

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Khusus Riset .....	2
1.4 Manfaat Riset .....	2
1.5 Keutamaan Riset .....	2
1.6 Temuan Yang Ditargetkan .....	3
1.7 Kontribusi Riset .....	3
1.8 Luaran Riset .....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Yang Relevan .....	3
2.2 Modul Pembelajaran .....	4
2.3 <i>Protection of Culture</i> .....	4
2.4 <i>Self Development: Concrete Operational Stage</i> .....	4
2.5 <i>Ompat-Mar Galing</i> .....	4
<b>BAB 3 METODE RISET</b>	
3.1 Lokasi dan Waktu Riset .....	6
3.2 Desain Riset .....	6
3.3 Tahapan Riset.....	6
3.4 Objek atau Variabel Riset .....	7
3.5 Teknik Analisis Data.....	7
3.6 Penyimpulan Hasil Riset.....	8
<b>BAB 4 BIAYA DAN JADWAL PELAKSANAAN</b>	
4.1 Anggaran Biaya.....	8
4.2 Jadwal Kegiatan .....	9
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	10
<b>LAMPIRAN</b>	
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping .....	11
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan.....	19
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas..	20
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana .....	21

## **DAFTAR TABEL**

1.8 Tabel Jadwal Pengiklanan di Media Sosial .....	3
4.1 Tabel Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya .....	8
4.2 Tabel Jadwal Kegiatan .....	9

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Etnis Batak memiliki banyak kebudayaan, termasuk pada permainan tradisionalnya yang beraneka ragam. Berdasarkan hal itu, peneliti tertarik untuk membahas permainan tradisional Batak, seperti permainan *ompat-mar galing*. Istilah permainan *ompat-mar galing* merupakan penyebutan beberapa permainan tradisional Batak yang peneliti rangkum. *Ompat-mar* artinya adalah empat-mar, bermakna empat permainan berawalan *mar*, yaitu *marsitekka*, *markaret*, *marsir*, dan *marjalengkat*; dan *galing* merupakan akronim dari *galah hambek* dan *pocca piring*.

Enam permainan tradisional Batak tersebut merupakan warisan budaya turun-temurun dan sudah menjadi kewajiban bersama untuk melestarikannya. Cara untuk melestarikan permainan tradisional Batak tersebut tentu dengan cara memperkenalkannya kembali kepada anak-anak. Dalam hal ini, peneliti menggunakan modul pembelajaran agar anak-anak tertarik dan ikut serta dalam upaya *protection of culture* di zaman gempuran permainan modern (*video game*) yang membawa banyak dampak negatif. Jika permainan tradisional tersebut tidak kita jaga maka bisa saja permainan tradisional tersebut diklaim oleh negara lain.

Penelitian yang dilakukan Sudarmilah., *et al* (2017) menyatakan 55,88% anak di dalam keluarga sudah memiliki teknologi *handphone* ataupun laptop dan mereka diberi izin untuk menggunakannya. Ironinya, intensitas anak bermain *video game* sangat tinggi, yaitu hampir 50% anak bermain *game* selama 1-3 jam. Bermain *video game* juga membuat mereka menjadi anak yang mudah emosi, anti sosial, kurang bekerja sama dengan baik, dan beberapa dampak buruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *video game* merupakan adiktif yang sangat berbahaya terhadap kesehatan mental dan fisik mereka jika tidak dikontrol. Maka, memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak merupakan langkah terbaik untuk mengurangi intensitas anak bermain *game*.

Fungsi modul pembelajaran atau yang sering disebut modul ini adalah sebagai rancangan eksperimen peneliti dalam memperkenalkan permainan *ompat-mar galing* agar mereka dapat terus belajar dan mengenal permainan tersebut tanpa harus bimbingan dari pengajar. Mereka diharapkan mampu memainkan dan melestarikan permainan tersebut berdasarkan apa yang disajikan di dalam modul pembelajaran.

Selain sebagai *protection of culture*, pengenalan permainan tradisional berbasis modul juga dapat menjadi *self development* anak pada tahap *concrete operational*. Tahap *concrete operational* (6-12 tahun), umumnya adalah anak sekolah dasar. Menurut Mulyani (2016) manfaat permainan tradisional berkontribusi terhadap perkembangan diri anak, yaitu anak menjadi lebih kreatif, dapat digunakan sebagai terapi emosi anak, mengembangkan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan interpersonal anak, kecerdasan logis anak, kinestesia anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, dan kecerdasan mental

anak. Berdasarkan keunggulan permainan tradisional tersebut, peneliti sangat berharap *ompat-mar galing* dapat menjadi sarana *self development* anak-anak *concrete operational stage*.

