

Pembelajaran Aksara Batak Toba melalui *Huling-Huling Ansa* sebagai Pembentukan Karakter

**Erosima Sagala¹, Warisman Sinaga², Asriaty R Purba³, Jekmen Sinulingga⁴,
Herlina⁵**

1,2,3,4,5 Universitas Sumatera Utara

e-mail: erosimasagala@gmail.com¹, warisman@usu.ac.id², asriaty@usu.ac.id³,
jekmen@usu.ac.id⁴, herlina2@usu.ac.id⁵

Abstrak

Artikel ini berjudul Pembelajaran Aksara Batak Toba Melalui *Huling-huling Ansa* Sebagai Pembentukan Karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran Aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa* sebagai pembentukan karakter dan menjelaskan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa* sebagai pembentukan karakter. Teori yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini ada dua yaitu teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Sigit Mangun Wardoyo dan teori kearifan lokal yang dikemukakan oleh Robert Sibarani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini ditemukan hasil metode pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui pendekatan *huling-huling ansa*, dan melaksanakan tujuh komponen sebelum memulai kegiatan pembelajaran, yaitu: konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan pemodelan nyata. Selain itu, enam langkah-langkah yang diterapkan yaitu: tahap pengenalan, tahap pengaitan, tahap penafsiran, tahap implementasi, tahap refleksi, dan tahap evaluasi. Selanjutnya ditemukan nilai-nilai karakter yang terdapat pada pembelajaran, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Kata Kunci: *Aksara, Huling-Huling Ansa, Nilai, Karakter, Batak Toba*

Abstract

This article is entitled Pembelajaran Aksara Batak Toba Melalui *Huling-huling Ansa* Sebagai Pembentukan karakter. This study aims to describe the model of Learning Toba Batak script through *huling-huling ansa* as character values contained in learning Toba Batak script through *huling-huling ansa* as character formation. There are two theories used in analyzing the data in this study, namely the constructivism learning theory put forward by Sigit Mangun Wardoyo and the local wisdom theory put forward by Robeth Sibarani. The method used in this study is a qualitative descriptive method. In this study, the results of the learning method used were found, namely using the *Contextual Teaching and Learning* (CTL) learning method through the *huling-huling ansa*, and by implementing seven components before starting learning activities, namely constructivism, inquiry, asking, learning communities, modeling, reflection and real modeling. In addition, six steps are implemented, namely: the preliminary stage, association stage, interpretation stage, implementation stage, reflection stage, and evaluation stage. In addition, the character values contained in this learning are religious, honest, tolerant, disciplined, hard working, creative, independent, democratic, curiosity, national spirit, love of the homeland, respect for achievement, friendly, love of peace, love of reading, care for the environment, care for society and responsibility.

Keywords: *Aksara, Huling-Huling Ansa, Value, Character, Batak Toba*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan budaya. Setiap suku mempunyai beragam budaya yang melekat pada dirinya. Kebudayaan menggambarkan kebiasaan setiap orang dalam suatu suku. Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang ada dalam masyarakat dan diwariskan secara turun temurun. Permainan tradisional merupakan salah satu contoh yang diwariskan secara turun temurun. Pada suku Batak Toba banyak sekali permainan tradisional yang ditemukan. Salah satunya adalah permainan tradisional *huling-huling ansa*. *Huling-huling ansa* adalah seni menjawab tebak-tebakan, walaupun tergolong dalam sebuah permainan namun *huling-huling ansa* bisa mengasah kemampuan berpikir sehingga orang-orang yang sering bermain *huling-huling ansa* lebih cepat merespon sesuatu baik itu dari penglihatan, pendengaran maupun dalam merasakan. Namun pada zaman sekarang ini, permainan ini sudah jarang dimainkan oleh masyarakat khususnya anak-anak yang diakibatkan oleh perkembangan zaman.

