

Permainan Tradisional *Loose Parts* Berbasis Loving Cultural Local Wisdom pada KB Miftahul Ulum Bantal

Ummul Khairoh¹, St.Shofiyah², Farhatin Masruroh³, Khulusinniyah⁴
^{1, 2, 3, 4} Fakultas Tarbiyah, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo
khairoh93@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the types of educational media or teaching materials used by teachers in the learning and playing process of early childhood at the Miftahul Ulum Bantal Playgroup (KB) based on a love of local culture. This type of research uses a qualitative descriptive approach with observation, interview and documentation methods and is strengthened by various references related to the research. The results of the study indicate that in the use of educational media or teaching materials applied by teachers to children in instilling a love of local culture, one of them is by introducing various traditional games, by utilizing materials obtained in the surrounding environment or known as loose parts materials, which have many benefits to be used as learning and playing resources for early childhood. These findings are able to provide guidelines or study materials for academics in providing education through early childhood play activities by utilizing materials or media available in the surrounding environment or loose parts materials in instilling a love of local culture from an early age through traditional games.

Keywords: Traditional Games, Loose Parts, Love of Local Culture

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis media atau bahan ajar edukatif yang digunakan guru dalam proses belajar dan bermain anak usia dini pada Kelompok Bermain (KB) Miftahul Ulum Bantal yang berbasis cinta budaya lokal. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi serta diperkuat dengan berbagai referensi yang berkaitan dengan penelitian. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam penggunaan media atau bahan ajar edukatif yang diterapkan oleh guru kepada anak dalam menanamkan rasa cinta akan budaya lokal yaitu salah satunya dengan mengenalkan berbagai permainan tradisional, dengan memanfaatkan bahan - bahan yang diperoleh di lingkungan sekitar atau yang dikenal dengan bahan *loose parts*, yang memiliki banyak manfaat untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan bermain untuk anak usia dini. Temuan ini mampu memberikan pedoman atau bahan kajian untuk para akademisi dalam memberikan edukasi melalui aktivitas bermain anak usia dini dengan memanfaatkan bahan atau media yang ada di lingkungan sekitar atau bahan *loose parts* dalam menanamkan cinta budaya lokal sejak dini melalui permainan tradisional.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Loose Parts, Cinta Budaya Lokal

Copyright (c) 2026 Ni Putu Era Budiasih

✉ Corresponding author: Ni Putu Era Budiasih

Email Address: erabudiasih12@gmail.com (Jl. Pahlawan No 2, Tabanan, Indonesia)

Received 20 Mei 2025, Accepted 29 Mei 2026, Published 27 Juni 2026

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dari masa ke masa secara unik dan signifikan. Anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden agen*), karena pada masa ini segala aspek tumbuh kembang anak baik pada aspek nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan sosial emosionalnya muncul secara bertahap (Istiqomah & Istiqomah, 2025). Anak merupakan investasi yang sangat penting dalam menyiapkan generasi dan sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan bangsa (Fikriyati et al., 2023). Dengan demikian, anak membutuhkan peran penting orang tua atau orang dewasa dalam kehidupannya, karena bimbingan yang positif mampu membentuk karakter anak yang positif pula dan

rangsangan yang tepat mampu membantu tumbuh kembang anak secara optimal.

Sejatinya kebutuhan yang ada dalam diri anak selain perhatian, kasih sayang dan bimbingan orang tua, anak juga ingin dipahami dalam dunianya, hal ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dunia anak yang masih di usia 0 - 6 tahun yaitu dalam dunia bermain dan bereksplorasi. Pada umumnya para orang tua memandang bahwa tolak ukur dari pengetahuan dan kecerdasan anak yaitu belajar, sehingga anak usia dini banyak mengalami tuntutan dari orang tua untuk terus belajar, hal ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik dunia anak yaitu bermain. Bermain merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan bagi anak, namun pada dasarnya banyak orang beranggapan bahwa bermain hanyalah membuang waktu dan tidak penting bagi anak. Orang tua juga beranggapan dari pada bermain, lebih baik anak menggunakan waktunya untuk mempelajari sesuatu yang sangat bermanfaat demi masa depan yang lebih baik dan terarah.