Modul pembelajaran membantu mereka untuk tetap mengenal permainan *ompat-mar galing* setelah riset yang dilakukan sudah selesai. Maka, besar harapan peneliti agar riset yang berjudul “Permainan Tradisional Batak *Ompat-Mar Galing* Berbasis Modul Pembelajaran sebagai *Protection of Culture* dan *Self Development: Concrete Operational Stage*” dapat menjadi langkah awal dalam upaya melestarikan budaya dan membantu tumbuh kembang anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang maka rumusan masalah dari riset ini adalah untuk menguji:

1. Apakah pengenalan permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran dapat membuat anak-anak memahami bahwa permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* adalah budaya yang wajib dilestarikan sebagai *protection of culture*?
2. Apakah praktek permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran mempengaruhi *self development* anak pada *concrete operational stage*?

## 1.3 Tujuan Khusus Riset

Riset ini bertujuan untuk menganalisis pengenalan permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran dapat membuat anak-anak memahami bahwa permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* adalah budaya yang wajib dilestarikan sebagai *protection of culture*; dan menguji pengaruh permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* terhadap *self development* anak *concrete operational stage*.

## 1.4 Manfaat Riset

### 1. Aspek Teoritis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan riset, harapannya riset ini dapat memberikan informasi dan wawasan baru mengenai manfaat pengaplikasian modul pembelajaran permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* terhadap upaya *protection of culture* dan *self development: concrete operational stage*.

### 2. Aspek Praktis

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan riset, harapannya riset ini dapat membuat anak-anak menyukai permainan tradisional, khususnya permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* sebagai upaya *protection of culture*. Peneliti juga berharap agar permainan tersebut dapat menjadi *self development* pada anak *concrete operational stage*, sehingga anak-anak tersebut mampu berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

## 1.5 Keutamaan Riset

1. Memberikan referensi baru mengenai modul pembelajaran dalam kajian ilmu budaya dan pendidikan tentang permainan tradisional, yaitu pengenalan permainan *ompat-mar galing* sebagai *protection of culture*.
2. Memberikan referensi baru mengenai permainan *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran dalam kajian psikologi sebagai *self development* pada anak *concrete operational stage*.

### 1.6 Temuan Yang Ditargetkan

1. Anak-anak akan mengenal dan ikut melestarikan permainan tradisional Batak *ompat-mar galing*, sehingga upaya *protection of culture* terlaksana.
2. Anak-anak akan lebih produktif dan aktif karena bermain permainan tradisional, khususnya *ompat-mar galing* memiliki banyak pengaruh positif terhadap *self development* mereka.

### 1.7 Kontribusi Riset

Riset ini berkontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam bidang ilmu budaya dan psikologi. Hasil dari riset ini akan memberikan cara alternatif dalam memperkenalkan permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran. Riset ini akan memberikan kontribusi terkait pengaruh permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* sebagai upaya *protection of culture* dan *self development: concrete operational stage*.

### 1.8 Luaran Riset

1. Laporan kemajuan riset;
2. Laporan akhir riset;
3. Artikel ilmiah. Artikel akan dipublikasikan di jurnal terakreditasi Sinta 3;
4. Akun media sosial. Seluruh rangkaian kegiatan riset ini akan dipublikasikan secara reguler melalui akun media sosial “Permainan Ompat-Mar Galing” di Youtube, Instagram, dan Tiktok. Sebanyak 5 postingan diantaranya akan diberi *adsense (ads)* yang akan ditayangkan sesuai tabel;
5. Modul pembelajaran “Permainan Tradisional Batak *Ompat-Mar Galing*”.

