




Ragam Permainan Tradisional Batak Angkola Dalam Menstimulus Aspek Perkembangan Anak Usia Dini



Isa Hidayati^{1*}, Dwi Septi Anjas Wulan¹, Sariana Marbun¹, Resti Citra Dewi¹, Rizki Ramadhani¹ 

¹ PGPAUD Universitas Negeri Medan, Indonesia

* corresponding author: isahidayati@unimed.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20-Sep-2025

Revised: 21-Ok-2025

Accepted: 23-Nov-2025

Kata Kunci

Aspek Perkembangan;
Batak Angkola;
permainan tradisional

Keywords

Batak Angkola;
Developmental aspect;
Traditional Games

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menghasil referensi terkait permainan tradisional Masyarakat Batak Angkola yang dapat dimainkan oleh anak usia dini serta hubungannya dengan aspek perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data interaktif Miles dan Huberman dengan tahapan yaitu melakukan pengumpulan data, mereduksi data, menyajikan dan menyimpulkan data. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil bahwa permainan tradisional Masyarakat Batak Angkola yang dapat dimainkan oleh anak usia dini dikategorikan menjadi permainan yang menggunakan alat dan permainan tanpa alat, jenis permainannya meliputi markalas-kalas, markwaci, martaru koje, marole ole, mardahan-dahan, jambatan Tapanuli, marsiayak jongkok dan marsimonjap. Permainan tradisional Masyarakat Batak Angkola ini dapat menstimulus aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral serta fisik anak.

This study aims to describe the traditional games of the Batak Angkola community that can be played by early childhood and their relationship to aspects of child development. This study uses a descriptive qualitative method by collecting data through observation, interviews and documentation. Data analysis used is interactive data analysis by Miles and Huberman with stages of data collection, data reduction, presentation and conclusion of data. Based on the data analysis, the results show that the traditional games of the Batak Angkola community that can be played by early childhood are categorized into games that use tools and games without tools, types of games include markalas-kalas, markwaci, martaru koje, marole ole, mardahan-dahan, jambatan Tapanuli, marsiayak jongkok and marsimonjap. These traditional games of the Batak Angkola community can stimulate cognitive, language, social emotional, religious and moral values and physical aspects of children.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pendahuluan

Permainan tradisional adalah wujud nyata dari kearifan lokal suatu Masyarakat yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Pada permainan tradisional terdapat



nilai-nilai budaya lokal yang ingin ditanamkan pada siapa saja yang memainkannya. Di Indonesia terdapat berbagai jenis permainan tradisional yang sudah ada dan dimainkan dari masa terdahulu. Permainan tradisional ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, remaja ataupun orang dewasa untuk mengisi waktu kosongnya.

Permainan tradisional menurut Aulia adalah permainan yang yang membutuhkan alat dan bahan sederhana yang ada di lingkungan sehingga mudah didapatkan (Hadyansah et al., 2021). Selain permainan yang menggunakan alat dan bahan yang sederhana, ada juga permainan tradisional yang tidak menggunakan alat dalam memainkannya. Sehingga permainan tradisional merupakan salah bentuk aktifitas yang tidak hanya sebagai hal menyenangkan saja namun sebagai sarana untuk berinteraksi dengan anak-anak lain yang ada di lingkungannya. Permainan juga memiliki pengaruh yang penting terhadap perkembangan fisik dan mental anak (Khalisha & Gustiana, 2024). Permainan juga memberikan manfaat bagi perkembangan biologis dan Pendidikan (Khalisha & Gustiana, 2024). Namun seiring berkembangnya teknologi permainan tradisional sudah jarang dimainkan karena tergantikan dengan permainan-permainan online yang tersedia di internet. Sehingga permainan tradisional ini tanpa disadari sudah mulai terlupakan, padahal permainan online ini membuat anak kecanduan, tidak mau melakukan aktifitas lain dan juga membuat anak malas beraktifitas secara fisik (Sihaloho et al., 2020).

