# PERAN UNSUR NYANYIAN DALAM PERMAINAN TRADISIONAL MANDAILING *IYE-IYE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NILAI DAN KECERDASAN ANAK

**Nila Angita Nasution [1], Regina Ronauli Situmorang[2], Mayang Sari Marpaung[3], Sultan Rasyid Hasibuan[4], Azwa Khalisa Nasution[5], Abdul Haris[6], Heny Anggreini[7]**

[1,2,3,4,5,6,7]*Universitas Negeri Medan*
E-mail : nilaangita13@gmail.com[1], reginasitumorang16@gmail.com[2], mrpmayangsri@gmail.com[3], sultanrasyid.hsb@gmail.com[4], azwakhalisanst@gmail.com[5], abdulharis.pjt@gmail.com[6], Anggreiniheny@unimed.ac.id[7]

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran unsur nyanyian dalam permainan tradisional anak Mandailing *Iye-Iye* sebagai medium pembentukan karakter dan pengembangan kognitif. Studi ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui kajian pustaka, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai fungsi nyanyian dalam praktik permainan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Iye-Iye* memuat elemen nyanyian berirama yang berfungsi sebagai stimulus mnemonik dan emosional serta memperkuat koordinasi kelompok, kedisiplinan, dan kerja sama. Lirik yang memuat urutan angka turut melatih kemampuan kognitif anak, seperti ketepatan berhitung, daya ingat, konsentrasi, dan koordinasi sensori-motorik. Interaksi sosial dalam permainan juga berkontribusi pada pembentukan empati, sportivitas, penghargaan terhadap giliran, dan pengendalian emosi. Sebagai tradisi lisan, unsur nyanyian dalam *Iye-Iye* menjadi sarana transmisi budaya sekaligus media edukatif yang hidup dalam praktik sosial masyarakat. Temuan ini menegaskan pentingnya revitalisasi permainan tradisional sebagai sumber pembelajaran yang relevan dalam konteks pendidikan masa kini.

**Kata Kunci :** *Tradisi Lisan, Kebudayaan Mandailing, Permainan Tradisional, Pembentukan Karakter, Perkembangan Kognitif Anak.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola aktivitas dan interaksi sosial anak-anak. Penggunaan gawai yang berlebihan menjadikan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan berlebihan menjadikan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan berbasis layar, sehingga mengurangi kesempatan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosial (Hulu, 2023). Kondisi ini tidak hanya memengaruhi perkembangan fisik, tetapi juga berdampak pada pembentukan karakter anak, seperti berkurangnya empati, toleransi, kedisplinan, kemampuan bekerja sama, serta kepekaan sosial. Anak-anak cenderung bersifat individualistis dan tidak lagi mengenal bentuk permainan yang mengandung nilai kebudayaan dan kebersamaan.

Padahal, dalam konteks kebudayaan lokal, permainan tradisional telah lama berfungsi sebagai media edukatif yang menanamkan nilai moral, mengembangkan potensi kognitif, dan mempererat hubungan sosial antar individu (Maghfiroh, 2020). Permainan tradisional merupakan bagian dari folklor hidup yang diwariskan melalui proses peniruan, praktik kolektif, dan interaksi antar generasi (Dundes, 1965). Salah satu contohnya adalah permianan *iye-iye* dari etnis Mandailing. Permainan ini dimainkan secara berkelompok disertai irama nyanyian yang terstuktur. Nyanyian tersebut bukan sekadar pengiring permianan, tetapi memiliki fungsi edukatif yang berkaitan dengan latihan berhitung, koordinasi gerak tubuh, peningkatan memori dan pembentukan suasana emosional yang menyenangkan.

Etnis Mandailing memiliki tradisi permainan yang kaya akan unsur sastra lisan. Permainan *iye-iye* memiliki syair berjenjang yang menyebut angka *sada* (satu) sampai *sapulu* (sepuluh). Pola syair ini membantu anak mengenal bilangan secara ritmis, sehingga proses belajar berhitung berlangsung secara alami dan menyenangkan. Sementara itu, mekanisme permainan yang mengharuskan anak menunggu giliran, mengikuti tempo gerakan pelepah pisang, serta menerima kekalahan secara sportif menunjukkan bahwa nilai karakter terbentuk melalui pengalaman bermain, bukan melalui instruksi verbal yang bersifat mengikat.

