendidikan ini tertanam secara alami melalui proses bernyanyi dan menari bersama, di mana peserta belajar menghayati makna lirik sambil berinteraksi sosial. Misalnya, syair yang mengandung pepatah bijak mengajarkan disiplin, komunikasi, kerjasama tim, serta moralitas, sebagaimana dikaji dalam berbagai penelitian bahwa Martumba berfungsi sebagai media pendidikan karakter yang holistik. Dalam konteks modern, integrasi syair Martumba dalam pendidikan dapat memperkuat identitas budaya sekaligus menanamkan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, rasa hormat, dan harapan akan kehidupan yang sejahtera, sehingga relevan untuk penguatan pendidikan karakter di sekolah berbasis kearifan lokal.

Nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam syair Martumba terinternalisasi secara alamiah melalui praktik bernyanyi dan menari bersama yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran kultural. Ketika syair dinyanyikan secara kolektif, peserta tidak hanya menghafal lirik, tetapi juga diajak untuk menghayati makna yang tersirat di dalamnya sambil terlibat dalam interaksi sosial yang dinamis. Proses ini menciptakan ruang belajar yang bersifat dialogis dan partisipatif, di mana pemahaman nilai tidak dibangun melalui penjelasan normatif, melainkan melalui pengalaman bersama yang berulang. Dengan demikian, Martumba menghadirkan mekanisme pembelajaran yang mengintegrasikan dimensi bahasa, gerak, emosi, dan relasi sosial dalam satu kesatuan praktik budaya.

Syair Martumba yang memuat pepatah-pepatah bijak berfungsi sebagai instrumen edukatif yang menanamkan berbagai kompetensi sosial dan moral. Melalui struktur lirik yang komunikatif dan sering kali bersifat responsif, peserta belajar disiplin dalam mengikuti irama dan giliran bernyanyi, kemampuan berkomunikasi secara santun, serta kesadaran untuk bekerja sama dalam menjaga harmoni kelompok. Nilai kerjasama tim tercermin dari tuntutan untuk menyesuaikan gerak dan suara dengan peserta lain, sementara nilai moralitas hadir dalam bentuk nasihat implisit tentang etika pergaulan, sikap saling menghormati, dan tanggung jawab sosial. Berbagai kajian empiris menunjukkan bahwa Martumba tidak hanya berperan sebagai hiburan tradisional, tetapi juga sebagai media pendidikan yang bersifat holistik karena mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.

Dalam konteks pendidikan kontemporer, integrasi syair Martumba ke dalam praktik pembelajaran di sekolah memiliki relevansi strategis. Di tengah kecenderungan homogenisasi budaya dan dominasi media digital, syair Martumba dapat berfungsi sebagai sarana penguatan identitas budaya peserta didik, khususnya di wilayah yang memiliki keragaman etnis dan latar sosial. Nilai-nilai luhur seperti gotong royong, rasa hormat, solidaritas, serta harapan akan kehidupan yang sejahtera yang terkandung

dalam umpasa menjadi fondasi penting bagi pembangunan pendidikan berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, pengintegrasian syair Martumba tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya Batak Toba, tetapi juga memperkaya model pendidikan sekolah dengan pendekatan yang kontekstual, humanis, dan relevan dengan upaya penguatan karakter peserta didik secara berkelanjutan.

Pelaksanaan Permainan Martumba di SMK Teladan Pematangsiantar

Pelaksanaan permainan Martumba di SMK Teladan Pematangsiantar berlangsung melalui tahapan yang terencana dan terintegrasi dengan kerangka pembangunan pendidikan sekolah. Tahap awal dimulai dari penyusunan modul ajar yang dihasilkan melalui diskusi kurikulum antara pihak sekolah, guru pembimbing ekstrakurikuler, dan pemangku kepentingan internal lainnya. Dalam proses ini, permainan Martumba diposisikan sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler berbasis kearifan lokal yang sekaligus dirancang sebagai bentuk proyek aksi nyata dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Penyusunan modul ajar tidak hanya memuat deskripsi teknis permainan, tetapi juga tujuan pembelajaran, capaian kompetensi non-akademik, serta relevansinya dengan penguatan profil pelajar Pancasila. Dengan demikian, Martumba tidak hadir sebagai aktivitas tambahan yang bersifat insidental, melainkan sebagai unsur pembelajaran yang memiliki legitimasi kurikuler dan kontribusi nyata dalam pembangunan pendidikan sekolah.

