

## TOT Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kepada Guru PAUD di Jakarta Timur

*(TOT of Traditional Game-Based Learning Media for Early Childhood Education Teachers in East Jakarta)*

Zakiah Fithah A'ini <sup>1✉</sup>, Sri Murni Soenarno<sup>2</sup>, Zuhana Realita Alfy<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>2</sup>Pendidikan MIPA, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>3</sup>Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

### Info Artikel

Diterima 21 11 2022  
Disetujui 22 12 2022  
Diterbitkan 30 12  
2022

### Kata Kunci:

Media pembelajaran,  
Permainan tradisional,  
Pendidikan anak usia  
dini

### Keywords:

Learning media,  
Traditional game,  
Early childhood  
education

### ✉Corresponding

#### author:

zaza.senyum@gmail.com

### ABSTRAK

Kemerosotan nilai budaya dan karakter bangsa kini menjadi masalah yang tidak dapat dihindarkan lagi, karena budaya asing masuk dengan mudah melalui informasi dan teknologi canggih. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan tentang budaya dan karakter bangsa. Pada prinsipnya pembelajaran untuk pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa diberikan melalui permainan tradisional agar siswa mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Sasaran pelatihan adalah guru pendidikan anak usia dini (PAUD). Metode pelaksanaan kegiatan dengan *blended learning*, yakni pemaparan materi melalui *Google meet*, sedangkan pelatihan kepada guru dilakukan dengan tatap muka. Jenis permainan yang dipresentasikan adalah "Uler-uleran", "Tok-Tok Ubi", dan "Gundu". Pada tahap ini juga dilaksanakan diskusi dan evaluasi langsung terhadap manfaat permainan tradisional guna mendidik anak usia dini. Hasil evaluasi terhadap guru yang menjadi peserta pelatihan menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan budaya dalam pendidikan di sekolah.

### ABSTRACT

Nowadays the problem of the decline in cultural values and national character has arisen, because foreign cultures enter easily through information and sophisticated technology. Therefore education on culture and national character is needed. In principle, learning cultural values and national character is delivered through traditional games so that students know and accept cultural values and national character as their own. The target of this Training of Trainer (TOT) was early childhood education teacher. The method of this TOT was blended learning, namely presentation through Google Meet application followed by hands-on practice with the participating teachers. The types of presented games were "Uler-uleran", "Tok-Tok Ubi", and "Gundu". Furthermore, discussions and direct evaluations were carried out on the benefits of traditional games to educate early childhood. The results showed that the use of traditional games as learning media is a creative innovation that educators can apply to develop character and cultural values in education in schools.

## PENDAHULUAN

Kemerosotan nilai budaya dan karakter bangsa kini menjadi masalah yang tidak dapat dihindarkan lagi, karena semakin banyaknya permainan digital yang dapat diakses secara bebas oleh anak-anak melalui media elektronik, seperti gawai, perangkat komputer, dan aplikasi belanja online lainnya. Saat ini budaya asing masuk dengan mudah melalui informasi dan teknologi canggih sehingga bangsa Indonesia menyerapnya dengan mudah tanpa disaring lagi (Azima et al., 2021). Budaya asing tersebut memberikan pengaruh positif dan juga pengaruh negatif. Pengaruh negatif dapat berupa penyimpangan perilaku seperti materialisme, hedonisme, westernisasi, sekulerisme, dan lainnya (Irmania et al., 2021). Pengaruh negatif inilah yang perlu penanganan lebih lanjut, antara lain dengan menumbuhkan semangat nasionalisme yang tangguh (Affan & Maksum, 2016; Irmania et al., 2021). Masyarakat luas telah mengajukan berbagai alternatif penyelesaian, seperti pembuatan peraturan perundang-undangan, peningkatan upaya sanksi hukum yang lebih tegas, dan juga melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang bersifat preventif yang diharapkan mampu mengembangkan kualitas generasi muda bangsa sehingga dapat mengurangi berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan membutuhkan waktu yang lama dan proses yang tidak sederhana untuk dapat dilihat dampaknya, namun demikian, pendidikan memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat.