Pada dasarnya, rasa ingin tahu yang tinggi, ingin mencoba hal - hal baru dan sampai pada pemecahan masalah dapat anak lalui dengan bermain, anak akan merasa senang jika diajak bereksplorasi, dengan demikian mereka mampu mengembangkan potensi dan imajinasi yang ada dalam dirinya. Bermain merupakan sesuatu yang sangat penting dan mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara aspek fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan spiritual (Silaen, 2022). Bermain merupakan suatu kegiatan yang tujuan utamanya adalah bersenang - senang (Pinangkaan M, 2023). Menurut Ningsih dalam (Habibi, 2022) bermain merupakan kegiatan yang diinginkan atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan dari siapapun, dengan tujuan memperoleh kebahagiaan dan kesenangan. Berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna serta mampu meningkatkan tumbuh kembang anak secara optimal.

Dengan demikian, untuk menunjang permainan anak dibutuhkan media, alat atau bahan bermain yang sesuai dengan karakteristik anak, aman digunakan dan mudah didapatkan. Disisi lain, beberapa orang tua, guru atau orang dewasa lainnya memandang bahwa bahan atau alat bermain anak identik dengan benda – benda instan yang diproduksi pabrik seperti alat memasak yang terbuat dari bahan plastik, pistol yang terbuat dari bahan plastik atau kuda lumping yang terbuat dari bahan plastik dan sebagainya. Akan tetapi pada kenyataannya, banyak bahan permainan yang sangat kaya manfaatnya yaitu dengan memanfaatkan sumber bermain yang ada di lingkungan sekitar anak, sehingga permainan anak tidak perlu menggunakan permainan yang mahal atau permainan yang di produksi pabrik. Media pembelajaran anak yang berupa benda dan bahan - bahan yang dapat ditemukan dilingkungan sekitar seperti bahan bekas, ranting, bunga, dan bahan alam lainnya dikenal dengan istilah *loose parts* (Isnaini et al., 2025). *Loose parts* juga diartikan sebagai bahan atau benda lepasan yang dapat dipindah, dibawa, dipasang dan digabungkan kembali dengan berbagai cara dan berbagai bentuk, seperti besi, nikel logam, kaca, bahan alam, kain, keramik dan bahan bekas lainnya (Hajerah et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan lingkungan dengan bahan *loose parts* dapat dijadikan sebagai sumber bermain dan

belajar dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini.

Bahan permainan dengan memanfaatkan lingkungan atau bahan *loose parts* juga mampu menciptakan suasana yang ramah lingkungan, mampu membentuk karakter pancasila dan nasionalisme anak sejak dini, seperti peduli terhadap lingkungan dan pelestarian budaya nenek moyang dengan bentuk permainan tradisional. Menurut (Cahya Saputri & Katoningsih, 2023) permainan tradisional merupakan permainan yang mudah digunakan anak dalam penguatan karakter kebhinekaan global dan menumbuhkan nilai- nilai pancasila, seperti menghargai budaya daerah sendiri, tanggung jawab dan jiwa nasionalisme.

Melihat anak - anak dan generasi muda saat ini, karakter nilai - nilai pancasila sudah mulai menurun, hal demikian dikarenakan mereka lebih tertarik pada *game online* yang bisa diakses dikomputer atau *smartphone*. Jika hal demikian terus berlangsung, suatu saat permainan tradisional akan musnah dengan sendirinya, maka dari itu penting bagi guru dan juga orang tua untuk dapat mengenalkan dan menerapkan budaya - budaya yang ada disekitar tempat tinggal anak, seperti pada permainan tradisional engklek, congklak, bermain peran, bahkan pada bahan - bahan atau media yang digunakan sejak dahulu.

