



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 392-405

Vol. 4, No. 1, Juli 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i1.230

Analisis Pengaruh Permainan Tradisional dalam Penguatan Kebhinekaan Global

Pramesti Cahya Saputri¹, dan Sri Katoningsih²

^{1,2}. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK. Permainan tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang yang mengandung unsur baik dalam perkembangan anak usia dini. Permainan tradisional dapat menumbuhkan generasi pelajar Indonesia sesuai ketentuan program baru Profil Pelajar Pancasila yang memiliki jiwa Pancasila. Oleh karena itu, pentingnya lembaga pendidikan berkontribusi melestarikan budaya Indonesia yang tergeser oleh kecanggihan teknologi selama pandemi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional dalam penguatan kebhinekaan global pada anak TK B Alam Surya Mentari. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi kepada subyek yang diteliti dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas. Sedangkan Teknik analisis data menggunakan model miles dan Huberman dengan tahap analisis data yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah KB & TK Alam Surya Mentari memiliki kontribusi yang baik dalam melestarikan permainan tradisional kepada anak-anak. Upaya yang diterapkan untuk melestarikan permainan tradisional yaitu melalui kegiatan outbound, perlombaan, dan kegiatan belajar mengajar dikelas. Penelitian ini juga menemukan beberapa permainan tradisional yang telah dimainkan oleh anak-anak, seperti bakiak, cublak-cublak suweng, dan jamur, yang mana anak-anak mengenal dan ikut berkontribusi melestarikan budaya.

Kata Kunci : Permainan Tradisional; Kebhinekaan Global; Anak Usia Dini

ABSTRACT. Traditional games are games inherited from our ancestors which contain good elements in early childhood development. Traditional games can grow a generation of Indonesian students according to the provisions of the new Pancasila Student Profile program which has a Pancasila spirit. Therefore, it is important for educational institutions to contribute to preserving Indonesian culture which has been displaced by technological sophistication during the pandemic. The purpose of this study was to analyze the effect of traditional games on global diversity in children at Kindergarten B Alam Surya Mentari. This research is a qualitative descriptive study, with data collection techniques using interviews, observation and documentation. The results showed that the Alam Surya Mentari KB & Kindergarten school had a good contribution in preserving traditional games for children. The efforts implemented to preserve traditional games are through outbound activities, competitions, and teaching and learning activities in class. This research also found several traditional games that have been played by children, such as bakiak, cublak - cublak suweng, and mushroom, which children know and contribute to preserving culture.

Keyword : Traditional Games; Global Diversity; Early Childhood

Copyright (c) 2023 Pramesti Cahya Saputri dkk.

✉ Corresponding author : Pramesti Cahya Saputri

Email Address : a520190048@student.ums.ac.id

Received 10 Juni 2023, Accepted 8 Juli 2023, Published 10 Juli 2023

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 melanda Indonesia selama 2 tahun memberikan dampak pada kehidupan masyarakat Indonesia salah satunya berdampak besar pada dunia pendidikan. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) berisi kebijakan meniadakan pelaksanaan ujian nasional khusus tahun 2020 serta proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh [1]. Sistem *lockdown* atau pembatasan sosial secara besar-besaran menjadikan penggunaan teknologi seperti internet sudah menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menuntut seluruh kegiatan pembelajaran untuk memanfaatkan berbagai teknologi. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah pengguna internet meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya sebanyak 210,03 juta pengguna [2]. Hal ini menjadi salah satu munculnya permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19. Kegiatan pembelajaran jarak jauh masyarakat Indonesia menggunakan beberapa perangkat seperti *handphone*, *laptop*, *tablet*, *komputer*. Hasil survey Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan *handphone* paling tinggi diminati masyarakat untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Beberapa faktor yang paling kuat dalam penggunaan *handphone* menjadikan anak mudah terpengaruh dalam perkembangan tren dan sosialisasi yang ada di media sosial. Sehingga berdampak buruk pada kemerosotan etika dan norma di kehidupan masyarakat sekarang. Untuk memperbaiki kemerosotan pada masyarakat dengan menggunakan pendidikan karakter [3]. Pada kenyataannya pendidikan di Indonesia dihadapkan berbagai masalah dalam sistem pembelajaran yang belum memadai dan degradasi moral yang terjadi di masyarakat Indonesia dirasa belum mencapai standar pendidikan karakter di masa pandemi sekarang [4].

