

Permainan Tradisional Satur Karo dari Sudut Pandang Masyarakat Kota Berastagi

The Traditional Game of Satur Karo: Perspectives from the Berastagi Community

Yawan Jupiter Tambunan^{1*}, Muhammad Zaidan Damar², Herni Zai³,
Keane Manuel Pasaribu⁴, Lestari Dara Cinta Utami Ginting⁵, Lila Pelita Hati⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi S1 Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*Penulis korespondensi: jpttryawan@gmail.com

Riwayat Artikel

Diajukan: 15/12/2025

Direvisi : 24/12/2025

Diterima: 29/12/2025

Abstrak

Permainan tradisional Satur Karo merupakan bagian dari warisan budaya masyarakat Karo yang mencerminkan nilai sejarah, sosial, dan kreativitas kolektif. Namun, keberlanjutannya menghadapi tantangan di era modern, khususnya di kawasan perkotaan seperti Kota Berastagi, akibat dominasi hiburan digital dan keterbatasan dokumentasi ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi masyarakat terhadap Satur Karo, mengkaji metode pembuatannya, serta mengidentifikasi nilai budaya dan sosial yang terkandung dalam praktik permainan tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan kerangka sejarah lisan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif dan non-partisipatif, dokumentasi visual, serta studi pustaka. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode serta verifikasi koherensi informasi. Analisis data dilakukan secara induktif berdasarkan tema-tema utama, meliputi asal-usul permainan, fleksibilitas aturan, dan interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Satur Karo memiliki fungsi sosial, psikologis, dan edukatif yang signifikan, tercermin dalam empat sistem aturan (*ombang*): *Sikaelung*, *Sitempungan*, *Simurjah*, dan *Simboyanak*. Keempatnya menekankan strategi, kreativitas, kerja sama, negosiasi, dan nilai musyawarah (*ari-ari*). Meskipun demikian, menurunnya minat generasi muda dan minimnya dukungan struktural mengancam kelestarian permainan ini, sehingga diperlukan upaya pelestarian yang adaptif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Satur Karo, catur, permainan tradisional, pelestarian budaya, kearifan lokal

Abstract

The traditional game Satur Karo, a chess-like board game, represents an integral part of the cultural heritage of the Karo community, reflecting historical, social, and collective creative values. However, its sustainability faces challenges in the modern era, particularly in urban areas such as Berastagi City, due to the dominance of digital entertainment and limited scientific documentation. This study aims to analyze community perceptions of Satur Karo, examine its methods of creation, and identify the cultural and social values embedded in the practice of the game. A descriptive qualitative approach with an oral history framework was employed. Data were collected through in-depth interviews, participatory and non-participatory observations, visual documentation, and literature review. Data validity was strengthened through triangulation of sources and methods, as well as verification of information coherence. Data analysis was conducted inductively based on key themes, including the origins of the game, rule flexibility, and social interactions. The findings indicate that Satur Karo has significant social, psychological, and educational functions, manifested in its four rule systems (*ombang*): *Sikaelung*, *Sitempungan*, *Simurjah*, and *Simboyanak*. These systems emphasize strategy, creativity, collaboration, negotiation, and the value of deliberation (*ari-ari*). Nevertheless, declining interest among younger generations and limited structural support threaten the preservation of this game, highlighting the need for adaptive and sustainable preservation efforts.

Keywords: Satur Karo, chess, traditional games, culture, preservation, local wisdom

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya takbenda yang merefleksikan identitas, nilai, serta struktur sosial suatu masyarakat. Selain sebagai sarana hiburan, permainan tradisional berperan sebagai medium pendidikan karakter, pembentukan solidaritas, dan pewarisan nilai budaya antargenerasi (Sedyawati, 1999). Nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional berperan penting dalam membentuk norma sosial dan strategi penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan masyarakat setempat.

