



Penerapan Permainan Tradisional Sebagai Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini

Titin Mardiansih¹, Nurfaizah²

Institut Al-Ma'arif Way kanan, Lampung, Indonesia¹⁻²

Email Korrespondensi: titinmardiansih25@gmail.com¹, nurfaizah@almaarif.ac.id²

Article received: 07 Januari 2026, Review process: 16 Januari 2026

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 01 Juni 2026

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of traditional games as a form of innovation in learning and their influence on early childhood development at TK Tunas Bangsa. The method used was a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consisted of 2 teachers, 30 students, and 1 principal, selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis referred to the Miles and Huberman model, which includes the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the integration of traditional games into learning activities can improve the quality of the learning process for children. The children became more active, enthusiastic, and showed higher learning motivation. Traditional games were also effective in developing various aspects of child development, including cognitive, socio-emotional, language, and motor skills. In addition, traditional games played a role in character building, such as honesty, discipline, responsibility, and cooperation. The use of traditional games was also proven to reduce children's dependence on gadgets while increasing their social interaction and physical activity. Although there were several obstacles in its implementation, such as limited time, facilities, and teachers' understanding, these challenges could be overcome through creativity in adapting and modifying the games according to environmental conditions. Therefore, traditional games can be used as an effective, relevant, and meaningful learning strategy in early childhood education, while also contributing to the preservation of local culture.

Keywords: Traditional Games, Learning Innovation, Early Childhood, Child Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan permainan tradisional sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap perkembangan anak usia dini di TK Tunas Bangsa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 2 guru, 30 peserta didik, dan 1 kepala sekolah yang ditentukan melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses belajar anak. Anak menjadi lebih aktif, bersemangat, serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Permainan tradisional juga efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik. Selain itu,

permainan tradisional berperan dalam pembentukan karakter anak, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Penggunaan permainan tradisional juga terbukti dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai serta meningkatkan interaksi sosial dan aktivitas fisik mereka. Meskipun terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya, seperti keterbatasan waktu, sarana, dan pemahaman guru, kendala tersebut dapat diatasi melalui kreativitas dalam menyesuaikan dan memodifikasi permainan sesuai dengan kondisi lingkungan. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif, relevan, dan bermakna dalam pendidikan anak usia dini, sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Inovasi Pembelajaran, Anak Usia Dini, Perkembangan Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase yang sangat penting dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik anak. Pada tahap ini, anak berada pada masa golden age, yaitu periode perkembangan yang berlangsung sangat cepat dan memiliki pengaruh besar terhadap kualitas kehidupan anak di masa mendatang. Masa ini sering disebut sebagai masa emas karena hampir seluruh potensi dasar anak berkembang secara optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang secara tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka, yaitu melalui aktivitas bermain yang bermakna (Hasanah & Apriliana, 2026). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi tahap krusial dalam perkembangan anak yang harus didukung melalui pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan berbasis bermain agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini merupakan masa keemasan (golden age) yang sangat peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sehingga pembelajaran perlu dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal (Nurfaizah & Na'imah, 2021).

Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik dan emosional. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan harus bersifat holistik, integratif, dan berpusat pada anak (*child-centered learning*). Dalam hal ini, bermain merupakan metode yang paling efektif karena melalui bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, serta belajar memecahkan masalah secara alami. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya (Drs. Anmad SuimyaL M.Pd., Ph.D. Dra. AslamialL M.Pd., 2011).

Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya. Kemampuan sosial anak

dapat berkembang melalui aktivitas bermain bersama karena anak belajar bekerja sama, berbagi, berinteraksi, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Pembelajaran yang berpusat pada anak akan membantu anak belajar dengan rasa senang tanpa adanya tekanan sehingga anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Nurfaizah & Romlah, 2020).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada anak usia dini masih sering menggunakan pendekatan konvensional yang kurang bervariasi dan cenderung menitikberatkan pada aspek akademik. Kegiatan belajar lebih banyak didominasi oleh penggunaan lembar kerja anak (LKA) dibandingkan dengan aktivitas bermain yang bersifat aktif dan eksploratif. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan anak dalam pembelajaran menjadi rendah, sehingga berdampak pada kurang berkembangnya kreativitas, kemampuan sosial, serta keterampilan motorik anak (Salim Ahmad, 2024). Situasi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara konsep ideal pembelajaran PAUD dengan praktik yang terjadi di lapangan.