Hubungan antara teknologi dan manusia sekarang sangat melekat. Kecanggihan teknologi dapat dirasakan apalagi pada generasi muda yang sangat erat dengan kecanggihan teknologi. Tingkat kecanduan anak-anak sangat tinggi terhadap permainan modern yang berdampak pada kebiasaan dan perilaku anak. Upaya untuk melakukan pendidikan karakter secara optimal dapat dilakukan sejak pendidikan anak usia dini, karena di usia keemasan atau *golden age* anak sangat mudah menyerap informasi lebih pesat [5]. Dalam jurnal yang ditulis oleh Khadijah mengemukakan masa keemasan anak memiliki daya serap yang lebih cepat dari orang dewasa sekitar 50-80% [6]. Aktivitas belajar anak merupakan bagian dari proses pembelajaran karena karakteristik anak usia dini yaitu bersifat eksploratif terhadap lingkungannya [7]. Program baru yang dibuat oleh pemerintah yaitu program Profil Pelajar Pancasila dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020. Program Profil Pelajar Pancasila dapat mewujudkan pelajar Indonesia yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila [8]. Profil Pelajar Pancasila terdapat 6 karakter pelajar Pancasila yaitu; beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif [9].

Melalui program profil pelajar Pancasila, diharapkan dapat membentuk pelajar Indonesia yang mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk untuk mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila seperti memiliki jiwa kebhinekaan global. Kebhinekaan global adalah salah satu dimensi pada pelajar Pancasila untuk mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, serta memiliki pemikiran terbuka terhadap budaya lain [9]. Pembentukan karakter memiliki makna yang sangat penting karena tidak hanya berkaitan masalah benar-salah, tapi bagaimana anak dapat menanamkan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-harinya [10]. Sehingga anak-anak dapat mencintai budaya dan andil dalam melestarikan budaya sendiri. Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tempat yang tepat untuk membentuk karakter kebhinekaan global. Peran sekolah adalah mengenalkan, mensupport dan memfasilitasi kegiatan anak dalam perkembangan karakter kebhinekaan global. Menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak tertarik dengan kegiatan dalam pengembangan karakter kebhinekaan global.

Bermain menggunakan permainan anak yang edukatif bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegritasi sehingga membentuk karakter positif pada diri anak. Permainan tradisional merupakan warisan yang memiliki makna simbolis dibalik cara memainkannya, alat permainan, dan ucapan atau nyanyian [11]. Permainan tradisional membuat anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial emosi, optimis, eksploratif, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan [12]. Namun sayangnya berdasarkan hasil pengamatan awal pada beberapa sekolah untuk anak usia dini di Surakarta belum banyak sekolah yang menerapkan sekolah penggerak dengan menerapkan profil pelajar Pancasila. Dasarnya sekolah enggan menjadikan sekolah penggerak yang berfokus pada anak untuk membentuk karakter anak usia dini. Permasalahan lain juga karena terbatasnya waktu dalam mengajar.

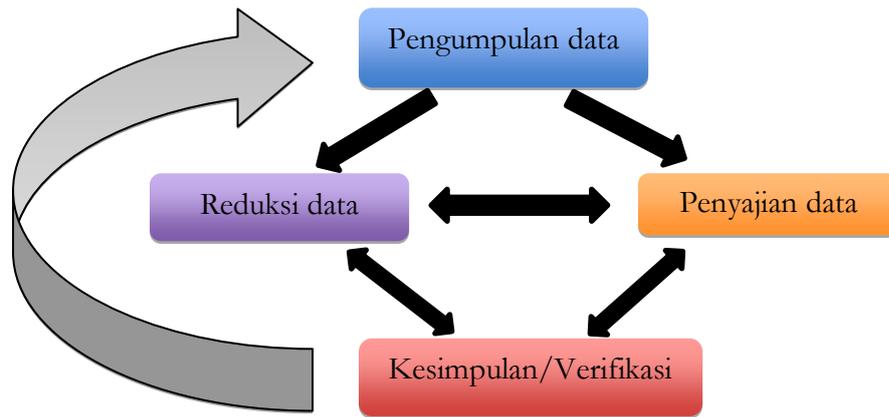
Sekolah yang akan digunakan sebagai objek penelitian adalah sebuah lembaga yang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam membentuk karakter anak melalui permainan tradisional. Lembaga tersebut bernama TK Alam Surya Mentari. Pembelajaran selama pandemi membuat anak merasa jenuh, kurangnya aktifitas fisik serta kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Untuk mendukung pembelajaran terutama setelah masa pandemi saat ini, perlunya sebuah lembaga menstimulasi perkembangan anak dengan pengembangan karakter. Penyelenggaraan kegiatan pendidikan anak usia dini bertujuan membentuk anak-anak yang berkualitas sesuai tingkat perkembangan sesuai usianya untuk kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya [13]. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengembangkan generasi muda yang berkarakter baik adalah melalui penerapan permainan tradisional.