Namun, keberadaan permainan tradisional Mandailing kini semaki terpinggirkan akibat dominasi permainan digital. Anak-anak tidak lagi mengenal lagu dan aturan permainan tradisional, sementara masyarakat dewasa tidak lagi aktif mempraktikkan atau mengajarkannya. Jika tidak dilakukan revitalisasi, tradisi permainan lisan seperti *iye-iye* menjadi penting, baik dalam konteks pelestarian budaya mauapun sebagai alternatif media pembelajaran karakter dan kecerdasan anak.

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menjelaskan peran unsur nyanyian *iye-iye* sebagai media pembelajaran nilai dan kecerdasan anak serta menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis sastra lisan masih relevan untuk diterapkan dalam pendidkan karakter berbasis budaya lokal. Artikel ini sekaligus menegaskan bahwa pelestarian permainan tradisional tidak haya berarti menjaga warisan budaya, tetapi juga melindungi perkembangan sosial-emosional anak dalam era digital.

### Tinjauan Pustaka

Permainan tradisional merupakan bagian dari folklor yang diwariskan secara turun-temurun melalui proses lisan dan praktik sosial dalam masyarakat (Dundes, 1965). Sebagai warisan budaya, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan informal yang membentuk pola pikir, perilaku sosial, dan identitas budaya anak. Permainan tradisional mencerminkan nilai-nilai kolektif masyrakat, seperti kerja sama, kebersamaan, penghormatan pada aturan, sportivitas, serta kontrol diri (Widodo, 2017). Pada

konteks pendidikan karakter, permainan tradisional dipandang sebagai media penanaman nilai yang tidak bersifat memaksa, karena anak belajar melalui pengalaman langsung dan pada situasi yang menyenangkan.

Penelitian Novitasari (2019) menujukkan bahwa anak-anak yang lebih banyak bermain game digital cenderung menunjukkan penurunan interaksi sosial dan meningkatkan sifat *individualistic*. Hal ini bertentangan dengan manfaat permainan tradisional, yaitu mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial. Sejalan dengan pandangan tersebut, Wahyuni (2022) menegaskan bahwa permainan tradisional Mandiling seperti *iye-iye, alioma*, dan *ingke-ingke* dapat menstimulasi perkembangan motorik, terutama melalui aktivitas koordinasi gerak dan bernyanyi yang dilakukan secara berulang bersama anggota kelompok lain.

Sastra lisan merupakan elemen penting dalam permainan tradisional, khususnya permainan yang mengandung unsur nyanyian. Dundes (1965) membagi sastra lisan menjadi bentuk yang *performative*, yaitu tradisi yang tidak hanya disampaikan melalui kata-kata tetapi juga melalui irama, gerakan tubuh, ekspresi, dan situasi sosial yang menyeratainya, unsur nyanyian dalam permainan anak berfungsi sebagai pola ritmis yang mengatur jalannya permaninan sekaligus mengembangkan keterampilan kognitif seperti memori, konsentrasi, dan kemampuan berhitung. Pada permainan *iye-iye* misalnya, syair yang memuat urutan angka menjadi bentuk pembelajaran matematika dasar dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Selain fungsi kognitif, unsur nyanyian juga memiliki fungsi sosial-emosional. Irama dan pengulangan dalam lagu menciptakan suasana kebersamaan yang memfasilitasi terbentuknnya hubungan sosial antar pemain. Anisah (2020) menjukkan bahwa nilai karakter yang ditanamkan melalui pengalaman emosional yang besifat positif. Dengan kata lain, anak tidak hanya mengetahui nilai, tetapi juga mengalami dan merasakannya dalam aktivitas bermain.

