

PENINGKATAN PENGENALAN BUDAYA DAERAH MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI

Retno Istriningsih¹, Nur Halizah², Puji Astuti³, Dwi Sugiarti⁴, Dwi Prasetyawati
Diyah Hariyanti^{5*}

^{1,2,3,4,5*} Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding author. Jl. Sidodadi Timur No 2450125, Semarang, Indonesia

E-mail: *retnois3ningsih@gmail.com*¹⁾
*halizah06.9@gmail.com*²⁾
*pujisandi7939@gmail.com*³⁾
*sugiartidwi27@gmail.com*⁴⁾
dwiprasetyowati@upgris.ac.id^{5*)}

Received 25-05-1016; Received in revised form 06-06-2026; Accepted 27-06-2026

ABSTRAK

Pengenalan budaya daerah pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan identitas budaya. Namun, perkembangan teknologi digital menyebabkan anak lebih mengenal budaya populer dibandingkan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal budaya daerah melalui permainan tradisional. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak kelompok B KB Ceria Desa Sendangdawung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal budaya daerah secara signifikan. Pada tahap pra siklus, sebanyak 80% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Pada siklus I, anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 40% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 10%. Peningkatan optimal terjadi pada siklus II dengan 80% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya daerah, penggunaan bahasa daerah, serta keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Kata kunci: budaya daerah; permainan tradisional; anak usia dini; budaya lokal; pembelajaran berbasis bermain.

ABSTRACT

Introducing regional culture in early childhood is important for developing children's character and cultural identity. However, the rapid growth of digital technology has caused children to become more familiar with popular culture than local culture. This study aimed to improve early childhood children's ability to recognize regional culture through traditional games. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 10 children of Group B at KB Ceria Sendangdawung Village. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive approaches. The results showed a significant improvement in children's ability to recognize regional culture. In the pre-cycle stage, 80% of children were categorized as "Not Yet Developed." In Cycle I, 40% of children reached the "Developing as

Expected” category and 10% reached the “Very Well Developed” category. The most significant improvement occurred in Cycle II, where 80% of children achieved the “Very Well Developed” category. Traditional games proved effective in improving children’s understanding of regional culture, local language use, and participation in learning activities.

Keywords: regional culture; traditional games; early childhood; local culture; play-based learning.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, identitas, dan nilai-nilai kehidupan anak. Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat, termasuk dalam pengenalan budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa. Budaya daerah memiliki peran penting dalam membentuk karakter sosial, sikap, dan pola perilaku anak karena budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun (Koentjaraningrat, 2015). Oleh karena itu, pengenalan budaya daerah perlu dilakukan sejak dini agar anak memiliki rasa bangga, cinta, dan tanggung jawab terhadap budaya lokal di tengah perkembangan globalisasi.

Perkembangan teknologi digital dan arus budaya populer menjadi tantangan dalam pengenalan budaya daerah pada anak usia dini. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada September 2025 di Kelompok B KB Ceria Desa Sendangdawung terhadap 10 anak usia 3–4 tahun, ditemukan bahwa 8 anak (80%) belum mampu menyebutkan nama permainan tradisional seperti engklek, boy-boyan, dan ganco, serta belum mengenal kosakata bahasa Jawa sederhana dan lagu daerah yang diperkenalkan guru. Data diperoleh melalui observasi, tanya jawab, dan wawancara dengan guru. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih sering menggunakan gawai untuk menonton video atau bermain gim dibandingkan bermain permainan tradisional bersama teman sebaya. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengetahuan dan pengalaman anak terhadap budaya lokal masih rendah sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik untuk meningkatkan pengenalan budaya daerah sejak usia dini.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran budaya daerah pada anak usia dini belum dilakukan secara optimal. Budaya daerah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah budaya lokal Jawa yang hidup di lingkungan anak, meliputi permainan tradisional engklek, boy-boyan, dan ganco, penggunaan kosakata bahasa Jawa sederhana, serta lagu daerah yang mengandung nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, sportivitas, disiplin, dan penghormatan terhadap sesama. Namun, pembelajaran budaya di sekolah masih cenderung bersifat verbal dan belum memberikan pengalaman budaya yang autentik melalui aktivitas bermain. Akibatnya, proses internalisasi nilai budaya