Penelitian sebelumnya juga menjelaskan beberapa manfaat permainan tradisional pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan tradisional banyak memberikan ruang untuk anak dapat mengenal permainan daerah masing-masing, dan dapat dikembangkan serta dilestarikan melalui kegiatan di sebuah satuan pendidikan.

Menurut Adi terbukti bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak seperti kesabaran, kejujuran, sportifitas, disiplin, kegigihan, kemandirian, percaya diri, dan kerjasama [14]. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional dapat menumbuhkan berbagai aspek perkembangan seperti, nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni serta nilai-nilai yang terkandung seperti jujur, disiplin, ketangkasan, keberagaman dan sosial serta kerjasama [15]. Penerapan nilai-nilai karakter tersebut, harapannya tidak lain untuk menciptakan kembali generasi muda yang berkarakter dan berkualitas [16]. Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan temuan dan pendapat sebelumnya yaitu menurunnya karakter anak-anak bangsa dapat diatasi dengan memberikan penerapan yang mudah dan menyenangkan untuk menarik anak melalui permainan tradisional. Karena pembelajaran yang digemari oleh anak-anak dengan kegiatan bermain. Maka dengan itu peneliti menggunakan kegiatan permainan tradisional bakiak, cublak-cublak suweng dan jamuran yang mudah dan menyenangkan saat dimainkan untuk mengembangkan karakter kebhinekaan global pada anak.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Alam Surya Mentari, yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan tradisional dalam penguatan kebhinekaan global di TK B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pengambilan dan pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui karakter kebhinekaan global pada anak TK B dengan menggunakan permainan tradisional seperti bakiak, cublak-cublak suweng, dan jamuran. Pada tahap observasi peneliti mengamati karakter kebhinekaan global anak TK B dalam kegiatan permainan bakiak, cublak-cublak suweng dan jamuran dalam berinteraksi dengan teman. Waktu pelaksanaan penelitian ini selama satu minggu dimulai sejak tanggal 27 Maret - 1 April 2023. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan 6 guru kelas TK B untuk mendapatkan informasi terkait dengan analisis penerapan permainan tradisional dalam penguatan kebhinekaan global di TK B. Teknik untuk menganalisis data di penelitian ini ialah model Miles dan Huberman yang meliputi pereduksian data, menyajikan data, dan melakukan penarikan kesimpulan, pada penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Alam Surya Mentari. Data yang telah diperoleh kemudian di analisis dan dinarasikan agar memperoleh gambaran terkait dengan peran guru di dalam analisis penerapan permainan tradisional dalam penguatan kebhinekaan global di TK B.



Bagan 1. Analisis Penelitian Model Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal didapatkan data bahwa permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak di daerah Jawa khususnya kota Solo, beberapa memiliki persamaan dengan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak daerah lain. Permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh anak-anak TK B Alam Surya Mentari diantaranya: Ular naga, Cublak-cublak suweng, Jamuran, Lompat tali, Engklek, Ndok-ndokan, Lompat karung, dan Bakiak. Permainan tradisional dilakukan saat Outbond seminggu sekali atau saat kelas kurang kondusif untuk menghilangkan rasa kejenuhan anak. Permainan tradisional yang telah dimainkan oleh anak-anak TK B Alam Surya Mentari antara lain Cublak-cublak suweng, Bakiak, dan Jamuran. Selanjutnya peneliti juga menggunakan angket untuk mendapatkan data dari Kepala Sekolah dan Guru TK B sekolah Alam Surya Mentari. Pada kegiatan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak TK B, anak-anak sangat antusias bermain permainan tradisional bahkan anak sangat disiplin mengikuti aturan permainan. Angket yang digunakan peneliti yakni angket pertanyaan mengenai penerapan permainan tradisional dalam penguatan kebhinekaan global anak usia dini. Responden dalam angket ini adalah kepala sekolah dan 6 guru kelas TK B. Instrument wawancara terdiri dari 7 pertanyaan. Berikut tabel pertanyaan dan jawaban dari responden :