Permainan tradisional *hulinghuling ansa* dapat mencerminkan sikap generasi di masa sekarang untuk melestarikannya, baik di dalam lingkungan masyarakat Batak Toba maupun lingkungan sekolah. Memainkan dan melestarikan permainan tradisional dapat dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah, tujuannya untuk membangun karakter yang positif bagi generasi muda dan anak-anak. Sibarani (2012:135) menyatakan bahwa karakter adalah cara berpikir dan bertindak seseorang secara berkelanjutan yang kemudian menjadi suatu kebiasaan yang bersumber dari tradisi lingkungan.

Pewarisan nilai dan norma budaya sebagai kearifan lokal Suku Batak Toba satu di antaranya penggunaan aksara yang sudah diwariskan oleh nenek moyang sejak dahulu kala. Aksara batak adalah salah satu dari mata pelajaran muatan lokal. Bagi peserta didik pelajaran muatan lokal terkhusus aksara batak adalah pelajaran yang sangat susah dipahami dan membosankan. Keadaan tersebut terjadi pula pada siswa yang ada di SDN 8 Siantinganting, Kabupaten Samosir, Kecamatan Pangururan, terkhusus siswa kelas IV, V, dan VI.

Oleh karena itu, model pembelajaran menarik pada saat proses pembelajaran sangat diperlukan. Model pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah salah satu model pembelajaran konstruktivisme melalui pendekatan *huling-huling ansa*. Pendidik akan mengajak siswa untuk menikmati proses belajar dengan metode pembelajaran yang digunakan. Sehingga materi menjadi menyenangkan dan siswa dapat belajar secara santai tanpa merasa bosan. Pembelajaran melalui permainan tradisional, aktivitas siswa sangat ditekankan untuk berpikir kritis. Penelitian ini membahas tentang penerapan model pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa* dan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa*. Manfaat tulisan ini khususnya bagi guru dapat menerapkan model pembelajaran yang baru sebagai media pembelajaran di sekolah, dan untuk peserta didik membantu mengenalkan kembali permainan tradisional dan membangun nilai karakter melalui model pembelajaran yang baru. Dalam penelitian ini Teori yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu teori pembelajaran konstruktivisme dengan melakukan metode pembelajaran yang baru melalui sebuah pendekatan yang dikemukakan oleh Sigit Mangun Wardoyo dan teori kearifan lokal yang dikemukakan oleh Robert Sibarani untuk menemukan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa*.

METODE

Metode dasar yang digunakan dalam penelitian ini metode deskriptif kualitatif. Dengan melaksanakan kegiatan penelitian lapangan yaitu terjun langsung ke lokasi penelitian.

Menurut Sugiyono (2012:224) metode yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan data-data ada tiga yaitu:

- a. Observasi
Observasi merupakan proses mengenali suatu peristiwa tertentu di lokasi penelitian. Observasi dilakukan untuk mencatat segala kondisi dan persoalan yang mungkin timbul serta untuk menarik kesimpulan dengan bahasa yang tepat mengenai apa yang diamati.
- b. Wawancara
Wawancara merupakan suatu pertemuan yang dilaksanakan dalam mendapatkan informasi, sehingga menemukan makna pada suatu topik yang ditentukan. Dan untuk narasumbernya yaitu, Kepala Sekolah SD negeri 8 Siantinganting, guru kelas dan peserta didik di SD negeri 8 Siantinganting Kabupaten Samosir.
- c. Dokumentasi
Dokumen adalah laporan lengkap yang tersedia dari organisasi tertentu. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang struktur organisasi, visi, misi dan keadaan tentang sekolah. Selain itu juga pengambilan foto pada kegiatan pembelajaran Aksara
Menurut Miles dan Huberman (1992:16) metode analisis data yang digunakan peneliti dalam mengkaji dan mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung sebagai berikut : (1) Pengelompokan data yaitu mengumpulkan semua informasi yang didapat melalui dokumentasi dan wawancara dari informan. (2) Reduksi kata yaitu peneliti mencatat semua data yang penting saat melakukan wawancara di lapangan yang paling utama. (3) Penyajian data yaitu sebuah data serta informasi yang penting tersusun rapi agar mudah dipahami. (4) Verifikasi/kesimpulan data yaitu kesimpulan data yang menjadi bukti kuat dari masalah saat melakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran Aksara Batak Toba melalui *Huling-huling Ansa*