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran anak usia dini. Inovasi pembelajaran merupakan suatu upaya pembaharuan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran agar lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Inovasi tidak selalu harus menggunakan teknologi canggih, tetapi dapat berupa pemanfaatan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar secara kreatif. Salah satu bentuk inovasi yang relevan dengan karakteristik anak usia dini adalah penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan motorik, sosial-emosional, bahasa, dan kognitif anak secara menyeluruh. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai budaya dan karakter yang dapat membantu anak mengenal lingkungan sosialnya sejak dini (Adi, 2020). Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran menjadi alternatif inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta bermakna bagi anak usia dini (Rochimah & N, 2024).

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang telah diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai edukatif yang tinggi. Permainan ini umumnya dilakukan secara berkelompok, menggunakan alat sederhana, serta melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Anak dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, menaati aturan, serta mengembangkan kemampuan motorik melalui aktivitas bermain yang menyenangkan (Paudia, 2011).

Keberadaan permainan tradisional di lingkungan Taman Kanak-kanak (TK) menjadi sangat penting, mengingat karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas bermain. Permainan tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan kontekstual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai

budaya lokal kepada anak sejak dini. Hal ini penting dilakukan sebagai upaya untuk menjaga identitas budaya bangsa di tengah arus globalisasi yang semakin kuat (Santi & Bachtiar, 2020).

Kemajuan teknologi digital turut memengaruhi pola bermain anak. Saat ini, tidak sedikit anak usia dini yang lebih memilih bermain gawai dibandingkan melakukan aktivitas fisik atau permainan tradisional. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan pola interaksi dan aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gawai secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti berkurangnya interaksi sosial, rendahnya aktivitas fisik, serta menurunnya kemampuan konsentrasi. Selain itu, anak juga menjadi kurang mengenal lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Hafiz, 2017).

Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini. Guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan anak agar dapat bersaing dengan daya tarik teknologi digital. Dalam hal ini, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai solusi alternatif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, serta melibatkan interaksi sosial secara langsung. Selain dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, permainan tradisional juga membantu mengembangkan kemampuan sosial, kerja sama, komunikasi, dan keterampilan motorik anak melalui kegiatan bermain yang bermakna (Indarwati, 2023).

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang sangat tinggi. Nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin dapat ditanamkan melalui permainan tradisional. Selain itu, permainan ini juga mampu melatih kemampuan berpikir, strategi, serta pengambilan keputusan pada anak. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan karakter dan kemampuan anak secara menyeluruh. Melalui aktivitas bermain bersama, anak juga belajar memahami aturan, menghargai teman, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Indarwati, 2023).

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai inovasi dalam pembelajaran anak usia dini menjadi sangat relevan di tengah tantangan pendidikan pada era modern. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan agar kegiatan belajar tidak monoton dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan anak. Permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik dalam pengembangan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun motorik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan (Ulfah et al., 2021).

Kondisi nyata di TK Tunas Bangsa menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan belajar masih didominasi oleh metode penugasan seperti penggunaan lembar kerja, sehingga anak cenderung pasif dan kurang antusias. Aktivitas bermain yang melibatkan gerakan fisik masih terbatas, sehingga perkembangan motorik kasar anak belum berkembang secara

optimal. Interaksi sosial antar anak juga masih kurang terlihat, seperti rendahnya kerja sama dan komunikasi dalam kegiatan kelompok.