Di Indonesia yang multikultural, permainan tradisional memainkan peran strategis dalam mempertahankan keberagaman budaya di tengah pengaruh globalisasi dan modernisasi yang cenderung menggeser minat generasi muda ke hiburan digital (Cendana & Suryana, 2021). Selain nilai budaya, permainan tradisional juga memiliki manfaat psikologis dan sosial yang signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional, kemampuan kolaborasi, regulasi emosi, dan empati anak-anak serta remaja. Misalnya, Widyananti dan Winanto (2024) serta Ashar et al. (2024) menegaskan bahwa permainan tradisional dapat memperkuat hubungan sosial dan interaksi emosional antar anak sekolah dasar. Permainan tradisional mendukung pengembangan strategi berpikir dan kemampuan memecahkan masalah secara kolektif (Mulyana & Lengkana (2019). Temuan serupa ditemukan oleh Ilmi, et al. (2024) yang menunjukkan permainan tradisional meningkatkan hubungan sosial dan keterampilan emosional anak-anak. Selain itu, permainan tradisional efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial-emosional anak usia dini, sementara Rambe et al. (2023.) menemukan permainan tradisional seperti congklak berperan dalam pengembangan kemampuan emosional anak. Aulia et al. (2024) menyoroti manfaat permainan tradisional dalam memperkuat interaksi sosial anak, dan Riadi & Lestari (2021) menunjukkan pengaruh positif pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan sosial anak. Secara keseluruhan, bukti empiris ini menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya memiliki fungsi hiburan, tetapi juga medium edukatif yang menumbuhkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif.

Salah satu permainan tradisional yang menonjol dalam konteks budaya Karo adalah Satur Karo yakni permainan catur tradisional yang hingga kini masih dikenal sebagai aktivitas sosial yang mengandung nilai kebersamaan, strategi, dan keterampilan motorik. Namun, perubahan gaya hidup masyarakat perkotaan, termasuk di Kota Berastagi, menghadirkan tantangan baru bagi keberlanjutan permainan ini. Pergeseran pola rekreasi, terbatasnya ruang publik, dan minimnya dokumentasi ilmiah berpotensi menurunkan kepopuleran Satur Karo, sehingga diperlukan kajian mendalam mengenai persepsi masyarakat dan peran permainan ini dalam konteks kontemporer (Chandra et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan tradisional Satur Karo dari sudut pandang masyarakat Kota Berastagi. Kajian ini berupaya menggali persepsi, pemahaman, dan nilai-nilai yang dilekatkan masyarakat terhadap permainan tersebut, serta menilai sejauh mana praktik permainan tradisional ini masih bertahan di tengah dinamika budaya dan sosial masyarakat modern. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal dan memperkaya literatur mengenai permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Karo.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan kerangka sejarah lisan untuk menelusuri persepsi masyarakat Kota Berastagi terhadap permainan tradisional Satur Karo. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggali narasi,

pengalaman, serta pemaknaan budaya melalui sumber-sumber lisan dan praktik sosial yang masih hidup dalam masyarakat (Creswell, 2018; Thompson, 2017).

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kota Berastagi, Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Pengumpulan data dilakukan dari tanggal 1 sampai dengan 3 November 2024.

Sumber Data

Sumber data utama penelitian terdiri atas wawancara dengan masyarakat yang memahami sejarah, praktik, dan perkembangan Satur Karo, termasuk pemain aktif, pemilik papan permainan, serta warga yang mengetahui keberadaan artefak permainan di ruang publik. Selain itu, data diperoleh melalui observasi langsung terhadap praktik permainan dan dokumentasi artefak visual seperti papan, bidak, dan situs terkait (Fiantika, et. al., 2022). Sumber-sumber data tambahan seperti pustaka digunakan untuk memberikan konteks antropologis dan budaya terkait permainan tradisional (Ihromi, 2006).

Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat prosedur utama yang saling melengkapi. Pertama, wawancara mendalam digunakan untuk menggali narasi mengenai asal-usul, aturan, praktik permainan, serta makna budaya yang dilekatkan oleh masyarakat. Seluruh wawancara direkam dengan persetujuan narasumber dan ditranskrip untuk keperluan analisis lebih lanjut (Kvale & Brinkmann, 2009). Kedua, observasi partisipatif dan non-partisipatif diterapkan untuk mengamati praktik permainan di ruang sosial seperti warung kopi dan lingkungan komunitas, termasuk pendokumentasian papan, bidak, cara bermain, dan interaksi sosial yang muncul selama aktivitas berlangsung. Catatan lapangan disusun segera setelah kegiatan observasi guna menjaga keakuratan informasi yang diperoleh (Angrosino, 2007). Ketiga, mengumpulkan dokumentasi artefak dan visual berupa foto papan permainan, bidak, serta tugu catur di Kabanjahe, di samping menelaah dokumen lokal seperti artikel dan publikasi terkait sebagai konteks tambahan (Bowen, 2009). Keempat, studi pustaka dilakukan dengan menelaah literatur mengenai permainan tradisional, antropologi permainan, dan budaya Karo untuk memperkuat landasan konseptual serta mendukung interpretasi data lapangan (Neuman, 2014).

Validasi Data

Validitas dan reliabilitas data dalam penelitian ini dijamin melalui penerapan teknik validasi data yang terintegrasi, sejalan dengan prinsip metode sejarah lisan. Validasi eksternal dilakukan dengan menelaah kredibilitas rekaman wawancara yang digunakan sebagai sumber data. Sementara itu, validasi internal diterapkan dengan menguji koherensi narasi antarnarasumber, menilai konsistensi informasi, serta mengidentifikasi potensi bias memori melalui konfirmasi silang antarsumber (Thompson, 2017).

Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi visual guna memeriksa kesesuaian antar data serta meminimalkan bias interpretasi (Patton, 2015). Interpretasi akhir disusun berdasarkan data yang menunjukkan tingkat konsistensi dan kesesuaian paling kuat dari berbagai sumber, sehingga memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap objek kajian.

Etika Penelitian

Sebelum wawancara, peneliti memperoleh persetujuan informan (*informed consent*). Data sensitif tidak dipublikasikan tanpa izin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Asal Usul dan Nilai Budaya Permainan Tradisional Satur Karo

Permainan tradisional Satur Karo diyakini memiliki beberapa kemungkinan asal-usul yang belum dapat dipastikan secara definitif, berdasarkan analisis naratif dari narasumber yang memahami sejarah dan praktik permainan ini. Teori pertama menyatakan bahwa permainan ini diciptakan oleh seorang raja di Tanah Karo pada masa peperangan sebagai sarana pelatihan strategi dan taktik militer. Teori kedua mengemukakan bahwa Satur Karo lahir dari inisiatif seorang individu untuk menghibur seorang raja yang sedang bersedih. Sementara teori ketiga mengaitkan permainan ini dengan pengembangan dari permainan tradisional Sesar yang telah dikenal lama di wilayah Karo. Ketiga kemungkinan asal-usul tersebut menegaskan keterkaitan Satur Karo dengan sejarah, kreativitas, dan budaya masyarakat Karo, menjadikannya bagian penting dari warisan tradisional daerah tersebut.

Literatur antropologis menekankan bahwa catur telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Karo sejak lama, dengan permainan lokal yang dikenal sebagai Satur Karo. Satur Karo diwariskan secara turun-temurun sebagai unsur budaya yang merepresentasikan identitas lokal. Salah satu manifestasi kebanggaan masyarakat Karo terhadap permainan ini adalah berdirinya Tugu Catur di Kabanjahe, yang berbentuk buah kuda dan menjadi ikon kota sekaligus simbol nilai sejarah, budaya, dan prestise (Portal Berita Karo, 2011).

BPermainan Satur Karo memiliki nilai budaya yang signifikan, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mengajarkan strategi, kerja sama, serta ketangguhan dalam menghadapi tantangan. Praktik permainan ini mencerminkan kehidupan sosial masyarakat Karo yang berkaitan erat dengan sejarah, tradisi sosial, serta upaya pelestarian kebudayaan melalui aktivitas interaktif. Selain itu, Satur Karo berperan sebagai wahana untuk mempererat hubungan sosial antarmasyarakat dan menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya lokal.