Penelitian mengenai permainan tradisional *loose parts* berbasis cinta budaya pada pendidikan anak usia dini (PAUD) yang ada di Bantal belum pernah dilakukan, khususnya pada subjek penelitian di KB Miftahul Ulum Bantal, dengan demikian terdapat potensi besar yang sangat menarik peneliti untuk melakukan sebuah penelitian pada lembaga PAUD sesuai dengan prinsip belajar yang ada di lembaga, terutama dalam menstimulasi perkembangan anak pada nilai - nilai karakter, yang salah satunya dengan menanamkan rasa cinta akan budaya yang tertanam sejak dini melalui permainan tradisional yang ada di daerah tempat tinggal anak, agar tetap dikembangkan dan dilestarikan dari masa ke masa.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, yakni menggambarkan secara jelas lokasi dan objek yang akan diteliti, dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran secara sistematis. Adapun sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer yang peneliti dapatkan langsung dari subyek yang di teliti yaitu pada guru, kepala sekolah dan peserta didik di KB Miftahhul Ulum Bantal dan sumber data sekunder yang peneliti dapatkan dari berbagai buku dan jurnal penelitian terdahulu.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan (1) observasi langsung yang dilakukan peneliti untuk mengamati berbagai subyek, baik pada tempat yang diteliti maupun pada informan yang akan peneliti dapatkan data dalam penelitian, (2) wawancara mendalam, dimana peneliti melakukan wawancara langsung atau secara *face to face* dengan informan dan juga melalui instrumen atau lembar wawancara sebagai bukti keakuratan peneliti dalam melakukan penelitian, (3) dokumentasi yang merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau bukti-bukti serta penjelasan yang lebih luas

mengenai fokus penelitian, misal berupa foto kegiatan dan dokumen lain yang dijadikan sebagai penunjang dalam penelitian.

Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model miles dan huberman, dimana peneliti melakukan pengumpulan data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan teknik yang peneliti gunakan dalam mengecek keabsahan data yaitu menggunakan teknik triangulasi sumber.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilatar belakangi dengan menurunnya karakter nilai-nilai pancasila pada anak-anak masa kini, khususnya pada anak usia dini, sehingga keterkaitan media atau bahan ajar yang di terapkan guru di lembaga KB Miftahul Ulum Bantal menjadi hal utama dalam penelitian ini. Pentingnya media atau bahan pembelajaran anak dalam menanamkan dan mengembangkan karakter nilai - nilai pancasila dalam kehidupan sehari - hari seperti, cinta tanah air, saling menghargai budaya dan sosialisasi serta pengembangan diri dalam berpikir kritis harus tertanam dalam diri anak sejak dini, maka dari itu untuk menanamkan dan mengembangkan nilai – nilai tersebut tidak lepas dari bimbingan dan stimulasi guru yang di berikan kepada anak serta keterlibatan orang tua di rumah dan orang dewasa lainnya, agar proses perkembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan karakteristiknya. Menurut (Prihatini et al., 2025) menyatakan bahwa keterlibatan orang dewasa dan lingkungan sekitar menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembentukan karakter nilai - nilai pancasila anak sejak dini.