Namun di beberapa daerah di Indonesia permainan tradisional ini masih sering dimainkan oleh anak-anak, khususnya oleh anak-anak Masyarakat Batak Angkola di daerah Batu Gana yang berada di kecamatan Padang Bolak Julu, Sumatera Utara. Di daerah ini permainan tradisional masih menjadi salah satu media anak-anak untuk mengisi waktu kosong setelah sepulang sekolah maupun ketika waktu libur. Ketika memainkan permainan tradisional ini khususnya pada anak usia dini dapat menstimulus berbagai aspek perkembangannya seperti fisik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral serta perkembangan bahasa. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak usia dini semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh (Khasanah et al., 2011).

Untuk mendapatkan informasi tentang jenis-jenis permainan tradisional dan perannya dalam menstimulus aspek perkembangan anak usia dini maka peneliti melakukan observasi aktifitas permainan tradisional yang dimainkan anak serta melakukan wawancara dengan beberapa responden yang dapat memberikan informasi tentang permainan tradisional Masyarakat batak angkola yang memang bisa dimainkan oleh anak usia dini. Penelitian tentang permainan tradisional ini pernah dilakukan oleh Khadijah dan Wahyuni yaitu pengembangan permainan pecah piring untuk menstimulus perkembangan anak, hasil yang didapatkan yaitu permainan pecah piring ini memiliki manfaat yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini (Khadijah & Wahyuni, 2024). Penelitian lain dilakukan oleh Marwany yang menjelaskan bahwa permainan tradisional yang ada mampu mengeksplorasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Marwany, 2022). Dari beberapa penelitian terdahulu yang dikutip belum ada penelitian yang spesifik membahas tentang permainan tradisional Masyarakat Batak Angkola dan perannya dalam menstimulus perkembangan anak usia dini sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hal ini.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Creswell penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau kelompok orang (Creswell, 2016). Penelitian kualitatif deskriptif dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan Masyarakat, sejarah tingkah laku, konsep atau fenomena, masalah sosial dll. Sugiyono

menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menganalisis kondisi alamiah, peneliti bertindak sebagai instrument kunci (Sugiyono, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menjawab secara rinci permasalahan atau sesuatu hal/fenomena yang menarik. Hasil penelitian kualitatif deskriptif akan dijabarkan dalam bentuk kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan kenyataan di lapangan.

Penelitian ini dilakukan di desa Batu Gana yang berada di kecamatan Padang Bolak Julu Kabupaten Padang Lawas Utara provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini yaitu Masyarakat yang terdiri atas anak usia dini, orangtua, *hatobangon* di suku batak angkola. Sedangkan objek penelitian dalam penelitian ini yaitu permainan lokal budaya Masyarakat Batak Angkola. pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknis analisis data interaktif dari Miles and Huberman dengan langkah reduksi data, penyajian data dan penarikan Kesimpulan.

3. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan banyak sekali permainan lokal budaya masyarakat batak angkola yang dapat dimainkan oleh anak usia dini. Ada permainan yang dimainkan secara berkelompok dan ada juga permainan yang dilakukan secara individu. Ada permainan yang menggunakan alat dan ada juga permainan yang dilakukan tanpa alat. Kegiatan bermain biasanya dilakukan anak-anak di pekarangan rumah dan juga di lapangan desa tergantung jenis permainan yang dilakukan. Anak-anak di desa Batugana biasanya bermain setelah pulang sekolah dan juga saat libur. Setelah memilih permainan yang akan dimainkan anak akan melakukan *marsuten* untuk menentukan pemain yang akan duluan main. *Marsuten* dalam bahasa Indonesia berarti suit menggunakan ibu jari, telunjuk dan kelingking. *Marsuten* dapat dilakukan ketika pemain hanya dua orang, ketika pemain lebih dari dua orang maka dilakukan kegiatan *umpyang* yaitu dalam versi bahasa indonesianya dikenal dengan *hompimpa Alaium Gambreng*. Jenis-jenis permainan tradisional Masyarakat batak angkola yang dapat dimainkan oleh anak usia dini yang ditemukan oleh peneliti yaitu:

1. *Markalas-kalas*

Markalas-kalas adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh 2 sampai 5 orang anak. Kegiatan bermain ini dimulai dengan membuat pola pada tanah seperti pola di bawah ini:



Gambar 1. Anak bermain *markalas-kalas*

Pada permainan ini setiap anak memiliki *kapicek* yang terbuat dari batu, pecahan keramik rumah atau kayu yang bentuknya bulat atau setengah lonjong yang nantinya akan digunakan sebagai tanda posisi pemain berada. Setelah membuat pola anak akan melakukan *marsuten* untuk menentukan pemain yang melompat duluan dan setiap anak meletakan

kapiceknya pada posisi awal. Pemain pertama melempar *kapiceknya* pada kotak kedua, jika posisi *kapicek* tidak melewati garis maka pemain akan melompat menggunakan satu kaki sampai kotak yang terakhir kemudian melompat balik mengambil *kapiceknya* dan melompat sampai posisi awal lagi, namun tidak boleh menginjak kotak yang ada *kapiceknya*. Anak akan terus bermain dan bergantian dengan anak yang lain jika kakinya menginjak garis atau *kapicek* yang dilemparnya tidak masuk pada kotak yang dituju.



Gambar 2. *Kapicek*

Pada permainan *markalas-kalas* aspek-aspek perkembangan anak usi dini yang dikembangkan yaitu kemampuan fisik anak usia dini yang meliputi kemampuan motorik kasar seperti melompat dan menjaga keseimbangan, koordinasi gerakan yang meliputi mengkoordinasi gerakan melempar *kapicek* dan kaki yang melompat secara bersamaan. Permainan ini juga mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini yang meliputi kemampuan berhitung permulaan ketika anak menghitung jumlah lompatan yang dilakukan dan kemampuan memahami pola bentuk tempat permainan *markalas-kalas*. Permainan ini juga mengembangkan sosial emosional anak usia dini karena anak belajar interaksi dengan anak yang lain dan berkomunikasi ketika bermain.

2. Markwaci

Permainan *markwaci* ini menggunakan *kwaci* yang berbentuk *figure* Binatang yang memiliki warna-warna mencolok seperti merah, hijau dan biru. Kegiatan bermain ini dilakukan minimal oleh 2 orang. Setiap anak harus punya *kwaci* untuk dimainkan, kemudian anak menyepakati jumlah *kwaci* yang akan dimainkan. Misalnya setiap anak meletakkan 3 *kwacinya* pada posisi garis yang sudah dibuat. Anak-anak juga menyepakati garis *start* yang akan digunakan. Kegiatan bermain akan dimulai dengan *umpyang* untuk menentukan pemain yang pertama bermain, setelah semua tau urutannya anak yang pertama akan berdiri di garis *start* dan melempar *kwacinya* ke arah garis yang sudah ada kumpulan *kwaci* semua pemain. Jika lemparan anak mengenai *kwaci* maka anak menang dan berhak mengambil *kwaci* tersebut, setelah itu anak lain akan gantian bermain.



Gambar 3. Anak bermain *markwaci*



Gambar 4. *Kwaci*

Permainan *Markwaci* dapat mengembangkan kemampuan fisik anak ketika anak mengayunkan tangannya untuk melemparka *kwacinya* agar tepat pada *kwaci* yang berada di lumbung. Permainan ini juga mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu ketika anak mencoba untuk menganalisis posisi yang tepat agar *kwacinya* tepat mengenai posisi *kwaci* yang lain. Pada permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini yaitu ketika anak menghitung jumlah *kwacinya* sebelum dan sesudah bermain.

3. *Jambatan Tapanuli*

Permainan *Jambatan Tapanuli* merupakan salah satu permainan masyarakat batak angkola yang membutuhkan jumlah pemain yang banyak. Jumlah pemainnya sekitar 6 anak atau lebih. Setelah anak-anak berkumpul untuk bermain, mereka melakukan *ampyang* untuk menentukan 2 orang anak yang akan menjadi pemimpin di setiap kelompok. 2 anak yang terpilih akan berdiri dan mengangkat tangannya membentuk gapura dan anak-anak yang lain saling memegang bahu dan bernyanyi sambil masuk ke gapura. Ketika lagu berakhir maka anak yang berada dalam gapura ditangkap. setelah itu anak akan memilih menjadi bagian dari kelompok gapura yang mana. Hal ini dilakukan sampai semua anak terbagi menjadi 2 kelompok dan melakukan kegiatan tarik menarik. Pemenangnya adalah kelompok yang memang dalam kegiatan Tarik menarik itu. Lagu yang dinyanyikan dalam permainan *jambatan tapanuli* yaitu sebagai berikut:

Jambatan Tapanuli
Nadeng Ganja nauli
Manyuruk kamu sude na
Tartakup naparpudi
Ole ole lappak ni tobu sabakul be
Mula bitcar bulani
Mambuat boru hita sude
Ole ole ole



Gambar 5. Anak bermain *jambatan Tapanuli*

Pada saat anak bermain *jambatan Tapanuli* aspek perkembangan anak usia dini yang terstimulus yaitu aspek sosial anak yaitu ketika anak saling berinteraksi ketika bermain dan memilih kelompoknya. Pada permainan ini juga mengembangkan kemampuan fisik anak yaitu mengembangkan ketangkasan anak ketika menangkap temannya yang berada pada posisi terakhir ketika lagu yang dinyanyikan selesai. Perkembangan bahasa ekspresif anak juga dapat terstimulasi dengan baik karena anak Bersama-sama menyanyikan lagu permainan *jambatan tapanuli*.

4. Martaru Koje

Permainan *martaru koje* ini adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh minimal 2 orang, namun biasanya anak-anak selalu ramai memainkannya karena kegiatan bermainnya sederhana. Dalam permainan ini anak menggunakan *koje*/karet gelang seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6. Koje

Sebelum memulai kegiatan bermain anak akan menyepakati jumlah *koje* yang akan diletakkan pada posisi *lumbung koje*. *Lumbung koje* ini biasanya dibatasi dengan garis pembatas, setelah itu anak juga menentukan garis *start* tempat anak berdiri untuk melemparkan *kojenya* ke arah *lumbung koje*. Anak akan melakukan *ampyang* untuk menentukan urutan pemain yang melempar *koje*. Anak yang dapat melempar *koje* tepat di atas *koje* yang berada di *lumbungnya* maka *koje* tersebut menjadi miliknya. Anak akan terus melempar *koje* sampai *koje* yang dilemparkan tidak mengenai *koje* di *lumbung*, jika tidak mengenai *koje* maka akan digantikan oleh pemain lain. Pemenang dalam permainan ini adalah anak dengan jumlah *koje* terbanyak.



Gambar 7. Anak bermain *martaru koje*

Permainan *martaru koje* dapat mengembangkan kemampuan fisik anak ketika anak mengayunkan tangannya untuk melemparkan *kojenya* agar tepat pada *koje* yang berada di garis yang sudah ditentukan. Permainan ini juga mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu ketika anak mencoba untuk menganalisis posisi yang tepat agar *kojenya* tepat mengenai posisi *koje* yang lain. Pada permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini yaitu ketika anak menghitung jumlah *kojenya* sebelum dan sesudah bermain. Permainan *martaru koje* juga menstimulus aspek

emosi anak ketika jumlah *kojenya* berkurang maka anak diharapkan mampu menerima dengan baik.

5. *Marsiayak Jongkok*

Permainan *marsiayak* ini banyak jenisnya, seperti *marsiayak jabut*, *marsiayak simin*, *marsiayak ulu*, *marsiayak patung* dan *marsiayak jongkok*. Namun yang ditemukan peneliti ketika melakukan observasi yaitu permainan *marsiayak jongkok*. Pada permainan ini ada 1 orang anak menjadi *pangayak* dan akan mengejar anak-anak lain di tempat yang sudah diberi batas. Agar tidak tertangkap oleh *pangayak*, anak lain akan jongkok dan anak yang jongkok bisa berlari lagi ketika ada anak lain yang berlari memegang kepalanya. Jika *pangayak* berhasil memegang temannya yang berlari maka anak yang tertangkap itu berubah statusnya menjadi *panganyak*. Kegiatan permainan ini hanya untuk bersenang-senang saja dan biasanya dilakukan untuk mengisi waktu sore hari.