Pemanfaatan permainan tradisional di TK Tunas Bangsa masih tergolong rendah. Guru lebih sering menggunakan media pembelajaran modern atau alat permainan pabrika, sementara permainan tradisional yang sebenarnya mudah diterapkan justru jarang dimanfaatkan. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan motorik anak. Minimnya penggunaan permainan tradisional ini juga menyebabkan anak kurang mengenal budaya lokal sejak usia dini.

Permasalahan lain yang muncul adalah adanya ketergantungan anak terhadap penggunaan gawai di luar lingkungan sekolah. Hal ini berdampak pada rendahnya minat anak terhadap permainan yang bersifat aktif dan interaktif. Anak cenderung lebih menyukai aktivitas yang bersifat individual dibandingkan kegiatan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Akibatnya, anak mudah merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran tidak dikemas secara menarik dan menyenangkan.

Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta interaksi sosial anak. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Penerapan permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga memiliki peran penting dalam melestarikan budaya lokal di tengah arus globalisasi. Anak yang dikenalkan dengan permainan tradisional sejak dini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa serta memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Indarwati, 2023). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan identitas budaya anak.

Penerapan permainan tradisional sebagai inovasi pembelajaran di TK Tunas Bangsa perlu dikaji lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena penerapan permainan tradisional sebagai inovasi pembelajaran pada anak usia dini di TK Tunas Bangsa. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai proses pembelajaran, keterlibatan anak, serta dampak penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Selain itu, pendekatan ini

memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan makna dari berbagai peristiwa yang terjadi di lapangan secara lebih komprehensif (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu, pendekatan kualitatif deskriptif tepat digunakan karena mampu menggambarkan dan memahami secara mendalam penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Bangsa dengan pertimbangan bahwa lembaga tersebut memiliki permasalahan terkait rendahnya pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti penggunaan lembar kerja anak menjadi alasan utama pemilihan lokasi penelitian. Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, yang mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan.

Subjek dalam penelitian ini meliputi 2 guru, 30 anak didik, dan 1 kepala sekolah di TK Tunas Bangsa. Guru berperan sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran, anak sebagai peserta didik yang menjadi fokus pengamatan, serta kepala sekolah sebagai informan pendukung yang memberikan informasi terkait kebijakan dan pelaksanaan pembelajaran. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu, khususnya mereka yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan permainan tradisional serta keterlibatan anak dalam kegiatan tersebut. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru dan kepala sekolah guna memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta kendala dalam penerapan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta catatan perkembangan anak. Penggunaan berbagai teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan akurat melalui proses triangulasi (Sugiyono, 2019).

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan pemahaman terhadap temuan penelitian. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung untuk memastikan keabsahan data (Sugiyono, 2019).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Selain itu, peneliti juga melakukan member check dengan cara mengonfirmasi hasil wawancara kepada informan guna memastikan kebenaran

data yang diperoleh. Dengan demikian, data yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Tunas Bangsa, diperoleh hasil bahwa penerapan permainan tradisional sebagai bentuk inovasi pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penerapan tersebut dilakukan dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang disesuaikan dengan tema serta tujuan yang ingin dicapai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum penggunaan permainan tradisional, proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh metode penugasan seperti lembar kerja anak (LKA). Kondisi ini membuat sebagian anak kurang aktif dan mudah merasa jenuh. Setelah permainan tradisional diterapkan, terlihat adanya peningkatan partisipasi anak dalam kegiatan belajar. Anak menjadi lebih antusias, aktif bergerak, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak secara signifikan (Hasanah & Apriliana, 2026).

Penerapan permainan tradisional juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Melalui permainan kelompok seperti gobak sodor dan engklek, anak belajar untuk bekerja sama, berbagi tugas, serta mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Interaksi antar anak menjadi lebih intens sehingga kemampuan komunikasi dan kerja sama mengalami peningkatan. Anak yang sebelumnya pasif mulai berani berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan teori yang menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak melalui interaksi langsung dalam kelompok (Indarwati, 2023).