Model pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melalui pendekatan *huling-huling ansa* atau permainan tradisional. Dengan melaksanakan tujuh komponen sebelum memulai kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Konstruktivisme
Konstruktivisme adalah “mengkonstruksi” pengetahuan yang dikonstruksi dari proses pengintergrasian pengetahuan baru terhadap struktur kognitif yang sudah ada dan dilakukannya penyesuaian struktur kognitif dengan informasi baru yang didapatkan. Seperti pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa*, itu adalah tema yang akan dilaksanakan. Setelah tema sudah ditentukan maka cara selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan sebuah pemikiran tentang topik yang akan diajarkan kepada peserta didik, dimana saat proses belajarnya peserta didik akan bekerja sendiri, dan menemukan sendiri atas pengetahuan dan keterampilan barunya.
2. Inkuiri
Inkuiri merupakan kata kunci bahwa proses belajar yang dilakukan peserta didik merujuk pada proses dan hasil pembelajaran. Setelah materi yang akan dilaksanakan disampaikan kepada peserta didik, peserta didik terlebih dahulu untuk mengamati dan memahami pada tema “*huling-huling ansa*”, peserta didik harus benar-benar memahami apa itu *huling-huling ansa* dan apa itu aksara Batak Toba.
3. Bertanya
Dalam kegiatan pembelajaran interaksi antara pengajar dan pelajar sangatlah penting. Interaksi yang aktif ini akan mampu menciptakan suasana kelas yang baik, baik antara peserta didik dengan pendidik, maupun antar peserta didik satu dengan peserta didik lainnya.
4. Masyarakat Belajar
Dalam masyarakat belajar pengajar akan menciptakan suasana masyarakat belajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan hasil temuan

mereka, seperti pengetahuan peserta didik tentang *huling-huling ansa*, dan contoh yang mereka tahu dari permainan *huling-huling ansa*.

5. Demonstrasi

Pendesmonstrasian berkaitan dengan pemberian contoh kepada peserta didik terkait prosedur pengetahuan atau materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam pemodelan yang dilaksanakan saat proses pembelajaran di SD N 8 Siantinganting yaitu, dengan mengaitkan materi yang ada disekolah dengan model pembelajaran baru yang akan dilaksanakan. Materi yang ada pada pembelajaran di SD N 8 Siantinganting adalah pembelajaran muatan lokal (Mulok) yang dalam bagian bab nya berisikan tentang permainan tradisional.

6. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan diakhir pembelajaran dengan tujuan menganalisis setiap tahapan pembelajaran serta melakukan refleksi untuk perbaikan kegiatan pembelajaran dan proses pembelajaran ke depannya.

7. Penilaian Nyata

Penilaian adalah bentuk apresiasi terhadap peserta didik dari pengetahuan dan kemampuan yang telah dikuasai dan dipahami.

Menurut Widoyono (2015:61) adapun langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning*(CTL) melalui pendekatan *huling-huling ansa* dalam pembelajaran aksara Batak Toba yaitu:

1. Tahap Pengenalan

Tahap pengenalan yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan kepada peserta didik tentang model pembelajaran yang baru yaitu *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan *huling-huling ansa* dalam pembelajaran aksara Batak Toba. Menjelaskan secara singkat bahwa model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang baru dengan mengaitkan ke dalam sebuah permainan yaitu *huling-huling ansa*. Dan permainan *huling-huling ansa* ini akan membantu dalam proses pembelajaran aksara Batak Toba.