Tahap kedua adalah proses pengenalan permainan Martumba kepada peserta didik, yang dilakukan secara bertahap dan sistematis oleh guru pembimbing ekstrakurikuler. Pengenalan ini diawali dengan kegiatan pemanasan fisik untuk mempersiapkan tubuh siswa, sekaligus membangun suasana kebersamaan dan kesiapan mental sebelum memasuki inti permainan. Setelah itu, guru memperkenalkan gerakan-gerakan dasar Martumba, seperti somba, martopak, mangakkat pat, serta hentakan kaki, dengan penekanan pada keselarasan gerak, irama, dan koordinasi kelompok. Gerakan diperagakan secara langsung dan diikuti secara berulang oleh siswa, sehingga proses belajar berlangsung melalui peniruan, penghayatan, dan koreksi bersama dalam suasana yang cair dan partisipatif.

Seiring dengan pengenalan gerakan, guru pembimbing juga memperkenalkan syair lagu atau lirik Martumba yang berbentuk umpasa. Proses ini dilakukan dengan metode menghafal bertahap, dimulai dari pengenalan makna umum lirik, pengucapan kata per kata, hingga menyanyikannya secara utuh dalam irama yang sesuai. Penjelasan makna lirik menjadi bagian penting dalam tahap ini, karena membantu siswa memahami nilai-nilai budaya dan pesan moral yang terkandung di dalam syair. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal lagu secara mekanis, tetapi juga diajak untuk menginternalisasi makna dan konteks budaya Martumba sebagai bagian dari pengalaman belajar.

Melalui dua tahapan utama tersebut, pelaksanaan permainan Martumba di SMK Teladan Pematangsiantar menunjukkan bahwa pendidikan berbasis permainan rakyat

dapat dirancang secara sistematis dan selaras dengan kebijakan pendidikan nasional. Integrasi Martumba sebagai kegiatan ekstrakurikuler dan proyek aksi nyata Kurikulum Merdeka memperlihatkan bagaimana sekolah mampu mengembangkan model pembangunan pendidikan yang kontekstual, partisipatif, dan berakar pada kearifan lokal. Praktik ini sekaligus menegaskan bahwa pendidikan kejuruan memiliki ruang yang luas untuk mengembangkan dimensi budaya dan sosial peserta didik, tanpa kehilangan relevansinya dengan tujuan pendidikan modern.

Implikasi Pada Permainan Martumba Untuk Pembangunan Pendidikan

Permainan tradisional Martumba dalam kebudayaan Batak Toba tidak hanya berfungsi sebagai hiburan kolektif, tetapi juga merepresentasikan sebuah sistem pembelajaran sosial yang kaya akan muatan edukatif. Struktur permainan yang memadukan gerak tari, nyanyian pantun (umpasa), serta interaksi kelompok dalam formasi lingkaran menciptakan ruang belajar yang bersifat partisipatif dan dialogis. Dalam konteks ini, proses belajar tidak berlangsung melalui instruksi formal, melainkan melalui pengalaman langsung yang melibatkan tubuh, emosi, dan relasi sosial secara simultan. Nilai-nilai kearifan lokal seperti gotong royong, persatuan, dan kehormatan tidak diajarkan secara verbal-normatif, tetapi diinternalisasikan melalui ritme gerak bersama, kebersamaan dalam nyanyian, dan kesadaran kolektif akan harmoni kelompok. Pola ini menunjukkan bahwa Martumba berfungsi sebagai medium pembelajaran kultural yang efektif dalam membangun kesadaran sosial peserta didik (Saragi, 2018).