Demikian, dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak dibutuhkan alat, media atau bahan untuk menstimulasi perkembangan tersebut. Hasil penelitian menjelaskan bahwa, KB Miftahul Ulum dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak dan pada penanaman karakter nilai pancasila khususnya pada cinta budaya lokal, stimulasi kegiatan bermain yang diterapkan guru yaitu dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis pemanfaatan lingkungan atau *loose parts* dalam bentuk permainan tradisional khas daerah yang ada di desa Bantal. Guru kelas KB Miftahul Ulum Bantal menyatakan bahwa, media pembelajaran berbasis *loose parts* mampu menjadi sumber pengetahuan secara konkret bagi anak, selain media atau bahan tersebut mudah didapat, akan tetapi juga sangat efisien dalam biaya dan mudah pengaplikasiannya. Menurut Herawati dalam (Ratna et al., 2023) *loose parts* merupakan bahan material yang bahan - bahannya dapat ditemukan dimana saja dari lingkungan sekitar tanpa biaya. *Loose parts* merupakan bahan bebas yang mudah dilepas, dipasang, dipindah dan disusun sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak, sehingga pembelajaran lebih konkret dan aktif (Bariyah et al., 2025). Beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, *loose parts* merupakan benda, bahan atau media yang diperoleh dari lingkungan sekitar, yang sifatnya fleksibel, dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan dan imajinasi anak, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna serta sesuai dengan karakteristik anak.

Hasil penelitian juga diperoleh, ada salah satu guru yang menyatakan bahwa penggunaan bahan *loose parts* dalam pembelajaran PAUD baru di terapkan pada semester ini, beberapa tahun lalu lembaga KB Miftahul Ulum menggunakan model, metode dan media dalam bentuk LKPD/majalah PAUD dan juga APE siap pakai, serta penataan ruang kelas pun juga masih klasikal, sehingga aktivitas yang dilakukan tidak sesuai dengan harapan dan belum memenuhi standar ketercapaian yang harus dicapai anak pada usia tersebut. Adapun metode dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran di KB Miftahul Ulum Bantal dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Metode dan Media/Bahan ajar

No	Metode Pembelajaran	Media/Bahan Ajar
1	Cerita	Majalah/buku LKPD
2	Penugasan	Kertas origami
3	Demonstrasi	APE buatan pabrik

Berdasarkan pada tabel 1 diatas, diketahui bahwa metode dan bahan ajar yang digunakan di KB Miftahul Ulum Bantal merupakan metode yang klasikal, dimana pembelajaran hanya terfokus pada guru saja (*Teacher Centered Learning*), sehingga pembelajaran bersifat monoton dan lebih membosankan bagi anak, sedangkan pembelajaran saat ini harusnya terfokus pada peserta didik (*Student Centered Learning*), guru hanya sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dan team evaluator dalam setiap kegiatan yang dilakukan, sehingga kegiatan tersebut akan lebih menyenangkan dan lebih bermakna untuk anak.

Dengan demikian perlu adanya perubahan pada kurikulum KB Miftahul Ulum Bantal dengan mengintegrasikan pembelajaran *loose parts* yang berbasis *loving culture local wisdom*, agar anak mampu berkreasi sesuai dengan imajinasinya, mampu bereksplorasi dan berpikir tingkat tinggi, mampu bersosialisasi dengan baik, mampu mengembangkan dan memecahkan masalah secara kreatif dan kritis serta mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal sejak usia dini. Indikator tersebut bisa dicapai melalui permainan anak, karena anak belajar melalui bermain, dengan bermain segala bentuk potensi yang ada dalam diri anak akan tersalurkan dengan baik dan mampu mengembangkan imajinasi yang ada dalam diri anak.

Bermain merupakan suatu perbuatan atau kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dan dengan tujuan memperoleh kesenangan demi tersalurnya proses emosional yang lebih positif. Menurut Adriana dalam (Rakhmawati, 2022) menyatakan bahwa dunia anak adalah bermain, dengan bermain mampu mengembangkan segala aspek perkembangan anak, anak mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitarnya. Hal demikian menunjukkan bahwa dunia anak sangatlah berbeda dengan dunia orang dewasa, bermain merupakan dunia anak - anak, dengan bermain segala perasaan yang ada dalam dirinya dapat tersalurkan dengan baik, segala aspek dan potensi yang ada dalam diri anak dapat dikembangkan dengan bermain, maka dari itu bermain memiliki peran penting dalam kehidupan anak.

Bagaimana permainan tradisional dengan bahan *loose parts* dapat diimplementasikan dalam budaya lokal ?