2. Tahap Pengaitan

Tahap pengaitan adalah tahapan dimana peserta didik mengaitkan pengetahuan baru yang telah didapatkannya dengan pengetahuan awal yang telah mereka miliki. Materi yang ada pada pembelajaran di SD N 8 Siantinganting adalah pembelajaran muatan lokal (Mulok). Setelah materi dikaitkan dengan model pembelajaran yang baru maka kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan. Tahap pelaksanaan yang dilakukan yaitu: Pengajar akan menjelaskan materi yang ada dalam mata pelajaran yang dipelajari peserta didik yaitu permainan tradisional. Setelah itu dikaitkan dengan *huling-huling ansa*, dan langkah selanjutnya adalah menjelaskan tentang *huling-huling ansa* dan bagaimana cara bermainnya, maka tahap pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa* akan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pengajar akan menyediakan kartu dan soal pertanyaan dari *huling-huling ansa*.
- b. Kartu yang disediakan berisikan kartu jawaban, akan tetapi kartu jawaban ini adalah beberapa kartu pilihan sebagai penyambung kata.
- c. Kartu pilihan tersebut adalah *clue* dari jawaban kartu soal.
- d. Pengajar akan membacakan satu soal pertanyaan dari *huling-huling ansa*, sebelum soal dibacakan pengajar akan mengawali dengan kata *hutinsa?* selanjutnya siswa akan menjawab dengan kata *ansa*, setelah itu guru akan memberikan pertanyaan *huling-huling ansa*.
- e. Tiap siswa memikirkan jawaban dari tebak-tebakan atau *hulinghuling ansa* yang sudah dibacakan.
- f. Setiap siswa memilih salah satu dari kartu pilihan yang telah diberikan. Setelah siswa memilih salah satu dari kartu pilihan yang diberikan, maka siswa akan menuliskan jawabannya ke dalam bentuk tulisan aksara.

- g. Siswa yang berhasil menjawab dan menuliskan ke dalam bentuk tulisan aksara dengan tepat dan cepat, maka siswa akan diberi poin.
- h. Siswa yang tidak dapat menemukan jawaban dan tidak bisa menuliskan ke dalam bentuk tulisan aksara maka akan diberikan hukuman.
- i. Pada saat satu babak telah selesai, kartu akan diacak lagi dan dilanjutkan dengan pertanyaan selanjutnya. Tahap akhir akan membuat kesimpulan terhadap mata pelajaran di akhir pembelajaran.

Dan cara pelaksanaan pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa* yaitu: Pertama, pengajar akan memulai dengan mengucapkan *huling-huling ansa* dan peserta didik akan menjawab *ansa*. Kedua, pengajar akan membacakan pertanyaan *huling-huling ansa*, setelah soal dibacakan peserta didik akan memilih kartu yang telah disiapkan sebagai jawaban dari pertanyaan, kartu tersebut dapat dipilih ketika pengajar mengangkat beberapa kartu jawaban tersebut. Contoh cara pelaksanaannya:

P: *Aha ma na tarida pas gajah habang?*, “apakah yang terlihat disaat gajah terbang?”. setelah pertanyaan diberikan pengajar akan memegang dan mengangkat beberapa kartu, siswa akan memilih kartu yang dipegang oleh pengajar, adapun pilihan kartu tersebut adalah kartu A, kartu B dan Kartu C yang berisi jawaban. Peserta didik akan memilih salah satu kartu tersebut, setelah dipilih peserta didik tentunya memiliki pilihan kartu yang berbeda, jadi peserta didik yang memiliki pilihan yang sama akan memiliki kelompok tapi tetap pada tempat duduk masing-masing. Setelah itu pengajar akan memberitahukan jawaban dari pertanyaan *huling-huling ansa*, dan setiap kelompok akan maju dan membuka kartu yang mereka pilih. Bagi kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan akan diberikan poin, dan bagi yang kalah akan diberikan hukuman sesuai dengan kesempatan. Jawaban dari *huling-huling ansa* tersebut adalah J: *Gabusna*, “bohongnya”. Dan langkah selanjutnya yang dilakukan peserta didik adalah dengan menuliskan jawaban dari *huling-huling ansa* ke dalam tulisan aksara Batak Toba. *Gabusna* ‘bohongnya’. Begitu juga dilakukan seterusnya sampai materi pembelajaran selesai.