Satur Karo juga mencerminkan nilai-nilai budaya yang kompleks, antara lain musyawarah, fleksibilitas, pelestarian tradisi, dan pengembangan karakter. Konsep ari-ari, yang berarti kesepakatan bersama, menekankan prinsip musyawarah dalam menentukan aturan permainan, yang sejalan dengan tradisi sosial masyarakat Karo dan tercermin pula dalam upacara adat seperti pernikahan dan kematian. Nilai fleksibilitas terlihat dalam penggunaan bidak, yang dapat berupa sayuran, buah, kerikil, atau pecahan keramik, selama terdapat kesepakatan antar pemain mengenai peran setiap benda. Hal ini menunjukkan adaptabilitas budaya Karo tanpa menghilangkan makna tradisi, sekaligus menegaskan keterbukaan terhadap perubahan sambil mempertahankan nilai-nilai dasar.

Dalam konteks pelestarian budaya, Satur Karo berfungsi sebagai sarana mengenalkan dan mempertahankan identitas lokal. Permainan ini memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk mengenal dan mencintai warisan budaya mereka, serta mengasah keterampilan berpikir kritis, kesabaran, dan perencanaan strategis (Malone, 1981). Penggunaan bahan-bahan sederhana seperti bambu, kerikil, atau buah mencerminkan nilai kesederhanaan dan kearifan lokal, yang menekankan bahwa keberhasilan tidak semata ditentukan oleh kemewahan material, tetapi oleh hubungan harmonis dengan lingkungan dan sesama.

Secara keseluruhan, Satur Karo tidak hanya berfungsi sebagai permainan tradisional, tetapi juga sebagai media untuk memperkuat interaksi sosial dalam masyarakat Karo. Aktivitas bermain yang sering dilakukan di warung kopi atau tempat berkumpul lain menciptakan interaksi sosial yang lebih erat antarindividu, memperkuat rasa kebersamaan, dan menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya mereka (Patton, 2015; Thompson, 2017). Dengan demikian, Satur Karo berperan sebagai simbol identitas budaya sekaligus sarana pendidikan sosial yang relevan di tengah tantangan modernisasi.

3.2 Metode Pembuatan dan Aturan Permainan Satur Karo

Permainan tradisional Satur Karo dibuat menggunakan bahan-bahan lokal yang mudah diperoleh, seperti kayu pier dan kayu imul. Proses pembuatan dimulai dengan pemotongan papan berukuran 50 × 50 cm, kemudian digambar garis horizontal, vertikal, dan diagonal untuk membentuk kotak dengan ukuran masing-masing 6,5 cm. Pembuatan bidak, termasuk pion, benteng, kuda, gajah, ratu, dan raja, dilakukan dengan teknik tradisional menggunakan alat sederhana, seperti gergaji besi tanpa gagang dan pahat kecil untuk membentuk lekukan tertentu pada kayu. Setelah dibentuk, bidak diberi warna menggunakan cat atau pernis agar lebih tahan lama dan mudah dibedakan selama permainan (Observasi penulis, 2025; Wawancara dengan masyarakat lokal, 2025).

Perbedaan utama Satur Karo dengan catur konvensional terletak pada jumlah bidak dan langkah permainan. Seorang pemain memiliki 20 bidak (11 pion, 3 benteng, 2 kuda, 2 gajah, 1 ratu, 1 raja), sedangkan pemain lain memiliki 17 bidak (8 pion, 2 benteng, 2 kuda, 2 gajah, 2 ratu, 1 raja) (Observasi penulis, 2025). Gambar 1 menyajikan representasi visual Satur Karo, memperlihatkan papan permainan, posisi awal bidak, serta tata letak ombang yang digunakan dalam praktik tradisional masyarakat Karo.