Pada umumnya dari berbagai jenis permainan yang dapat diterapkan guru KB Miftahul Ulum Bantal bisa berupa permainan dengan pemanfaatan lingkungan yang telah di gunakan sebagai bahan permainan nenek moyang terdahulu, contoh salah satunya yaitu permainan dalam bentuk peran jual beli, peran koki, pistol, dan jaranan atau kuda yang terbuat dari pelepah pisang.

Peneliti menemukan beberapa bentuk kegiatan dan cara bermain yang dilakukan anak dengan guru dalam membuat permainan tradisional berbasis *loose parts* yang dimodifikasi dengan bahan pelepah pisang, diantaranya dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini

Tabel 2 Jenis permainan dengan bahan *loose parts* (pelepah pisang)

Usia	Jenis Permainan	Manfaat dan cara bermain
2 - 4 Tahun	Jaranan / Kuda	<p>Pelepah pisang yang dimodifikasi dalam bentuk kuda. Manfaatnya untuk mengenalkan permainan tradisional nenek moyang yang salah satunya menggunakan bahan pelepah pisang dengan bermain peran kuda.</p> <p>Cara bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah guru membuat bahan permainan bersama anak - anak, guru mempraktikkan cara bermain 2. Anak meniru guru menunggangi kuda mainan sambil berlari dan melompat di halaman sekolah 3. Anak meniru berbagai suara kuda sesuai dengan kemampuannya 4. Bernyanyi kuda lumping.
	Pistol dan Tembak	<p>Pelepah pisang yang dimodifikasi dalam bentuk pistol dan tembak. Manfaatnya untuk mengenalkan permainan tradisional pistol dan tembak dengan bahan pelepah pisang dan untuk mengenalkan alat yang diperankan oleh polisi dan tantara.</p> <p>Cara bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah guru membuat bahan permainan, guru mempraktikkannya kepada anak - anak 2. Anak meniru apa yang dilakukan guru dengan memegang pistol atau tembak 3. Bermain peran menembak teman dengan jarak 2 meter 4. Meniru suara pistol dan tembak dengan berbagai macam suara 5. Bernyanyi dengan “tepu polisi”
	Peran jual beli dan koki	<p>Pelepah pisang dapat dibentuk irisan kecil - besar, panjang - pendek, bentuk persegi, kotak, atau lingkaran dan bentuk lainnya yang bisa di buat bahan jual beli seperti, bahan manipulatif kerupuk, tahu, tempe, ikan dan lain sebagainya sesuai dengan imajinasi anak serta daun sebagai bahan transaksi dalam permainan.</p> <p>Manfaatnya untuk mengenalkan permainan tradisional yang berupa bermain peran, mengenal berbagai jenis ukuran dan bentuk.</p> <p>Cara bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengenal benda - benda dan bahan yang di gunakan 2. Guru membuat aturan bermain dalam melakukan permainan 3. Anak meniru membuat bahan permainan yang sudah dicontohkan oleh guru 4. Anak melakukan permainan sesuai dengan aturan bermain, ada yang jadi pedagang, pembeli dan koki 5. Anak meniru dan bernyanyi macam - macam profesi dengan gerak tubuh dan ekspresi wajah

Tabel diatas menunjukkan bahwa *loose parts* kaya manfaat, salah satunya dengan memanfaatkan pelepah pisang sebagai bahan atau media dalam permainan tradisional, *loose parts* (pelepah pisang) sangat efisien untuk dijadikan media atau bahan permainan anak, sehingga permainan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar mampu mengembangkan segala aspek perkembangan anak, mampu mengembangkan kreativitas anak dan mampu menunjang proses pembelajaran anak secara optimal. Menurut (Umami & Afnida, 2023) mengemukakan bahwa penggunaan media dengan bahan *loose parts* selain ramah untuk anak, juga memiliki manfaat dalam meningkatkan perkembangan dan imajinasi yang ada dalam diri anak. Dengan demikian, implementasi permainan tradisional dengan bahan *loose parts* (pelepah pisang) dapat digunakan sebagai proses pembelajaran anak baik di rumah maupun di sekolah, seperti yang terlihat pada gambar 1 dibawah ini