3. Tahap Penafsiran

Proses penafsiran dilakukan dengan memadukan proses berpikir kritis, pengalaman belajar dan pengetahuan baru yang diperoleh oleh peserta didik. Berpikir kritis yang dimaksud adalah saat peserta didik berusaha untuk menemukan dan mencerna pertanyaan serta memahami maksud yang dituju dari pertanyaan *huling-huling ansa* dan menjawab pertanyaan *huling-huling ansa*. Setelah menemukan jawaban dari *huling-huling ansa*, maka tahap selanjutnya yang akan dilakukan oleh peserta didik adalah menuliskan jawaban dari *huling-huling ansa* ke dalam tulisan aksara Batak Toba.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara mengimplementasikan materi keterampilan atau pengetahuan yang peserta didik dapatkan. Saat proses pembelajaran berlangsung, akan terlihat sikap dan perilaku peserta didik, atau akan ditemukan bagaimana karakter peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Berbagai karakter dari peserta didik akan terlihat jelas, bagaimana peserta didik akan menanggapi pembelajaran saat berlangsung. Pembelajaran aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa* sangat diperlukan keaktifan setiap peserta didik. Akan muncul berbagai karakter seperti kerja keras, berpikir kritis, mandiri dalam mengerjakan soal dan saling menghargai pendapat dari orang lain dan lainnya.

5. Tahap Refleksi

Saat pembelajaran berlangsung peserta didik akan melakukan refleksi, peserta didik akan diberi kesempatan untuk menemukan apa saja kelemahan mereka saat pembelajaran berlangsung. Setelah mereka tahu apa kelemahan yang mereka miliki maka pengajar akan membantu peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang ada pada peserta didik. Dengan memberikan saran dan motivasi, serta cara untuk memperbaiki kedepannya.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain, dan berusaha sendiri dalam menyelesaikan tugas-tugas. Contoh dalam *huling-huling ansa*:

P: *disuan dang tubu, dibutbut so ra malos. Aha ma i?*

᠘ᠦᠰᠤᠨ ᠳᠠᠩ ᠲᠤᠪᠤ ᠳᠢᠪᠤᠳᠤ ᠰᠣ ᠷᠠ ᠮᠠᠯᠣᠰ ᠠᠬᠤ ᠮᠠ ᠢ?

'Ditanam tidak tumbuh, dicabut tidak layu. Apakah itu?'

J: *obut ᠰᠠᠨᠠᠨ ᠰᠤᠨᠠᠨ* "rambut"

Dari *huling-huling ansa* diatas dapat diartikan, di tanam tidak mau tumbuh, di cabut tidak mau layu. Berarti tanpa bantuan apa pun rambut dapat tumbuh sendiri, dan diketahui rambut memang tidak ditanam. Jadi rambut akan tumbuh sendiri tanpa ditanam. Dan dalam kehidupan sehari-hari dapat dikatakan bahwa kita juga harus bisa hidup mandiri, tanpa banyak bantuan dari orang lain.

8. Demokratis

Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Contoh dalam *huling-huling ansa*:

P: *boi diallang, boi diminum,*

aha ma i? ᠪᠣᠢ ᠳᠢᠠᠯᠯᠠᠩ ᠪᠣᠢ ᠳᠢᠮᠢᠨᠤᠮ

ᠠᠬᠤ ᠮᠠ ᠢ? ᠠᠬᠤ ᠮᠠ ᠢ? ᠪᠣᠢ ᠳᠢᠠᠯᠯᠠᠩ ᠪᠣᠢ ᠳᠢᠮᠢᠨᠤᠮ

'Di makan bisa, di minum juga bisa. Apakah itu?'

J: *es ᠶ᠋ᠢ ᠰᠠ ᠶ᠋ᠢ* "es"

Dari *huling-huling ansa* diatas dapat diartikan memiliki hak dan kewajiban yang sama, yaitu sama-sama bisa dikonsumsi. Mengapa dikatakan demokratis, karena siapa pun bisa memakan dan bisa meminum es. Jadi setiap orang berhak dan memiliki kewajiban untuk makan dan minum es.