belum berlangsung secara optimal sehingga anak kurang memahami makna budaya yang diwariskan di lingkungan sosialnya (Yesi dkk, 2025). Padahal, pengenalan budaya lokal sejak usia dini merupakan bagian penting dari proses pembentukan identitas budaya anak dan transmisi budaya antargenerasi. Melalui pengalaman langsung, anak tidak hanya mengenal bentuk budaya secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai, norma, dan praktik sosial yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengalaman bermain dengan pengenalan budaya lokal agar proses pewarisan budaya dapat berlangsung secara lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran budaya daerah pada anak usia dini belum dilakukan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, pengenalan budaya lokal masih didominasi penjelasan lisan mengenai nama permainan tradisional, lagu daerah, dan kosakata bahasa Jawa tanpa melibatkan anak dalam praktik bermain maupun pengalaman budaya secara langsung. Akibatnya, sebagian besar anak belum mampu mengenali jenis permainan tradisional, menyebutkan kosakata bahasa Jawa sederhana, maupun memahami unsur budaya lokal yang diperkenalkan guru. Kondisi ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung dibandingkan penjelasan abstrak (Piaget, 1964). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar nyata, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Salah satu alternatif pembelajaran yang relevan untuk mengenalkan budaya daerah pada anak usia dini adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai media transmisi budaya yang memuat nilai gotong royong, kerja sama, sportivitas, disiplin, serta kearifan lokal yang diwariskan secara antargenerasi. Dalam perspektif teori sosiokultural Vygotsky (1978), perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Permainan tradisional menyediakan ruang interaksi yang memungkinkan anak belajar melalui proses *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan oleh guru atau teman sebaya yang lebih mampu untuk membantu anak memahami aturan permainan, kosakata daerah, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Melalui proses tersebut, anak bergerak dari kemampuan aktual menuju kemampuan potensial dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), sehingga pengenalan budaya daerah berlangsung secara bertahap dan bermakna.

Selain itu, permainan tradisional sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (2015), yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui transformasi pengalaman langsung. Dalam konteks penelitian ini, anak tidak hanya memperoleh informasi tentang budaya daerah melalui penjelasan guru, tetapi terlibat secara langsung dalam aktivitas bermain engklek, boy-boyan, dan ganco sebagai bagian dari pengalaman budaya yang nyata. Pengalaman konkret tersebut kemudian diikuti

dengan proses refleksi, pemaknaan, dan penerapan kembali dalam aktivitas bermain sehingga membantu anak memahami budaya lokal secara lebih mendalam. Pendekatan ini juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang masih berada pada tahap praoperasional, di mana pemahaman konsep lebih mudah diperoleh melalui pengalaman konkret dibandingkan penjelasan abstrak (Piaget, 1964). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menginternalisasikan nilai budaya dan memperkuat identitas budaya anak sejak usia dini. Berdasarkan perspektif Piaget, Vygotsky, dan Kolb, permainan tradisional memiliki landasan teoretis yang kuat sebagai media pembelajaran budaya karena mengintegrasikan pengalaman konkret, interaksi sosial, dan proses konstruksi pengetahuan yang memungkinkan anak memahami serta menginternalisasikan budaya daerah secara aktif dan kontekstual.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini. Berdasarkan Penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar (Rahmawati & Sari, 2023). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial dan motorik anak sekaligus mengenalkan nilai budaya lokal (Damayanti & Kurniawan, 2023). Selain itu, penelitian menemukan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan media interaktif mampu meningkatkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak secara holistic (Azahra et al., 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini (Sari & Nugroho, 2022).

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan permainan tradisional sebagai media pengenalan budaya daerah pada anak usia dini masih terbatas, khususnya pada konteks pembelajaran berbasis budaya lokal di lembaga PAUD pedesaan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan aspek motorik, sosial, atau karakter anak melalui permainan tradisional, namun belum secara spesifik mengkaji efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan mengenal budaya daerah secara kontekstual dan terintegrasi.

