



Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Upaya Penguatan Karakter

Hasbi^{1*}

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sulawesi Tenggara

*Author Correspondence. Email : sayahasbi60@gmail.com

Article Info	Abstract
Keywords: Traditional Games, Early Childhood, Learning, Character Education, Local Culture.	<i>This study aims to examine the role of traditional games in early childhood education as an effort to strengthen children's character. The study employed a literature review method by identifying, selecting, reading, and analyzing relevant scientific sources concerning early childhood education, traditional games, play activities, and character education. Data sources were obtained from Google Scholar, Garuda, scientific journals, and relevant books, with priority given to publications from the last five years. The data were analyzed descriptively by identifying types of traditional games, character values, aspects of child development, and their implementation in early childhood learning. The findings indicate that traditional games contribute to the development of cooperation, discipline, responsibility, independence, social awareness, and sportsmanship. Traditional games can also serve as enjoyable learning media because they provide children with opportunities to move, communicate, interact, explore, and learn through direct experiences. Furthermore, traditional games support the integrated development of children's cognitive, language, motor, and social-emotional abilities. The integration of traditional games requires teachers to select and develop activities according to children's characteristics, developmental needs, safety, and learning objectives. Therefore, traditional games can serve as an educational, enjoyable, culturally based learning alternative that supports children's holistic development and character formation from an early age.</i>
Informasi Artikel	Abstrak
Permainan Tradisional, Anak Usia Dini, Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Budaya Lokal.	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai upaya penguatan karakter. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan mengidentifikasi, menyeleksi, membaca, dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan mengenai pendidikan anak usia dini, permainan tradisional, kegiatan bermain, dan pendidikan karakter. Sumber data diperoleh melalui Google Scholar, Garuda, jurnal ilmiah, serta buku yang relevan dan diprioritaskan pada publikasi lima tahun terakhir. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan mengidentifikasi bentuk permainan, nilai karakter, aspek perkembangan anak, dan penerapannya dalam pembelajaran PAUD. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi dalam mengembangkan nilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kemandirian, kepedulian sosial, dan sportivitas. Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, berkomunikasi, berinteraksi, mengeksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, permainan tradisional mendukung perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional secara terpadu. Integrasi permainan tradisional memerlukan peran guru dalam memilih dan mengembangkan kegiatan sesuai karakteristik anak. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran PAUD yang edukatif, menyenangkan, berbasis budaya lokal, dan mendukung pembentukan karakter anak sejak usia dini.
	
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.	

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap strategis dalam membangun fondasi perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, dan karakter anak. Pada periode ini, pengalaman belajar perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang menempatkan aktivitas bermain sebagai bagian penting dari proses belajar. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, berinteraksi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah secara sederhana memungkinkan perkembangan berbagai aspek berlangsung secara terpadu. Dalam konteks tersebut, permainan tidak hanya dipandang sebagai aktivitas rekreatif, tetapi sebagai pengalaman pedagogis yang dapat menghubungkan perkembangan anak dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Hidayah dan Arbarini (2025), misalnya, menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam konteks PAUD dapat menjadi ruang interaksi yang mendukung pembentukan karakter melalui pengalaman bermain yang konkret.

Permainan tradisional memiliki keunggulan karena menggabungkan aktivitas fisik, interaksi sosial, aturan permainan, komunikasi, dan nilai budaya dalam satu pengalaman bermain. Namun, manfaat tersebut tidak selalu sama pada setiap jenis permainan karena karakter permainan menentukan bentuk pengalaman dan nilai yang diperoleh anak. Congklak, misalnya, menuntut anak mengikuti aturan, menghitung, menunggu giliran, dan menerima hasil permainan sehingga berpotensi mengembangkan kesabaran, ketelitian, tanggung jawab, dan kejujuran. Engklek lebih banyak melibatkan keseimbangan, koordinasi, kepatuhan terhadap aturan, dan pengendalian diri. Sementara itu, permainan kelompok seperti gobak sodor menuntut komunikasi, kerja sama, strategi, sportivitas, dan kemampuan mengendalikan emosi. Penelitian tentang permainan tradisional *boyboyan* menunjukkan bahwa struktur permainan yang melibatkan kerja kelompok dan aturan dapat menjadi proses pembentukan karakter anak, sedangkan permainan *kola-kola* yang dimodifikasi secara tematik juga menunjukkan potensi penguatan nilai karakter sekaligus pelestarian budaya lokal.