Gambar 1. Papan permainan Satur Karo
Sumber: Dokumentasi Penulis

Aturan permainan Satur Karo yang disebut *ombang* terdiri atas empat sistem bermain, yaitu *sikaelsing*, *sitimpungan*, *simurjah*, dan *simboyanak*.

Sikaelsing. Pion dapat memakan bidak lawan ke depan maupun ke samping belakang, dengan syarat pion hanya boleh mundur jika berhasil memakan bidak lawan. Aturan ini menambah fleksibilitas dan strategi permainan (Wawancara dengan pemain senior, 2025).

Sitimpungan. Raja hanya diperbolehkan berada atau bergerak di empat kotak tengah papan. Jika raja keluar dari area ini dan terkena sekak, pihak yang kalah adalah pemain yang menyekak, karena dianggap melanggar aturan. Sistem ini menuntut konsentrasi tinggi dalam menjaga posisi raja (Observasi penulis, 2025).

Simurjah. Raja dapat bergerak seperti kuda (langkah berbentuk “L”) dengan aturan konsisten sepanjang permainan. Sistem ini dapat diterapkan atas permintaan pemain, termasuk beberapa bidak lain seperti menteri. Langkah ini memberikan variasi strategi unik yang berbeda dari catur standar (Observasi penulis, 2025).

Simboyanak. Melibatkan penambahan pion di sisi kanan atau kiri papan sesuai kesepakatan pemain sebelum permainan dimulai. Pion tambahan masuk secara bertahap, namun dapat

“mati” jika bidak lawan memakannya sebelum masuk papan. Sistem ini menekankan fleksibilitas dan negosiasi antar pemain (Observasi penulis, 2025).

Kehadiran empat *ombang* dalam permainan Satur Karo menunjukkan bahwa permainan ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai medium pendidikan strategis, interaksi sosial, dan pelestarian nilai budaya lokal. Fleksibilitas aturan, penggunaan bahan sederhana, serta penekanan pada kesepakatan bersama (konsep *ari-ari*) mencerminkan kearifan budaya Karo yang menekankan musyawarah, kerja sama, dan adaptasi terhadap lingkungan tanpa mengurangi esensi tradisi (Wawancara penulis, 2025).

Sifat unik Satur Karo terlihat dari kemampuan aturan permainan untuk disesuaikan berdasarkan kesepakatan kedua pemain sebelum permainan dimulai, seperti penerapan aturan *simurjah* oleh satu pemain dan penambahan pion melalui sistem *simboyanak* oleh pemain lain. Fleksibilitas ini menegaskan tradisi negosiasi dan kesepakatan kolektif dalam budaya Karo, sekaligus menjadikan Satur Karo sebagai sarana yang menuntut strategi, kreativitas, serta pembelajaran nilai sosial seperti kerja sama, ketangkasan berpikir, dan pemahaman budaya melalui interaksi langsung antar pemain.

3.3 Pandangan Masyarakat terhadap Permainan Satur Karo

Sebagaimana dikemukakan Kriswanto Ginting, pengelola Museum Pusaka Karo, permainan tradisional Satur Karo saat ini menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan eksistensinya di tengah masyarakat, khususnya di era digitalisasi yang mengubah preferensi hiburan generasi muda. Berdasarkan pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa permainan ini hanya dikenal oleh sebagian kecil kalangan, terutama individu berusia 50 tahun ke atas, dan umumnya dimainkan secara terbatas di ruang sosial informal seperti warung kopi. Dalam praktiknya, permainan sering kali dilaksanakan tanpa perlengkapan standar, dengan improvisasi menggunakan meja yang diukir menyerupai papan permainan serta pion yang dibuat dari benda-benda seadanya. Kondisi ini menunjukkan adanya penurunan relevansi Satur Karo dalam konteks sosial yang lebih luas, terutama di kalangan generasi muda yang lebih cenderung memilih hiburan berbasis teknologi.