Tabel 2. Nilai Pendidikan Pada Permainan Tradisional Martumba

Bentuk Kegiatan	Karakteristik	Nilai yang Ditanamkan
Menari dalam lingkaran besar sambil bergandengan tangan	Formasi inklusif, spontan, lincah, tanpa aturan kaku	Persatuan, gotong royong, kebersamaan, solidaritas sosial
Gerakan sederhana (somba, martopak, mangakkat pat, hentakan kaki)	Dinamis, seirama dengan irama lagu, simbolis	Kehormatan, kerjasama tim, disiplin, ketangguhan fisik
Nyanyian pantun (umpasa) bersama tanpa alat musik eksternal	Interaktif (saling menyindir atau bertanya-jawab), lirik sarat petuah	Komunikatif, kreativitas, moralitas (nasihat bijak, doa, harapan), rasa syukur
Bermain kelompok (anak-anak hingga dewasa)	Penuh keceriaan, improvisasi, inklusif	Keceriaan, sportivitas, toleransi, cinta damai, perkembangan emosional
Integrasi dalam acara adat atau ekstrakurikuler	Hiburan rakyat yang fleksibel (pagi/siang/malam)	Pelestarian budaya, identitas lokal, pendidikan karakter holistik

Setiap unsur dalam permainan Martumba memiliki kontribusi spesifik terhadap pembangunan pendidikan. Martumba merupakan manifestasi pendidikan inklusif yang melampaui batas-batas formalitas di sekolah. Formasi lingkaran besar dengan tangan yang saling bergandengan menciptakan ruang egaliter yang menghapus sekat usia, latar belakang ekonomi, maupun status sosial antar peserta didik. Melalui interaksi fisik yang erat ini, pembangunan pendidikan diarahkan pada penanaman nilai solidaritas sosial dan persatuan (Fatimah et al., 2017). Setiap individu dalam lingkaran belajar bahwa keberadaan mereka adalah bagian integral dari sebuah komunitas yang lebih besar, sehingga menumbuhkan rasa memiliki dan kebersamaan yang menjadi fondasi karakter kuat bagi generasi muda (Muliadi et al., 2024).

Dari perspektif pedagogis, Martumba mendorong perkembangan peserta didik secara holistik. Aspek fisik terstimulasi melalui gerakan tari yang lincah dan ritmis, yang melatih koordinasi motorik, keseimbangan, serta ketahanan tubuh. Aspek kognitif berkembang melalui pemahaman makna lirik pantun yang sarat dengan simbol, nasihat, dan pesan moral, sehingga peserta didik belajar menafsirkan makna secara reflektif (Ni Made Ari Yuli Artini et al., 2025). Secara emosional, suasana keceriaan dan kebersamaan dalam permainan menciptakan rasa aman, empati, dan harmoni antarpeserta. Sementara itu, dimensi sosial terbangun melalui kerja sama tim, komunikasi antarindividu, serta kesediaan menyesuaikan diri dengan irama dan gerak kelompok. Bahkan pada dimensi moral, Martumba menghadirkan nilai-nilai kebijaksanaan hidup yang disampaikan secara halus melalui umpama, doa, dan harapan kolektif, menjadikannya sarana pendidikan yang menyentuh ranah batin peserta didik.

Secara teknis, elemen gerak dan suara dalam Martumba seperti somba, martopak, hingga hentakan kaki yang serempak, berfungsi sebagai instrumen pengembangan disiplin kolektif dan ketangguhan fisik. Pendidikan tidak lagi sekadar transfer pengetahuan secara teoritis, melainkan dialami melalui ritme yang menuntut kerjasama tim dan konsentrasi tinggi. Selain itu, nyanyian pantun yang dilakukan secara a cappella melatih kreativitas verbal dan kepekaan sosial siswa. Dialog antarpeserta melalui lirik yang spontan mengajarkan etika berkomunikasi dan kesantunan budaya, di mana setiap sindiran atau respons tetap dijaga dalam bingkai kehormatan terhadap sesama (Sitinjak & Hirza, 2023).