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai dasar budaya dan karakter bangsa. Proses pembelajarannya dilakukan melalui proses belajar aktif, yakni siswa sebagai subyek yang aktif dalam belajar (Kementerian Pendidikan Nasional - Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010). Selanjutnya pada tahun 2016 dicanangkan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Salah satu prinsip dari PPK adalah prinsip kearifan lokal yang menunjukkan PPK ini bertumpu dan responsif pada kearifan lokal nusantara yang majemuk dan beragam agar bersifat kontekstual dan membumi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa kekayaan budaya nusantara dapat dimanfaatkan untuk menanamkan pendidikan karakter kepada siswa, salah satunya melalui permainan tradisional sebagai media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media dan model yang tepat akan merangsang keaktifan dan membangkitkan motivasi belajar pada siswa (Rosidha, 2020). Media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan interaksi langsung dan tidak langsung antara sumber pesan dan siswa untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran (Nurmadiyah, 2016), juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018). Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan permainan, sehingga siswa belajar dengan bermain (Rosidha, 2020). Permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah permainan tradisional Indonesia yang sudah umum diketahui agar membumi sekaligus mengembangkan budaya dan karakter bangsa. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa melalui permainan tradisional yang mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Oleh karena itu, seyogyanya media pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan jati diri dan budaya bangsa.

Salah satu sasaran pendidikan adalah anak usia dini yang berumur antara 0 – 8 tahun. Tahun-tahun awal merupakan periode waktu paling penting dan rentan dalam kehidupan individu. Aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi antara lain kognitif, bahasa, moral, fisik-motorik, dan sebagainya (Lumbin et al., 2022). Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mendukung kelangsungan hidup, pertumbuhan, perkembangan dan pembelajaran anak (Tekin,