Hubungan antara permainan dan karakter tersebut diperkuat oleh karakteristik interaksi yang muncul selama kegiatan bermain. Permainan yang memiliki aturan memungkinkan anak belajar disiplin dan tanggung jawab, permainan berkelompok memberikan pengalaman kerja sama dan komunikasi, sedangkan permainan kompetitif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sportivitas, mengelola kemenangan dan kekalahan, serta mengendalikan emosi.

Penelitian mengenai *Ngadu Kaleci* menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengalaman yang berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional anak, sedangkan penelitian tentang permainan *dayakan* menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai stimulasi sosial-emosional anak usia dini. Dengan demikian, hubungan permainan dan karakter tidak semata-mata ditentukan oleh nama permainan, tetapi oleh struktur aturan, pola interaksi, tingkat kerja sama, aktivitas fisik, dan kesempatan anak mengambil peran selama permainan.

Perkembangan teknologi dan perubahan pola bermain menjadi salah satu alasan penting untuk mengkaji kembali posisi permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini. Anak semakin memperoleh kesempatan bermain menggunakan perangkat digital, sementara kesempatan untuk melakukan permainan fisik dan interaksi langsung dengan teman sebaya dapat berkurang. Kondisi tersebut menjadikan permainan tradisional bukan hanya relevan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana mempertahankan pengalaman sosial dan budaya anak. Kajian mengenai permainan *kola-kola* menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional dapat sekaligus menjawab kebutuhan penguatan karakter dan pelestarian kearifan lokal. Demikian pula, kajian tentang permainan tradisi anak menunjukkan bahwa aktivitas bermain bersama dapat membangun karakter kebersamaan melalui pengalaman interaksi langsung.

Selain permainan tradisional, bermain kreatif memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk mengeksplorasi gagasan, menggunakan imajinasi, memecahkan masalah, dan mengekspresikan diri. Bermain kreatif dapat berbentuk bermain peran, konstruksi, seni, gerak, musik, maupun eksplorasi lingkungan. Perbedaannya dengan permainan tradisional terletak pada tingkat struktur kegiatan: permainan tradisional umumnya memiliki aturan, pola permainan, dan nilai budaya tertentu, sedangkan bermain kreatif memberikan ruang lebih besar bagi anak untuk menentukan cara menggunakan objek, membangun cerita, atau menghasilkan bentuk permainan. Oleh sebab itu, keduanya tidak perlu diposisikan sebagai pendekatan yang saling menggantikan. Permainan tradisional dapat menyediakan struktur sosial dan budaya, sedangkan bermain kreatif memberikan fleksibilitas untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan ekspresi individual.

Bukti empiris lima tahun terakhir menunjukkan bahwa manfaat permainan tradisional juga bersifat multidimensional. Penelitian tentang *Cublak-Cublak Suweng* menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan nilai moral dan religius, kejujuran,

kesopanan, toleransi, kerja sama, serta kreativitas anak. Sementara itu, penelitian tentang *ma'batu* menemukan nilai kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, kesabaran dalam menunggu giliran, kemandirian, dan perilaku prososial. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki mekanisme pembelajaran karakter yang berbeda-beda sesuai dengan tuntutan aktivitasnya. Dengan demikian, kajian terhadap permainan tradisional seharusnya tidak berhenti pada kesimpulan bahwa permainan tradisional “baik untuk karakter”, tetapi perlu menjelaskan jenis permainan, mekanisme interaksi yang terjadi, serta karakter spesifik yang berpotensi berkembang.

