JURNAL ADAM : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
E. ISSN 2829-744X
Available at https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam

Vol. 3 No. 2
Edisi Agustus
2024

HIPERTALA (HIDUPKAN PERMAINAN TRADISIONAL ANGKOLA) UNTUK PENGUATAN LITERASI, NUMERASI DAN KARAKTER ANAK DI DESA RIMBA SOPING

Gabby Maureen Pricilia[1*], Nina Nurbaidah [2], Habib Rahmansyah [3], Zulfadli[4]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas PendidikanIlmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
[4] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas PendidikanIlmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: gabbymaureen9@gmail.com

DOI: 10.37081/adam.v3i2.2120

Abstrak

Literasi, numerasi, dan karakter anak bangsa merupakan dasar penting untuk kecakapan hidup di abad ke-21 dan merupakan indikator kemajuan suatu bangsa, sehingga harus mendapatkan perhatian yang serius. Mitra dalam kegiatan ini adalah anak-anak usia SD di Desa Rimba Soping yang menunjukkan kemampuan literasi, numerasi yang masih rendah dan perlu penguatan karakter. Penguatan literasi, numerasi dan karakter anak dilakukan dengan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Program HIPERTALA (Hidupkan Permainan Tradisional Angkola) bagi anak-anak usia SD di Desa Rimba Soping. Permainan tradisional Angkola seperti *marsimbak, markuling-kuling acca, markalas-kalas, marjambatan Tapanuli, adong ma sada carito* merangsang anak-anak untuk membangun komunikasi satu sama lain, menceritakan apa yang ia pikirkan, berhitung dan sebagainya yang merupakan kemampuan dasar literasi dan numerasi yang sangat dibutuhkan. Dan melalui permainan tradisional tersebut, karakter kerjasama, jujur, cinta budaya, bersahabat, komunikatif, peduli, disiplin, tertib ditanamkan dan dikuatkan. Dengan HIPERTALA literasi, numerasi dan karakter anak mengalami perubahan positif sekaligus melestarikan permainan tradisional Angkola.

Kata kunci: literasi, numerasi, karakter, permainan tradisional Angkola

Abstract

Literacy, numeracy, and character are important foundations for life skills in the 21st century and the indicators of a nation's progress, so they must receive serious attention. The partners in this activity are children in Rimba Soping Village who show low literacy, numeracy skills and need character strengthening. Strengthening children's literacy, numeracy and character is done by implementing Community Service in the HIPERTALA (Revitalizing Angkola Traditional Games) Program for children in Rimba Soping Village. Traditional Angkola games such as marsimbak, markuling-kuling acca, markalas-kalas, marjambatan Tapanuli, adong ma sada carito stimulate children to build communication each other, tell what they think, count and so on which are basic literacy and numeracy skills that are needed. And through these traditional games, the characters of cooperation, honesty, love of culture, friendship, communicative, caring, discipline, orderly are instilled and strengthened. With HIPERTALA, children's literacy, numeracy and character experience positive changes while preserving traditional Angkola games.

Keywords: literacy, numeracy, character, traditional Angkola games

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan Indonesia, numerasi dan literasi masih menjadi PR penting. Faktanya, literasi dan numerasi adalah masalah yang memprihatinkan terutama di daerah. Ini tentu bukanlah masalah sepele karena literasi numerasi sangat penting untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan membangun negara yang berkualitas di abad ini.

Begitu pula dengan karakter anak, yang membentuk karakter bangsa, pendidikan karakter sangat penting ditanamkan di rumah, keluarga, dan masyarakat. Kemerosotan karakter anak bangsa sekarang menjadi perbincangan yang serius. Problem karakter tidak dapat disepelekan karena banyaknya anak-anak usia SD yang belum dapat bekerja sama, jujur, menghargai, bersahabat, sopan santun, dan tidak mengenal permainan tradisional Angkola sebagai warisan budayanya.

Sebagaimana dinyatakan oleh Ekowati et al. (2021), literasi numerasi mencakup kemampuan seseorang untuk menggunakan penalaran. Penalaran adalah kemampuan untuk menganalisis dan memahami suatu pernyataan dengan memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan mengungkapkan pernyataan tersebut secara lisan atau tulisan.

Selanjutnya Ayuningtias dkk (2020) mendefinisikan literasi numerasi sebagai pengetahuan dan keterampilan berikut: (a) menggunakan angka dan simbol yang terkait dengan matematika dalam memecahkan masalah sehari-hari; dan (b) menganalisis informasi yang disajikan untuk membuat keputusan.

Literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menalar, tetapi memiliki banyak aspek yang dapat berkembang sepanjang hidup. UNESCO juga menyatakan bahwa numerasi merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Matematika dan numerasi berbeda dalam hal pemberdayaan pengetahuan dan keterampilan. Numerasi membutuhkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang diperlukan untuk menggunakan matematika dalam berbagai situasi.

Permasalahan literasi, numerasi dan karakter anak inilah yang menjadi dasar dilaksanakannya Program HIPERTALA (Hidupkan Permainan Tradisional Angkola) yang mulai redup di zaman *gadget* ini sebagai upaya penguatan literasi, numerasi dan karakter anak di Desa Rimba Soping.

Permainan tradisional menjadi media yang dapat memperkuat literasi, numerasi dan karakter anak. Menurut Mulyadiprana dan Nur (2017), permainan tradisional membantu anak belajar bekerja sama, mandiri, peduli, menghargai, dan mengelola emosi dan empati. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang harus menyiapkan kecapakannya untuk bertahan hidup di abad 21 ini. Anak-anak harus memiliki kemampuan seperti berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan menghargai dalam dunia modern. Kemampuan yang dituntut abad ini memerlukan kemampuan literasi, numerasi, dan penanaman karakter yang baik.

2. METODE PENGABDIAN

Sebagai bagian dari Penguatan Literasi, Numerasi, dan Karakter Anak di Desa Rimba Soping, yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak melalui Program HIPERTALA (Hidupkan Permainan Tradisional Angkola). Kegiatan ini didasarkan pada kondisi nyata mitra.

Selanjutnya langkah-langkah kegiatan ini dibagi dalam beberapa tahap yaitu:

1) Tahap Persiapan: Tim pengusul melakukan peninjauan lokasi dan observasi awal di lapangan untuk mengetahui kondisi dan masalah yang dihadapi mitra secara langsung.
2) Tahap Pengkajian: Tim pengusul mengidentifikasi masalah dan solusi yang diperlukan oleh mitra. Kemudian dikumpulkan data dan dianalisis informasi tentang masalah literasi, numerasi, dan karakter untuk dirancang solusi.

3) Tahap Pelaksanaan Program: Tahap ini menyediakan solusi untuk masalah mitra dan melibatkan mitra secara aktif. Untuk meningkatkan kecerdasan numeriasi, literasi, dan karakter anak-anak di Desa Rimba Soping, program Hidupkan Permainan Tradisional Angkola akan menjadi solusi. Pada tahap ini, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) akan memperkenalkan literasi numerasi. Pada langkah kedua, tim PkM akan secara langsung mendemonstrasikan permainan tradisional Angkola seperti *kuling-kuling acca, marjambatan Tapanuli, markalas-kalas, marsimbak* dan *adong ma sada carito* selama empat minggu.
4) Tahap Evaluasi dan Monitoring: Evaluasi dan monitoring dilakukan untuk mengecek keberhasilan kegiatan sesuai dengan target yang telah ditetapkan dengan menggunakan tes dan observasi karakter anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan HIPERTALA untuk penguatan literasi yaitu:

a. Kuling-kuling acca
b. Jambatan Tapanuli
c. Adong ma sada carito

Kegiatan HIPERTALA untuk penguatan numerasi yaitu:

a. Marsimbak
b. Markalas-kalas

3.1 Minggu pertama

Minggu pertama dihadiri oleh 18 orang anak. Kegiatan awal dilakukan dengan pembukaan oleh dosen pelaksana kegiatan untuk memperkenalkan program HIPERTALA yang akan dilaksanakan.

Kemudian tim PkM melaksanakan *pretest* literasi dan numerasi untuk mengetahui kemampuan literasi dan numerasi anak-anak Desa Rimbasoping. *Pretest* dilakukan dengan memberikan pertanyaan literasi dan numerasi secara lisan untuk dijawab oleh anak-anak. Dari hasil *pretest* ditemukan bahwa literasi dan numerasi anak-anak masih rendah terutama literasi.

3.2 Minggu kedua

Minggu kedua yaitu pelaksanaan kegiatan penguatan numerasi melalui permainan tradisional yaitu *Marsuten, Marsimbak, Jambatan Tapanuli*.

Awal kegiatan dimulai dengan *ice breaking* yang dipimpin oleh dosen pelaksana dan dibantu oleh mahasiswa yang terlibat. *Ice breaking* yang digunakan yaitu “Tangan di atas Menggapai Bintang” untuk menanamkan karakter religius pada anak yaitu membudayakan berdo’a sebelum memulai aktivitas.