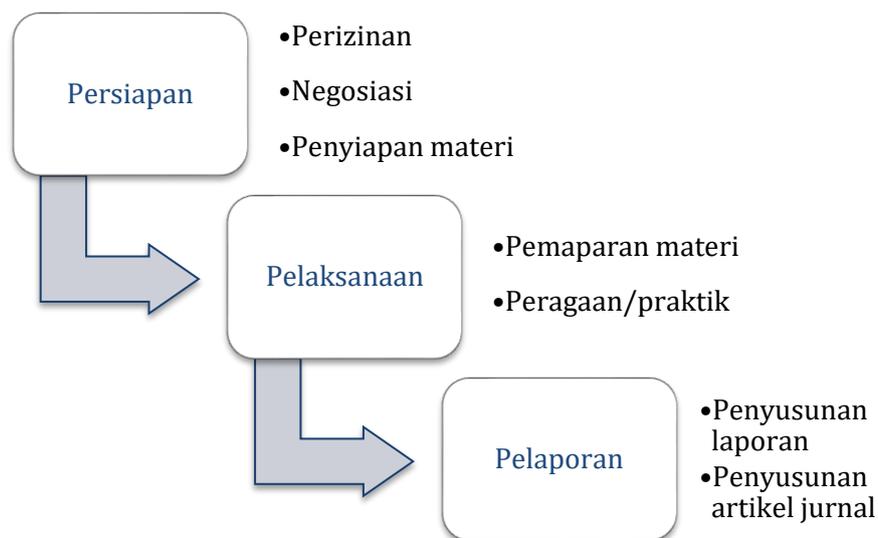
2019). Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini sangat diperhatikan karena mereka merupakan generasi muda bangsa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, salah satunya dapat ditunjang oleh permainan tradisional. Pelatihan ini bermaksud untuk melestarikan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran bagi anak-anak usia dini, sehingga menumbuhkan nilai sosial budaya dan karakter yang baik bagi anak. Di samping itu, pelatihan ini juga diharapkan mampu meningkatkan potensi kreativitas guru PAUD sebagai agen pelestari budaya bangsa.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk *Training of Trainer (TOT)* yaitu pelatihan untuk guru, yang kemudian dilakukan praktik langsung dari guru kepada anak-anak PAUD. TOT ini dilaksanakan di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mawar yang berlokasi di lingkungan RW 05 Kelurahan Kramat Jati, Kecamatan Kramat Jati, Kota Administrasi Jakarta Timur. Subyek dari pelatihan ini adalah guru-guru pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (abdimas) ini dilaksanakan secara bertahap. Tahap persiapan meliputi (1) kegiatan surat menyurat untuk perizinan, dilanjutkan dengan (2) negosiasi pelaksanaan dengan para mitra mengingat status pandemi Covid-19 sudah berubah menjadi endemik, selanjutnya (3) penyiapan materi TOT berupa teknik permainan tradisional, dan bahan untuk pelatihan kepada mitra abdimas. Setelah selesai tahap persiapan, pelaksanaan TOT pun dimulai dengan menggunakan *blended learning system*. Tahap pelaksanaan meliputi (1) pengenalan dan pemaparan materi melalui aplikasi *Google meeting*, kemudian dilanjutkan dengan (2) pelatihan dengan memperagakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, Adapun jenis permainan yang mampu dilaksanakan oleh anak usia dini di antaranya “Uler-uleran”, “Tok-Tok Ubi”, dan “Gundu”. Permainan “Uler-uleran” bertujuan untuk menumbuhkan nilai bersahabat/komunikatif, kerja keras, toleransi, demokratis, semangat kebangsaan, dan tanggung jawab. Adapun pemilihan permainan “Tok-Tok Ubi” dimaksudkan untuk meningkatkan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa dalam hal toleransi, bersahabat/komunikatif, jujur, cinta tanah air, cinta damai, semangat kebangsaan, dan disiplin. Sedangkan permainan “Gundu” digunakan untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab, disiplin, kreatif, kerja keras, mandiri, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, jujur, toleransi, dan menghargai prestasi. Pada tahap ini juga dilaksanakan diskusi dan evaluasi langsung dengan melibatkan anak-anak untuk menilai manfaat permainan tradisional. Guru akan menunjukkan gambar yang diberikan tim abdimas secara virtual sebagai refleksi hasil permainan, kemudian memotivasi anak untuk menemukan nilai pendidikan dan karakter yang sesuai dalam kegiatan permainan tersebut, misalnya permainan “Uler-uleran” menunjukkan lebih banyak aktivitas berpegangan (dibantu dengan gambar secara virtual) yang berarti anak dapat memahami adanya nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, ditunjukkan dengan sikap sosial anak saat permainan berlangsung berupa memahami dan menaati peraturan, memiliki sikap percaya diri dan dapat beradaptasi dengan lingkungan. Tahap yang terakhir adalah tahap pelaporan, berupa penyusunan laporan kegiatan dan inventarisasi masukan-masukan dari peserta.



**Gambar 1.** Proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat

## HASIL

Realisasi kegiatan berjalan sesuai dengan tahapan pelaksanaan dan susunan acara yang telah diagendakan dengan memperhatikan tujuan, fungsi, dan prinsip dari pendidikan budaya dan karakter. Kegiatan “TOT Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kepada Guru PAUD di Jakarta Timur” diawali dengan sambutan dari Tim Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) Universitas Indraprasta PGRI (Unindra) Jakarta yang kemudian dilanjutkan oleh pihak mitra, yaitu perwakilan PAUD Mawar. Kegiatan selanjutnya adalah pemaparan materi yang berlangsung secara *blended learning*. Pemaparan materi meliputi tujuan, fungsi dan prinsip pendidikan budaya dan karakter yang akan terbentuk dalam permainan tradisional.

Setiap akan melakukan permainan, tim abdimas menginstruksikan kepada guru dan siswa untuk berdoa terlebih dahulu, sehingga setiap kegiatan yang akan dilaksanakan akan berjalan dengan baik dan menjadi lebih bermakna. Dalam pelaksanaannya, guru berimprovisasi dengan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa bersama, yang ternyata doa bersama merupakan rutinitas wajib yang telah dipraktikkan oleh mitra abdimas sebagai standar tingkat pencapaian perkembangan. Melalui aktivitas doa bersama dapat terlihat bahwa nilai religius sudah mulai diterapkan, dikembangkan, dan adanya kedisiplinan yang secara implisit dicontohkan oleh mitra abdimas.