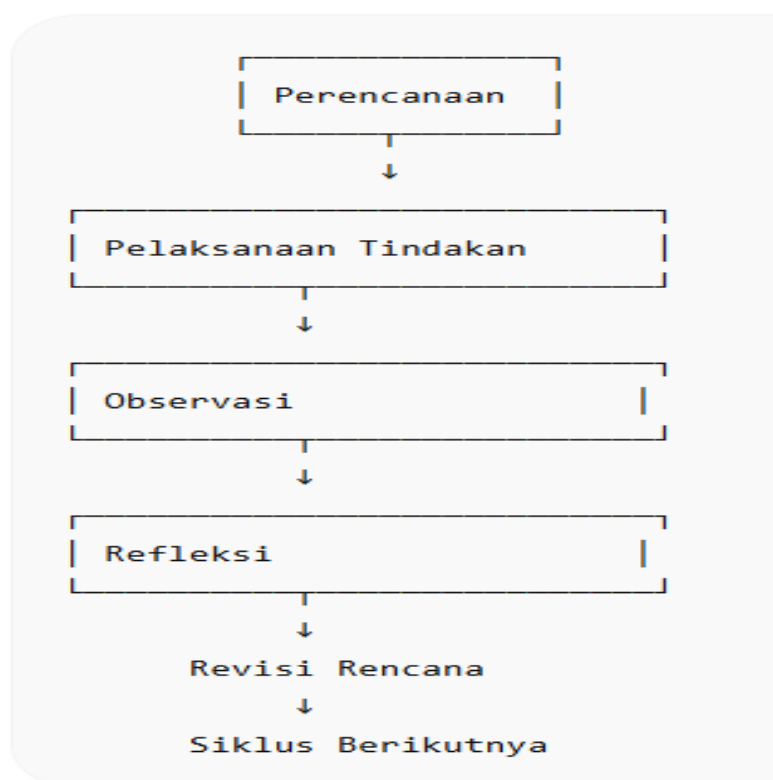
Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada penggunaan permainan tradisional sebagai media integratif dalam mengenalkan budaya daerah melalui pendekatan experiential learning pada anak usia dini. Penelitian ini tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan budaya, tetapi juga pada proses internalisasi nilai budaya melalui pengalaman bermain secara langsung dan menyenangkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal budaya daerah melalui permainan tradisional di KB Ceria Desa Sendangdawung. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan pemahaman budaya daerah, kemampuan

mengenal permainan tradisional, penggunaan bahasa daerah, serta keterlibatan anak dalam pembelajaran budaya lokal.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis budaya lokal pada pendidikan anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru PAUD dalam mengenalkan budaya daerah melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna sehingga budaya lokal dapat tetap lestari di tengah perkembangan globalisasi.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Alur Tahapan PTK

Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan melalui tindakan yang dilakukan di dalam kelas (Arikunto, 2013). Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal budaya daerah melalui permainan tradisional. Penelitian dilaksanakan di KB Ceria Desa Sendangdawung, Kecamatan Kangkung, Kabupaten Kendal, pada semester I tahun ajaran 2025/2026 selama dua bulan, yaitu

Oktober sampai November 2025. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, sekaligus penganalisis data penelitian. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas sebagai kolaborator untuk membantu pelaksanaan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B KB Ceria yang berjumlah 10 anak usia 3–4 tahun, terdiri atas 7 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Pemilihan subjek penelitian dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal budaya daerah. Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas dan kepala sekolah yang memberikan informasi mengenai kondisi pembelajaran budaya daerah di sekolah.