Keterlibatan unsur nyanyian dalam permainan tradisional Mandailing dapat dipajami sebagai strategi pendidikan berbasis budaya lokal. Hal ini sejalan dengan gagasan pembelajaran kontekstual, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan budaya sebagai sumber belajar alami bagi anak. Oleh karena itu, permainan tradisional seperti *Iye-Iye* memiliki posisi strategis dalam pendidikan karakter dan kecerdasan anak di era modern yang ditandai meningkatnya ketergantungan pada teknologi digital. Pelestarian permainan tradisional bukan hanya tentang menjaga warisan budaya, tetapi juga menjaga kualitas perkembangan sosial, kognitif, dan emosional anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran unsur nyanyian dalam permainan tradisional Mandailing *Iye-Iye* sebagai media pembelajaran nilai dan kecerdasan anak. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada makna, proses, interaksi sosial, simbol budaya, serta pengalaman bermain yang dialami langsung oleh anak-anak dan masyarakat pendukung tradisi tersebut. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam melalui perspektif subjek serta konteks sosial-budaya tempat permainan berlangsung.

Desain penelitian bersifat pengamatan pada praktik budaya dalam konteks kehidupan sehari-hari masyarakat Mandailing. Fokus penelitian diarahkan pada bentuk nyanyian, aturan permainan, pola interaksi, serta nilai kognitif dan karakter yang muncul selama permainan berlangsung. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Dundes (1965) yang menyatakan bahwa

folklor, termasuk permainan anak-anak, harus dipahami melalui praktik performatif dan makna yang hidup dalam komunitas pemiliknya.

Sumber data penelitian ini terdiri atas:

1. Informan kunci, yaitu tokoh masyarakat dan orang tua di daerah Mandailing yang mengetahui sejarah dan cara memainkan *Iye-Iye*.
2. Dokumen budaya, berupa teks lagu, rekaman video permainan, foto kegiatan, dan literatur mengenai permainan tradisional Mandailing.

Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih individu yang dianggap memiliki pengetahuan relevan mengenai permainan tradisional dan sastra lisan Mandailing.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu: wawancara **semi-terstruktur**, untuk menggali informasi mengenai sejarah, fungsi, syair lagu, serta nilai yang terkandung dalam permainan *Iye-Iye*. Lalu observasi partisipatif, dengan merekonstruksi permainan secara langsung bersama anak-anak untuk melihat bagaimana unsur nyanyian mengatur ritme, gerakan, dan interaksi, dan dokumentasi, berupa pengumpulan teks lagu *Iye-Iye*, foto, video praktik permainan, dan literatur pendukung mengenai sastra lisan dan permainan tradisional Mandailing.

Analisis data dilakukan melalui tahapan model Miles dan Huberman yang meliputi:

1. Reduksi data, yaitu menyeleksi, mengklarifikasi, dan menyederhanakan data terkait bentuk nyanyian, aturan permainan, serta nilai pembelajaran.
2. Penyajian data, yaitu menyusun deskripsi tekstual mengenai struktur lagu, peran nyanyian dalam permainan, dan perilaku anak selama bermain.
3. Penarikan kesimpulan, yaitu penafsiran makna mengenai bagaimana unsur nyanyian dalam permainan *Iye-Iye* berperan dalam pengembangan karakter dan kecerdasan anak.

Triangulasi sumber dan teknik digunakan untuk menjamin keabsahan data, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga interpretasi lebih akurat dan objektif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Struktur Nyanyian dalam Permainan Iye-Iye

Permainan *Iye-Iye* dimainkan dalam kelompok dengan iringan syair berirama cepat, seperti berikut:

"*Sada dua tolu, ninna guru i*
*Opat lima onom mangiut si pitu i*
*Roma si salapan dohot sambilan i*
*Gonop ma bilangan dung ro sapulu i*
*Ulang di tijuran batu tulis i*
*Gumonan ma dibasu dot aek tawar i."*

Syair tersebut memuat urutan angka dari satu hingga sepuluh dalam bahasa Mandailing. Pola lirik bersifat repetitif dan ritmis, sehingga mudah dihafal oleh anak-anak. Sesuai konsep sastra lisan performatif, nyanyian dalam permainan tidak berdiri sebagai teks semata, tetapi menyatu dengan gerak tubuh, tempo permainan, dan interaksi antar pemain.