Gambar 8. Anak bermain *marsiayak jongkok*

Aspek perkembangan anak yang dapat terstimulasi pada permainan *marsiayak jongkok* ini yaitu kemampuan motorik kasar anak yaitu kelincahan ketika berlari menghindari anak yang menjadi *pangayak* atau anak mengejanya. Kegiatan ini juga mengembangkan kemampuan sosial anak karena interaksi yang dilakukan ketika berlari dan membantu temannya ketika sudah berada di posisi jongkok.

6. *Marole-ole*

Permainan ini menggunakan batang padi yang sudah dipanen, batang padi tersebut dipecahkan pada bagian bukannya agar menghasilkan suara ketika ditiup. Pada permainan ini tidak ada unsur perlombaan, hanya untuk menimbulkan kesenangan saja ketika batang padi tersebut ditiup. Anak Bersama-sama meniup batang padi tersebut sehingga suaranya saling bersahut-sahutan. Aktifitas ini dilakukan anak-anak di sawah yang sudah dipanen.



Gambar 9. *Marole-ole*

Permainan ini mengembangkan kemampuan motorik halus ketika anak memotong batang padi untuk membuat pluit. Kemampuan motorik halus anak yang dikembangkan meliputi ketepatan dalam menggunakan alat pemotong dan ketelitian membuat sobekan pada bagian buku batang padi agar mengeluarkan suara.

7. *Marsimonjap*

Permainan *marsimonjap* memerlukan setidaknya 3 orang anak, lebih semakin banyak pemain maka semakin bagus. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman, pekarangan, atau ruangan luas. Permainan dimulai dengan memilih satu orang sebagai penjaga melalui *ampyang* atau *marsuten*. Penjaga menutup mata dan menghitung (misalnya 1–20) sambil berdiri di "tiang". Penjaga menghitung (1-10) atau (1-20) dan pemain lain bersembunyi. Setelah selesai menghitung, penjaga mencari semua yang bersembunyi. Jika penjaga melihat seseorang, dia harus berlari ke tiang dan menyebut nama orang itu sambil menyentuh tiang. Jika ada pemain yang berhasil menyentuh tiang lebih dulu tanpa ketahuan, dia menyelamatkan diri dan bisa menyelamatkan teman lain juga (disebut "bebas"). Permainan akan selesai jika Semua pemain ditemukan dan penjaga diganti oleh pemain yang tertangkap di awal.



Gambar 10. Anak bermain *Marsimonjap*

Aspek perkembangan anak yang terstimulasi dalam kegiatan permainan *marsimonjap* yaitu aspek kognitif anak yaitu kemampuan pemecahan masalah ketika mencari tempat bersembunyi agar tidak ditemukan oleh anak yang menjadi penjaganya. Aspek motorik kasar anak ketika berlari-lari mencari tempat bersembunyi. Kemampuan sosial anak juga distimulus ketika anak saling bekerjasama ketika mencari tempat bersembunyi.

8. *Mardahan-dahan*

Mardahan-dahan adalah permainan anak-anak yang berpura-pura sedang memasak makanan, biasanya dilakukan di luar rumah menggunakan bahan-bahan alami seperti daun-daunan, bunga, tanah, air, dan batu kecil sebagai makanan dan menggunakan tempurung kelapa, kaleng bekas, pecahan piring sebagai alat masak. Permainan ini sangat mengembangkan kreatifitas dan imajinasi anak, karena anak-anak berperan sebagai ibu atau koki, lalu "memasak" makanan, ada juga yang berperan jadi ayah, adik, kakak yang akan memakan masakan yang dimasak oleh ibu ataupun peran lain sesuai keinginan mereka. Peran lain yang juga biasa dimainkan yaitu tukang masak, penjual makan dan pembeli.



Gambar 11. Anak bermain *mardahan-dahan*

Pada permainan *mardahan-dahan* anak terstimulasi kemampuan bahasanya ketika melakukan percakapan dalam main peran jual-beli makan yang dilakukan anak. Pada permainan ini kemampuan berfikir simbolik anak juga dikembangkan ketika anak

menggunakan pasir, bunga, daun, tempurung dan kaleng yang dianggap sebagai bahan dan alat untuk aktifitas masak-masakan. Aspek motorik halus anak dapat terstimulai ketika anak melakukan peran memasak seperti memotong, membalikan makanan dan aktifitas lain ketika memasak. Aspek sosial juga dikembangkan karena anak melakukan interaksi yang intens ketika bermain peran dalam tokoh yang dipilih anak. Nilai agama dan moral juga dapat terstimulus pada permainan ini yaitu pada saat anak membaca doa sebelum makan ketika berpura-pura mencicipi makanan yang dibelinya.

