

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tradisi adalah kebiasaan yang diturunkan dari generasi ke generasi dari mulut ke mulut baik secara tertulis dan dianggap sebagaimilik bersama. Masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai ras, agama, bahasa dan budaya dengan tradisi turun-temurun. Dalam masyarakat Indonesia setiap daerah, kelompok, suku, bangsa, negara, dan golongan agama telah mengembangkan tradisinya sendiri sehingga Indonesia memiliki aneka ragam tradisi. Tradisi seringkali dipadukan dengan kesenian yang telah berkembang sepanjang sejarah dan telah menyatu dengan kehidupan masyarakat.

Menurut Van Reusen (1992: 115), tradisi adalah standar adat, aturan, khazanah, tetapi tradisi bukanlah sesuatu yang tak tergantikan, melainkan gabungan dari berbagai tindakan manusia, yang dinyatakan sebagai satu kesatuan. Tradisi adalah kebiasaan yang menjadikan perubahan budaya yang berulang. Kebudayaan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat, dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari masyarakat karena dalam kehidupan manusia, kebudayaan selalu digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Kebudayaan daerah terangkum di dalam kebudayaan nasional.

Salah satu dari sekian banyak budaya adalah suku Batak. Suku Batak terdiri dari enam suku yaitu: Toba, Simalungun, Karo, Pak-pak, Angkola dan Mandailing. Sebagian besar suku Batak masih mempertahankan budaya yang diturunkan oleh nenek moyang mereka dari generasi ke generasi.

Salah satu warisan dari kebudayaan tersebut adalah kesenian. Suku Batak Toba memiliki berbagai tradisi antara lain: *manortor*, *mangongkal holi*, *martonun*, *marsiadapari* dan *martumba*. *Martumba* termasuk dalam kategori permainan anak-anak.

Bermain merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang utama pada anak usia dini, karena anak lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya daripada melakukan aktivitas lain (Jurnal Hasanah Uswatun, 2013:141). Bermain adalah aktivitas rekreasi yang dirancang untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan secara individu atau bersama-sama (dalam kelompok kecil). Menurut Mulyani Novi (2016:4) kegiatan bermain adalah kegiatan spontan anak yang dikaitkan dengan kegiatan lingkungan orang dewasa, meliputi imajinasi, penggunaan semua indera anak, penampilan tangan atau seluruh tubuh.

Selama bermain anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi dan bernegosiasi dengan teman sebayanya. Anak-anak juga dapat mengekspresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan peristiwa yang mereka temui setiap hari. Dengan bermain bersama dan memainkan peran yang berbeda, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau perilaku pengikut yang diperlukan untuk berinteraksi sebagai orang dewasa. Bermain juga mengajarkan bagaimana mengendalikan diri, memahami hidup dan memahami dunia.

Biasanya di lingkungan yang masih terlihat keakraban antar anggota masyarakat, banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau dteras rumah. Mereka berkelompok, bertarian, atau duduk memainkan salah satu permainan. Beberapa permainan yang dimainkan sudah tercipta sejak lama, disebut dengan permainan tradisional. Menurut Andriani Tuti (Jurnal 2012:2) Permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi dengan berbagai fungsi atau pesan di baliknya.

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga, yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Menurut Mulyani Novi (2016: 47-48) permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang dan mengandung nilai kearifan lokal, sehingga sangat penting dan perlu dilestarikan. Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kehidupan. Sudah sangat tua, namun ternyata permainan tradisional memainkan peran pendidikan yang sangat manusiawi dalam proses belajar individu, terutama anak-anak. Karena permainan tradisional secara

alami dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak: gerak, kognisi, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologi, dan nilai/moralitas. Salah satu permainan anak tradisional yang ada di suku batak Toba adalah Martumba.

Menurut Aritonang Friska dkk, (Jurnal 2020:55) Martumba merupakan permainan yang dimainkan sambil bernyanyi dan menari yang berisi pantun bersahut-sahutan sebagai sarana ekspresi dan sebagai sarana komunikasi yang efektif untuk mengungkapkan pesan yang melambangkan perjuangan, semangat, permintaan, dan ekspresihati. Martumba biasanya dinyanyikan saat bermain di dalam ruangan dan lebih dominan di luar rumah. Warisan lagu daerah oleh nenek moyang Batak Toba membuat lagu daerah melalui Martumba memiliki banyak varian dan berbeda dari satu daerah ke daerah lainnya.

Nyanyian dalam Martumba ini merupakan suatu warisan budaya yang sarat akan kearifan lokal dan mencerminkan nilai-nilai kebudayaan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Meskipun Martumba ini dilakukan sambil bermain, masyarakat beranggapan bahwa lirik-lirik lagu yang digunakan sebagai nyanyian memiliki pesan yang mendidik, yakni nasehat-nasehat, petuah-petuah, cita-cita dan harapan orang tua terhadap anak-anaknya ketika beranjak dewasa. Lirik lagu dalam Martumba tersampaikan dengan makna dan pesan yang mendalam bagi pendengarnya.