Interaksi sosial yang terjalin selama permainan berlangsung membantu anak lebih mudah membangun hubungan sosial dengan teman sebayanya. Anak yang terbiasa bermain secara kelompok cenderung lebih aktif dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan rasa peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Aktivitas bermain juga mampu membantu anak mengembangkan rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain (Nurfaizah & Romlah, 2020).

Dilihat dari aspek motorik, penggunaan permainan tradisional menunjukkan pengaruh yang cukup signifikan, terutama dalam perkembangan motorik kasar anak. Permainan seperti lompat tali dan gobak sodor melibatkan aktivitas fisik yang dapat melatih keseimbangan, koordinasi, serta kekuatan tubuh. Berdasarkan hasil pengamatan, anak menjadi lebih aktif bergerak dan memiliki koordinasi tubuh yang lebih baik dibandingkan sebelum penerapan permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan pendapat Iswinarti yang menyatakan bahwa permainan tradisional efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik anak (Indarwati, 2023).

Selain itu, permainan tradisional juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif anak. Dalam beberapa jenis permainan, anak dituntut untuk berpikir secara

strategis, memahami aturan, serta mengambil keputusan dengan cepat. Sebagai contoh, dalam permainan gobak sodor, anak harus menyusun strategi agar dapat melewati lawan tanpa tersentuh. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hal ini mendukung pandangan bahwa bermain merupakan sarana belajar yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak (Ulfah et al., 2021).

Dari segi bahasa, permainan tradisional juga berperan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Selama kegiatan bermain, anak terlibat dalam berbagai interaksi verbal seperti berdiskusi, memberikan instruksi, serta merespons situasi dalam permainan. Hal ini membantu memperkaya kosakata serta meningkatkan kemampuan berbicara secara alami. Interaksi yang terjadi dalam suasana bermain memberikan pengalaman belajar bahasa yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat formal.

Kemampuan bahasa anak berkembang melalui proses interaksi dan komunikasi yang dilakukan secara langsung dengan lingkungan sekitar. Anak usia dini membutuhkan stimulasi bahasa yang tepat melalui kegiatan bermain dan komunikasi aktif agar kemampuan berbicara berkembang secara optimal. Aktivitas bermain bersama teman sebaya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkaya kosakata dan melatih kemampuan berbicara secara alami (Ramadani & Nurfaizah, 2023).

Penerapan permainan tradisional juga memberikan kontribusi dalam pembentukan karakter anak. Nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, dan disiplin dapat ditanamkan melalui aturan permainan yang harus dipatuhi. Anak belajar untuk menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sikap yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter (Indarwati, 2023).

Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional mampu mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai. Anak lebih tertarik untuk bermain bersama teman dibandingkan bermain secara individu menggunakan perangkat digital. Hal ini berdampak pada meningkatnya interaksi sosial serta aktivitas fisik anak. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi secara berlebihan dapat memengaruhi pola interaksi sosial anak. Permainan tradisional mendorong anak untuk lebih aktif melakukan interaksi sosial secara langsung dibandingkan bermain menggunakan gawai yang cenderung bersifat individual. Interaksi sosial yang baik sangat penting bagi perkembangan anak karena melalui komunikasi dan kerja sama anak belajar memahami lingkungan sosialnya dengan lebih baik (Ramadani & Nurfaizah, 2023).

Walaupun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru. Keterbatasan waktu pembelajaran menjadi salah satu hambatan utama, sehingga tidak semua jenis permainan tradisional dapat diterapkan secara maksimal. Selain itu, masih ada guru yang belum terbiasa mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya

pengetahuan mengenai variasi permainan tradisional juga menjadi faktor penghambat.