Kegiatan utama dari media pembelajaran berbasis permainan tradisional adalah memberikan pengalaman berharga kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, guru sebagai motivator dan penjaga, dengan tujuan setiap aktivitas bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan alur runut tertulis, mulai dari tema dan nilai yang akan dicapai. Melalui alur runut yang tertulis, maka siswa memiliki rasa ingin tahu untuk melakukan aktivitas tersebut. Guru terlebih dahulu memberikan contoh dan mendampingi setiap permainan, mulai dari pemilihan grup bermain, instruksi bermain, bernyanyi bersama, mengenal bagian-bagian permainan, berinteraksi saling tolong menolong, dan refleksi hasil permainan.

Adapun langkah-langkah dari permainan “Uler-uleran”, yaitu:

1. Dua orang guru bertugas sebagai penjaga gerbang, sedangkan siswa membentuk barisan panjang ke belakang membentuk seperti ular dengan cara kedua tangan diletakkan di pundak teman-temannya yang ada di depan.
2. Kemudian guru yang bertugas sebagai penjaga gerbang saling berhadapan dan saling berpegangan dengan tangan ke atas.
3. Selanjutnya siswa yang telah berbaris bersama (sebagai ular) berputar sambil diiringi lagu yang dinyanyikan oleh guru (penjaga gerbang), sejalan dengan itu siswa juga diminta bernyanyi bersama-sama, jika lagu sudah selesai maka penjaga gerbang akan menjepit/ menangkap ular. Ular yang terjepit/tertangkap harus keluar dari barisan tersebut. Adapun lirik dari lagu ular naga adalah,
 

Ular naga panjangnya bukan kepalang  
 Menjalar-jalar selalu kian kemari  
 Umpan yang lezat itulah yang dicari  
 Ini dianya yang terbelakang (diulang sampai 5x)  
 Kosong...kosong....isi...isi.... (diulang sampai 2x)
4. Permainan tetap berlanjut sampai ular habis ditangkap oleh penjaga gerbang.



**Gambar 1.**  
**Guru Memberikan Arahan kepada Siswa dalam Permainan “Uler-uleran”**

Selesai permainan, guru merefleksi hal-hal yang dapat dikaitkan dengan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, melalui gambar virtual yang diberikan oleh tim abdimas. Nilai yang dapat diambil dari permainan “Uler-uleran” adalah meningkatkan nilai sosial anak dalam bekerjasama terlihat dari interaksi dengan berkomunikasi sesama teman, berinteraksi dengan guru serta bekerja keras untuk menyelesaikan permainan. Meningkatkan nilai sosial anak dalam bertanggung jawab terlihat dari disiplin menaati peraturan dalam bermain, melaksanakan permainan dengan tertib dan semangat dalam bermain. Meningkatkan nilai sosial anak dalam toleransi terlihat dari menunjukkan kesabaran dalam bermain, mengajak dan membolehkan teman ikut bermain dan mempererat ikatan dengan teman.