Rancangan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan dan meliputi empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, meliputi penyusunan RPPH, media pembelajaran, dan instrumen observasi; (2) pelaksanaan tindakan berupa kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional; (3) observasi untuk mengamati perkembangan kemampuan anak selama pembelajaran berlangsung; dan (4) refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan anak dalam mengenal budaya daerah selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal anak dan efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, hasil penilaian, serta data pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi perkembangan anak dan pedoman wawancara. Lembar observasi dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan mengenal budaya daerah yang meliputi: (1) kemampuan mengenal permainan tradisional; (2) kemampuan mengenal bahasa daerah; (3) pemahaman terhadap unsur budaya daerah; dan (4) keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran budaya. Penilaian perkembangan anak menggunakan skala perkembangan anak usia dini, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1-25, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 26 -50, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 51-75, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 76-100.

Media dan alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi alat permainan tradisional seperti engklek, ganco, boy-boyan, kaleng permainan, video pembelajaran budaya daerah, lagu daerah, serta perangkat dokumentasi berupa kamera telepon genggam. Pemilihan media tersebut disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini agar pembelajaran lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase perkembangan kemampuan anak berdasarkan

skor penilaian yang diperoleh pada setiap siklus. Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase perkembangan anak

f = jumlah anak yang mencapai kategori tertentu

N = jumlah seluruh anak

Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku, keterlibatan, dan kemampuan anak selama proses pembelajaran berlangsung (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan hasil pengamatan peneliti. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan mengenal budaya daerah melalui permainan tradisional.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pra-Siklus

Tahap pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal budaya daerah sebelum diberikan tindakan pembelajaran melalui permainan tradisional. Berdasarkan hasil observasi awal di KB Ceria Desa Sendangdawung, sebagian besar anak belum mampu mengenal unsur budaya daerah seperti permainan tradisional, bahasa daerah, maupun lagu daerah. Anak lebih tertarik pada permainan digital dan tayangan media sosial dibandingkan aktivitas budaya lokal.

Proses pembelajaran pada tahap pra siklus masih bersifat konvensional dan lebih banyak menggunakan metode ceramah serta penjelasan verbal. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sehingga keterlibatan anak dalam pembelajaran masih rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 10 anak, sebanyak 8 anak (80%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 2 anak (20%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB).

Rendahnya kemampuan anak terlihat pada beberapa indikator, antara lain anak belum mampu menyebutkan jenis permainan tradisional, belum mengenal istilah bahasa

daerah sederhana, serta kurang menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran budaya daerah. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa pembelajaran budaya daerah selama ini hanya dilakukan secara insidental dan belum terintegrasi dalam aktivitas bermain anak.

Berdasarkan hasil refleksi pra siklus, ditemukan bahwa rendahnya kemampuan anak dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan tindakan pembelajaran melalui permainan tradisional agar anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2. Deskripsi Siklus I

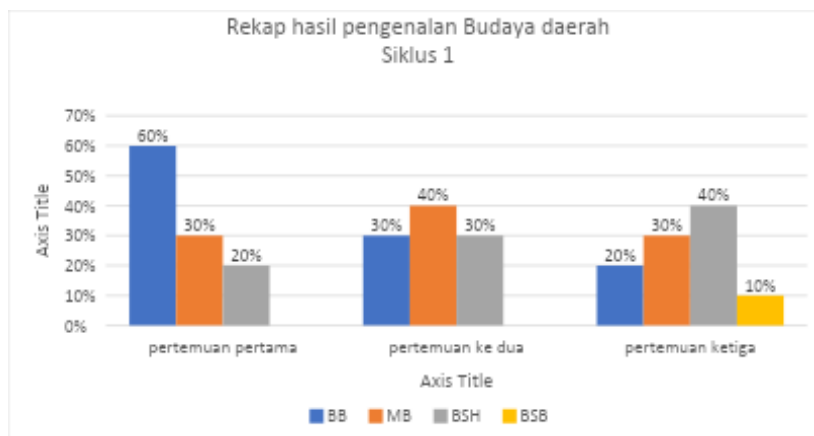
Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran budaya daerah. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media berupa video permainan tradisional, alat permainan engklek, serta lembar observasi perkembangan anak.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan apersepsi, pengenalan budaya daerah, penayangan video permainan tradisional, dan praktik bermain engklek secara berkelompok. Anak juga diperkenalkan pada istilah bahasa daerah sederhana yang digunakan dalam permainan.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dibandingkan tahap pra siklus.