Ritme lagu menjadi penentu kecepatan ayunan pelepah pisang yang digerakkan oleh dua anak sebagai penjaga. Ketika tempo lagu meningkat, gerakan pelepah juga bergerak semakin

cepat, sehingga mempengaruhi intensitas dan dinamika permainan. Struktur ini memperlihatkan bahwa nyanyian bukan elemen tambahan, tetapi **pengatur sistem permainan.** Dengan demikian, unsur nyanyian dalam *Iye-Iye* menjalankan fungsi pengingat (mnemonic), pengatur ritme permainan, dan penanda giliran waktu gerak.

**Pembelajaran Kognitif yang Terdapat dalam Iye-Iye**

Syair *Iye-Iye* secara tidak langsung mengajarkan konsep berhitung. Anak belajar mengenali urutan bilangan melalui pengulangan yang menyenangkan. Karena anak menyanyi sambil bergerak, proses belajar terjadi melalui mekanisme **memori motorik** dan **memori musikal**, bukan metode hafalan akademik. Selain berhitung, permainan ini juga melatih:

a. **Konsentrasi**, karena pemain harus memperhatikan ritme pelepah pisang.
b. **Kecepatan reaksi**, ketika melompat menghindari ayunan.
c. **Koordinasi gerak tubuh**, melalui penyesuaian langkah dengan tempo lagu.
d. **Pemrosesan informasi auditorik**, yaitu menyesuaikan gerak berdasarkan suara.

Dengan demikian, *Iye-Iye* terbukti menjadi sarana pembelajaran kognitif berbasis aktivitas fisik dan bunyi, yang efektif karena bersifat alami, menyenangkan, dan tidak menekan.

**Pembelajaran Nilai dan Karakter Melalui Permainan *Iye-Iye***

Pembentukan karakter dalam permainan *Iye-Iye* terjadi melalui pengalaman bermain yang melibatkan interaksi sosial, aturan, dan kesepakatan kelompok. Anak-anak belajar mematuhi aturan permainan, seperti mengikuti urutan giliran dan tempo gerakan yang ditentukan oleh nyanyian. Kepatuhan terhadap aturan ini merupakan dasar dari pembiasaan kedisiplinan. Selain itu, permainan *Iye-Iye* dilakukan secara berkelompok, sehingga setiap pemain harus bekerja sama agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Anak-anak yang berperan sebagai penggerak pelepah pisang, misalnya, harus menjaga kekompakan gerakan, sedangkan pemain yang melewati ayunan harus menyesuaikan diri dengan ritme dan tempo lagu. Proses ini menumbuhkan rasa kebersamaan, koordinasi sosial, dan keterampilan komunikasi antar pemain.

Nilai sportivitas juga terbentuk secara alami dalam permainan ini. Anak-anak belajar menerima hasil permainan tanpa rasa marah atau kecewa yang berlebihan ketika tersentuh pelepah pisang dan harus keluar dari barisan pemain. Dalam situasi tersebut, anak didorong untuk mengendalikan emosi serta memahami bahwa kekalahan adalah bagian dari proses bermain. Di samping itu, permainan *Iye-Iye* mengembangkan keberanian anak untuk mengambil keputusan dalam waktu cepat, seperti menentukan momen tepat untuk melompat menghindari ayunan pelepah. Anak juga belajar bersabar menunggu giliran serta menghargai peserta lain. Dengan demikian, permainan ini menjadi wahana pendidikan karakter yang efektif karena nilai-nilai sosial dan emosional tertanam melalui pengalaman nyata, bukan melalui perintah atau ceramah.

Di tengah meningkatnya ketergantungan anak pada permainan digital, permainan *Iye-Iye* memiliki relevansi yang sangat penting sebagai alternatif pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berbasis budaya. Permainan digital cenderung membuat anak bermain sendirian dan pasif, sedangkan *Iye-Iye* menuntut partisipasi langsung, interaksi, dan pemanfaatan fungsi tubuh secara optimal. Hal ini tidak hanya mendukung perkembangan motorik kasar dan koordinasi sensorimotor, tetapi juga mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan sosial, bekerja sama, dan berkomunikasi secara langsung. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi sarana untuk menyeimbangkan perkembangan fisik, kognitif, dan emosional anak yang sering kali terganggu akibat paparan media digital yang berlebihan.