Gambar 1 . *Ice breaking* sebelum memulai kegiatan

a. *Marsimbak*

Kegiatan penguatan numerasi dilakukan melalui permainan tradisional Angkola yang pertama adalah *Marsimbak*. *Marsimbak* adalah permainan tradisional Angkola menggunakan batu kecil berjumlah 5 yang dimainkan dengan cara dilempar ke atas kemudian ditangkap secara berurutan dari *simbak* 1,2,3,4 hingga 5 yang dimainkan oleh satu orang pemain.

Sebelum *marsimbak*, anak-anak dibagi ke dalam dua kelompok yang terdiri dari 12 orang anak dalam satu kelompok yang diambil dari sistem *suit/suten*. Anak-anak melakukan permainan *pis/suten* untuk memilih teman kelompoknya. Setelah teman-teman kelompok terpilih, *marsimbak* pun dimulai.

Gambar 2. *Marpis/marsuten* untuk memilih teman kelompok

Gambar 3. Demonstrasi *marsimbak*

Gambar 4. *Marsimbak*

Anak-anak begitu bersemangat dan permainan ini melatih kesabaran mereka dalam mengikuti aturan main. Kebanyakan dari mereka banyak yang tidak memahami permainan *marsimbak* ini. Sehingga HIPERTALA ini benar-benar terasa sangat bermanfaat.

b. *Jambatan Tapanuli*

Jambatan Tapanuli merupakan permainan tradisional Angkola yang cocok untuk penguatan numerasi anak. Dimainkan oleh anak laki maupun perempuan, kira-kira 8 anak atau lebih yang sudah dipilih dengan *marpis/suten* terlebih dahulu.

Dua orang mengangkat tangan satu sama lain ke atas, seperti gapura yang menghubungkan jembatan ke pintu gerbang. Anak-anak lain bernyanyi ramai-ramai, “Jambatan Tapanuli, manyuruk hamu sudena, tartangkup na parpudi,” sambil merunduk melewati jembatan. Ole-ole.”

Gambar 5. Permainan *Jambatan* Tapanuli

3.3 Minggu ketiga

c. *Kuling-kuling acca*

Penguatan literasi anak melalui HIPERTALA *kuling-kuling acca. Kuling-kuling acca* adalah permainan tebak-tebak kata dalam bahasa daerah Angkola. Melalui permainan ini anak-anak belajar memahami bahasa daerah dan makna yang disampaikan.

Contoh *kuling-kuling acca* yang digunakan adalah:

- "Gattung martangga-tangga"
  Jawabannya : Parira
- "Pir gale-gale, aha mai?"
  Jawabannya : Rante

Gambar 6. Anak-anak menjawab pertanyaan *kuling-kuling acca*

Permainan *kuling-kuling acca* ini sangat cocok untuk penguatan literasi anak yang mana pengetahuan anak tentang lingkungan sekitar harus mampu mereka sampaikan dengan baik sekaligus penanaman karakter kerjasama dalam mendiskusikan jawaban, berani dan percaya diri. Anak-anak sangat antusias dan tujuan pembelajaran tercapai.

d. *Adong ma sada carito*

Permainan ini merupakan jenis *storytelling* sederhana yang mana anak-anak akan memulai cerita dengan mengatakan "Adong ma sada carito" yang artinya "Ada sebuah cerita" lalu anak lain menjawab "aha mai" yang artinya "cerita apa?". Kemudian si pencerita mulai bercerita dalam bahasa daerahnya apakah itu cerita sedih, bahagia bahkan cerita seram.

Dalam permainan ini, anak-anak akan dilatih kemampuan literasinya dalam bahasa daerah Angkola sebagai bentuk pemeliharaan budaya sekaligus penanaman karakter percaya diri dan keberanian.

Gambar 7. Anak-anak bercerita "Adong ma sada carito"

e. *Markalas-kalas*

Di minggu ketiga, permainan tradisional Angkola yang dimainkan berikutnya yaitu *markalas-kalas*. *Markalas-kalas* adalah permainan tradisonal Angkola yang cocok untuk penguatan numerasi anak. Bagaimana anak memahami langkah satu, dua hingga seterusnya. Permainan ini juga merupakan stimulasi motorik yang sangat baik bagi perkembangan anak. Permainan ini juga mengasah dan menumbuhkan karakter jujur, teliti, tertib dan sabar pada anak.