Tabel 1. Rekapitulasi Siklus 1

Kriteria	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Belum Berkembang (BB)	60%	30%	20%
Mulai Berkembang (MB)	20%	40%	20%
Berkembang sesuai Harapan (BSH)	20%	30%	40%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%	0%	10%



Grafik 1. Prosentase Siklus 1

Peningkatan kemampuan anak terlihat pada indikator kemampuan mengenal permainan tradisional dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Anak mulai mampu menyebutkan nama permainan tradisional serta mengikuti aturan permainan dengan bimbingan guru. Meskipun demikian, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian karena persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) masih di bawah 75%.

Hasil refleksi menunjukkan beberapa kendala, antara lain masih terdapat anak yang kesulitan memahami aturan permainan dan kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa daerah. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif.

3. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I dengan menggunakan permainan tradisional boy-boyan yang dipadukan dengan lagu daerah dan media audiovisual. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, menambahkan aktivitas kelompok, serta memberikan penguatan dan reward kepada anak.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan menonton video permainan tradisional, praktik bermain boy-boyan, menyusun kaleng permainan, dan menyanyikan lagu daerah bersama-sama. Anak terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

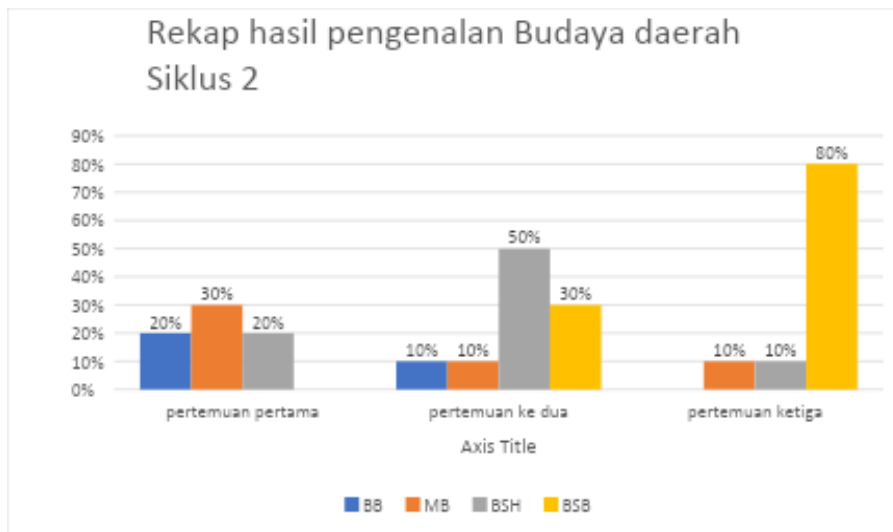
Hasil observasi menunjukkan peningkatan kemampuan anak yang sangat signifikan. Pada akhir siklus II, tidak terdapat lagi anak pada kategori Belum Berkembang (BB). Sebanyak 1 anak (10%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 1 anak (10%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 8 anak (80%) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan kemampuan anak terlihat pada seluruh indikator penelitian. Anak mampu mengenal jenis permainan tradisional, menggunakan istilah bahasa daerah sederhana, memahami unsur budaya daerah, serta menunjukkan sikap aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Anak juga mampu bekerja sama dan mengikuti aturan permainan secara mandiri. Berikut rekapitulasi hasil perkembangan kemampuan anak dalam mengenal budaya daerah melalui permainan tradisional.

Tabel 1. rekapitulasi Siklus 2

Kriteria	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Belum Berkembang (BB)	20%	0%	0%
Mulai Berkembang (MB)	30%	10%	10%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	30%	50%	10%