9. Rasa Ingin Tahu

Tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam pada apa yang dipelajarinya. Contoh dalam *huling-huling ansa*.

P: *sai diberenglam dao, aha ma i?*

ᠰᠠᠢ ᠳᠢᠪᠦᠷᠦᠩᠯᠠᠮ ᠳᠠᠠᠨ ᠠᠬᠤ ᠮᠠ ᠢ?

'Semakin di lihat semakin jauh. Apakah itu?'

J: *pinggol ᠯᠢᠮ ᠶ᠋ᠢ ᠰᠠᠶᠢᠵᠢ* "telinga"

Contoh *huling-huling ansa* ini artinya semakin kita lihat semakin dia jauh. Diibaratkan dengan ketika kita ingin mengetahui sesuatu hal, semakin kita mencari tahu maka kita akan semakin penasaran dan rasa ingin tahu terhadap sesuatu hal itu akan semakin meningkat, terkadang semakin susah juga untuk kita mengetahuinya.

10. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa diatas kepentingan diri dan kelompok. Contoh dalam *huling-huling ansa*:

P: *makkis tao toba, aha ma i?*

ᠮᠠᠬᠬᠢᠰ ᠲᠠᠤ ᠲᠣᠪᠠ ᠠᠬᠤ ᠮᠠ ᠢ?

?

"surut danau Toba, apakah itu?"

J: *lampu palito ᠯᠠᠮᠤ ᠫᠠᠯᠢᠲᠣ*

Lampu palito adalah lampu penerang yang bahan dasarnya menggunakan minyak tanah. Dan jika lama kelamaan lampu palito terus hidup maka minyaknya akan habis (*makkis*). Hal positif yang dapat dipelajari dari *huling-huling ansa* ini adalah rela berjam-jam untuk menerangi di kegelapan dan tidak peduli jika bahan bakarnya habis. Dan menempatkan kepentingan lain diatas kepentingannya sendiri seperti arti dari semangat kebangsaan, serta bisa diibaratkan dalam kehidupan sehari-hari.

“badan saya ada berbagai macam bentuk, akan tetapi bagian atas terbuka dan bagian bawah tertutup. Ketika ada yang tidak terpakai maka akan ditempatkan pada saya, siapakah aku?”

J: *Tong sampah* ႁႃႇႃႇႃႇႃႇ
“tempat sampah”

Contoh dalam *huling-huling ansa* diatas diartikan ketika ada sesuatu yang tidak dipakai bisa dibuang ke tempat sampah. Contoh sederhana yang sering ditemui di adalah disaat memakan jajanan dan bungkus jajanannya tidak dibuang ketempat sampah, tetapi diletakkan disembarang tempat sehingga membuat lingkungan menjadi tidk bersih.

17. Peduli Sosial

Sikap dan perlaku yang selalu memberi bantuan pada orang lain. Saat pembelajaran *huling-huling ansa* ini berlangsung, peserta didik akan terlihat saling membantu.

Contoh dalam *huling-huling ansa*.

P: *pagar ni tetangga boi berengon, pagar na sandiri dang boi dibereng, aha ma i?*

ႁႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ
ႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ
ႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ

“Pagar tetangga bisa dilihat, sedangkan pagar sendiri tidak bisa dilihat. Apakah itu?”

J: *ipon* ႃႇႃႇႃႇႃႇ “gigi”

Dari pertanyaan *huling-huling ansa* ini dapat diartikan pagar tetangga bisa dilihat sedangkan pagar sendiri tidak bisa dilihat. *Huling-huling ansa* ini juga sering diibaratkan dengan seseorang yang hanya bisa melihat kesalahan orang lain sedangkan kesalahan sendiri tidak bisa dilihat. Cara seseorang tersebut tidak dapat dibenarkan, karena kita harus hidup dengan rukun. Sikap tersebut bisa dikaitkan dengan peduli terhadap orang lain, tapi harus dengan perlakuan yang benar, ketika kita ingin peduli terhadap orang lain yang harus dilakukan adalah mengoreksi diri masing-masing baru bisa melihat kehidupan orang lain dalam bentuk hal yang positif.