Penerapan Martumba di lingkungan SMK Teladan Pematangsiantar memberikan dimensi baru bagi pendidikan kejuruan yang selama ini identik dengan penguasaan keterampilan teknis semata. Dengan menjadikan Martumba sebagai bagian dari kurikulum atau ekstrakurikuler, sekolah berhasil mentransformasi proses belajar dari yang bersifat mekanistik menjadi pengalaman yang lebih manusiawi dan bermakna. Integrasi kearifan lokal ini membuktikan bahwa pembangunan pendidikan yang efektif adalah yang mampu menyentuh dimensi emosional dan budaya siswa, sehingga mereka tidak hanya siap menjadi tenaga kerja ahli, tetapi juga menjadi individu yang beradab dan memiliki kedalaman spiritual (Sri Wulan et al., 2025).

Martumba berperan sebagai sarana strategis dalam memperkuat identitas lokal di tengah arus globalisasi dan masyarakat multikultural Sumatera Utara. Permainan ini menjadi jembatan dialog budaya yang menyatukan siswa dari berbagai latar belakang melalui keceriaan dan gerak bersama. Sifatnya yang improvisatif dan terbuka mendorong sikap toleransi serta sportivitas, yang pada gilirannya menjaga kesehatan emosional peserta didik. Dengan demikian, pembangunan pendidikan berbasis Martumba bukan sekadar pelestarian tradisi, melainkan upaya menciptakan generasi yang adaptif, cinta damai, dan memiliki ketahanan budaya yang kokoh dalam menghadapi dinamika zaman (Sakti et al., 2024).

Pembangunan pendidikan berbasis permainan Martumba memiliki relevansi strategis dalam menghadapi tantangan era digital. Dominasi gawai dan permainan daring cenderung mendorong individualisme, pasivitas fisik, serta keterputusan dari akar budaya lokal. Kehadiran Martumba sebagai bagian dari praktik pendidikan sekolah menawarkan alternatif pembelajaran yang bersifat multisensori, kolektif, dan berbasis pengalaman langsung. Dengan demikian, Martumba tidak hanya berperan dalam pelestarian budaya Batak Toba, tetapi juga menjadi instrumen pembangunan pendidikan holistik yang menyeimbangkan aspek akademik, sosial, budaya, dan kemanusiaan. Pendekatan ini pada akhirnya berkontribusi pada pembentukan generasi muda yang tidak hanya kompeten secara intelektual dan vokasional, tetapi juga memiliki kesadaran budaya, ketangguhan sosial, serta kemampuan beradaptasi secara bermakna dalam menghadapi dinamika global.

KESIMPULAN

Permainan tradisional Martumba terbukti memiliki nilai-nilai pendidikan yang menjadi unsur penting dalam pembangunan pendidikan berbasis kearifan lokal. Nilai-nilai tersebut mencakup persatuan, gotong royong, kebersamaan, dan solidaritas sosial yang terinternalisasi melalui praktik bermain secara kolektif; kehormatan, kerjasama tim, disiplin, serta ketangguhan fisik yang dibentuk melalui keselarasan gerak dan irama; serta kemampuan komunikatif, kreativitas, dan moralitas yang tumbuh melalui syair lagu berupa nasihat bijak, doa, dan harapan hidup. Selain itu, suasana permainan yang penuh keceriaan juga menumbuhkan sportivitas, toleransi, cinta damai, dan perkembangan emosional siswa, sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal sebagai bagian dari pendidikan yang kontekstual dan bermakna.

Implikasi temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Martumba tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas budaya, tetapi juga sebagai instrumen pembangunan pendidikan yang membentuk karakter siswa secara holistik. Proses pembelajaran yang berlangsung melalui Martumba mampu mengintegrasikan aspek pedagogis, keterampilan sosial, fisik, dan kognitif dengan pembentukan nilai dan sikap dalam satu kesatuan pengalaman belajar. Dengan demikian, Martumba menghadirkan model

pendidikan yang tidak terfragmentasi antara penguasaan keterampilan dan pembentukan karakter, melainkan menyatukan keduanya secara organik dalam praktik pendidikan sekolah, sehingga relevan untuk dikembangkan sebagai bagian dari pembangunan pendidikan berbasis kearifan lokal di jenjang pendidikan menengah.