Permainan selanjutnya adalah “Tok-tok Ubi”. Permainan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru memimpin siswa untuk melakukan hom pim pa guna menentukan siapa yang berperan sebagai nenek gerandong, yang kalah hom pim pa dialah yang akan menjadi nenek gerandong.
2. Setelah penentuan nenek gerandong, maka guru menanyakan kepada siswa yang mau menjadi pemimpin untuk duduk paling depan, sedangkan siswa yang lain duduk di belakang pemimpin dengan berpegangan perut/ pinggang.
3. Berikutnya permainan dimulai, pemimpin memeluk tiang yang ada di lingkungan sekolah.
4. Selama permainan berlangsung nenek gerandong sambil menyanyikan lagu (dibantu oleh guru), Adapun lirik dari lagu tersebut adalah,  
Tok-tok. Siapa itu?. Nenek gerandong. Mau minta apa?. Minta ubi. Ubinya belum matang.  
Lagu tersebut dinyanyikan 3x, jika sudah 3x maka akan ada ubi yang matang dan siap ditarik oleh nenek gerandong.
5. Setelah lagu selesai nenek gerandong akan menarik salah satu siswa yang berperan sebagai ubi dengan kuat dari belakang, setelah ubi yang berada di barisan belakang dapat tertarik oleh nenek gerandong maka ubi tersebut akan membantu nenek gerandong untuk menarik ubi yang lain begitupun seterusnya sampai ubi habis tertarik oleh nenek gerandong.
6. Setelah semua pemain yang berperan sebagai ubi tertarik semua, maka mereka akan berlari bersembunyi dari tangkapan nenek gerandong.
7. Ubi pertama yang tertangkap oleh nenek gerandong akan menjadi nenek gerandong selanjutnya.



**Gambar 2.**  
**Dokumentasi Permainan “Tok-tok Ubi”**

Sama halnya dengan refleksi hasil permainan sebelumnya, guru mengulas Kembali kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan yang kemudian diceritakan nilai pendidikan kebudayaan dan karakter bangsa yang dapat diambil dari permainan “Tok-tok ubi”. Adapun nilai-nilai tersebut adalah meningkatkan kerjasama, rasa kompetitif, kepekaan anak dalam mendengarkan perintah, saling membantu, semangat kebangsaan karena saling melindungi, mengajarkan kesetia-kawanan, kebersamaan, persahabatan, keberanian dan tanggung jawab sebagai pemimpin, melatih kesabaran dan komunikasi antar teman, toleransi karena bermain bersama tanpa membedakan, cinta terhadap lingkungan karena senang bermain di luar ruangan.

Permainan selanjutnya adalah “Gundu”. Permainan ini dapat dilakukan dengan jumlah siswa yang sedikit, secara terperinci langkahnya adalah:

1. Guru sebelumnya telah membuat sebuah lingkaran yang digambar (bisa di atas tanah atau di atas kertas).
2. Setiap siswa yang bertugas sebagai pemain harus memberikan gundu/ kelereng sebagai taganan dengan jumlah yang telah disepakati bersama (sesuai arahan guru).
3. Gundu/ kelereng dari setiap pemain disusun di dalam lingkaran yang sudah disiapkan sebelumnya.
4. Setiap pemain hanya boleh memegang satu buah gundu/ kelereng sebagai gundu induk atau disebut gucu.
5. Warna gucu setiap pemain harus berbeda atau memiliki warna khas untuk membedakan warna gundu yang ada di dalam lingkaran.
6. Setiap pemain diberi kesempatan yang sama untuk melempar gucu menuju lingkaran dari garis yang telah ditentukan.
7. Jika saat melempar gucu ada gundu/ kelereng di dalam lingkaran yang keluar maka gundu/ kelereng tersebut akan menjadi milik sementara pemain tersebut.
8. Jika gucu yang dilemparkan masuk ke dalam lingkaran/ oles, pemain tersebut tidak dapat melanjutkan permainan dan gundu/ kelereng taganan miliknya akan menjadi rebutan pemilik lain.
9. Jika pemain sudah berhasil mengenai guncunya ke gundu/ kelereng yang ada dalam lingkaran maka gundu/ kelereng tersebut menjadi miliknya.
10. Jika gucu lawan dapat dikenai maka pemain tersebut tidak dapat melanjutkan permainan.