Selain kegiatan bermain di atas, berdasarkan wawancara dengan dengan orangtua dan *hatobangon* atau orang yang dituakan dalam masyarakat batak angkola disampaikan bahwa ada beberapa permainan tradisional lainnya di desa Batu Gana seperti *markasti*, *margasing*, *markaderen*, *mariye-iye*, *marsimbak*, *kuda Panjang*, *marbal*, *marakatapel*, *marimpala* dan *martembak-tembak*. Permainan-permainan tersebut ada beberapa yang masih dimainkan oleh anak-anak namun perlu disesuaikan dengan aspek perkembangan anak usia dini dan ada juga yang memang sudah tidak pernah dimainkan anak karena alat yang digunakan untuk main sudah jarang ditemukan.

Pada permainan tradisional Masyarakat batak angkola terdapat kegiatan anak melompat, berlari, menarik, melempar seperti pada *permainan markalas-kalas*, *jambatan Tapanuli*, *markwaci*, *marsiyak jongkok*, *marsimonjap* dan *mardahan-dahan*. Aktifitas dalam permainan ini dapat menstimulus perkembangan fisik anak khususnya pada perkembangan motorik kasar anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurfdilah dan Siti bahwa aktivitas pada permainan tradisional yang di dalamnya terdapat aktifitas berlari, melompat, menendang, dan memanjat dapat mengembangkan motorik kasar anak karena melibatkan koordinasi tubuh secara menyeluruh, keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan (Nurfadilah, 2024). Sedangkan aktifitas seperti memotong, meremas, memasukkan benda ke dalam wadah, membuka dan menutup wadah merupakan aktifitas yang ada dalam permainan *marole-lore* dan *mardahan-dahan*. Aktifitas ini menstimulus perkembangan motorik halus anak yang berhubungan dengan koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan dan kekuatan dan kelenturan jari tangan (Dewi & Surani, 2018). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini perlu dikembangkan semenjak dini agar anak memiliki kemampuan fisik yang optimal, kepercayaan diri yang baik, serta kesiapan dalam menjalani kegiatan sehari-hari dan pendidikan di masa depan.

Kesiapan dalam kegiatan sehari-hari juga dapat berkembang dengan baik jika perkembangan sosial dan emosional anak berkembang semenjak dini. Perlunya kemampuan sosial dan emosional yang matang agar anak mampu mengatur emosinya ketika menghadapi suatu kondisi dan agar anak mampu melakukan interaksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Aktifitas permainan seperti saling berinteraksi dan bermain pura-pura dalam permainan *mardahan-dahan* mampu menstimulus perkembangan sosial dan emosional anak. Bermain peran berpengaruh positif terhadap peningkatan dan signifikan kemampuan perkembangan sosial emosional anak usia dini (Husnah & Hasanah, 2019).

Kemampuan kognitif anak seperti pemecahan masalah, berhitung permulaan, mengenal pol dan berfikir simbolik dapat berkembang ketika anak melakukan aktifitas bermain seperti *markalas-kalas*, *martaru koje*, *markwaci*, *marsimonjap*. Perkembangan kognitif anak usia dini perlu dikembangkan karena berkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan, termasuk pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pembelajaran sepanjang hayat. Pengembangan kognitif membantu anak untuk memahami dunia di sekitar mereka, beradaptasi dengan perubahan, dan mencapai potensi maksimal anak. Pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan. Di samping itu, anak dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya (Aisyah, 2020).

Kemampuan kognitif yang berkembang optimal juga akan berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak. Kemampuan bahasa pada anak usia dini berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyimak, berbicara, membaca permulaan dan keaksaraan (Amalia et al., 2019). Aktivitas berbicara dan menyimak ini terdapat dalam permainan tradisional *mardahan-dahan* karena anak dalam permainan ini akan berkomunikasi dalam melakukan aktivitas memasak-masak dan jual beli makanan yang dilakukannya.