Meskipun penelitian mengenai permainan tradisional dan perkembangan anak telah cukup banyak dilakukan, sebagian penelitian masih berfokus pada satu permainan tertentu atau satu aspek perkembangan, seperti sosial-emosional, disiplin, atau karakter. Penelitian *boyboyan*, misalnya, secara khusus menganalisis proses pembentukan karakter melalui satu bentuk permainan, sedangkan penelitian *dayakan* berfokus pada perkembangan sosial-emosional. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan sintesis lintas penelitian agar dapat diketahui pola hubungan antara karakteristik permainan, mekanisme aktivitas bermain, dan jenis karakter atau kemampuan yang dikembangkan. Kesenjangan tersebut menjadi semakin penting karena hasil penelitian terdahulu belum selalu memberikan pemetaan yang sistematis mengenai bagaimana permainan tradisional dan bermain kreatif dapat ditempatkan secara komplementer dalam pembelajaran PAUD.

Penelitian ini menggunakan metode literature review untuk mensintesis temuan penelitian mengenai permainan tradisional dan bermain kreatif dalam mendukung perkembangan karakter dan aspek perkembangan anak usia dini. Literatur dipilih berdasarkan kriteria: (1) artikel membahas anak usia dini atau konteks PAUD; (2) penelitian membahas permainan tradisional, bermain kreatif, atau implementasinya dalam pembelajaran; (3) artikel memuat temuan mengenai karakter, sosial-emosional, motorik, kognitif, kreativitas, atau perkembangan anak; (4) artikel diterbitkan terutama pada periode 2021–2026; dan (5) artikel berasal dari jurnal ilmiah yang memiliki informasi bibliografis dan DOI atau tautan penerbit yang dapat diverifikasi. Berdasarkan kriteria tersebut, 15 sumber utama dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi kecenderungan hasil penelitian, persamaan, perbedaan, serta hubungan antara karakteristik permainan dan perkembangan anak. Proses analisis dilakukan melalui tahap identifikasi sumber,

penyaringan berdasarkan relevansi, pembacaan isi, pengelompokan temuan, perbandingan antarsumber, dan sintesis.

Kebaruan kajian ini terletak pada sintesis analitis yang tidak hanya menginventarisasi manfaat permainan tradisional, tetapi memetakan hubungan antara bentuk permainan, karakteristik aktivitas, dan aspek karakter yang dikembangkan, sekaligus membandingkannya dengan kontribusi bermain kreatif dalam pembelajaran PAUD. Dengan pendekatan tersebut, penelitian diharapkan menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai permainan sebagai strategi pedagogis, bukan sekadar sebagai aktivitas hiburan. Hasil kajian juga dapat menjadi dasar bagi guru PAUD dalam memilih atau memodifikasi permainan berdasarkan tujuan perkembangan yang hendak dicapai, sekaligus mempertahankan nilai budaya lokal dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis secara sistematis temuan penelitian mengenai pemanfaatan permainan tradisional dan bermain kreatif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya keterkaitannya dengan pembentukan karakter, perkembangan sosial-emosional, motorik, kognitif, dan kreativitas anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) untuk menganalisis hasil penelitian mengenai integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai upaya penguatan karakter. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengidentifikasi, membandingkan, dan mensintesis berbagai temuan penelitian yang telah dilakukan sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara permainan tradisional, proses pembelajaran, dan perkembangan karakter anak. Kajian difokuskan pada bentuk permainan tradisional, karakter yang dikembangkan, aspek perkembangan anak, serta penerapannya dalam pembelajaran PAUD.

Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, Garuda, dan laman jurnal ilmiah yang relevan. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi *permainan tradisional anak usia dini*, *permainan tradisional dan karakter*, *permainan tradisional PAUD*, *traditional games early childhood*, *character development through play*, dan *creative play early childhood*. Literatur yang dianalisis berjumlah 15 sumber utama, yang terdiri atas artikel jurnal ilmiah dan beberapa sumber pendukung yang relevan. Literatur diprioritaskan pada publikasi tahun 2021–2026 agar hasil kajian mencerminkan perkembangan penelitian terbaru. Sumber

yang lebih lama hanya digunakan apabila memiliki relevansi konseptual yang kuat terhadap landasan teori penelitian.