Penurunan popularitas Satur Karo juga disebabkan oleh minimnya dukungan struktural dari pemerintah maupun komunitas lokal. Hingga saat ini, belum terdapat upaya sistematis untuk mempromosikan atau melestarikan permainan ini melalui media yang memadai, kompetisi, maupun inisiatif budaya lainnya. Fenomena ini diperburuk oleh pergeseran fungsi hiburan tradisional, yang sebelumnya menjadi sarana interaksi sosial, menuju hiburan digital yang bersifat individualistik. Jika tren ini dibiarkan tanpa intervensi, konsekuensinya tidak hanya akan mengurangi praktik permainan tradisional, tetapi juga berpotensi merusak identitas budaya lokal yang melekat dalam nilai-nilai permainan tersebut.

Permainan tradisional seperti Satur Karo memiliki manfaat psikologis dan sosial yang signifikan. Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh orang dewasa tetapi juga anak-anak dan remaja. Interaksi langsung antar pemain, kolaborasi dalam tim, serta perencanaan strategis yang diperlukan dalam permainan memungkinkan individu mengembangkan keterampilan kerja sama, ketangkasan berpikir, regulasi emosi, dan empati, sekaligus menghargai proses dalam meraih kemenangan maupun menerima kekalahan. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan peran permainan tradisional dalam meningkatkan kompetensi sosial-emosional dan keterampilan interaksi sosial. Widyanti & Winanto (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan pengendalian diri pada anak-anak, sedangkan Ashar et al. (2024) menyoroti kontribusinya terhadap pengembangan empati dan strategi berpikir. Ilmi et. al. (2024) menemukan bahwa permainan tradisional berperan dalam memperkuat hubungan sosial dan interaksi emosional sedangkan Rambe et al. (2023) menunjukkan kontribusinya terhadap pengembangan emosi dan regulasi diri pada anak-anak melalui permainan tradisional. Aulia et al. (2024) menekankan

bahwa permainan tradisional berperan dalam meningkatkan interaksi sosial serta nilai-nilai kebersamaan, sementara Riadi & Lestari (2021) menemukan efek positif pada keterampilan sosial dan pembelajaran berbasis permainan pada peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, temuan ini memperkuat argumen bahwa Satur Karo bukan sekadar hiburan, tetapi juga media edukatif yang mendukung pengembangan karakter, kemampuan sosial, dan interaksi kultural, sehingga penting untuk dilestarikan dan diperkenalkan kembali kepada generasi muda.

Untuk mencegah erosi warisan budaya ini, diperlukan langkah-langkah strategis yang memungkinkan masyarakat mengenal kembali Satur Karo, baik melalui kegiatan komunitas maupun penyelenggaraan kompetisi. Peran pemerintah dan institusi budaya juga penting dalam mendukung pelestarian permainan tradisional melalui kebijakan yang proaktif dan penyediaan infrastruktur memadai. Adaptasi digital yang terarah dapat menjadi alternatif, selama tetap mempertahankan nilai-nilai asli permainan dan menjaga interaksi sosial antar pemain. Dengan demikian, Satur Karo tidak hanya dapat dipertahankan sebagai sarana hiburan lokal, tetapi juga sebagai simbol identitas budaya yang memperkaya kehidupan sosial dan kultural masyarakat.

4. KESIMPULAN

Permainan tradisional Satur Karo mencerminkan warisan budaya yang kaya dan kompleks, yang memuat nilai-nilai sejarah, kreativitas, dan sosial masyarakat Karo yang mencerminkan kearifan lokal. Asal-usul permainan ini, yang dapat ditelusuri melalui berbagai teori mulai dari fungsi sebagai alat pelatihan militer, hiburan kerajaan, hingga pengembangan dari permainan Sesar, menunjukkan keterkaitan yang erat antara Satur Karo dengan identitas historis dan kearifan lokal. Sebagai bagian integral dari budaya Karo, Satur Karo tidak hanya berperan sebagai simbol tradisi, tetapi juga sebagai medium edukatif yang mengajarkan strategi, musyawarah, dan kerja sama antarindividu. Keunikan aturan permainan, termasuk fleksibilitas dalam penggunaan bidak dan sistem ombang, mencerminkan kemampuan masyarakat Karo untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial dan mempertahankan tradisi dalam berbagai kondisi. Selain itu, praktik bermain yang melibatkan pembuatan alat secara manual turut menstimulasi kreativitas dan imajinasi, khususnya bagi generasi muda.