**Tabel 1.8 Jadwal Pengiklanan di Media Sosial**

Hari, Tanggal	Waktu	Konten Diiklankan
Selasa, 25 April 2023	12.00 WIB	Pengenalan Program
Kamis, 25 Mei 2023	12.00 WIB	Konten 1
Minggu, 25 Juni 2023	12.00 WIB	Konten 2
Selasa, 25 Juli 2023	12.00 WIB	Konten 3
Jumat, 25 Agustus 2023	12.00 WIB	Hasil Program PKM

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Murdaningrum & Nugrahanta (2021) dengan judul, “Peranan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun” menjelaskan bahwa permainan tradisional banyak mengandung

manfaat bagi anak, seperti melatih kemampuan motorik kasar, melatih tanggung jawab, melatih kedisiplinan dan nilai-nilai sosial kehidupan.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryawan (2018) dengan judul, “Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa” menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan agar tidak hilang keberadaannya. Alasan permainan tradisional harus dilestarikan karena di dalam permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter bangsa.

## **2.2 Modul Pembelajaran**

Modul pembelajaran atau modul menurut Prastowo (2015) adalah bahan ajar cetak yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan tingkat pengetahuan dan usianya. Modul dibuat semenarik mungkin agar anak-anak lebih bersemangat dan tertarik untuk membacanya.

## **2.3 *Protection of Culture***

Menurut Wedhitami (2014), budaya tradisional merupakan suatu karya intelektual yang perlu mendapatkan perlindungan. Njatrijani (2018) menjelaskan klaim negara lain terhadap budaya tradisional Indonesia dapat merugikan kepentingan nasional karena semakin lama akan semakin banyak budaya tradisional Indonesia yang diambil alih oleh bangsa lain, sedangkan masyarakat Indonesia sendiri tidak mendapat keuntungan dari karya intelektual warisan budaya Indonesia tersebut. Maka *protection of culture* merupakan langkah penting yang perlu dilakukan untuk menjaga budaya tradisional, seperti permainan tradisional.

## **2.4 *Self Development: Concrete Operational Stage***

*Self development* atau perkembangan diri anak adalah teori yang meneliti bagaimana perkembangan anak dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya berdasarkan tahap-tahap usia yang berbeda sesuai dengan kondisinya. Kognitif merupakan perilaku yang menekankan pada intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Afektif lebih menekankan pada aspek perasaan, seperti minat dan sikap, sedangkan psikomotor lebih menekankan pada keterampilan motorik (Meilani *et al.*, 2021).

Membentuk dasar perilaku kehidupan sosial dimulai pada usia sekolah (6-12 tahun) atau *concrete operational stage*, secara fisik anak lebih kuat dan individu berkarakter aktif. Anak usia ini sudah waktunya mengalami perubahan yang berbeda dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi formasi karakteristik dan kepribadian anak. Usia sekolah adalah waktu ketika anak-anak mendapatkan dasar-dasarnya pengetahuan dalam menentukan adaptasi yang berhasil di masa dewasa dan mendapatkan keterampilan tertentu.

## **2.5 *Ompat-Mar Galing***

Istilah permainan *ompat-mar galing* merupakan penyebutan beberapa permainan tradisional Batak yang peneliti rangkum. *Ompat-mar* artinya adalah empat-mar, bermakna empat permainan berawalan *mar*, yaitu *marsitekka*,

*markaret*, *marsir*, dan *marjalengkat*; dan *galing* merupakan akronim dari *galah hambek* dan *pocca piring*.

### **1. *Marsitekka***

*Marsitekka* merupakan permainan tradisional Batak yang dimainkan di lapangan terbuka sebagai lokasi permainan. Permainan ini dimainkan minimal dua orang atau dalam bentuk tim (Simamora & Sibarani, 2022). Cara bermain *marsitekka* adalah dengan cara melempar batu pada tiap-tiap kotak yang sudah digaris di tanah. Permainan ini melatih fokus dan keseimbangan agar tidak menginjak garis kotak yang salah. Apabila menginjak garis tersebut maka pemain otomotis kalah dan pihak lawan yang berganti untuk memainkannya (Simamora & Sibarani, 2022).

### **2. *Markaret***

*Markaret* adalah permainan tradisional yang umumnya berada di daerah Toba yang melatih ketangkasan dan fokus. Cara memainkannya dengan cara menggunakan gelang karet yang disambung-sambung menjadi tali. Dua orang penjaga yang memegang ujung-ujung karet lalu diputar dan dipanjangkan secara bersamaan. Pemain harus melompati tali yang dibentangkan oleh 2 orang penjaga itu (Simamora & Sibarani, 2022).

### **3. *Marsir***

*Marsir* adalah permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di lapangan yang terbuka. Permainan ini membutuhkan insting untuk menebak lidi atau benda kecil yang sudah disembunyikan di dalam tanah (Simamora & Sibarani, 2022).