Proses seleksi literatur dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan penetapan sumber yang dianalisis. Pada tahap identifikasi, peneliti mengumpulkan artikel berdasarkan kesesuaian kata kunci. Tahap penyaringan dilakukan dengan membaca judul dan abstrak untuk mengeluarkan artikel yang tidak berkaitan langsung dengan permainan tradisional, pendidikan anak usia dini, perkembangan karakter, atau kegiatan bermain. Selanjutnya, artikel yang lolos penyaringan dibaca secara penuh untuk menilai kesesuaiannya dengan fokus penelitian.

Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel membahas anak usia dini atau konteks PAUD; (2) penelitian membahas permainan tradisional, aktivitas bermain, atau integrasi permainan dalam pembelajaran; (3) artikel memuat temuan mengenai karakter, sosial-emosional, motorik, kognitif, kreativitas, atau perkembangan anak; (4) artikel diterbitkan terutama pada periode 2021–2026; dan (5) sumber memiliki identitas bibliografis yang jelas serta dapat ditelusuri melalui basis data atau laman penerbit. Adapun kriteria eksklusi meliputi artikel yang hanya membahas permainan pada kelompok usia remaja atau dewasa, tulisan yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan fokus kajian, serta sumber yang informasi bibliografisnya tidak dapat diverifikasi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis dan tematik. Setiap sumber yang memenuhi kriteria dianalisis berdasarkan beberapa kategori, yaitu jenis permainan, karakteristik aktivitas permainan, nilai karakter yang dikembangkan, aspek perkembangan anak yang didukung, bentuk implementasi dalam pembelajaran, serta temuan utama penelitian. Temuan dari masing-masing sumber kemudian dibandingkan untuk menemukan persamaan, perbedaan, kecenderungan, dan hubungan antara karakteristik permainan dengan karakter yang dikembangkan. Dengan demikian, analisis tidak hanya mendeskripsikan manfaat permainan tradisional, tetapi juga mengidentifikasi mekanisme pedagogis yang memungkinkan permainan tertentu mendukung karakter tertentu.

Selanjutnya, hasil analisis disintesis secara naratif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan tema yang muncul. Permainan yang memiliki aturan dan sistem giliran dianalisis keterkaitannya dengan disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan mengendalikan diri; permainan kelompok dianalisis berdasarkan potensinya dalam mengembangkan kerja sama, komunikasi,

dan sportivitas; sedangkan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dianalisis berdasarkan kontribusinya terhadap motorik dan pengendalian diri. Pendekatan tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih analitis mengenai bagaimana permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran PAUD untuk mendukung penguatan karakter sekaligus mempertahankan nilai budaya lokal.

Alur seleksi literatur dalam penelitian ini dapat diringkas menjadi: identifikasi sumber → penyaringan judul dan abstrak → pemeriksaan kelayakan artikel → seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi → analisis tematik → sintesis hasil penelitian. Hasil sintesis selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam merumuskan kesimpulan mengenai kontribusi permainan tradisional dan bermain kreatif terhadap penguatan karakter serta perkembangan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai Kerja Sama

Permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama melalui interaksi langsung dengan teman sebaya. Anak belajar berkomunikasi, berbagi peran, membantu teman, dan mencapai tujuan bersama melalui kegiatan bermain kelompok. Luthfiah et al. (2026) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi kemampuan kerja sama anak karena kegiatan tersebut menuntut interaksi, komunikasi, dan kepatuhan terhadap aturan bersama. Pengalaman bermain secara berkelompok membantu anak memahami bahwa keberhasilan kegiatan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kontribusi setiap anggota kelompok.