Berkembang Sangat Baik (BSB) 20% 30% 80%



Grafik 2. Prosentase Siklus 2

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak secara bertahap dan berkelanjutan dari siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini mengenal budaya daerah. Peningkatan kemampuan anak dari kategori Belum Berkembang (BB) pada pra siklus menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus II tidak hanya menunjukkan peningkatan pengetahuan budaya, tetapi juga mengindikasikan terjadinya proses internalisasi budaya melalui pengalaman bermain yang bermakna. Pada tahap pra siklus, sebagian besar anak belum mampu mengenali permainan tradisional, kosakata bahasa Jawa sederhana, maupun unsur budaya lokal karena pembelajaran masih didominasi penjelasan verbal tanpa keterlibatan langsung dalam aktivitas budaya. Kondisi ini menyebabkan budaya hanya dipahami sebagai informasi, bukan sebagai pengalaman yang dapat dihayati oleh anak.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan budaya pada anak usia dini akan lebih efektif ketika anak memperoleh pengalaman konkret melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional sehingga lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata, aktivitas langsung, dan pengalaman sensorimotor dibandingkan penjelasan abstrak (Piaget, 1964). Dalam penelitian ini, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkenalkan simbol, bahasa, aturan sosial, dan praktik budaya yang hidup di lingkungan anak.

Lebih lanjut, keberhasilan permainan tradisional dalam meningkatkan pengenalan budaya daerah dapat dijelaskan melalui perspektif teori sosiokultural Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan proses mediasi budaya. Saat anak bermain engklek, boy-boyan, dan ganco secara berkelompok, mereka tidak hanya mempelajari aturan permainan, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya dan guru dalam konteks budaya yang nyata. Melalui proses *scaffolding*, guru memberikan bantuan berupa contoh, arahan, dan penggunaan kosakata daerah yang membantu anak memahami makna budaya yang terkandung dalam permainan. Bantuan tersebut memungkinkan anak bergerak dari kemampuan aktual menuju kemampuan potensial dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), sehingga proses pengenalan budaya berlangsung secara bertahap dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Dari perspektif pendidikan budaya, temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan sebagai media transmisi budaya (*cultural transmission*). Menurut Koentjaraningrat (2015), budaya diwariskan melalui proses belajar sosial yang berlangsung secara terus-menerus dalam kehidupan masyarakat. Pada anak usia dini, proses pewarisan budaya tidak cukup dilakukan melalui pemberian informasi, tetapi perlu diwujudkan dalam pengalaman nyata yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan nilai dan praktik budaya. Dalam penelitian ini, anak tidak hanya mengenal nama permainan tradisional, tetapi juga belajar tentang kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, dan kebersamaan yang terkandung di dalam aktivitas bermain. Dengan demikian, yang berkembang bukan hanya aspek kognitif mengenai budaya, tetapi juga pemahaman nilai budaya sebagai bagian dari kehidupan sosial mereka.

Peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa proses internalisasi budaya menjadi lebih kuat ketika permainan tradisional dipadukan dengan media audiovisual, lagu daerah, dan aktivitas kelompok. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori *multimedia learning* yang dikemukakan Mayer (2021), yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui kombinasi visual, auditori, dan pengalaman langsung. Integrasi video budaya, lagu daerah, dan permainan tradisional memungkinkan anak memperoleh representasi budaya melalui berbagai saluran belajar sehingga pemahaman budaya menjadi lebih utuh dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian memperlihatkan bahwa internalisasi budaya pada anak usia dini berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu pengenalan (*cultural recognition*), pengalaman (*cultural experience*), dan penghayatan nilai (*cultural internalization*). Pada tahap pengenalan, anak mulai mengenali simbol budaya seperti nama permainan, bahasa daerah, dan lagu daerah. Pada tahap pengalaman, anak terlibat secara langsung dalam aktivitas budaya melalui permainan tradisional. Selanjutnya, pada tahap internalisasi, anak mulai menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai budaya seperti bekerja sama, mematuhi aturan permainan, menunggu giliran, dan menghargai teman. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran budaya yang efektif tidak berhenti pada aspek pengetahuan, tetapi harus mengarah pada pembentukan identitas budaya dan karakter anak.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Rahmawati dan Sari (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Damayanti dan Kurniawan (2023) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam menanamkan nilai budaya dan karakter pada anak usia dini. Selain itu, Öztürk dan Can (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas mampu mendukung perkembangan anak secara holistik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran budaya daerah, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai budaya dan pembentukan identitas budaya anak sejak usia dini. Di tengah meningkatnya pengaruh budaya populer dan teknologi digital, permainan tradisional dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk memperkuat keterikatan anak terhadap budaya lokal melalui pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal budaya daerah di KB Ceria Desa Sendangdawung. Peningkatan kemampuan anak terlihat secara bertahap mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra siklus, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum mengenal permainan tradisional, bahasa daerah, maupun unsur budaya lokal secara optimal. Setelah diterapkan pembelajaran melalui permainan tradisional, kemampuan anak mengalami peningkatan yang signifikan hingga pada siklus II sebanyak 80% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan tersebut mencakup kemampuan anak dalam mengenal permainan tradisional, memahami unsur budaya daerah, menggunakan bahasa daerah sederhana, serta menunjukkan sikap aktif dan antusias dalam pembelajaran. Permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna sehingga anak lebih mudah memahami budaya daerah melalui aktivitas bermain secara langsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal melalui permainan tradisional dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai budaya, meningkatkan keterlibatan anak, serta mendukung pelestarian budaya daerah sejak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif bagi pendidikan anak usia dini dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan budaya populer pada anak.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Anggreni, M. A. (2025). *Local Wisdom and Technology in Early Childhood Education*.
- Azahra, A. D., Nabila Putri, D., & Asbari, M. (2023). Pengaruh Motivasi, Disiplin Kerja dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Guru: Narrative Literature Review. *Journal of Information Systems and Management*, 02(04), 1–7. <https://jisma.org>
- Barbara Rogoff. (2003). *The Cultural Nature of Human Development*. Oxford University Press.
- Early Childhood Education Based on Local Wisdom*. (2025).
- Firmiana, M. E. (2025). *Local Culture Learning in Early Childhood Education*.
- Jerome Bruner. (1996). *The Culture of Education*. Harvard University Press.
- Jurnal Pendidikan Anak. (2025). *Implementing Local Cultural Practices into Early Childhood Curriculum for Strengthening Children's Cultural Identity*.
- K, R., & Kurniawan, D. (2023). Traditional Games and Cultural Values in Early Childhood Learning. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 101–112. <https://doi.org/10.21009/jpaud.072.04>
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Kohli-Lynch, M., Ponce Hardy, V., Bernal Salazar, R., Bhopal, S. S., Brentani, A., Cavallera, V., Goh, E., Hamadani, J. D., Hughes, R., Manji, K., Milner, K. M., Radner, J., Sharma, S., Silver, K. L., Lawn, J. E., & Tann, C. J. (2020). Human resources and curricula content for early child development implementation: Multicountry mixed methods evaluation. *BMJ Open*, 10(4), 1–13. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2019-032134>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.
- Lee, B. N., & Ompok, C. S. (2025). *Reimagining History: Integrating Oral Traditions and Cultural Narratives into Early Childhood Social Studies in Sabah*. H
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning and Early Childhood Education. *Educational Psychology Review*, 33(2), 421–442. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09548-8>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). California: Sage Publications.
- Öztürk, H., & Can, E. (2023). Activity-Based Learning for Early Childhood Development. *Early Child Development Journal*, 15(3), 201–210. <https://doi.org/10.1080/ecdj.2023.1122>
- Piaget, J. (1964). *Cognitive Development in Children*. Journal of Research in Science Teaching.
- Rahmawati, N., & Sari, A. (2023). Local Culture-Based Learning in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood Studies*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.31098/ijecs.v8i1.223>
- Sari, D., & Nugroho, A. (2022). Interactive Learning Media for Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 78–87. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.4456>
- Shih, Y. H. (2022). *Designing Culturally Responsive Education Strategies to Cultivate*

Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)
(p-ISSN: 2686-5343 |e-ISSN: 2715-7989)
Vol. (7)(02), (Januari-Juni)(2026), (Halaman)(168-181)
DOI: <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v7i02.11631>

Young Children's Cultural Identity.

UNESCO. (2022). *Culture and Education for Sustainable Development.*

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.* Harvard University Press.