Selain itu, *Iye-Iye* berperan dalam pelestarian budaya lokal Mandailing yang kini terancam terpinggirkan. Melalui permainan ini, anak-anak diperkenalkan pada bahasa Mandailing, struktur

lagu tradisional, simbol sosial, dan nilai-nilai kebersamaan yang menjadi bagian dari identitas budaya komunitas. Pemanfaatan *Iye-Iye* dalam lingkungan pendidikan formal maupun nonformal dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis budaya lokal, kegiatan ekstrakurikuler, festival permainan tradisional, maupun program revitalisasi permainan rakyat di sekolah-sekolah dasar. Dengan memasukkan permainan ini ke dalam aktivitas pendidikan, sekolah tidak hanya membantu melestarikan budaya, tetapi juga menyediakan model pembelajaran karakter yang menyenangkan dan kontekstual. Oleh karena itu, *Iye-Iye* merupakan bentuk pendidikan yang relevan, adaptif, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di era modern yang penuh tantangan sosial dan teknologi.

## KESIMPULAN

Permainan tradisional *Iye-Iye* pada masyarakat Mandailing memiliki peran penting sebagai sarana pembelajaran nilai dan pengembangan kecerdasan anak. Unsur nyanyian dalam permainan tidak hanya berfungsi sebagai pengiring, tetapi menjadi struktur pengatur ritme dan dinamika permainan yang berdampak pada pembentukan memori, konsentrasi, koordinasi gerak, serta kemampuan berhitung. Pembelajaran kognitif ini diperoleh melalui pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga tidak menimbulkan tekanan dan berlangsung secara alami. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi selama permainan menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, sportivitas, keberanian, dan pengendalian diri. Nilai-nilai tersebut tertanam melalui kebiasaan dan pengalaman, bukan melalui instruksi verbal atau metode pengajaran formal.

Dalam konteks pendidikan modern yang ditandai meningkatnya penggunaan gawai, permainan *Iye-Iye* menjadi alternatif penting untuk menyeimbangkan perkembangan fisik, emosional, dan sosial anak. Revitalisasi permainan tradisional ini perlu diwujudkan melalui kegiatan sekolah, keluarga, dan komunitas budaya untuk memastikan keberlanjutan warisan budaya Mandailing sekaligus mendukung pembentukan karakter generasi muda. Dengan demikian, *Iye-Iye* bukan hanya permainan masa lalu, tetapi model pembelajaran berbasis budaya lokal yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini dan masa depan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini dibiayai oleh Dana PNBP Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2025, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan Universitas Negeri Medan, para dosen pembimbing, serta semua pihak yang telah memberikan kontribusi berupa fasilitas, arahan, maupun masukan konstruktif selama proses penelitian berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan dan praktik di bidang terkait.

## DAFTAR PUSTAKA

Anisah, A. S., & Ade, H. (2020). Enkulturasi nilai karakter melalui permainan tradisional pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 318–327.

Dundes, A. (1965). *The Study of Folklore*. New Jersey: Prentice Hall.

Hulu, T. D. N., Melvan, N. N., & Agnes, R. H. (2023). Dampak penggunaan teknologi terhadap karakter peserta didik di SMP 4 Lahewa Timur. *Journal of Education*, 6(1), 5303–5310.

Maghfiroh, Y. (2020). Peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1–9.

Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 45–55.

Siregar, D. (2022). Tradisi lisan Mandailing dalam pendidikan karakter anak. *Puan Indonesia*, 5(1), 60–72.

Silitonga, R. (2023). Permainan tradisional sebagai media literasi budaya dalam perkembangan anak. *eScience Humanity*, 7(2), 45–55.

Wahyuni, A. (2022). Permainan tradisional: Alioma, Ingke-Ingke, dan Iye-Iye sebagai media stimulasi perkembangan motorik anak. *JPT*, 6(2), 14393–14399.

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183–193.