Tabel 1. Hasil Angket Wawancara

No	Pertanyaan	Responden	Hasil Wawancara
1.	Mengapa lembaga harus mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak sejak usia dini	sebuah Kepala sekolah	Karena, permainan tradisional merupakan warisan budaya indonesia yang wajib dikenalkan agar anak sejak dini memupuk kecintaannya pada Tanah Air Indonesia. Dan merupakan salah satu permainan yang menarik dan menyenangkan
2.	Apa saja upaya lembaga dalam mengenalkan permainan tradisional	Kepala sekolah	Mengenalkan permainan tradisional dengan cara yang menarik. Seperti mengadakan

			Outbond seminggu sekali
3.	Bagaimana minat anak dalam ketertarikan dengan permainan tradisional	Kepala sekolah dan guru kelas	Anak-anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti permainan bahkan anak-anak menanti permainan baru yang akan dikenalkan oleh guru
4.	Bagaimana dukungan guru dalam mengembangkan ketertarikan pada anak	Kepala sekolah dan guru kelas	Guru mengenalkan permainan tradisional, memfasilitasi kegiatan serta memberikan support berupa arahan dan memberikan contoh terhadap ketertarikan tersebut
5.	Bagaimana anak dalam mengelola emosi dan motivasi dalam permainan tradisional	Kepala sekolah dan guru kelas	Anak diajarkan sportif, sabar menunggu giliran, dapat bekerjasama dengan teman serta diajarkan untuk menahan emosi bahwa dalam permainan pasti ada yang kalah dan yang menang
6.	Tanggapan guru melihat anak-anak banyak yang bermain permainan tradisional	Kepala sekolah dan guru kelas	Guru merasa senang dan mendukung anak-anak yang antusias turut melestarikan permainan tradisional sehingga anak banyak bergerak, berfikir kritis, dan dapat bersosialisasi dengan sekitarnya
7.	Dampak yang terlihat pada anak yang bermain dengan temannya dan anak yang tidak bermain dengan temannya	Kepala sekolah dan guru kelas	Guru dapat melihat perbedaan pada anak-anak. anak yang bermain bersama dengan temannya anak tersebut lebih ekspresif, eksplor, aktif dan mampu mengelola emosinya dari pada anak yang tidak bermain bersama teman lainnya

Tabel di atas merupakan hasil dari angket yang diisi oleh 1 kepala sekolah dan 6 guru kelas TK B. Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan pertanyaan pertama mengapa sebuah lembaga harus mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak sejak usia dini sebagai berikut: "Permainan tradisional merupakan warisan budaya indonesia yang wajib dikenalkan agar anak sejak dini memupuk kecintaannya pada Tanah Air Indonesia. Dan merupakan salah satu permainan yang menarik dan menyenangkan". Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Arif bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang erat akan nilai Pancasila dan dapat menumbuhkan serta mengembangkan potensi anak [17].

Berdasarkan hasil wawancara terkait upaya lembaga dalam mengenalkan permainan tradisional menunjukkan bahwa “Pengenalan permainan tradisional yang dilakukan seminggu sekali dapat dilakukan melalui kegiatan outbound”. Didukung oleh pendapat Dewi dan Mailasari dunia anak adalah bermain [18]. Anak memang cenderung terbiasa bermain karena mereka merupakan individu yang aktif dan dinamis dalam segala aktifitas yang sifatnya menyenangkan. Demikian halnya, Munastiwi menjelaskan cara anak dalam memperoleh segala pengetahuannya adalah dengan bermain [19]. Kegiatan permainan tradisional memberikan rasa senang, gembira, ceria saat dimainkan oleh anak. anak merasa tenang, gembira, dan ceria ketika memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang kreatif, menarik, menyenangkan dan menantang [20].

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan bagaimana minat anak dalam ketertarikan dengan permainan tradisional menunjukkan bahwa “Anak-anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti permainan bahkan anak-anak menanti permainan baru yang akan dikenalkan oleh guru”. Hal ini sejalan dengan pendapat Cendana & Suryana bahwa anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan [21]. Sejalan dengan hasil penelitian Nurlela melalui kegiatan permainan tradisional anak memiliki keinginan untuk terus mengetahui permainan tradisional lainnya [22]. Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang cocok digunakan untuk menumbuhkan karakter anak usia dini [23].