Kemampuan kerja sama dalam permainan tradisional juga berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Ketika bermain bersama, anak belajar mendengarkan teman, memahami kebutuhan orang lain, serta menyesuaikan perilakunya dengan situasi kelompok. Putra et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional boyboyan mengandung proses pembentukan karakter melalui interaksi antaranak selama kegiatan bermain. Anak memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, membantu teman, dan membangun hubungan sosial secara langsung. Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan pengalaman nyata dalam mengembangkan kemampuan berinteraksi dan bekerja sama sejak usia dini.

Permainan tradisional juga dapat mengajarkan anak untuk menjalankan peran dan tanggung jawab dalam kelompok. Setiap permainan memiliki pembagian tugas yang harus dilakukan agar permainan dapat berlangsung dengan baik. Saidah dan Setiawan (2023)

menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam pembentukan karakter anak melalui aktivitas yang melibatkan interaksi dan kebersamaan. Anak belajar memahami peran masing-masing, membantu teman, serta menghargai keberadaan anggota kelompok. Kondisi tersebut menjadikan permainan tradisional sebagai pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan sikap sosial dan kepedulian terhadap orang lain.

Dalam pembelajaran PAUD, guru dapat menggunakan permainan tradisional sebagai kegiatan kelompok yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik anak. Guru dapat membentuk kelompok kecil, menjelaskan aturan sederhana, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan permainan. Khadijah dan Wahyuni (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dikembangkan sebagai kegiatan yang mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Permainan yang dirancang sesuai kebutuhan anak dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang aktif sekaligus memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman bermain.

Penerapan permainan tradisional secara teratur dapat membentuk kebiasaan bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang sering terlibat dalam permainan kelompok memperoleh pengalaman untuk berbagi, membantu, berkomunikasi, dan menghargai teman. Hendar et al. (2023) menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan permainan tradisional kepada pendidik PAUD dapat digunakan sebagai sarana untuk mendukung pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dipertahankan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus membantu mengembangkan kerja sama, kepedulian sosial, dan karakter positif anak usia dini.

2. Menanamkan Sikap Disiplin dan Tanggung Jawab

Permainan tradisional memiliki aturan yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan disiplin kepada anak usia dini. Anak belajar mengikuti aturan, menunggu giliran, menggunakan alat permainan dengan benar, serta menghormati kesepakatan bersama. Noffia dan Yuliatiningsih menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan disiplin karena di dalamnya terdapat aturan yang harus dipatuhi anak selama bermain. Dengan mengikuti aturan secara berulang, anak memperoleh pengalaman langsung mengenai pentingnya keteraturan dan kepatuhan dalam kegiatan bersama.

Disiplin dalam permainan tradisional juga berkaitan dengan kemampuan anak mengendalikan diri. Anak harus menunggu giliran, mengikuti urutan, dan menerima hasil

permainan sesuai aturan yang telah disepakati. Maghfiroh menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak, termasuk disiplin, kerja keras, kemandirian, komunikasi, dan tanggung jawab. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa pembentukan karakter dapat dilakukan melalui aktivitas konkret yang dekat dengan kehidupan anak sehingga nilai disiplin tidak hanya dipahami secara verbal, tetapi juga dipraktikkan selama kegiatan bermain.

Selain disiplin, permainan tradisional dapat mengembangkan rasa tanggung jawab melalui pembagian tugas dan peran dalam permainan. Anak harus menyelesaikan tugas yang diberikan dan menjaga agar kegiatan dapat berlangsung sesuai aturan. Nindiya et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan tradisional Jawa memiliki nilai yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter anak usia dini. Aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap tindakan, menghargai teman, dan menjalankan peran dalam kelompok. Pengalaman tersebut dapat menjadi dasar pembentukan karakter positif dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dapat memperkuat nilai disiplin dan tanggung jawab dengan menjadikan aturan permainan sebagai bagian dari pembelajaran. Sebelum bermain, guru dapat menjelaskan aturan dengan bahasa sederhana, memberikan contoh, dan mengajak anak menyepakati tata cara bermain. Hidayah dan Arbarini (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan dalam pembentukan karakter anak usia dini melalui kegiatan yang melibatkan observasi, interaksi, dan pengalaman langsung. Dengan pendampingan guru, kegiatan bermain dapat diarahkan untuk membangun kebiasaan positif tanpa menghilangkan unsur kesenangan dalam permainan.