Aspek perkembangan anak usia dini berikutnya yaitu perkembangan nilai agama dan moral. Perkembangan nilai agama dan moral merupakan kemampuan anak untuk bersikap dan bertingkah laku (Apriani et al., 2024). Perkembangan nilai agama dan moral anak dikembangkan melalui contoh dan pembiasaan. Contohnya pembiasaan ini adalah anak berberdoa sebelum dan sesudah melakukan sebuah aktivitas. Hal ini dapat dilakukan anak ketika bermain *mardahan-dahan* yaitu membaca doa sebelum memakan makanan yang dimasak anak-anak.

Aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan kognitif, fisik, sosial emosional, bahasa, nilai agama dan moral bisa distimulus dengan permainan-permainan tradisional yang ada. Setiap permainan fokus pada beberapa aspek perkembangan, walaupun sebenarnya ketika permainan itu dilakukan anak semua aspek perkembangan terstimulus.

4. Kesimpulan

Permainan tradisional Masyarakat Batak Angkola yang dapat dimainkan oleh anak usia dini dikategorikan menjadi permainan yang menggunakan alat dan permainan tanpa alat, jenis permainannya meliputi *markalas-kalas*, *markwaci*, *martaru koje*, *marole ole*, *mardahan-dahan*, *jambatan Tapanuli*, *marsiayak jongkok* dan *marsimonjap*. Permainan tradisional Masyarakat Batak Angkola ini dapat menstimulus aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral serta fisik anak.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih peneliti ucapkan kepada LPPM Universitas Negeri Medan yang sudah memberikan dana untuk melakukan penelitian ini yang berfokus pada eksplorasi berbagai jenis permainan tradisional masyarakat batak angkola yang dalam menstimulus perkembangan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Aisyah, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode bercerita. *Ikhac*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kr5fw>
- Apriani, E., Mahmudi, A., Putri, D. A., Safitri, F. A., & Suzanti, L. (2024). Penguatan Nilai-Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *JECER (Journal Of Early Childhood Education And Research*, 5(2), 60–66.

<https://doi.org/10.19184/jecer.v5i2.49595>

- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190–195. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.26333>
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, 3, 42.
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1), 27–34.
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1166. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>
- Khalisha, F. N., & Gustiana, A. D. (2024). Pengaruh Layanan Bermain Bersama Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Rumah Anak SIGAP Kecamatan Koroncong. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 127–139. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17220>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59–74.
- Marwany, M. (2022). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Nogarata Suku Kaili Palu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7283–7292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3439>
- Nurfadilah, I. S. (2024). Perkembangan Motorik Kasar Anak PAUD Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Moluccas Health Journal*, 6(3), 12–16. <https://doi.org/10.54639/mhj.v6i3.1419>
- Sihaloho, M., Suwu, E. A. A., & Mumu, R. (2020). Kajian game online terhadap anak di bawah umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *Jurnal Holistik*, 13(1), 1–12.
- Aisyah, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode bercerita. *Ikhac*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kr5fw>
- Apriani, E., Mahmudi, A., Putri, D. A., Safitri, F. A., & Suzanti, L. (2024). Penguatan Nilai-Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *JECER (Journal Of Early Childhood Education And Research)*, 5(2), 60–66. <https://doi.org/10.19184/jecer.v5i2.49595>
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190–195. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.26333>

- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, 3, 42.
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1), 27–34.
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1166. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>
- Khalisha, F. N., & Gustiana, A. D. (2024). Pengaruh Layanan Bermain Bersama Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Rumah Anak SIGAP Kecamatan Koroncong. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 127–139. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17220>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59–74.
- Marwany, M. (2022). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Nogarata Suku Kaili Palu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7283–7292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3439>
- Nurfadilah, I. S. (2024). Perkembangan Motorik Kasar Anak PAUD Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Moluccas Health Journal*, 6(3), 12–16. <https://doi.org/10.54639/mhj.v6i3.1419>
- Sihaloho, M., Suwu, E. A. A., & Mumu, R. (2020). Kajian game online terhadap anak di bawah umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *Jurnal Holistik*, 13(1), 1–12.