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan bagaimana dukungan guru dalam mengembangkan ketertarikan pada anak menunjukkan bahwa “Guru mengenalkan permainan tradisional, memfasilitasi kegiatan serta memberikan support berupa arahan dan memberikan contoh terhadap ketertarikan tersebut”. Pendapat dari Atika et al. memperkuat bahwa sebagai model pendidikan karakter dalam meningkatkan nilai-nilai karakter dengan memberikan arahan dan contoh kepada anak untuk lebih memperkuat karakter kebhinekaan global [3]. Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung motivasi pada anak harus diperhatikan. Hal ini didukung oleh penelitian Ikhwan perlunya mempersiapkan sarana dan prasarana sebagai pendukung proses pembelajaran [24]. Karena untuk memotivasi peserta didik perlu memberikan model pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, menarik dan menantang. Sejalan dengan pendapat Bramansta bahwa untuk tercapainya tujuan pembelajaran perlu didukung suatu bahan ajar yang baik [25].

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan bagaimana anak dalam mengelola emosi dan motivasi dalam permainan tradisional menunjukkan bahwa “Anak diajarkan sportif, sabar menunggu giliran, dapat bekerjasama dengan teman serta diajarkan untuk menahan emosi bahwa dalam permainan pasti ada yang kalah dan yang menang”. Hal ini didukung oleh pendapat dari Mustakimah permainan tradisional mengarahkan anak supaya menjadi kuat secara mental dan fisik, social emosional, pantang menyerah, bereksperimen, bereksplorasi, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan [26]. Trismawati dalam artikelnya mengatakan bahwa interaksi yang menghibur dalam bermain menjadi kunci penting dalam menstimulasi berbagai bidang perkembangan anak [27]. Sesuai

dengan hasil penelitian Agustini bahwa permainan tradisional mengajarkan untuk anak saling bekerjasama, sabar, menghargai, solidaritas dan berjiwa besar menerima kekalahan ataupun kemenangan, dll [28].

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan tanggapan guru melihat banyaknya anak-anak sekarang yang bermain permainan tradisional menunjukkan bahwa “Guru merasa senang dan mendukung anak-anak yang antusias turut melestarikan permainan tradisional sehingga anak banyak bergerak, berfikir kritis, dan dapat bersosialisasi dengan sekitarnya”. Dapat dilihat dari respon dan reaksi anak yang menunjukkan antusias dalam bermain permainan tradisional [29]. Sejalan dengan hasil penelitian Trismahwati permainan tradisional menjadikan anak interaktif, komunikatif serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling membantu [27]. Hal ini didukung oleh pendapat Witasari dan Wiyani bahwa bukan hanya karakter pada anak usia dini saja yang terbentuk tetapi juga eksistensi permainan tradisional dapat lestari [30].

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan dampak pada anak yang sering bermain dengan temannya dan anak yang jarang bermain dengan temannya menunjukkan bahwa “Guru dapat melihat perbedaan pada anak-anak yang bermain bersama dengan temannya, anak tersebut lebih ekspresif, eksplor, aktif dan mampu mengelola emosinya dari pada anak yang tidak bermain bersama teman lainnya”. Aunurrahman menjelaskan bahwa prinsip dasar penelitian untuk mengembangkan kecerdasan, kepekaan, sikap, tanggung jawab dan nilai-nilai spiritual [31]. Harapannya permainan tradisional digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi anak agar lebih aktif, kreatif, terampil serta berjiwa besar.



Gambar 1. Permainan Bakiak Berpasangan



Gambar 2. Permainan Bakiak Individu



Gambar 3. Alat Permainan Bakiak

Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan pada diri anak sejak usia dini. Pembangunan karakter generasi emas berjiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik. Permendikbud mengemukakan bahwa kebhinekaan global menjadikan generasi bangsa yang akan mempertahankan budaya luhur lokalitas dan identitas, pemikiran yang luas, rasa saling menghormati dan membentuk budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur sebelumnya [32].