Pembiasaan disiplin dan tanggung jawab melalui permainan tradisional dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi perkembangan karakter anak. Anak tidak hanya mendengar penjelasan mengenai aturan, tetapi mengalami langsung proses mengikuti aturan, menyelesaikan tugas, dan menerima hasil permainan. Mukhyar (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional Melayu dapat digunakan untuk membentuk karakter anak, terutama kejujuran, kepedulian sosial, dan kemandirian. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi media yang mendukung pembentukan disiplin, tanggung jawab, kemandirian, dan karakter positif lainnya.

3. Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain yang dekat dengan kehidupannya. Anak dapat bergerak, berinteraksi, mengamati, mencoba, dan mengeksplorasi lingkungan selama kegiatan berlangsung. Khadijah dan Wahyuni (2024) menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan karakteristik anak.

Permainan tradisional juga dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat memilih permainan yang melibatkan aktivitas fisik, komunikasi, pemecahan masalah, maupun interaksi sosial. Hendar et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki potensi dalam mendukung pembentukan karakter anak sekaligus menjadi aktivitas yang dapat dikenalkan kepada pendidik PAUD. Penggunaan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada guru untuk mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai pendidikan dan budaya.

Permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan anak karena pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang menarik dan tidak monoton. Anak dapat belajar sambil bergerak dan berinteraksi sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Suwarni et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional sepih-sepih dapat digunakan sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini, terutama dalam mengembangkan keseimbangan, kelincahan, dan ketangkasan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat diarahkan untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu sambil tetap mempertahankan unsur bermain yang menyenangkan.

Selain memberikan pengalaman menyenangkan, permainan tradisional dapat mendukung perkembangan karakter dan berbagai kemampuan sosial anak. Putra et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan boyboyan memiliki proses pembentukan nilai dan karakter melalui kegiatan bermain yang melibatkan hubungan antarpemain. Anak belajar berinteraksi, memahami peran, dan mengikuti aturan selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan stimulasi yang terpadu karena satu kegiatan dapat mengembangkan aspek sosial, emosional, karakter, komunikasi, dan kemampuan fisik secara bersamaan.

Keberhasilan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mengembangkan permainan sesuai usia serta tujuan perkembangan anak. Guru perlu memperhatikan keamanan, jumlah peserta, aturan, lingkungan, dan kemampuan anak sebelum melaksanakan kegiatan. Hidayah dan Arbarini (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana pembentukan karakter dalam lingkungan PAUD apabila diterapkan secara terarah dan didukung oleh pendidik. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, kontekstual, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil literature review, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi kuat sebagai strategi pembelajaran PAUD yang sekaligus mendukung penguatan karakter anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa karakter yang berkembang berkaitan erat dengan karakteristik permainan yang digunakan. Permainan kelompok seperti boyboyan, kola-kola, dan permainan tradisional lainnya mendorong kerja sama, komunikasi, kebersamaan, dan tanggung jawab, sedangkan permainan yang memiliki aturan dan giliran memperkuat disiplin, kepatuhan terhadap aturan, sportivitas, serta kemampuan mengendalikan emosi. Permainan tradisional juga memberikan pengalaman belajar langsung yang dapat mengintegrasikan perkembangan motorik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan karakter secara bersamaan.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa efektivitas permainan tradisional sangat dipengaruhi oleh kesesuaian permainan dengan usia, kebutuhan perkembangan, tujuan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam memodifikasi dan mengelola kegiatan secara aman dan menyenangkan. Dengan demikian, kebaruan kajian ini terletak pada sintesis hubungan antara jenis permainan, nilai karakter yang dikembangkan, dan penerapannya sebagai bagian dari pembelajaran PAUD, bukan sekadar memandang permainan tradisional sebagai aktivitas rekreatif. Namun, karena kajian ini berbasis literatur, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas jenis permainan tertentu melalui penelitian empiris dengan subjek, konteks, dan indikator karakter yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Afiif, A. (2023). *Outbound untuk anak usia dini: Aktivitas luar kelas berbasis permainan tradisional*. Rajawali Pers.