Permainan ini membutuhkan lapangan tempat bermain. Anak-anak biasanya membuat garis di tanah sebelum permainan dimulai. Selanjutnya, alat yang digunakan adalah *kapicek*, yang dilemparkan ke dalam kelas-kelas atau petak-petak yang telah dibuat sebelumnya. Biasanya, alat ini terbuat dari serpihan karet, kaleng, atau keramik. *Kapicek* ini juga dibuat agar terlihat baik dan tidak membahayakan penggunanya atau pemain lainnya. Permainan ini juga dapat dimainkan secara bergantian oleh dua hingga lima orang.

Gambar 8. Arena permainan *markalas-kalas*

Permainan *markalas-kalas* cocok untuk penguatan numerasi anak, membuat anak memahami konsep geometri yaitu kemampuan membedakan antara persegi, persegi panjang dan lingkaran. Permainan *markalas-kalas* merupakan permainan tradisional yang dapat melatih kemampuan numerasi anak.

Gambar 9. Permainan *markalas-kalas*

3.4 Minggu keempat

Ini merupakan minggu terakhir pelaksanaan HIPERTALA. Aktivitas yang dilakukan adalah *Post-test* untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pelaksanaan pengabdian ini terhadap literasi, numerasi dan karakter anak.

Adapun hasil yang didapatkan adalah 80% anak mendapatkan skor 100 dalam soal literasi dan 80% mendapatkan skor 100 dalam soal numerasi. Artinya kemampuan literasi dan numerasi anak meningkat. Karakter anak juga mengalami perubahan yang positif. Dari 10 indikator karakter yang diamati, yaitu jujur, tertib, sabar, religius, kerjasama, teliti, disiplin, berani dan bersahabat. Terdapat 7 aspek karakter dari Belum Terlihat (BT) menjadi Membudaya (M) selama empat minggu pertemuan.

Pada pertemuan terakhir, tim PkM memberikan *reward* kepada anak-anak yang berhasil menjawab pertanyaan terkait kegiatan selama empat minggu. Anak-anak sangat antusias menjawab pertanyaan dan menerima hadiah. Tim PkM juga memberikan cinderamata kepada semuanya untuk menjadi kenang-kenangan bagi anak-anak. Kegiatan pengabdian ini sangat berkesan dan semoga bermanfaat.

Gambar 10. Pemberian *reward* di akhir pembelajaran bagi anak-anak

Gambar 11. Foto bersama di hari terakhir PkM bersama tim pengabdian dan anak-anak

Dari hasil pengabdian yang diperoleh, terlihat anak-anak sangat antusias. Di setiap minggunya kedatangan tim PkM sangat dinantikan oleh mereka. Dari kegiatan tersebut juga keterampilan sosial

anak berkembang dengan baik. Sebagaimana kegiatan ini adalah menghidupkan permainan tradisional Angkola untuk menguatkan literasi, numerasi dan karakter anak-anak Desa Rimba Soping. Permainan tradisional yang kaya dengan kearifan lokal, mengasah motorik kasar dan sensorik anak juga dapat menjadi wadah pendidikan karakter sejak usia dini pada anak.

Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam bersosialisasi, berani, percaya diri dan mengikuti aturan. Kesimpulan ini sejalan dengan gagasan (Kurniati, 2016) bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Kontribusi pengembangan karakter dalam permainan tradisional Angkola terlihat jelas dalam pemaparan di atas. Permainan tradisional dapat bermanfaat bagi anak-anak, selain membuatnya menyenangkan. Selain itu, hal yang penting adalah Permainan tradisional dapat mendidik anak menjadi karakter yang mulia. Ini adalah alasan mengapa penting bahwa permainan tradisional dapat melakukan pembentukan karakter sejak dini (Husain, 2013:33).

4. SIMPULAN

Permainan tradisional adalah permainan yang dapat menguatkan literasi dan numerasi serta membentuk karakter anak-anak di Desa Rimba Soping. Pengabdian di Desa Rimba Soping menunjukkan bahwa permainan tradisional Angkola tersebut mengandung nilai kejujuran, bersabar untuk satu sama lain, tertib mengikuti aturan, kerjasama, bersahabat, disiplin, berani dan percaya diri karena permainan tradisional tersebut dapat memupuk nilai karakter anak tanpa disadari. Di zaman modern ini, permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak harus dihidupkan kembali melalui kegiatan HIPERTALA dalam rangka penguatan literasi, numerasi dan karakter anak di Desa Rimba Soping.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. 2020. Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. *Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 9(2): 237– 247.

Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. 2019. Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal)*. 3(1): 93.

Husain, Setyawan. 2013. Penguatan Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.

Kurniati, E. 2006. Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan, 4, 97–114.

Mulyadiprana, A. dkk. 2017. Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Kemampuan Mengelola Emosi Diri Sendiri Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 1(2), hlm. 181-189.