REFERENSI

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Anam, N., Maghfirah, N. I., & Saiyenah, S. (2022). Play and Learn with Tradisional Local Wisdom Game in School. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 1(1), 28-39. <https://doi.org/10.33650/ijess.v1i1.3551>
- Aritonang, F., Prayitno, I. S. P., & Gulo, Y. (2020). Permainan Tradisional Budaya Martumba Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Anak di Batak Toba. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 6(1), 52. <https://doi.org/10.24114/antro.v6i1.16634>
- Fatimah, F. N., Sulistyo, E. T., & Saddhono, K. (2017). Local Wisdom Values in Sayu Wiwit Folklore as The Revitalization of Behavioral Education. *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, 25(1), 179. <https://doi.org/10.19105/karsa.v25i1.1266>
- Manurung, C. C. B. (2023). *Dinamika Pertunjukan Martumba pada Masyarakat Batak Toba di Pangururan Samosir (1960-2023) dengan Referensi Khusus 2013-2023*. Universitas Sumatera Utara.
- Muliadi, E., Asyari, A., Jumarim, J., & Nasri, U. (2024). Exploring Traditional Wisdom: Values Education in the Games of the Sasak Tribe, Lombok, West Nusa Tenggara, Indonesia. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 8(03), 168-179. <https://doi.org/10.36348/jaep.2024.v08i03.004>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Ni Made Ari Yuli Artini, I Gusti Agung Ayu Wulandari, & Komang Sujendra Diputra. (2025). Local Wisdom Based Science Education Games Historical Places in Bali My Proud Region Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91274>
- Parhusip, A. (2024). *Nilai Estetika Tortor Martumba Pada Masyarakat Batak Toba di Desa Pangururan Kabupaten Samosir*. Universitas Negeri Medan.
- Rifayanti, Z. E. T., Salamah, E. R., Monkonsawasd, P., & Andari, S. (2025). Analysis of Student Interaction and Social Skills in Game Activities in Elementary School in

- Indonesian Context. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 6(1), 43–55. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i1.731>
- Saefullah, R., Pirdaus, D. I., & Ismail, M. I. A.-B. (2024). Exploring the Impact of Traditional Games on Children's Motor Skills Development: A Literature Review. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 4(2), 39–42. <https://doi.org/10.46336/ijeer.v4i2.612>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Saragi, D. (2018). Reconstruction of Values in Children Songs (Dolanan) at North Sumatera Toward Building Children Work Ethics and Character. *Proceedings of the 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)*. <https://doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.161>
- Sitinjak, D. K., & Hirza, H. (2023). Makna Lagu Permainan Tradisional Budaya Martumba Di Sanggar Jolo New Samosir. *Grenek Music Journal*, 12(1), 24. <https://doi.org/10.24114/grenek.v12i1.44233>
- Situmorang, S. D. A. (2024). *Analisis Struktur Tari dan Hubungannya dengan Musik Martumba yang Disajikan oleh Siswa/i Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Pahae Julu Tapanuli Utara*. Universitas Sumatera Utara.
- Sri Wulan, Derry Ridwan Maoshul, Mohamad Erihadiana, Tatang Muh Nasir, & Zohaib Hassan Sain. (2025). Sociocultural Based Traditional Games and Their Relevance to Islamic Education Practices: Study of The Introduction to Local Wisdom at Sakola Motekar Ciamis. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2). <https://doi.org/10.37758/jat.88i2.27>
- Zulnadila, Z. (2025). Traditional games for physical fitness in primary school students: A systematic review in Indonesia. *Tanjungpura Journal of Coaching Research*, 3(1), 76–86. <https://doi.org/10.26418/tajor.v3i2.89690>