Gambar 1 Permainan Tradisional *Loose Parts* (Pelepah Pisang)

Gambar diatas menunjukkan, guru sedang mengajak anak - anak untuk mengenal dan membuat permainan tradisional jaranan atau kuda berbasis *loose parts* dengan bahan pelepah pisang, dari gambar diatas pula anak sangat antusias dalam membuat permainan dan anak fokus memperhatikan guru saat memberikan contoh dalam membuat permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan pelepah pisang mampu menarik perhatian anak sehingga anak lebih fokus dalam kegiatan yang sedang dilakukan.

Dalam kegiatan tersebut, guru mengenalkan bahan - bahan yang akan di buat dalam bentuk permainan jaranan atau kuda, guru mengenalkan bahwa permainan dengan bahan pelepah pisang adalah permainan tradisional yang digunakan oleh nenek moyang terdahulu, bahkan pernah di gunakan oleh ibu dan bapak waktu masih kecil. Menurut (Harmaningsih et al., 2024) permainan tradisional merupakan kekayaan budaya yang perlu dikenalkan dan dilestarikan kepada anak sejak dini agar mereka mengenal budaya bangsanya. Budaya lokal yang di integrasikan dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang mengajarkan anak untuk menghargai budaya, mengenal nilai - nilai budaya, mempertahankan dan melestarikan budaya yang sudah ada di masyarakat dengan menanamkan rasa cinta budaya sejak dini (Pamungkas, 2026). Dalam hal ini, guru juga menyampaikan bahwa permainan tradisional harus di lestarikan sebagai bentuk cinta akan budaya, agar tidak hilang dari waktu ke waktu, seperti contoh salah satu budaya pada permainan tradisional yang dibuat hari ini. Menurut (Prihatini et al., 2025) mengatakan bahwa dalam menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal perlu

tertanam sejak dini, yaitu melalui pendekatan berbasis pendidikan karakter dan permainan budaya lokal demi menjaga keutuhan dan memperkuat identitas budaya bangsa Indonesia. Dalam hal ini, guru ataupun orang tua memiliki peran penting dalam mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai positif kepada anak, terutama dalam memilih jenis media permainan yang akan digunakan untuk anak dengan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai bentuk tradisi yang digunakan nenek moyang terdahulu. Adapun bentuk cinta terhadap budaya lokal dapat dilihat pada kreativitas hasil karya yang dibuat anak bersama guru pada gambar 2 di bawah ini



Gambar 2 Hasil Karya Permainan Tradisional Jaranan atau Kuda

Gambar di atas menunjukkan hasil kreativitas anak yang dilakukan bersama guru dalam bentuk permainan jaranan atau kuda. Kegiatan ini tidak hanya berbentuk permainan yang berbahan pelepah pisang atau sebatas anak bermain saja, akan tetapi anak juga sedang melakukan tahapan dan proses belajar dengan mengenal berbagai aturan-aturan cara bermain dan beberapa indikator yang harus dicapai anak dalam permainan tradisional jaranan atau kuda.