### **4. *Marjalengkat***

*Marjalengkat* adalah permainan tradisional adu ketangkasan dengan memakai alat bantu dua batang bambu. Biasanya tongkat tersebut terbuat dari batang pohon bambu. Kedua kaki tidak boleh menginjak tanah dan bagian tubuh hanya dipikul dua buah batang bambu sambil berlari melintasi jalur yang sudah ditentukan (Damanik & Sinaga, 2019).

### **5. *Galah Hambek***

*Galah hambek* adalah permainan yang melatih ketangkasan dan kecepatan. Galah hambek dimainkan dengan membagi pemain menjadi dua tim, yaitu penjaga dan penyerang. Permainan dilakukan di lapangan yang dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang. Penjaga boleh bergerak ke kiri dan ke kanan di garis horizontal, serta ke atas dan ke bawah di garis vertikal. Setiap tim penyerang akan melewati semua garis yang dijaga oleh lawan (Rosmawati & Akrom, 2019).

### **6. *Pocca Piring***

*Pocca piring* adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah Tapanuli Utara. Cara bermainnya adalah dengan cara menumpuk batu atau benda yang bisa ditumpuk, lalu melempar bola ke arah tumpukan. Jika berhasil mengenai tumpukan, tim lawan harus menyusun tumpukan seperti semula sambil melempar bola/sandal

ke arah musuh. *Pocca piring* membutuhkan akurasi, kerjasama tim, kelincahan gerak tubuh, dan keseimbangan tubuh (Simamora & Sibarani, 2022).

### BAB 3. METODE RISET

#### 3.1 Lokasi dan Waktu Riset

Riset akan dilaksanakan di SDS HKBP Maranatha, Kecamatan Medan Tembung. SDS HKBP Maranatha dipilih karena merupakan sekolah yang siswanya didominasi etnis Batak dengan jumlah siswa terbanyak di antara semua SDS HKBP di Kota Medan. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh melalui *website* data pokok Kemendikbud menunjukkan ada 180 siswa di sekolah dasar tersebut. Waktu riset akan dilaksanakan saat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Alasan riset dilakukan saat mata pelajaran PJOK karena pada PJOK adalah proses pendidikan yang melatih fisik untuk meningkatkan kualitas individu, baik dalam bentuk mental, fisik, dan emosional (Muhajir, 2017).

#### 3.2 Desain Riset

Riset “Permainan Tradisional Batak *Ompat-Mar Galing* Berbasis Modul Pembelajaran sebagai *Protection of Culture* dan *Self Development: Concrete Operational Stage*” menggunakan metode deskriptif kualitatif dan metode eksperimental *pre-test post-test control group design*.

Metode deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu (Rusandi & Rusli, 2021), Peneliti menganalisis permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* sebagai *protection of culture* menggunakan metode deskriptif kualitatif lewat pertanyaan yang diajukan di dalam modul pembelajaran dengan cara FGD.

Metode *pre-test post-test control group design* merupakan desain dengan cara mengambil data dari dua kelompok dengan sampel yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti menganalisis pengaruh permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* sebagai *self development: concrete operational stage* menggunakan metode eksperimental.

#### 3.3 Tahapan Riset

1. Tahap persiapan meliputi kebutuhan bahan riset seperti pembuatan modul pembelajaran dan tahap observasi awal untuk mendata keseluruhan sampel riset yang akan dilakukan. Sekaligus menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Tahap pelaksanaan sebelum praktek meliputi pengumpulan data melalui riset secara langsung. Menganalisis pemahaman anak-anak tentang permainan sebagai budaya dan pelestariannya sebelum praktek permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* lewat FGD. Tahap *pre-test* dilakukan sebelum permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* diujikan untuk mengetahui kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif anak-anak sebelum dilakukannya praktek permainan. *Test* dilakukan berdasarkan



modul pembelajaran sebagai sumber bahan ajar. Pengukuran *pre-test* dilihat dari aspek-aspek manfaat dari permainan tradisional *ompat-mar galing* terhadap *self development* sampel.