Karena kalimat-kalimat yang disampaikan dalam nyanyian Martumba ini berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari, pergaulan, dan bagaimana kebiasaan dalam daerah tersebut dirangkai dan disajikan dalam bentuk Permainan sehingga maknanya lebih mudah tersampaikan dan lebih mudah dipahami. Seiring

dengan perkembangan zaman sekarang ini, banyak anak-anak yang sudah melupakan kesenian tradisional daerahnya dan tidak lagi mengenalnya khususnya daerah Batak Toba. Mereka telah melupakan asal-usul, nilai-nilai budaya, dan adat istiadat setempat.

Banyak anak-anak yang sama sekali tidak tahu bagaimana tradisi atau kebudayaan mereka dan tidak lagi mengenal sama sekali nyanyian-nyanyian rakyat dalam tradisi mereka. Perkembangan teknologi dianggap jauh lebih penting dan lebih asyik dibandingkan permainan tradisional. Sehingga sedikit Anak yang dapat merasakan bagaimana permainan tradisional budaya Martumba di Batak Toba yang diajarkan secara turun-temurun mempunyai nilai dan makna yang sangat berdampak baik dalam perkembangan pendidikan anak.

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, diperlukan upaya untuk tetap melestarikan kembali akan tradisi-tradisi yang sudah lama hilang dan dilupakan. Tradisi sangat penting untuk mempertahankan karakter-karakter anak bangsa. Melatih dan mengajarkan kembali tradisi merupakan suatu cara yang bisa dilakukan sebagai upaya melestarikan tradisi yang sudah mulai pudar, salah satunya dengan mengajarkan kembali nyanyian permainan anak atau *Martumba* kepada anak-anak.

Di masa pandemi saat ini di desa Pangururan Samosir terdapat sanggar seni yaitu Sanggar Jolo New yang masih melestarikan dan mengajarkan bagaimana permainan tradisional budaya Martumba kepada anak-anak dan muda-mudi setempat. Orang tua dan masyarakat setempat beranggapan dengan eksistensi Martumba di sanggar Jolo New menjadi satu wadah bagi anak-anak mereka dalam

menuangkan kreativitasnyamasing-masing sehingga berdampak pada pengembangan dan pembentukan karakter anak. Bahkan dimasa pandemi ini pun sanggar Jolo New ini masih tetap aktif melakukan bentuk latihan permainan tradisi budaya Martumbadengan mematuhi protokol kesehatan yang seyogianya adalah agenda tahunan di sanggar ini.

Dimana tujuan permainan tersebut adalah untuk melestarikan seni dan budaya Batak Toba dan tetap menanamkan nilai, makna, dan pesan-pesan yang disampaikan melaluipermainan tradisi ini.Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam bagaimana Nilai dan Makna Lagu pada Permainan Tradisional Martumbadi Sanggar Jolo New Samosir Di Masa Pandemi.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah yang akan diteliti. Menurut pendapat Margono(2007:54) menyatakan bahwa " Identifikasi masalah adalah kesenjangan antarharapan akan sesuatu yang seharusnya ada (*dassSollen*) dengan kenyataan yangada(*das Sein*). Untukmeningkatkan kemampuan melihatsuatu masalahyangperlu diteliti, ia harus giat mencari masalah dari sumber-sumbernya." Tujuan dariidentifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah sertacakupanmasalah tidak terlaluluas.

Berdasarkanlatarbelakngandanuraiantentangpentingnyaidentifikasimalahan,m akaidentifikasimalahanpadapenelitianiniadalahsebagai berikut:

1. Nilai Lagu pada permainan tradisional budaya Martumba.
2. Makna Lagu pada permainan tradisional budaya Martumba.
3. Konsep permainan tradisional budaya Martumba.
4. Nilai Pendidikan pada lagu yang disajikan dalam permainan tradisional Martumba .
5. Tanggapan masyarakat tentang lagu-lagu Tradisi Budaya Martumba.
6. Tanggapan masyarakat tentang eksistensi Martumba di Sanggar Jolo New Samosir.
7. Tanggapan masyarakat tentang tradisi budaya Martumba menjadi pengembangan karakter bagi anak di Sanggar Jolo New Samosir.

C. Pembatasan Masalah

Sehubungan menggunakan luasnya cakupan kasus, keterbatasan waktu & kemampuan teoritis penulis, maka perlu membuat pembatasan masalah agar penelitian ini sebagai penekanan terhadap kasus yang dikaji. Menurut Sugiyono (2018:90) menyampaikan bahwa “Lantaran adanya keterbatasan baik tenaga, dana, waktu, dan seluruh hasil penelitian lebih berfokus maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan pada obyek atau situasi tertentu, tetapi perlu menentukan penekanan atau fokus.”