Beberapa indikator yang sudah ditetapkan oleh guru dalam permainan tradisional yang dibuat, seperti salah satu indikator yang harus dicapai oleh anak yaitu anak mampu mengenal permainan tradisional, mampu melestarikan budaya nenek moyang, mampu menumbuhkan rasa cinta dan peduli terhadap budaya sendiri sejak dini dan lain sebagainya. Beberapa indikator tersebut dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Aspek perkembangan dan Indikator Tujuan Pembelajaran

No	Aspek Perkembangan	Indikator Tujuan Pembelajaran
1	Nilai Agama dan Budi Pekerti	<ul style="list-style-type: none">• Anak mampu mengenal dan membedakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia• Anak mampu menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar• Anak mampu menunjukkan sikap peduli dengan rasa cinta akan permainan tradisional yang menjadi budaya daerah sendiri
2	Jati Diri	<ul style="list-style-type: none">• Anak memiliki rasa percaya diri saat melakukan aktivitas bermain bersama guru dan teman-temannya• Anak memiliki sikap mandiri saat membuat jaranan atau kuda dari pelepah pisang secara sederhana• Anak mampu menghargai karya teman dengan menunjukkan apresiasi dirinya• Anak menunjukkan rasa senang dan cinta dengan mengenal identitas budaya lokal "permainan tradisional"

		<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu melakukan gerakan melompat dan berlari seperti kuda sebagai bentuk perkembangan fisik moriknya.
3	Dasar Literasi dan STEAM	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mengenal suara kuda dengan berbagai jenis suara • Anak mampu mengekspresikan imajinasinya melalui aktivitas bermainnya • Anak mampu memahami dan bersosialisasi dengan kalimat dan perintah sederhana • Anak mampu meniru dan bernyanyi dengan berbagai gerak tubuh dan ekspresi wajah

Tabel diatas menunjukkan bahwa, sebuah permainan harus mempunyai indikator ketercapaian atau tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh anak, dengan kata lain permainan yang di buat harus mengandung unsur edukasi dan indikator - indikator yang di buat harus mencakup semua aspek perkembangan anak. Indikator di buat sebagai tolak ukur keberhasilan anak dalam belajar melalui sebuah permainan atau sebagai tolak ukur efektivitas media dalam merangsang tumbuh kembang anak.

Mengacu pada hasil pembahasan diatas, peneliti menemukan bahwa pengetahuan anak tidak hanya didapat dari belajar, akan tetapi pengetahuan itu diperoleh dari suatu permainan yang didalamnya mengandung edukasi bagi anak. Permainan tersebut tidak hanya di dapat dari bahan pabrik atau yang dapat dibeli di toko - toko, akan tetapi bahan permainan anak juga diperoleh dari lingkungan sekitar, contohnya pelepah pisang yang dapat di jadikan media atau bahan permainan tradisional untuk anak atau bisa disebut dengan *loose parts*.

Permainan tradisional dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sangat efektif dan efisien dalam membantu tumbuh kembang anak, selain mudah di dapat, juga tidak memerlukan biaya, dalam hal ini penggunaan media dengan bahan *loose parts* dapat di modifikasi dengan berbagai jenis dan bentuk permainan sesuai dengan imajinasi anak, sehingga implementasi bahan *loose parts* dalam permainan tradisional mampu menciptakan nilai - nilai karakter pancasila seperti menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal yang tertanam sejak dini. Dengan demikian, orang tua dan guru memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak, stimulasi yang diberikan baik dalam penggunaan media atau berbagai bentuk edukasi lainnya mampu membantu tumbuh kembang anak secara optimal dan sesuai dengan karakteristik usia anak.

KESIMPULAN

Bermain tidak hanya sebatas aktivitas yang dilakukan anak saat waktu luang, akan tetapi bermain merupakan Bahasa alami dan cara belajar anak dalam beresplorasi, berimajinasi dan dalam mengembangkan kreativitas serta membangun fondasi dasar perkembangan anak. Stimulasi positif yang diberikan guru atau orang tua mampu membentuk karakter dan jiwa positif pada anak, dengan demikian jenis permainan yang diberikan harus mengandung unsur edukasi, karena anak tidak bisa terlepas dari dunia bermainnya, seperti pada permainan tradisional dengan bahan *loose parts* pada pelepah pisang. Beberapa jenis permainan tradisional *loose parts* yang didapat dari pelepah pisang diantaranya, permainan jaranan atau kuda, permainan pistol dan tembak, peran jual beli dan koki. Bahan

