

Pelatihan Pembelajaran Model Permainan untuk Pelajaran Muatan Lokal Aksara Batak pada Siswa SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbang Hasundutan

Tonni Limbong^{*1}, Janner Simarmata², Pardomuan Simanullang³

¹Universitas Katolik Santo Thomas Medan, ²Universitas Negeri Medan, ³Pemerintahan Kabupaten Humbang Hasundutan

Email : tonni.budidarma@gmail.com

Keywords :

Pelatihan, Muatan Lokal, Aksara Batak Toba, Model Permainan.

Abstrak.

Dari data sensus kependudukan 2010 jumlah penduduk Indonesia adalah sebanyak 237.641.326 jiwa, suku Batak Sebanyak 3,58% yaitu sebanyak 8.466.969 jiwa terungkap bahwa pengguna Bahasa Batak hanya sebesar 43% yaitu sebesar 3.640.797 jiwa yang berarti hanya ada 43% orang Batak yang menggunakan bahasa ibunya dalam percakapan sehari-hari, jauh di bawah rata-rata etnis besar lainnya. Pembelajaran model konvensional saat ini sudah sangat membosankan bagi siswa-siswa yang mengikuti pembelajaran sehingga perlu untuk berinovasi dalam menyampaikan materi dengan model-model pembelajaran yang baru dan menggunakan teknologi agar pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan minat dari siswa. Pembelajaran model permainan saat ini terbukti berhasil dengan melihat maraknya model-model game sederhana dalam mendidik anak, sehingga pembelajaran aksara Batak Toba juga sudah saatnya disajikan juga dalam model permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran aksara Batak Toba.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Pada era modern ini, informasi dan teknologi sangat berperan aktif pada aktivitas di sekolah. Semua informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan cepat bagi siapa saja yang membutuhkannya. Pendidikan mengalami disrupsi di mana peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser. Di masa yang akan datang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Saat ini proses pembelajaran membelenggu sebagian siswa di kelas, diantaranya: sebagian guru lebih banyak menggunakan metode ceramah di kelas yang pastinya membuat siswa jenuh, siswa masih menjadi objek dalam belajar sehingga siswa kurang kreatif karena proses KBM masih didominasi guru, anak-anak sibuk mengerjakan berbagai tugas yang diberikan guru termasuk Pekerjaan Rumah (PR). Sumber belajar yang digunakan di kelas masih sangat terbatas, umumnya hanya memanfaatkan buku paket sehingga siswa kurang diberi peluang untuk mencari bahan dari berbagai sumber selain buku paket. Banyak lagi contoh aktivitas guru dan siswa di kelas yang memang masih banyak membebani siswa dan akhirnya membelenggu kemerdekaan siswa dalam belajar. Dalam hal ini yang perlu dikembangkan adalah guru sebagai kunci utama keberhasilan merdeka belajar baik bagi siswa maupun gurunya sendiri.

Pelatihan dapat diartikan sebagai proses terencana untuk memodifikasi sikap atau perilaku pengetahuan, keterampilan melalui pengalaman belajar. Tujuannya adalah untuk mencapai kinerja yang efektif dalam setiap kegiatan atau berbagai kegiatan [1].

Dalam hal ini, keberadaan TIK bukan sebagai mata pelajaran, tapi harus terintegrasi dalam pembelajaran. Meskipun mengajar untuk anak-anak telah diperhitungkan dengan berbagai metode, penelitian tentang metode fonetik. Biasanya, guru perlu belajar bagaimana memfasilitasi proses pengajaran alfabet, membaca dan menulis untuk anak kecil (anak usia dini). Dengan demikian, dirasakan bahwa metode pengajaran dapat mempengaruhi tingkat pembelajaran bahasa kedua dan Bahasa asing [2].

Aksara Batak digunakan untuk menuliskan bahasa Batak. Surat Batak atau aksara Batak masih berkerabat dengan aksara Nusantara lainnya dan aksara Batak termasuk dalam kategori abugida atau sebuah perpaduan antara huruf konsonan dengan huruf vokal yang dipasang pada aksara sebagai diakritik. Media yang digunakan dalam menulis aksara Batak pada umumnya ada tiga, yaitu kulit kayu (laklak), bambu, dan tulang kerbau. Media yang paling banyak digunakan untuk aksara batak kulit kayu dan bambu. Meski kertas sudah masuk ke Batak pada akhir abad ke-19, tetapi jarang digunakan untuk menulis aksara Batak. Kertas digunakan di sekolah-sekolah untuk menulis huruf Latin. Vokal dasar aksara batak berbunyi [a] dan dapat berubah sesuai pasangan huruf vokalnya. Aksara ini memiliki beberapa varian bentuk, tergantung bahasa dan wilayah. Secara garis besar, ada 5 (lima) varian surat Batak di Sumatera, yaitu Karo, Toba, Dairi, Simalungun, dan Mandailing. Aksara ini wajib diketahui oleh para datu, (orang yang dihormati oleh masyarakat batak) karena menguasai ilmu sihir, ramal, dan penanggalan. Saat ini aksara Batak masih dapat ditemui dalam berbagai pustaha, yaitu kitab tradisional masyarakat Batak [3].