18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri atau pun lingkungan. Contoh dalam *huling-huling ansa*:

P: *molo mate ma gajah ise ma na lungunan?*

ႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ
ႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ
“jika gajah mati siapakah yang paling sedih?”

J: *panggali kuburan, alana ikkon balga do gali on na asa boi ditanom gajah i*

ႁႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ
ႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ
ႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇႃႇ

“penggali kuburnya, karena diperlukan lubang yang besar untuk menguburkan gajah”

Contoh dalam *huling-huling ansa* diartikan ketika seekor gajah mati maka siapakah yang paling sedih? dan jawabannya adalah si penggali kuburan. Alasannya adalah karena diperlukan lubang besar untuk menguburkan seekor gajah. Jadi disini tanggung jawab si penggali kuburan besar dan harus dilaksanakan sebagi penggali kubur. Contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama bagi peserta didik, ketika sudah diberikan tanggung jawab kepada peserta didik maka harus dilaksanakan. Seperti pengerjaan tugas sekolah, menjaga kebersihan kelas, dan pekerjaan praktek. Jadi sebagai peserta didik harus menaati dan memiliki rasa tanggung jawab yang besar.

SIMPULAN

Permainan tradisional pada saat ini jarang dimainkan oleh siswa, permainan tradisional ini bukan sekedar permainan biasa, melainkan juga bisa menjadi model pembelajaran baru yang bisa digunakan untuk menjadikan siswa lebih semangat lagi dalam belajar serta dapat membentuk karakter siswa. Hal ini perlu diperhatikan mengingat pendidikan karakter bagi siswa sangatlah penting dalam membentuk pribadi anak ketika sudah berkembang menjadi dewasa yang berkewajiban dalam menjaga budaya bangsa. Dalam penerapan model pembelajaran yang baru ini metode yang dilakukan adalah metode pembelajaran konstruktivisme yaitu metode pembelajaran *contextual Teaching Learning* (CTL) melalui pendekatan permainan tradisional yaitu *huling-huling ansa*. Dengan menerapkan Tujuh komponen yaitu: Konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian. Sedangkan untuk langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan metode pembelajaran ini ada enam yaitu: Tahap pengenalan, tahap pengaitan, tahap penafsiran, tahap implementasi, tahap refleksi dan tahap evaluasi. Selain itu, nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran Aksara Batak Toba melalui *huling-huling ansa* yaitu: : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. 2012 *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. RIAU. Jurnal Sosial Budaya. 12 (9) 121-133.
- Damanik, R., & Sinaga, W. 2019. Nilai-nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Simalungun. Medan. Gerhana Media Kreasi.
- Malau, H. B. 2017. Upaya Pelestarian Aksara Batak Di Desa Tomok Parsaoran Kabupaten Samosir. (*Doctoral dissertation, UNIMED*).
- Samosir, R. 2021. Efektivitas Permainan Tradisional Batak bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 333-338.
- Shufa, N. F. 2018. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.18 (1), 48-53.
- Siahaan, J. 2016. *Aksara Batak Toba*. Medan. CV. Prima Jaya.
- Sibarani, R. 2012. *Kearifan Lokal Hakikat, Peran, Dan Metode Tradisi Lisan*. Jakarta. Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Susanti. (2020). *Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor DI MIS GUPPI 12 Rejang Lebong*. Curup.
- Wardoyo, Sigit Mangun. 2015. *Pembelajaran Konstruktivisme Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Yolanda, H., & Sinaga, W. 2023. Bahasa Batak Toba Sebagai Pembentukan Karakter Dan Penunjang pembelajaran Kurikulum 2013 Di SD N 173652 Kabupaten Toba. *Kompetensi*, 16 (1), 45-58.