atau media tersebut merupakan bentuk dari permainan tradisional yang mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak serta mampu membentuk karakter nilai - nilai pancasila pada anak seperti, nilai karakter anak mampu menghargai budaya dengan mengembangkan dan melestarikan budaya yang ada dilingkungan atau daerah tempat tinggal anak, sebagai bentuk cinta akan budaya yang tertanam sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan penelitian ini. Terlebih dahulu, kami ucapkan banyak terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan siswa KB Miftahul Ulum Bantal yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini, atas kesediaan dan partisipasi kalian sangat saya hargai. Ucapan terimakasih selanjutnya, tidak lupa kami ucapkan kepada pihak akademisi dosen dan praktisi Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo, khususnya Fakultas Tarbiyah pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) atas saran dan masukan yang telah diberikan kepada kami sangat berharga, sehingga dalam penyusunan artikel penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan selesai pada waktunya. Harapan kami semoga penelitian ini mampu dijadikan referensi guru atau orang tua dalam memberikan rangsangan pembelajaran anak usia dini dan dapat dikembangkan serta mampu memberikan manfaat dalam dunia pendidikan.

REFERENSI

- Baryiah, S., Susilawati, E. S., & Ruiyat, S. A. (2025). Serumpun Mendidik Volume 02 Nomor 2, Juli 2025. *Serumpun Mendidik*, 02, 81–87.
- Cahaya Saputri, P., & Katoningsih, S. (2023). Analisis Pengaruh Permainan Tradisional dalam Penguatan Kebhinekaan Global. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 392–405. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>
- Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, M. R. (2023). *Ojs+Ebook+Teori+Bermain* (T. Media, Ed.; 1st ed.). Tahta Media Group.
- Fikriyati, M., Katoningsih, S., & Hasan, S. (2023). Use of Loose Part Media With Cardboard and Sand Materials in Islamic Children's Schools. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2858>.
- Habibi, M. M. (2022). Penanganan Kecemasan pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Bermain. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 156–162. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.297>.
- Hajerah, H., Sitti Nurhidayah Ilyas, Azizah Amal, A.Sri Wahyuni Asti, & Syamsuardi. (2024). Pkm Pelatihan Pembuatan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 102–108. <https://doi.org/10.62330/pjpm.v1i02.84>.
- Harmaningsih, D., Yuniarti, S., Wijayanti, W., & Komsiah, S. (2024). Memperkenalkan Budaya Indonesia Melalui Permainan Tradisional. *Ikra-Ith Abdimas*, 8(1), 206–214.

<https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i1.3193>.

- Isnaini, F. N., Tanto, O. D., & Kusuma, W. S. (2025). *Merdeka Bermain , Merdeka Belajar : Sosialisasi Loose Parts Sebagai Metode Paud Masa Kini*. 4(4), 953–958.
- Istiqlalayah, H., & Istiqomah, S. (2025). Pengembangan Keterampilan Sosial Emosional Anak Melalui Peran Orang Tua dan Parenting Qur ' ani. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 10(1), 122–132.
- Pamungkas, A. S. (2026). *Kurikulum Berbasis Seni Budaya dan Kearifan Lokal dalam Pendidikan PAUD* (A. Asari, Ed.; 1st ed.). PT. Penerbit Qriset Indonesia.
- Prihatini, I. T., Muntomimah, S., & Anggraini, H. (2025). Peran Guru Dalam Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Budaya Jawa. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 269–282. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.227>.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>.
- Ratna, A., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts di Kelompok Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3227–3240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4468>.
- Silaen, S. M. J. (2022). Bermain Anak Usia Dini. In S. Al. dan S. Mastroah (Ed.), *Universitas Pahlawan* (1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Umami, Y. S., & Afnida, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Belajar Loose Part untuk Optimalisasi Perkembangan Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 10(1), 39. <https://doi.org/10.24036/123237>.