**Gambar 3.**  
**Mitra Abdimas dan Siswa PAUD Mawar**

Sejalan dengan kegiatan sebelumnya, maka diadakan refleksi terkait nilai pendidikan kebudayaan dan karakter bangsa yang dapat diambil dari permainan “Gundu” di antaranya musyawarah dalam menentukan jumlah gundu yang dijadikan taganan. Ketulusan, pemain yang

kalah harus menerima kekalahannya dengan tulus. Kejujuran dalam menyerahkan semua gundu/kelerengnya. Secara garis besar nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dapat dicapai dalam ketiga permainan tradisional di atas sebagai media pembelajaran, terangkum pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

No.	Nilai	Deskripsi
1	<b>Religius</b>	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	<b>Jujur</b>	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	<b>Toleransi</b>	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	<b>Disiplin</b>	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	<b>Kerja Keras</b>	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	<b>Kreatif</b>	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	<b>Mandiri</b>	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8	<b>Demokratis</b>	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	<b>Rasa Ingin Tahu</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10	<b>Semangat Kebangsaan</b>	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11	<b>Cinta Tanah Air</b>	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	<b>Menghargai Prestasi</b>	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	<b>Bersahabat/ Komunikatif</b>	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14	<b>Cinta Damai</b>	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	<b>Gemar Membaca</b>	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16	<b>Peduli Lingkungan</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	<b>Peduli Sosial</b>	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18	<b>Tanggung jawab</b>	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk *folklore* yang berwujud dan beredar secara lisan di antara anggota kelompok masyarakat tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta mempunyai banyak variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia

(anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja dalam Misbach, 2007).

Permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini (Lumbin et al., 2022), maka permainan tradisional bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Irwanto et al., 2014). Permainan tradisional berfungsi melatih berbagai karakter sosial (Fauzi et al., 2022). Dalam rangka pendidikan budaya dan karakter bangsa, maka permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, namun di sisi lain, permainan ini dapat mengkerdilkan potensi anak untuk berkembang pada aspek lain, dan mungkin tidak disadari hal tersebut justru menggiring anak untuk mengasingkan diri dari lingkungannya, bahkan cenderung bertindak kekerasan. Permainan tradisional ini merupakan sarana sosialisasi yang efektif dalam penyampaian nilai-nilai yang dianggap penting oleh masyarakat (Fauzi et al., 2022). Maka guru-guru PAUD menjadi salah satu ujung tombak untuk melakukan sosialisasi nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia pada generasi muda bangsa melalui permainan tradisional yang dilaksanakan di lingkungan sekolahnya.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Hasil penelitian-penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri (Fauzi et al., 2022), di penelitian lainnya diketahui bahwa dalam permainan tradisional terkandung nilai kebersamaan, nilai sosial, rendah hati dan ketangkasan (Lumbin et al., 2022), ternyata permainan tradisional dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan kreatif pada anak (Irwanto et al., 2014). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional dapat dimanfaatkan pembentukan karakter anak, antara lain kemandirian, empati, taat pada aturan, sportif, gigih, saling membantu, dan menghargai orang lain (Adi et al., 2020).

**Tabel 2.** Indikator Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dalam Permainan

No.	Nilai	Indikator
1	<b>Religius</b>	Sikap, perkataan dan perbuatan terhadap teman selalu berdasarkan nilai-nilai ketuhanan dan sesuai dengan ajaran agamanya.
2	<b>Jujur</b>	Selalu berkata yang sebenarnya kepada teman.
3	<b>Toleransi</b>	Bersosialisasi dengan teman yang lain tanpa membedakan agama, suku dan etnis.
4	<b>Disiplin</b>	Mentaati peraturan yang ada pada setiap permainan.
5	<b>Kerja Keras</b>	Bersungguh-sungguh mengikuti permainan sampai selesai.
6	<b>Kreatif</b>	Menghasilkan cara baru dalam menyelesaikan permainan.
7	<b>Mandiri</b>	Menyelesaikan permainan dengan kemampuan yang ada pada diri sendiri.
8	<b>Demokratis</b>	Memberikan kesempatan kepada teman untuk mengemukakan pendapat.
9	<b>Rasa Ingin Tahu</b>	Mengikuti permainan sampai selesai.
10	<b>Semangat Kebangsaan</b>	Bersemangat dalam mengikuti setiap permainan yang dilakukan bersama-sama dengan teman.
11	<b>Cinta Tanah Air</b>	Senang bermain dilingkungan terbuka dan menjaga kebersihan lingkungan.
12	<b>Menghargai Prestasi</b>	Menerima kemenangan teman jika kalah dalam bermain.
13	<b>Bersahabat/ Komunikatif</b>	Memperlihatkan rasa senang dalam berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan teman.