3. Tahap pelaksanaan sesudah praktek mengenalkan dan mempraktikkan secara langsung permainan *ompat-mar galing*. Pengumpulan data deskriptif kualitatif secara FGD dan anak-anak disuruh mengisi pertanyaan yang sudah dibuat di dalam modul pembelajaran untuk mengetahui pemahaman mereka tentang permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* sebagai budaya dan wajib dilestarikan. Tahap *post-test* dilakukan untuk mendapatkan data setelah permainan tradisional *ompat-mar galing* dipraktekkan. *Test* dilakukan berdasarkan modul pembelajaran sebagai sumber bahan ajar. Pengukuran *post-test* dilihat dari aspek-aspek manfaat dari permainan tradisional *ompat-mar galing* terhadap *self development* sampel.
4. Tahap analisis data. Data yang sudah dikumpulkan melalui pertanyaan di dalam modul pembelajaran lewat FGD dan hasil *pre-test* dan *post-test* dipadukan dan dianalisis untuk menjawab kedua rumusan masalah.
5. Tahap akhir yang meliputi penyusunan laporan akhir riset, penyusunan artikel ilmiah, dan evaluasi hasil.

### 3.4 Objek atau Variabel Riset

Objek riset adalah anak-anak yang akan diuji dengan permainan *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran sebagai *protection of culture*. Pada pengambilan data *self development: concrete operational stage*, variabel bebasnya (*independent variable*) adalah permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran. Variabel terikatnya (*dependent variable*) adalah *self development: concrete operational stage*. Pengukurannya dengan cara membandingkan dua kelompok yang setiap sampelnya dipilih secara random. Kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (X). Setelah itu dapat terlihat apakah permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* mempengaruhi *self development* anak.

### 3.5 Teknik Analisis Data

1. Analisis data untuk mendapatkan jawaban apakah modul pembelajaran dapat membuat anak-anak memahami bahwa permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* sebagai *protection of culture* adalah dengan cara mengumpulkan data hasil FGD dan jawaban yang ada di dalam modul pembelajaran, lalu mendeskripsikannya menjadi data yang utuh.
2. Analisis data untuk mencari pengaruh permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* terhadap *self development: concrete operational stage* adalah dengan mencatat sejauh mana pemahaman anak-anak dan perilaku apa yang ditampilkan selama mereka bermain permainan tradisional Batak *ompat-mar galing*. Membandingkan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (X) dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (X). Menganalisis

hubungan sebab akibat antara variabel independen dengan variabel dependen sehingga memperoleh selisih skor observasi masing-masing kelompok tersebut.

### 3.6 Penyimpulan Hasil Riset

1. Proses penarikan kesimpulan dari hasil riset secara deskriptif kualitatif dengan cara menggabungkan hasil FGD dan jawaban pertanyaan di modul pembelajaran yang sudah dianalisis sehingga mendapatkan hasil untuk menjawab rumusan masalah tentang pengenalan permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* berbasis modul pembelajaran dapat membuat anak-anak memahami bahwa permainan tersebut adalah budaya dan wajib dilestarikan sebagai *protection of culture*.
2. Proses penarikan kesimpulan dari hasil riset secara *pretest-posttest control group design* dengan cara menghitung dan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga mendapatkan hasil selisih skor observasi masing-masing kelompok. Setelah mendapatkan hasil selisih, lalu disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah tentang pengaruh permainan tradisional Batak *ompat-mar galing* terhadap *self development: concrete operational stage*.

## BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

Anggaran biaya yang diperlukan dalam riset ditampilkan pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya**

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Bahan habis pakai	Belmawa	4.473.000
		Perguruan Tinggi	498.000
		Instansi Lain (jika ada)	-
2	Sewa dan jasa	Belmawa	765.000
		Perguruan Tinggi	85.000
		Instansi Lain (jika ada)	-
3	Transportasi lokal	Belmawa	1.980.000
		Perguruan Tinggi	220.000
		Instansi Lain (jika ada)	-
4	Lain-lain	Belmawa	803.000
		Perguruan Tinggi	197.000
		Instansi Lain (jika ada)	-
Jumlah			9.021.000
Rekap Sumber Dana		Belmawa	8.021.000
		Perguruan Tinggi	1.000.000
		Instansi Lain (jika ada)	-