Keterbatasan fasilitas dan ruang bermain turut menjadi kendala dalam penerapan permainan tradisional, terutama untuk jenis permainan yang membutuhkan area yang luas. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi dengan melakukan modifikasi permainan agar sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah. Guru dapat menyesuaikan jenis permainan dengan ruang yang tersedia serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional sebagai inovasi pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Tunas Bangsa. Permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, permainan tradisional juga berkontribusi dalam melestarikan budaya lokal di tengah perkembangan zaman yang semakin modern (Indarwati, 2023).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari guru serta pihak sekolah untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian di TK Tunas Bangsa, bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini. Pengintegrasian permainan tradisional ke dalam proses belajar mampu menghadirkan suasana yang lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga mendorong meningkatnya keaktifan serta motivasi belajar anak. Permainan tradisional juga terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Dari segi kognitif, anak dilatih untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Dari aspek sosial-emosional, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menjalin interaksi dengan teman sebaya. Selain itu, kemampuan motorik anak turut berkembang melalui aktivitas fisik yang melibatkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuh. Dalam aspek bahasa, permainan tradisional membantu anak lebih aktif dalam berkomunikasi sehingga kemampuan berbicara berkembang secara alami.

Lebih jauh lagi, permainan tradisional berkontribusi dalam pembentukan karakter anak, seperti menanamkan nilai kejujuran, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Selain itu, penggunaan permainan tradisional juga mampu mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai, sehingga interaksi sosial dan aktivitas fisik anak menjadi lebih optimal. Walaupun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu, fasilitas, serta pemahaman guru, kendala tersebut dapat diatasi melalui kreativitas dan penyesuaian dalam penerapan permainan. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan relevan

dalam pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari guru dan pihak sekolah untuk terus mengembangkan serta mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan sekaligus melestarikan budaya local.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mama dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, serta motivasi yang senantiasa diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Nurfaizah, M.Pd selaku dosen yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan dalam penyelesaian penelitian ini.

Selain itu, terima kasih kepada Tria Aprilianti atas bantuan dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru serta murid-murid TK Tunas Bangsa yang telah berpartisipasi dan mendukung terlaksananya penelitian ini. Ucapan terima kasih turut penulis sampaikan kepada QAYID: Jurnal Pendidikan Islam yang telah menjadi wadah publikasi karya ilmiah ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, B. S. (2020). Jurnal Pendidikan Anak , Volume 9 (1), 2020 , 33-39 Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.
- Drs. Anmad Suimyal M.Pd., Ph.D. Dra. Aslamial M.Pd. (2011). *Strategi Pembetaiaran Anax Usia Dini*.
- Hafiz, A.-A. M. (2017). *Dampak Penggunaan Gadged Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung*. 1-59.
- Hasanah, N., & Apriliana, D. (2026). *Memahami Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dan Manajemen Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Understanding the Basic Concepts of Early Childhood Education and Management of Early Childhood Education Institutions*. 5(2), 807-816.
- Indarwati. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini). *Grafika Indah*, 4. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/43226/>
- Nurfaizah, N., & Na'imah, N. (2021). Pengembangan Seni Anak Usia Dini Berbasis Pembelajaran Sentra di Masa New Normal. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.984>
- Nurfaizah, & Romlah. (2020). *Keberhasilan Mengembangkan Sosial AUD Melalui Teknik Modeling*. 3(1), 56-68.
- Paudia, J. P. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59-74.
- Ramadani, A. N., & Nurfaizah. (2023). Strategi penanganan gangguan speech delay terhadap interaksi sosial AUD di TKTunas Jaya. *BUNAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 31-44.
- Rochimah, & N. (2024). *Analisis Kearifan Lokal Sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran PAUD Melalui Kegiatan Permainan Tradisional. PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 159-166. 4(1), 159-166.

- Salim Ahmad. (2024). Manajemen Pendidikan Karakter di Madrasah. *Tarbawi*, 1(02), 1-16.
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *CV Saba Jaya Publishr*.
- Ulfah, M., Yani, A., & Nurfauziah, A. N. (2021). Pengembangan Puzzle Book Untuk Membentuk Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak 5-6 Tahun. 5(2), 64-76.