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Nilai Lagu pada permainan tradisional budaya Martumba.
2. Makna Lagu pada permainan tradisional budaya Martumba.
3. Konsep permainan tradisional budaya Martumba.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan fokus penelitian yang harus dilakukan, mengingat penelitian merupakan upaya untuk menentukan jawaban atas suatu pertanyaan, sehingga perlu dirumuskan dengan baik sehingga dapat membantu menentukan jawaban atas pertanyaan tersebut. Menurut Sugiyono (2018:92) menyatakan bahwa “pernyataan masalah adalah pertanyaan eksplorasi yang dirumuskan dari masalah untuk dijawab dengan mengumpulkan data”.

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai lagu pada permainan tradisional budaya Martumba?
2. Bagaimana makna lagu pada permainan tradisional budaya Martumba?
3. Bagaimana konsep permainan tradisional budaya Martumba?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Menurut Sugiyono (2018:95) bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan. Secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan. Menemukan berarti sebelumnya belum ada atau belum diketahui. Sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan adalah sesuatu yang diharapkan peneliti”.

Maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui nilai lagu pada permainan tradisional budaya Martumba.
2. Untuk mengetahui makna lagu pada permainan tradisional budaya Martumba.
3. Untuk mengetahui konsep permainan tradisional budaya Martumba.

F. Manfaat Penelitian

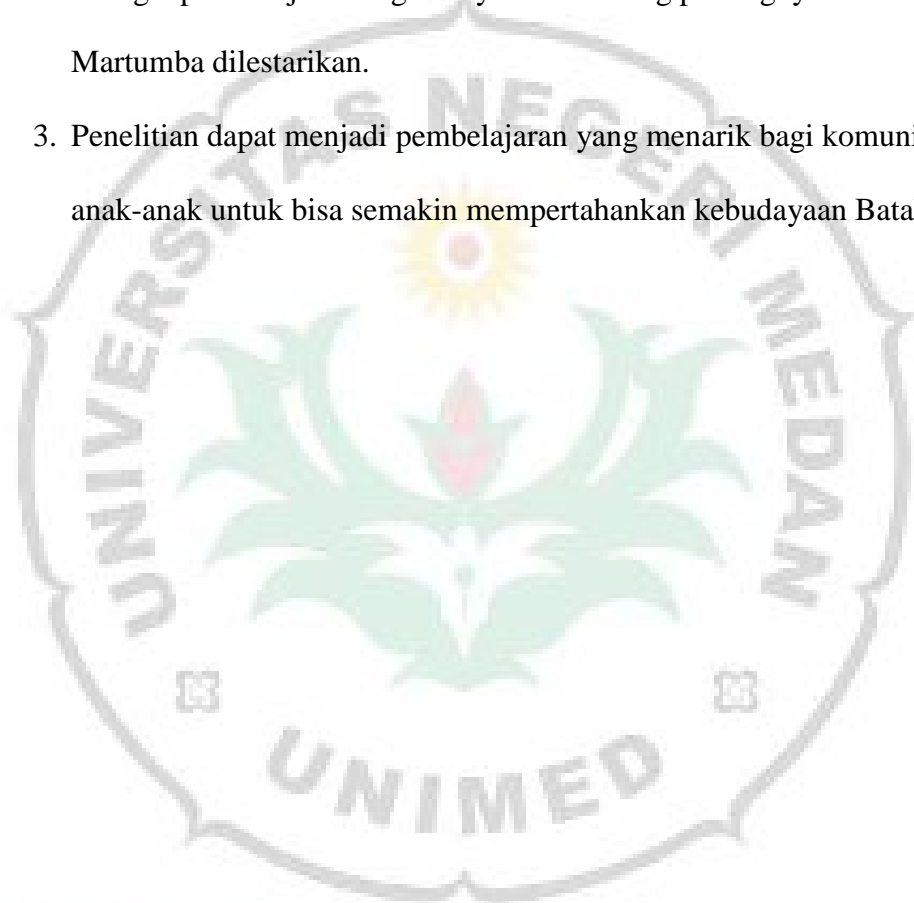
Manfaat penelitian merupakan apa kegunaan, informasi maupun wawasan baru yang didapat setelah melakukan penelitian. Sugiyono (2018:100) berpendapat bahwa “Untuk penelitian Kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.” Maka dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

1. Memberikan informasi bagi masyarakat atau lembaga tentang materi nilai dan makna.
2. Sebagai bahan referensi atau perbandingan untuk peneliti berikutnya di Sanggar Jolo New Samosir.
3. Sebagai informasi bagi penulis dalam menambah pengetahuan tentang nilai sebuah lagu.
4. Menambah wawasan penulis dalam rangka menuangkan gagasan ke dalam karya tulis dalam bentuk proposal penelitian.

b. Manfaat Praktis

1. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam pembelajaran permainan tradisional Martumba.
2. Sebagai pembelajaran bagi masyarakat tentang pentingnya tradisi budaya Martumba dilestarikan.
3. Penelitian dapat menjadi pembelajaran yang menarik bagi komunitas anak-anak untuk bisa semakin mempertahankan kebudayaan Batak Toba.



THE
Character Building
UNIVERSITY