Penelitian ini menggali nilai karakter kebhinekaan global dalam permainan tradisional. Dalam penelitian ini menggunakan 3 permainan tradisional yaitu bakiak, cublak-cublak suweng dan jamuran. Permainan Bakiak berasal dari Sumatra Barat. Cara memainkannya dengan berjalan menggunakan papan kayu panjang yang dikaitkan karet ban. Permainan Bakiak dapat dimainkan lebih dari dua orang. Dalam penelitian ini, anak-anak menggunakan dua alat main Bakiak, yang pertama menggunakan alat main Bakiak kayu yang hanya dimainkan 1 orang saja dan yang kedua menggunakan alat main Bakiak papan kayu yang dimainkan dua orang. Sebelumnya anak-anak dijelaskan dahulu tentang permainan yang akan dimainkan, lalu anak-anak diberikan contoh memainkan permainannya. Setelah itu anak diberi kesempatan untuk mencoba kedua alat permainan Bakiak secara bergantian.

Permainan tradisional Bakiak mengembangkan empat elemen karakter kebhinekaan global yaitu: 1) Mengenal dan menghargai budaya; anak-anak memiliki antusias untuk mengenal dan memainkan permainan ini tanpa membedakan asal daerah permainan ini, 2) Kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama; permainan bakiak memiliki beragam cara untuk memainkannya, dapat dimainkan secara individu maupun berpasangan lebih dari 2 orang maka dari itu terjadilah interaksi antar mereka, 3) Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan; permainan bakiak dapat menumbuhkan rasa saling menghargai dan ikut dalam melestarikan budaya sendiri pada diri anak, 4) Nilai nasional; dapat menumbuhkan perilaku positif dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Permainan tradisional Cublak – cublak suweng berasal dari Jawa Tengah. Cublak – cublak suweng biasanya dimainkan dengan nyanyian. Adapun cara memainkannya yang pertama melakukan hompimpah untuk menentukan pemain yang nantinya berada ditengah lalu teman yang lainnya duduk mengelilingi pemain. Alat yang digunakan biasa

benda kecil yang disebut *ganco* yang mana diakhir nyanyian akan disembunyikan dan ditebak oleh pemain yang berada ditengah sampai tebakannya benar. Permainan *cublak – cublak suweng* ini dapat dimainkan 3 orang atau lebih. Syair lagu *cublak – cublak suweng* adalah *cublak – cublak suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundhung gudel, pak empong lera lere, sopo nggyu ndhelik ake, sir sir pong dhele kopong* [33].



Gambar 4. Permainan Cublak-Cublak Suweng

Permainan tradisional *Cublak – cublak suweng* mengembangkan empat elemen karakter kebhinekaan global yaitu: 1) Mengenal dan menghargai budaya; anak-anak sangat bersemangat saat memainkan permainan ini bahkan anak-anak sudah hafal lagu *Cublak – cublak suweng*, 2) Kemampuan komunikasi intelektual dalam interaksi dengan sesama; anak-anak bermain secara berkelompok 4-5 orang yang mana anak-anak saling berinteraksi saat bermain, 3) Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan; dalam permainan *Cublak – cublak suweng* dapat menumbuhkan rasa saling menghargai sesama teman dan ikut melestarikan budaya pada diri anak, 4) Nilai nasional; menumbuhkan perilaku positif pada diri anak seperti jujur, sopan santun, disiplin dan menahan nafsu.



Gambar 5. Permainan Jamuran

Permainan tradisional Jamuran berasal dari Jawa Tengah. Permainan Jamuran dimainkan dengan lagu khas Jamuran, syair lagu Jamuran adalah *jamuran ya gegethok, jamur apa ya gegethok, jamur gajah mbejijih sa ara-ara, siram badhe jamur apa* [26]. Cara memainkannya pertama hompimpa untuk menentukan pemain yang ditengah yang bertugas menentukan permainan jamuran yang akan dimainkan apa. Setelah mendapatkan pemain yang tengah teman lainnya membuat lingkaran besar dengan bergandengan tangan sambil bernyanyi lagu jamuran. Biasanya permainan jamuran ini dimainkan beramai-ramai lebih dari 5 orang.

Permainan tradisional Jamuran mengembangkan empat elemen karakter kebhinekaan global yaitu; 1) Mengenal dan menghargai budaya; antusias anak-anak menandakan bahwa anak-anak senang dengan budaya sendiri, 2) Kemampuan komunikasi interkultural dalam interaksi dengan sesama; permainan jamuran ini dimainkan saling berinteraksi sesama pemain lainnya, 3) Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan; karna permainan ini dimainkan secara beramai-ramai yang mana mengajarkan kepada teman lainnya untuk ikut serta melestarikan permainan jamuran, 4) Nilai nasional; menumbuhkan pada diri anak perilaku saling menghargai, toleransi, jujur, tanggung jawab dan cinta tanah air [20].