14	<b>Cinta Damai</b>	merasa senang dan aman berinteraksi dengan teman.
15	<b>Gemar Membaca</b>	Memahami petunjuk dan aturan permainan dengan baik.
16	<b>Peduli Lingkungan</b>	Merawat dan menjaga lingkungan tempat bermain agar tidak rusak dan tetap bersih.
17	<b>Peduli Sosial</b>	Saling membantu dalam menyelesaikan setiap permainan.
18	<b>Tanggung jawab</b>	Melaksanakan peran yang didapat saat mengikuti permainan dengan sebaik-baiknya.

Hasil diskusi dengan guru PAUD pada TOT ini menunjukkan bahwa permainan tradisional ternyata mampu mengembangkan keterampilan sosial anak, yakni keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan budaya dan karakter bangsa melalui permainan tradisional merupakan salah satu upaya menjawab tantangan kemerosotan karakter bangsa. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan budaya dalam pendidikan di sekolah. Pemanfaatan permainan tradisional, diterapkan dalam tiga aspek, yaitu penyampaian mata pelajaran, budaya sekolah dan program pengembangan diri. Melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, diharapkan terbangun karakter anak-anak bangsa yang lebih baik, sekaligus terpeliharanya budaya bangsa.

Bila pendidikan budaya dan karakter bangsa dilaksanakan melalui permainan tradisional yang terintegrasi dalam tiga hal, yaitu pengajaran seluruh mata pelajaran, program pengembangan diri dan budaya sekolah, maka melalui ketiga hal itu pula permainan tradisional dapat mengambil peranan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

## DAFTAR REFERENSI

- Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainnah. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/31375/13649>
- Affan, M. H., & Maksum, H. (2016). Membangun kembali sikap nasionalisme bangsa Indonesia dalam menangkal budaya asing di era globalisasi. *JURNAL PESONA DASAR*, 3(4), 65–72. <https://jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7542/6209>
- Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh masuknya budaya asing terhadap nasionalisme bangsa Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2186>
- Fauzi, A. R., Octaviani, D., & Yukha, E. M. (2022). Inventarisasi permainan tradisional sebagai media perkembangan nilai karakter pada anak SD/MI. *JIPMI Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 9–21. <https://ejournal.staisyekhjangkung.ac.id/index.php/jipmi>
- Irmania, E., Trisiana, A., & Salsabila, C. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 148–160. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>

- Irwanto, I., Aspilayani, A., & Wahyuddin, W. (2014). Implementasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam rangka pengembangan pendidikan dan karakter bangsa. *Jurnal PENA*, 1(1), 21–30. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/10/pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter. Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. <http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan Nasional - Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa: Pedoman sekolah*.
- Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, R., & Ardini, P. P. (2022). Permainan tradisional Gorontalo Ponti dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 52–59. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/41219/17637>
- Nurmadiyah. (2016). Media pendidikan. *Jurnal Al-Afkar*, 5(1), 43–62.
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 393. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2946>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tekin, A. K. (2019). How to achieve quality early childhood education for all: Goal 4 of The United Nations Sustainable Development. *Journal of Sustainable Development Education and Research*, 3(1), 71–80. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiZyufM6pj7AhWC-jgGHfS6A1QQFnoECBAQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.upi.edu%2Findex.php%2FJSDEER%2Farticle%2Fdownload%2F17173%2F9552&usg=AOvVaw2FVY5bGHtLMAsp\\_VtyO8Y0](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiZyufM6pj7AhWC-jgGHfS6A1QQFnoECBAQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.upi.edu%2Findex.php%2FJSDEER%2Farticle%2Fdownload%2F17173%2F9552&usg=AOvVaw2FVY5bGHtLMAsp_VtyO8Y0)