

Mengembangkan Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional

Febrianty Rahmasari¹, Pitra Dian Nurcahya², Indah Syarif³, Hikmah Julianti⁴, Melani Adhelia Putri⁵, Sry Wahyuningsi⁶, Ahmad Afii⁷

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar¹²³⁴⁵⁶⁷

Email: febriantyrhmasari@gmail.com¹, fitradian120@gmail.com², dahsya41@gmail.com³, hikmaahikmaaja@gmail.com⁴, melaniadelia Putri3@gmail.com⁵, srywahyuningsihh2@gmail.com⁶, ahmad.afif@uin-alauddin.ac.id⁷

Corresponding author: febriantyrhmasari@gmail.com

Abstrak:

Praktik permainan tradisional semakin berkurang seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan gawai di kalangan anak usia dini. Permainan tradisional tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan karakter positif anak, seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, dan keterampilan sosial. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi dengan memperkenalkan berbagai permainan tradisional, seperti lompat tali, kelereng, stik, dende-dende (engklek), dan lempar sandal. Anak-anak bermain secara berkelompok dengan didampingi oleh guru, sementara pengamatan sederhana dan wawancara dilakukan selama kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik mengikuti kegiatan dengan antusias dan terlibat secara aktif selama proses permainan. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak belajar bekerja sama, mematuhi aturan, membangun budaya antre, saling menghargai teman, serta bertanggung jawab. Permainan tradisional terbukti dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendukung pengembangan karakter anak usia dini.

Keywords: Permainan Tradisional, Karakter Anak, Pendidikan Karakter, Pembelajaran Berbasis Permainan.

Abstract:

The practice of traditional games is decreasing due to technological advances and the increasing use of gadgets among early childhood. Traditional games not only provide a fun play experience, but also contribute to developing a child's positive character, including discipline, cooperation, responsibility, honesty, sportsmanship, and social skills. This activity is carried out through the stages of preparation, implementation, observation, and evaluation, by displaying traditional games such as jumping rope, marbles, sticks, dende-dende (engklek), and Sandal Throwing. Children play in groups under the supervision of teachers, while simple observations and interviews are carried out. The data obtained showed that students participated in the activities with enthusiasm and showed active involvement during the process. They learn about cooperation, obedience to rules, queue culture, peer mutual respect, and responsibility. Traditional games have proven to be effective as a fun means of learning while supporting early childhood character development.

Keywords: Traditional games, Child Characters, Character Education, Learning Game based.

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) dalam kehidupan anak, karena pada tahap ini seluruh aspek perkembangan, termasuk pembentukan nilai-nilai karakter, mengalami pertumbuhan yang sangat pesat (Rahmatia et al., 2023). Saat ini, anak lebih mudah menerima stimulasi dari lingkungan, jadi kegiatan yang bermakna diperlukan. Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain memberikan pengalaman yang menyenangkan, kegiatan bermain juga berperan dalam menanamkan berbagai nilai karakter, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, sportivitas, serta kepedulian terhadap sesama (Asih & El-Yunusi, 2024).

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang mengandung beragam nilai pendidikan serta nilai-nilai karakter yang penting bagi perkembangan anak (Sholikin et al., 2022). Permainan tradisional mengajarkan keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan melalui interaksi langsung antara anak-anak. Ini membedakannya dari permainan digital, yang biasanya dimainkan secara individual (Cahyani et al., 2023). Berbagai hasil penelitian di bidang pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, pendidikan karakter adalah proses yang dilakukan secara konsisten untuk membangun sikap, nilai, dan perilaku seseorang agar anak-anak dapat menerapkan prinsip-prinsip positif dalam kehidupan sehari-hari (Ardiyanto, 2019).

Namun, karena kemajuan teknologi dan meningkatnya penggunaan gawai, anak-anak semakin jarang bermain permainan tradisional. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran layanan menunjukkan bahwa sebagian besar anak tidak pernah bermain permainan tradisional seperti dende-dende, kelereng, stik, lempar sandal, dan lompat tali. Saat ini, anak-anak cenderung lebih mengenal permainan berbasis gawai dibandingkan permainan tradisional yang merupakan bagian dari warisan budaya lokal. Kondisi ini membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, belajar mematuhi aturan, bekerja sama, dan membangun nilai karakter.

Anak-anak sangat antusias ketika diperkenalkan dengan berbagai permainan tradisional selama kegiatan berlangsung. Mereka sangat terlibat dalam setiap permainan dan menikmati pengalaman baru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa hampir semua anak senang karena mereka baru bermain permainan ini. Anak-anak juga mengatakan mereka ingin kembali memainkan permainan tradisional karena mereka dianggap menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan bersama teman-teman. Dengan demikian, permainan tradisional tetap memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran

yang menarik sekaligus efektif dalam menumbuhkan berbagai nilai karakter pada anak usia dini (Nikmah et al., 2026).