- Agustin, M., Hanifah, S., Fairuz, H. F., Zulaeha, V. S., Rahmawati, G. M., et al. (2024). *Bermain dan pengembangan karakter anak usia dini: Ragam pendekatan dan strategi menyenangkan serta aplikatif untuk melejitkan potensi anak*. Refika Aditama.
- Elan, E., Gandana, G., & Ashari, A. (2023). Membentuk karakter disiplin melalui permainan tradisional. *JECIE: Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 7(1), 102–108. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1227>
- Fadlillah, M. (2023). *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.
- Hajeni, H., Rahmatia, R., & Syam, R. (2023). Permainan tradisional Kola-Kola tematik untuk penguatan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7088–7096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5538>
- Hendar, H., Heryono, H., Zuraida, I., Astarina, A. N., & Sujatna, M. L. (2023). Pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 151–158. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1.337>
- Henny, & Susanti, S. M. (2024). *Bermain dan permainan edukatif anak usia dini: Buku referensi*. Deepublish.
- Hidayah, R. N., & Arbarini, M. (2025). Studi kualitatif tentang pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7053>
- Karomah, R. T., & Diana, R. R. (2024). Pengaruh permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.59847>
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1166. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>
- Kurniawati, & Hasanah. (2022). Peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Luthfiah, H., Munawar, M., & Prasetyawati, D. (2026). Analisis kemampuan kerja sama anak usia dini melalui stimulasi permainan tradisional di TK Kartini Srikaton Kecamatan Jaken. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*.

- Mukhyar. (2022). Permainan tradisional Melayu untuk membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Kajian Agama Hukum dan Pendidikan Islam (KAHPI)*, 4(1), 58–73. <https://doi.org/10.32493/kahti.v4i1.p58-73.23309>
- Nindiya, D. C., Farantika, D., & Sanjaya, M. S. (2023). Pengembangan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional Jawa. *Journal of Education Sciences: Foundation & Application*, 2(2), 31–43. <https://doi.org/10.56959/jesfa.v2i2.56>
- Noffia, I., & Yuliatiningsih, M. S. (2018). Mengembangkan disiplin anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nurhayati, & Fajri. (2020). Permainan tradisional sebagai media pengembangan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nuriyah, A. S., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2022). Dampak permainan tradisional Ngadu Kaleci terhadap sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 41–48. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.34057>
- Putra, A., Stiadi, E., Ismawati, D., & Hidayat, D. (2023). Permainan tradisional Boyboyan: Analisis nilai karakter dan proses pengembangan karakter pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 72–85. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.72-85>
- Rahmawati, & Lestari. (2024). Permainan tradisional sebagai media pengembangan karakter dan pelestarian budaya pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Saidah, N. Z. B., & Setiawan, U. (2023). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini di Kampung Tegal Heas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 3(3). <https://doi.org/10.59818/jpm.v3i3.465>
- Sari, & Wulandari. (2023). Bermain kreatif dalam meningkatkan keterlibatan anak usia dini dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sunaryo, A., Hapidzin, R. I., Permata, S., & Uyun, S. (2023). Koreografi permainan tradisi anak membentuk karakter kebersamaan pada pasca pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1897–1909. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4296>
- Suryana, & Hijriani. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Suwarni, N. W., Anadhi, I. M. G., & Sindu Putra, I. B. K. (2024). Permainan tradisional sepit-sepitan sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.309>

Wahyuni, & Azizah. (2022). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.