Game learning dapat melahirkan sifat-sifat pembelajaran berbasis permainan yang optimal, adaptasi permainan edukatif ke mata pelajaran lain, atau mungkin perbedaan fungsi otak antara gamer dan siswa tradisional. Desainer game telah berhasil menciptakan game yang tidak hanya memotivasi secara intrinsik, tetapi beberapa juga membuat ketagihan[4]. Implikasi dari game dalam pendidikan jauh jangkauannya karena digunakan bersamaan dengan permainan berbasis otak, teori motivasi, dan keahlian desain instruksional, game kemungkinan akan mengubah wajah pendidikan. Ini terbukti bermanfaat bagi para pendidik dan desainer instruksional untuk bekerja bersama dalam mengembangkan lingkungan belajar interaktif berbasis permainan yang menarik bagi semua siswa. Pembelajaran berbasis permainan akan memungkinkan siswa untuk mengambil makna/arti atas pengalaman belajar siswa dan terhubung dengan informasi dengan cara yang tidak bisa dilakukan dengan metode tradisional.

Landasan Teori

2.1. Aksara Batak Toba

Ada 5 varian aksara Batak yaitu Karo, Pakpak, Simalungun, Angkola/Mandailing dan Toba yang menunjukkan banyak kemiripan satu dan lainnya. Disini dibuat pedoman praktis menulis Batak Toba saja. Aksara Batak dibagi dua : *Ina ni surat* atau induk kalimat dan *anak ni surat* atau anak kalimat. Biasanya urutan yang diketahui selama ini dan sering dipakai di sekolah adalah a-ha-na-ra-ta-ba-wa-i-ma-nga-la-pa-sa-da-ga-ja. Urutan ini mudah untuk diingat dalam bentuk kalimat “aha na rata baoa i mangalapa sada gaja” yang artinya “apa yang hijau lelaki itu memotong seekor gajah”. Tetapi sesungguhnya urutan ini adalah ciptaan baru dan tidak memiliki landasan tradisional.

Dalam bahasa batak, aksara batak sering disebut *si sia-sia* atau *surat sampulu sia* karena jumlah aksara (*ina ni surat*) adalah sembilan belas [5]. Abjadnya mempunyai beberapa urutan, salah satunya versi modern (yang digunakan pada penelitian ini) adalah sebagai berikut [3], [6], seperti pada Tabel 1. di bawah ini:

Tabel 1. *Ina ni surat* Aksara Batak Toba versi Pustaha

| No | Aksara Batak Toba | Aksara Latin | No | Aksara Batak Toba | Aksara Latin |
|----|-------------------|--------------|----|-------------------|--------------|
| 1 | ᐃ | A | 12 | ᐅ | WA |
| 2 | ᐇ | HA | 13 | ᐇ | NGA |
| 4 | ᐇ | MA | 14 | ᐇ | LA |
| 4 | ᐇ | NA | 15 | ᐇ | PA |
| 5 | ᐇ | RA | 16 | ᐇ | NYA |
| 6 | ᐇ | TA | 17 | ᐇ | YA |
| 7 | ᐇ | SA | 18 | ᐇ | U |
| 8 | ᐇ | DA | 19 | ᐇ | KA |
| 9 | ᐇ | GA | 20 | ᐇ | CA |
| 10 | ᐇ | JA | 21 | ᐇ | I |
| 11 | ᐇ | BA | | | |

Sumber : Uli Kozok, 2009

b. *Anak ni Surat* (Anak Kalimat), seperti pada Tabel 2. di bawah ini.