	<b>Jumlah</b>	<b>9.021.000</b>
--	---------------	------------------

## 4.2 Jadwal Kegiatan

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan**

No	Jenis Kegiatan	Bulan					Person Penanggung Jawab
		1	2	3	4	5	
1	Observasi dan pengambilan data awal						Bagus Ariyal Fajar
2	Merancang instrumen riset						M Amin Azzaki
3	Tutor permainan <i>ompat-mar galing</i>						Bagus Ariyal Fajar
4	Pengambilan data <i>pre-test &amp; post-test</i>						Eva Trilestari Simbolon
5	Analisis data						Arief Budi Mulia
6	Penggabungan hasil olah data						Arief Budi Mulia
7	Penyusunan hasil riset						M Amin Azzaki
8	Publikasi ilmiah luaran riset						Elfira Intita Br Bangun
9	Posting dan <i>adsense</i> konten PKM di media sosial						Elfira Intita Br Bangun
10	<i>Monitoring</i> dan evaluasi						Arief Budi Mulia
11	Penyusunan laporan kemajuan						Eva Trilestari Simbolon
12	Penyusunan laporan akhir						M Amin Azzaki

## DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, R., & Sinaga, W. 2019. *Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Simalungun*. Gerhana Media Kreasi. Medan.
- Meilani, L., Bastulbar, B., & Pratiwi, W.D. 2021. Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 12 (4):282-287.
- Muhajir. 2017. *Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMP/MTs Kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Edisi ke-1. Diva Press. Yogyakarta.
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G.A. 2021. Peranan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 1 (1):32-47.
- Njatrijani, R. 2018. Defensive Protectiontraditional Cultural Expresions (TCE) Masyarakat di Kabupaten Blora. *Law, Development and Justice Review*. 1 (1):39-68.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press. Yogyakarta.
- Rosmawati, A., & Akrom. 2019. Pengembangan Gobag Sodor dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 11 (2):155-166.
- Rusandi & Rusli. 2021. Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*. 2 (1):48–60.
- Simamora, Y. A., & Sibarani, R. 2022. Tradisi Permainan Rakyat pada Etnik Batak Toba: Kajian Kearifan Lokal. *Journal of Language Development and Linguistics*. 1 (2):71-86.
- Sudarmilah., et al. 2017. Video Game, Teknologi dan Anak: Survei Demografi. The 5<sup>th</sup> Urecol Proceiding. 17 Februari 2017, Yogyakarta, Indonesia. pp. 767 -772.
- Suryawan, I. G. A. J. 2018. Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*. 2 (2):1-10.
- Wedhitami, B. 2014. Upaya Perlindungan Ekspresi Budaya Tradisional dengan Pembentukan Peraturan Daerah. *Law Reform*. 9 (2):32-48.

## Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

### 1.1 Biodata Ketua

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Arief Budi Mulia
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	S-1 Sastra Indonesia
4	NIM	210701063
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 08 Januari 2003
6	Alamat Email	ariefbudimulia123@students.usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	082363877757

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	MKWK USU 2022/2023	Mentor	Oktober 2022-sekarang di USU
2	SuaraUSU	Jurnalis	Oktober 2022-sekarang di USU
3	Komunitas Wikimedia Medan	Pengurus Internal	Desember 2022-sekarang di Medan
4	UKMI AI-Ilmi FIB USU	Magang	Januari 2023-sekarang di FIB USU

#### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-RSH.

Medan, 14-2-2023

Ketua Tim



Arief Budi Mulia

## 1.2 Biodata Anggota 1

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	M Amin Azzaki
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	S-1 Sastra Indonesia
4	NIM	210701052
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sukamandi Hulu, 21 Februari 2003
6	Alamat Email	aminazzaki228@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	089612552030

### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Teater 'O'	Aktor	Agustus 2022-sekarang di FIB USU
2	UKMI AI-Ilmi FIB USU	Magang	Januari 2023-sekarang di FIB USU
3	Sastradisi USU 2023	Anggota Div PTT	14 Januari 2023 di USU

### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 1, Lomba Cipta Puisi dalam rangka memperingati 17 Agustus	KBSI	2021
2	Juara 1, Lomba Penulisan Puisi Pekan Seni Mahasiswa Daerah (PEKSIMIDA) Tingkat Provinsi	USU	2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-RSH.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



M Amin Azzaki



### 1.3. Biodata Anggota 2

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Bagus Ariyal Fajar
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	S-1 Sastra Indonesia
4	NIM	210701055
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 12 Agustus 2001
6	Alamat Email	bagusareyal@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	083144739852

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	MKWK USU 2022/2023	Mentor	Oktober 2022-sekarang di USU
2	UKMI Al-Ilmi FIB USU	Magang	Januari 2023-sekarang di FIB USU
3	DBI – SpeakUp USU	Pelatihan Anggota	September 2022-sekarang di USU

#### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 2, Lomba Cipta Puisi dalam rangka memperingati 17 Agustus	KBSI	2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-RSH.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



Bagus Ariyal Fajar

### 1.4. Biodata Anggota 3

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Eva Trilestari Simbolon
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Psikologi
4	NIM	211301107
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sihotang, 25 Oktober 2002
6	Alamat Email	21107ets@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081262987012

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Bopm Wacana	Reporter	2021-2023, Padang Bulan, Selayang 1 Medan
2			
3			

#### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Lomba baca puisi	Dinas pendidikan Sumatera Utara	2018
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-RSH.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



Eva Trilestari  
Simbolon



### 1.5 Biodata Anggota 4

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Elfira Intita Br Bangun
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	S1-Psikologi
4	NIM	211301187
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Berastagi, 29 Januari 2003
6	Alamat Email	elfiraintita8@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	083198687881

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	FORMASI AL-QALB	Magang Departemen Syiar	23 November 2022-Februari 2023
2	KAM RABBANI Psikologi USU	Kominfo	16 Desember 2022-sekarang
3	WE VOLVE 2.0	Divisi Lomba	13 Juli 2022-15 Oktober 2022

#### C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Karya berbakat RUSANI 2022	Rusani.id	2022
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-RSH.

Medan, 14-2-2023

Anggota Tim



Elfira Intita Br  
Bangun

## 1.6 Biodata Dosen Pendamping

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Emma Marsella, S.S.,M.Si.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Sastra Indonesia
4	NIP/NIDN	199101152017042001/0015019102
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Muara Bungo, 15 Januari 1991
6	Alamat Email	emma.marsella@usu.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	082383627202/085275349284

### B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)	Sastra Indonesia	Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, USU	2013
2	Magister (S2)	Konsentrasi Kesastraan	Program Studi Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, USU	2016
3	Doktor (S3)	-	-	-

### C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

#### Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	sks
1	Bahasa Indonesia	Wajib	2
2	Pengantar Ilmu Sastra	Wajib	4
3	Pengantar Kajian Puisi	Wajib	4
4	Kajian Puisi Lanjutan	Wajib	2
5	Pengantar Kajian Drama Indonesia	Wajib	2
6	Kajian Drama Indonesia Lanjutan	Wajib	2
7	Stilistika	Wajib	2
8	Dasar-Dasar Ilmu Budaya	Wajib	2

#### Penelitian

No	Judul Riset	Penyandang Dana	Tahun
1	Kearifan Lokal Mitos Ekologis dalam Cerita Rakyat di Desa Sugihen Kabupaten Karo	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2018
2	Mitos-Mitos dalam Cerita Rakyat Karo: Inventarisasi dan Analisis Isi	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2018



3	Fungsi dan Makna Mitos Ekologis dalam Pelestarian Lingkungan di Kabupaten Karo	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2019
4	Mitos dan Kearifan Budaya dalam Cerita Rakyat Mandailing	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2019
5	Kearifan Lokal Folklor Daerah Karo Sebagai Bias Nilai Pembentukan Karakter Budaya Berbasis Etnik	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2020
6	Eksplorasi dan Pemanfaatan Perempuan pada Pemberitaan Media Online	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2020
7	Perempuan dan Kearifan Lokal: Citra Perempuan Karo dalam Mitos-Mitos Cerita Rakyat Karo	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2021
8	Isu Kudeta Partai Demokrat, Kongres Luar Biasa, dan Krisis Internal Partai: Perspektif Praanggapan Pragmatik	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2021
9	Kearifan Lokal Permainan Anak-Anak sebagai Permainan Rakyat dalam Upaya Pembentukan dan Penanaman Nilai-Nilai Etnik Sumatera Utara	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2022
10	Revitalisasi Iluminasi Naskah-Naskah Kuno Karo pada Produk Souvenir	Lembaga Penelitian Universitas Sumatera Utara (LP USU)	2022

#### Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	Pengembangan Produk Unggulan Daerah Tapanuli Selatan yaitu Batang Balakka ( <i>Phyllanthus Emblica</i> ) untuk Dijadikan Rempah Sachet dan Bumbu Instan Holat pada Kelompok Ibu-Ibu Rumah Tangga di Jalan Karya Jaya Medan Johor dan Ibu-Ibu Rumah Tangga di Jalan Bunga Ncole IV Medan Tuntungan, Kota Medan	Universitas Sumatera Utara	2018
2	Strategi Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Artikel Buletin Smk Taruna Tekno Nusantara	Universitas Sumatera Utara	2019
3	Peningkatan Kemampuan Berpidato Siswa SMK Sentra Medika Medan dengan Metode Pemodelan sebagai Penyuluh Covid-19	Universitas Sumatera Utara	2020
4	Penguatan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals) Melalui Penyediaan Mesin Produksi Pakan Ternak Kambing di	Universitas Sumatera Utara	2022

	Dolok Ilir I (Bah Bolon) Kecamatan Dolok Batu Nanggar Kabupaten Simalungun		
--	--	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-RSH.

Medan, 14-2-2023  
Dosen Pendamping



Emma Marsella

## Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan			
	Buku referensi	10 buku	100.000	1.000.000
	Pengadaan surat	4 lembar	3.000	12.000
	Kapur	1 kotak	15.000	15.000
	Karet gelang 100gram	2 plastik	20.000	40.000
	Bambu	5 batang	20.000	100.000
	Gergaji	1 unit	120.000	120.000
	Tali pramuka	4 unit	20.000	80.000
	Bola busa	1 pak	65.000	65.000
	Kayu (2x2x120 cm)	1 batang	35.000	35.000
	Paku kayu	½ kg	15.000	15.000
	Materai RI	8 buah	13.000	104.000
	ATK	5 set	25.000	125.000
	Cetak modul pembelajaran "Permainan <i>Ompat-Mar Galing</i> "	40 buku	80.000	3.200.000
	Kertas A4 80gsm	1 rim	60.000	60.000
	<b>SUB TOTAL</b>			<b>4.971.000</b>
2	Belanja sewa			
	Canva premium	2 bulan	150.000	300.000
	Zoom premium	5 bulan	50.000	250.000
	Jasa <i>desain</i> buku	1 paket	300.000	300.000
	<b>SUB TOTAL</b>			<b>850.000</b>
3	Perjalanan			
	Mengunjungi sekolah untuk riset (awal-akhir)	20x trip (transportasi <i>online</i> )	110.000	2.200.000
	<b>SUB TOTAL</b>			<b>2.200.000</b>
4	Lain-lain			
	<i>Adsense</i> akun media sosial	5 kali	100.000	500.000
	Kuota internet	5 bulan	100.000	500.000
	<b>SUB TOTAL</b>			<b>1.000.000</b>
	<b>GRAND TOTAL</b>			<b>9.021.000</b>
<b>Sembilan Juta Dua Puluh Satu Ribu Rupiah</b>				

**Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas**

N o	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/ming gu)	Uraian Tugas
1	Arief Budi Mulia/2107 01063	Sastra Indonesia	Sastra Indonesia	12	1. Menggabungkan hasil olah data. 2. Menganalisis data. 3. Monitoring dan evaluasi.
2	M Amin Azzaki/210 701052	Sastra Indonesia	Sastra Indonesia	10	1. Merancang instrumen riset. 2. Menyusun hasil riset. 3. Menyusun laporan akhir.
3	Bagus Ariyal Fajar/2107 01055	Sastra Indonesia	Sastra Indonesia	10	1. Mengobservasi dan mengambil data awal. 2. Tutor permainan <i>ompat-mar galing</i> .
4	Eva Trilestari Simbolon/2 11301107	Psikologi	Psikologi	10	1. Mengambil data <i>pre-test &amp; post- test</i> . 2. Menyusun laporan kemajuan.
5	Elfira Intita Br Bangun/21 1301187	Psikologi	Psikologi	10	1. Mempublikasi luaran riset. 2. Posting dan <i>adsense</i> di media sosial.

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

##### SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim	:	Arief Budi Mulia
Nomor Induk Mahasiswa	:	210701063
Program Studi	:	S-1 Sastra Indonesia
Nama Dosen Pendamping	:	Emma Marsella, S.S, M.Si
Perguruan Tinggi	:	Universitas Sumatera Utara

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-RSH saya dengan judul “**Permainan Tradisional Batak Ompat-Mar Galing Berbasis Modul Pembelajaran sebagai *Protection of Culture dan Self Development: Concrete Operational Stage***” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 14-2-2023  
Yang menyatakan,



(Arief Budi Mulia)  
NIM.210701063