Lembaga pendidikan anak usia dini yang memberikan fasilitasi pendidikan dengan penerapan permainan tradisional merupakan langkah awal yang baik agar anak semakin aktif dan semakin berkembang. Semakin canggih teknologi sekarang dan mudah diakses oleh anak membuat budaya Indonesia mulai tergeserkan. Hal itu tidak menutup kemungkinan tidak dapat dikembangkan lagi budaya Indonesia. Usaha yang dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk melestarikan permainan tradisional antara lain mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak, memfasilitasi alat main di sekolah, mencontohkan cara bermain permainan tradisional, mengadakan kompetisi permainan tradisional, memasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran.

KESIMPULAN

Permainan tradisional *bakiak, cublak – cublak suweng, dan jamuran* adalah beberapa permainan yang telah dikenalkan kepada anak TK B Alam Surya Mentari. Tergesernya budaya Indonesia dengan kecanggihan teknologi sejak pandemi membuat pendidikan anak semakin menurun. Lembaga pendidikan memiliki tantangan untuk melestarikan kembali budaya Indonesia kepada anak dengan berbagai penerapan, agar anak tumbuh kembang dengan baik sesuai nilai-nilai jiwa Pancasila. Permainan tradisional menjadi salah satu permainan yang mudah untuk diterapkan kepada anak usia dini dalam penguatan karakter kebhinekaan global. Permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai jiwa Pancasila pada diri anak seperti mengenal dan menghargai budaya, berinteraksi secara intercultural, tanggung jawab, dan berjiwa nasional.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran, orangtua yang slalu mendukung, KB & TK Alam Surya Mentari Laweyan Surakarta yang telah membantu pelaksanaan penelitian saya, dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya hingga artikel ini dapat dipublikasikan serta teman – teman seperjuangan yang telah membantu proses penelitian hingga artikel ini dipublikasikan.

REFERENSI

- [1] L. Anhusadar, "Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi Covid 19," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 44, Apr. 2020, doi: 10.24014/kjiece.v3i1.9609.
- [2] D. Megasari, D. D. Hutagalung, and others, "Pengenalan Digital Marketing Kepada Santri Pesantren Tahfidz Quran As-Sholah Gunung Sindur Bogor," *AMMA J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 5, pp. 437–442, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma/article/view/2887>
- [3] N. T. Atika, H. Wakhuyudin, and K. Fajriyah, "Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air," *Mimb. Ilmu*, vol. 24, no. 1, p. 105, Apr. 2019, doi: 10.23887/mi.v24i1.17467.
- [4] A. Angga, Y. Abidin, and S. Iskandar, "Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 1, pp. 1046–1054, Jan. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2084.
- [5] S. Wahyuningsih, "Lagu Anak sebagai Media dalam Mendidik Karakter Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 5, no. 1, p. 150, Oct. 2017, doi: 10.21043/thufula.v5i1.2356.
- [6] K. Khadijah, D. A. Nasution, M. Maisarah, and A. A. Ritonga, "Pengaruh Permainan Terompah Terhadap Motorik Kasar, Bahasa, dan Sosial-emosional Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4026–4038, Mar. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.1762.
- [7] T. Alia and I. Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]," *Polyglot J. Ilm.*, vol. 14, no. 1, p. 65, Jan. 2018, doi: 10.19166/pji.v14i1.639.
- [8] S. Sabanil, I. Sarifah, and I. Imaningtyas, "Peran Guru dalam Pelaksanaan Hidden Curriculum untuk Menumbuhkan Karakter Kebhinekaan Global Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6567–6579, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3306.
- [9] J. Jamaludin, S. N. A. S. Alanur S, S. Amus, and H. Hasdin, "Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila melalui Kegiatan Kampus Mengajar di Sekolah Dasar," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, pp. 698–709, Jul. 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i3.2553.
- [10] N. Nurdin, J. Jahada, and L. Anhusadar, "Membentuk Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Anak Usia 6-8 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 952–959, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1603.
- [11] N. M. Nunik, A. Chandra Dewi Sagala, and M. Karmila, "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome," *Murhum J.*

- Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 53–66, Apr. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.72.
- [12] J. Juwairiah, “Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan dan Kecerdasan Anak Usia Dini,” *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 2, pp. 119–133, 2017, doi: 10.22373/bunayya.v1i2.2039.
- [13] I. Aprinawati, “Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 72, Jun. 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.33.
- [14] N. C. Ngaisah, A. I. Janah, and S. N. Azizah, “Permainan Tradisional Engklek sebagai Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Upaya,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 74–85, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.159.
- [15] R. I. Husain and H. Walangadi, “Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1352–1358, Nov. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.839.
- [16] G. Istiningsih and D. S. A. Dharma, “Integrasi Nilai Karakter Diponegoro dalam Pembelajaran untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar,” *Kebudayaan*, vol. 16, no. 1, pp. 25–42, Jul. 2021, doi: 10.24832/jk.v16i1.447.
- [17] A. Syamsurrijal, “Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter,” *ZAHRA Res. Thought Elem. Sch. Islam J.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–14, Sep. 2020, doi: 10.37812/zahra.v1i2.116.
- [18] R. M. Sewi and D. U. Mailasari, “Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional,” *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 2, p. 220, Nov. 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i2.8796.
- [19] N. Widiastita and L. Anhusadar, “Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [20] Siti Nur Hayati and H. Hibana, “Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak,” *J. Pelita PAUD*, vol. 5, no. 2, pp. 298–309, Jun. 2021, doi: 10.33222/pelitapaud.v5i2.1344.
- [21] H. Cendana and D. Suryana, “Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 771–778, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1516.
- [22] N. Nurlela, A. N. Aisyah, and I. Suryaningsih, “Peningkatan Sikap Nasionalisme pada Anak Melalui Permainan Tradisional di Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Al Aisyah,” *Pros. Semin. Nas. Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, p. 96, Dec. 2022, doi: 10.36722/psn.v2i1.1602.
- [23] N. Helvana and S. Hidayat, “Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak,” *PEDADIDAKTIKA J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 253–260, Jun. 2020, doi: 10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623.
- [24] A. Ikhwan and S. N. Qomariyah, “Manajemen Sarana dan Prasarana di Era Disrupsi Sebagai Pendukung Proses Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19,” *JIE (Journal Islam. Educ.)*, vol. 7, no. 1, p. 100, Feb. 2022, doi: 10.52615/jie.v7i1.253.
- [25] A. B. Putrantana, E. Hariyanto, and S. Saichudin, “Uji Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Permainan Tradisional,” *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 5, no. 6, p. 737, Jun. 2020, doi: 10.17977/jptpp.v5i6.13584.
- [26] M. Mustakimah and S. Mu’amamah, “Upaya Membentuk Karakter Percaya Diri dan Kreatif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Jamuran,” *J. Early*

- Child. Character Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–52, Feb. 2021, doi: 10.21580/joecce.v1i1.6613.
- [27] D. Trismahwati and N. I. Sari, "Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional," *Azzahra J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 1–20, 2020, [Online]. Available: <https://staidarussalamlampung.ac.id/ejournal/index.php/azzahra/article/view/204>
- [28] F. Agustini, "Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 114, May 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i2.24513.
- [29] T. C. Widyana and G. A. Nugrahanta, "Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Empati Anak 6-8 Tahun," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5445–5455, Oct. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1585.
- [30] O. Witasari and N. A. Wiyani, "Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini: Studi pada TK Diponegoro 140 Rawalo Banyumas," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–63, 2020, doi: 10.15642/jeced.v2i1.567.
- [31] R. M. Fauzi, R. Listiani, S. Ulum, S. A. Haq, P. J. Afifah, and A. Hamdan, "Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Program Pojok Bermain," *J. Ilm. Pangabdhi*, vol. 9, no. 1, pp. 57–63, Apr. 2023, doi: 10.21107/pangabdhi.v9i1.17431.
- [32] R. A. Yudha and S. S. Aulia, "Penguatan Karakter Kebhinekaan Global Melalui Budaya Sekolah," *J. Kewarganegaraan*, vol. 7, no. 1, pp. 596–604, 2023, doi: 10.31316/jk.v7i1.4853.
- [33] F. W. Ariesta, "Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng," *J. Ilmu Budaya*, vol. 7, no. 2, pp. 188–192, 2019, [Online]. Available: <http://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/7104>