Tabel 2. Anak Kalimat

| No | Simbol | Nama | Fungsi | Posisi |
|----|--------|--------------|---------------|--|
| 1 | ○ | “Hauluan” | Saringar “i” | Diletakkan di sebelah kanan ina ni surat |
| 2 | > | “Haborotan” | Saringar “u” | Diletakkan di sebelah kanan bawah ina ni surat |
| 3 | × | “Sihora” | Saringar “o” | Diletakkan di sebelah kanan ina ni surat |
| 4 | ▬ | “Hatadingan” | Saringar “e” | Diletakkan di sebelah kiri atas ina ni surat |
| 5 | ▬ | “Paminggil” | Saringar “ng” | Diletakkan di sebelah kanan atas ina ni surat |

Sumber : Uli Kozok, 2009

c. Pangolat dan Tanda Baca

“—” = Berfungsi untuk menghilangkan bunyi vocal “a” pada setiap induk kalimat (Ina ni Surat)

Contoh :

AMAN = *ʌmʌn*



= Berfungsi untuk mengakhiri satu kalimat

d. Nomor (Angka), seperti pada Tabel 3. di bawah ini

Tabel 3 Angka dan Nomor

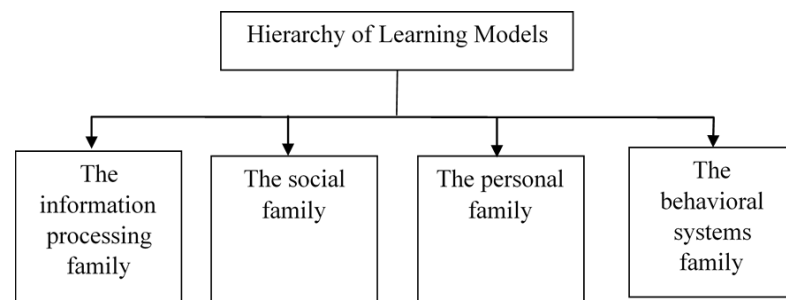
| Batak Toba | Romawi | Latin |
|------------|--------|-------|
| 1 | I | 1 |
| 2 | II | 2 |
| 3 | III | 3 |
| 4 | IV | 4 |
| 5 | V | 5 |
| 6 | VI | 6 |
| 7 | VII | 7 |
| 8 | VIII | 8 |
| 9 | IX | 9 |
| 10 | X | 10 |

Sumber : Kongres Kebudayaan Batak Tahun 2022

Hasil keputusan kongres juga menyebutkan bahwa semua tanda baca seperti koma, titik koma, tanda tanya dan yang lain serta penggunaan angka arab (0, 1, 2, 3...), penggunaan angka romawi (I, II, III,) boleh dipergunakan agar dapat mengadopsi kalimat umum.

2.2. Model Pembelajaran

Mengelompokkan model pembelajaran ke dalam empat hirarki model pembelajaran, yakni (1) *the information processing family* (model pengajaran memproses informasi), (2) *the social family* (model pengajaran sosial), (3) *the personal family* (model pengajaran personal) dan (4) *the behavioral Systems family* (model pengajaran sistem prilaku), Hirarki model pembelajaran seperti pada Gambar 1. di bawah ini:



Gambar 1. Hierarchy of Learning Models

Pengelompokan model pembelajaran atau dikenal dengan *Hierarchy of Learning Models* dijabarkan, sebagai berikut [7]:

2.3. Game Learning

Game based learning yaitu pembelajaran berbasis permainan merupakan elemen dari menyenangkan, pendidikan dan permainan kelas. “Game-based learning broadly refers to the use of video games to support teaching and learning.” Artinya, pembelajaran berbasis permainan secara luas menunjuk pada penggunaan video games untuk mendukung proses pembelajaran [8].

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan dan menyorukan komponen pendidikan, menyenangkan, dan permainan dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan aktif.

Keistimewaan dari Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) adalah sebagai berikut[8].

1. *Game Based Learning* menggunakan latihan yang kompetitif kemampuan siswa ‘melawan’ satu sama lain atau menjadikan mereka menjadi tantangan diri mereka sendiri agar memotivasi mereka untuk belajar lebih baik.
2. Permainan sering mempunyai elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran melalui garis cerita.
3. Untuk menciptakan pendidikan permainan yang sesungguhnya, instruktur perlu membuat yakin bahwa belajar materi tersebut merupakan hal penting untuk penilaian dan kemenangan.

Masalah

Masalah yang dihadapi oleh siswa SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbang Hasundutan adalah adanya penurunan kemampuan siswa dalam memahami aksara Batak Toba, demikian juga. dengan model pembelajaran yang kurang serta terbatasnya kemampuan guru atau pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran untuk muatan lokal aksara Batak Toba. Kondisi tersebut membuat siswa tidak menguasai materi ajar muatan lokal aksara Batak Toba yang berdampak pada masa depan tidak akan mampu membudidayakan kearifan lokal salah satunya aksara Batak Toba.. Berdasarkan masalah tersebut, pelatihan dan pendampingan siswa SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbang Hasundutan merupakan salah satu upaya untuk memberikan pemahaman sekaligus keterampilan bagi siswa agar dapat menjadi pembudaya kearifan lokal yaitu aksara Batak Toba.