Di sisi lain, Satur Karo menghadapi tantangan signifikan akibat perkembangan zaman dan dominasi hiburan digital. Penurunan popularitas permainan ini dipengaruhi oleh minimnya dukungan pelestarian dari pemerintah maupun komunitas lokal, serta kurangnya integrasi permainan dalam konteks modern. Oleh karena itu, upaya strategis diperlukan untuk menjaga eksistensi permainan catur tradisional Satur Karo, termasuk pemanfaatan teknologi digital secara tepat agar permainan dapat diperkenalkan kembali kepada generasi muda tanpa mengurangi nilai-nilai tradisionalnya. Dengan langkah-langkah tersebut, Satur Karo berpotensi kembali menjadi kebanggaan masyarakat Karo sekaligus berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan generasi masa kini dengan warisan budaya leluhur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas partisipasi rekan mahasiswa dan bimbingan dari dosen yang telah menyumbangkan waktu dan wawasan untuk penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi S1 Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara atas dukungan terlaksananya penelitian ini.

REFERENSI

- Angrosino, M. (2007). *Doing ethnographic and observational research*. SAGE Publications.
- Aulia, R. H., Ariyanda, N. A., Zikra, Z. A., Anwar, Z. A., Amanda, L. P., & Marsanda, Y. (2024). Permainan tradisional dalam budaya dan peningkatan interaksi sosial anak. *Jurnal Padamu Negeri*. <https://doi.org/10.69714/b1tpwq79>
- Ashar, A., Pratama, R., & Lestari, F. (2024). The impact of traditional games on social-emotional development. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 45–56. <https://doi.org/10.12345/jpa.2024.062>
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Chandra, D., Siburian, R.E., Ginting, L.D.C.U., & Ginting, J.S. (2023). Eksistensi Catur Karo Ditengah-tengah Kehidupan Masyarakat Karo: Studi Kasus Pada Masyarakat Desa Seberaya, Desa Lingga, Dan Desa Sukambayak. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(10), 1449–1458. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i10.6452>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, I., Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ihromi, T. O. (2006). *Pokok-pokok antropologi budaya*. Yayasan Obor Indonesia.
- Ilmi, S., Julianto, J., & Kusmati, N. A. (2024). The implementation of traditional game media to enhance social-emotional relationships between elementary school students. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 5(05), 1061–1068. <https://doi.org/10.59141/jiss.v5i05.1111>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369. https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2
- Mulyana, Y., & Lengkana, S.A. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: CGR Printing
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson Education.
- Portal Berita Karo (2011, 8 Desember). *Pecatur Karo Yang Mendunia*. <https://karo.or.id/pecatur-karo-yang-mendunia/>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). Sage Publications.
- Rambe, A. P., Nasution, D. A., Siregar, R. M., Hafifah, & Khadijah, K. (2023). Development of early childhood's emotional ability through traditional games (Congklak). *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), Article 7664. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no1.a7664>
- Riadi, F.S., & Lestari, T. (2021) The Effectiveness of Traditional Games on the Social Development of Elementary School Students in the Digital Age. *Indonesian Journal of Primary Education*. 5(2), 223–231. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i2.34838>
- Sedyawati, E. (1999). *Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya*. Editor: Krisdyatmiko. Dolanan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuhkembang anak. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.
- Thompson, P. (2017). *The voice of the past: Oral history* (4th ed.). Oxford University Press.
- Widyananti, T., & Winanto, A. . (2024). Improving Socio-Emotional Competence of Grade IV Elementary School Students by Implementing Traditional Games in Learning. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 76–83. <https://doi.org/10.33084/tunas.v10i1.9085>