Metode Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan pelatihan ini, dilakukan dengan beberapa tahapan seperti sosialisasi dan penyeragaman visi dan misi serta kordinasi dengan kepala sekolah dan guru pengajar mata pelajaran aksara batak toba seperti pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Foto Bersama dengan Kepala Sekolah dan Guru



Gambar 3. Sosialisasi dan penyamaan persepsi dengan Guru dan Kepala Sekolah

Setelah melakukan sosialisasi dengan kepala sekolah dan guru kemudian masuk ke ruangan dan didampingi oleh kepala sekolah dan guru tentang penyampaian maksud dari kegiatan model pembelajaran permainan.



Gambar 4. Sosialisasi Pelatihan kepada Siswa

Setelah disosialisasikan selanjutnya menjelaskan bentuk permainan untuk belajar aksara batak toba yang jauh berbeda dengan model pembelajaran selama ini seperti pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Sosialisasi kepada Murid

Selanjutnya menyiapkan materi dan membagi kelompok siswa untuk bermain, setiap permainan ada model tebak gambar, menyusun gambar dan yang lain, sekaligus menjelaskan aturan permainan apa nilai dan pengurangan nilai seperti pada Gambar 6 di bawah ini.



Gambar 5. Kelompok Siswa



Gambar 7 Memulai Permainan

Setelah selesai pembelajaran dan untuk membuktikan pelatihan selesai dan berakhir dengan ditandai dikeluarkan surat dari kepala sekolah seperti pada Gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Surat Keterangan Kepala Sekolah

Simpulan dan Saran

Setelah melaksanakan pelatihan pengajaran mata pelajaran muatan lokal aksara batak toba untuk Sekolah Dasar 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbang Hasundutan maka didapatkan kesimpulan yaitu dengan adanya model pembelajaran yang berbasis permainan menyebabkan siswa belajar lebih giat dan lebih termotivasi dan siswa merasa senang dalam belajar, demikian juga dengan materi yang disampaikan guru tentang huruf aksara batak toba dan juga cara menuliskan aksara dapat lebih mudah dipahami siswa dan yang terakhir siswa dididik lebih dini tentang penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan.

Daftar Pustaka

- [1] T. Limbong, A. Rikki, and D. M. Rajagukguk, "Pelatihan Office (Microsoft Word dan Microsoft Excel) untuk Anak-anak Panti Asuhan Yacan Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang," *Citra Abdimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, Jul. 2021, doi: 10.23917/KHIF.V4I1.5978.
- [2] G. Karimkhanlooei and H. Seifiniya, "Teaching Alphabet, Reading and Writing for Kids between 3-6 Years Old as a Second Language," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 192, pp. 769–777, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.06.090.
- [3] U. Kozok, "Sejarah Aksara Batak," *ulikozok.com*, 2019. <https://ulikozok.com/aksara-batak/sejarah-aksara-batak/> (accessed Jan. 26, 2020).
- [4] K. Mead, "Game-based Learning and Intrinsic Motivation," *Calif. State Univ. Fullerton, IDT 520, Sect. 09*, 2011.

- [5] N. P. Theresia and M. J. Hasugian, “Pengenalan Tulisan Tangan Ina ni surat Aksara Batak Toba,” *Semin. Nas. Teknol. Terap. SV UGM 2015*, no. November 2015, 2016.
- [6] U. Kozok, “Belajar Aksara Batak,” <https://ulikozok.com/aksara-batak/belajar-aksara-batak/>, 2018. <https://ulikozok.com/aksara-batak/belajar-aksara-batak/> (accessed Jan. 26, 2020).
- [7] B. Wang, X. Hu, P. Li, and P. S. Yu, “Cognitive structure learning model for hierarchical multi-label text classification,” *Knowledge-Based Syst.*, vol. 218, p. 106876, 2021, doi: 10.1016/j.knosys.2021.106876.
- [8] Rebecca Rufo-Tepper, “Introducing Game-Based Learning ,” *eutopia*, Jun. 15, 2015. <https://www.edutopia.org/blog/rolling-out-a-game-rebecca-rufo-tepper> (accessed Nov. 19, 2022).