Oleh karena itu, penerapan program *service learning* menjadi salah satu upaya yang relevan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional sekaligus memperkuat pembentukan nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Program ini tidak hanya menyenangkan anak-anak saat belajar, tetapi juga membantu mempertahankan budaya lokal yang mulai ditinggalkan. Permainan tradisional memberi anak kesempatan untuk belajar bekerja sama, bersikap jujur, mematuhi aturan, bertanggung jawab, menghargai teman, dan menerima kemenangan dan kekalahan secara sportif (Akbar, 2025).

Program ini memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang menarik dan bernilai edukatif untuk mendukung pembentukan karakter anak usia dini. Melalui berbagai aktivitas bermain, anak diharapkan mampu mengembangkan keterampilan sosial serta menginternalisasi nilai-nilai moral, seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, dan kepedulian terhadap sesama. Selain memberikan pengalaman belajar yang bermakna, program ini juga diharapkan menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang bermanfaat bagi anak, guru, dan masyarakat karena menggunakan permainan tradisional yang mudah diterapkan, mudah diperoleh, serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini.

METODE

Pendekatan *service-learning* diterapkan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini sebagai strategi yang menghubungkan pengalaman belajar dengan aktivitas pengabdian. Melalui pendekatan tersebut, kegiatan dirancang untuk mendukung pembentukan nilai-nilai karakter pada anak usia dini secara bermakna dan kontekstual. Proyek ini dilaksanakan di Sungguminasa, Kabupaten Gowa, dengan anak-anak usia dini sebagai partisipan utama.

Pelaksanaan program mencakup beberapa tahapan: penilaian kebutuhan, perancangan permainan tradisional, pelaksanaan kegiatan bermain, serta refleksi terhadap pengalaman anak-anak. Permainan tradisional dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai nilai karakter pada anak, antara lain disiplin, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, serta kemampuan berinteraksi secara sosial.

Proses pelaksanaannya melibatkan pemberian contoh (modeling), praktik bermain secara langsung, dan observasi. Keberhasilan kegiatan dievaluasi secara kualitatif berdasarkan tingkat keterlibatan anak serta perkembangan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter selama proses berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pendekatan *service-learning*, kegiatan ini memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk menanamkan berbagai nilai karakter pada anak usia dini. Program ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi.

Tahap persiapan mencakup perancangan kegiatan, pemilihan permainan tradisional, penyiapan alat dan bahan yang diperlukan, serta koordinasi dengan para guru terkait pelaksanaan program. Permainan tradisional yang diterapkan, seperti lompat tali, kelereng, stik, dende-dende, dan lempar sandal, dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik serta tahap perkembangan anak usia dini.

Tahap pelaksanaan mencakup lima Pertemuan. Pertemuan pertama menggunakan permainan lompat tali yang dilakukan secara berkelompok. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak memberikan respons positif dan antusias, karena permainan tersebut menghadirkan pengalaman baru bagi sebagian dari mereka. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak mulai menunjukkan sikap disiplin dengan mematuhi aturan dan menunggu giliran.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui permainan kelereng. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan partisipasi yang aktif dan antusias dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, permainan ini juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial serta kemampuan bekerja sama.

Pada pertemuan ketiga, permainan stik digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan karena permainan tersebut dinilai menarik dan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Selain menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktivitas ini juga mendukung perkembangan konsentrasi, kesabaran, serta keterampilan berinteraksi dengan teman sebaya.

Pada pertemuan keempat, permainan dende-dende dimainkan secara berkelompok. Anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi sepanjang kegiatan berlangsung. Permainan ini membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam mematuhi aturan, membangun interaksi sosial, serta mengembangkan koordinasi motorik.

Pertemuan terakhir diisi dengan permainan melempar sandal. Sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang tinggi karena permainan ini melibatkan interaksi dengan teman serta memberikan tantangan untuk mengenai sasaran. Meskipun beberapa anak masih mengalami kesulitan, mereka tetap bersemangat untuk terus mencoba.

Tahap evaluasi dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara sederhana untuk memperoleh informasi mengenai perilaku serta respons anak selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasilnya menunjukkan adanya perkembangan positif, yang terlihat dari peningkatan partisipasi, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, rasa tanggung jawab, sikap saling menghargai antar-teman, serta keterlibatan aktif sepanjang permainan.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Service Learning Permainan Tradisional

No.	Tahapan Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Pertemuan pertama	Permainan Lompat tali	Selasa, 9 Juni 2026
2.	Pertemuan kedua	Permainan kelereng	Rabu, 10 Juni 2026
3.	Pertemuan ketiga	Permainan Stik	Sabtu, 13 Juni 2026
4.	Pertemuan keempat	Permainan Dende-dende (engklek)	Senin, 15 Juni 2026
5.	Pertemuan kelima	Permainan Lempar sandal	Selasa, 16 Juni 2026

Sumber: Data Pelaksanaan Service Learning 2026



Gambar 1 Permainan Lompat Tali



Gambar 2 Permainan Kelereng



Gambar 3 Permainan Dende-dende Engklek)

Pelaksanaan berbagai kegiatan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik sekaligus bermakna bagi anak usia dini. Melalui aktivitas permainan yang melibatkan keterlibatan langsung, anak-anak memperoleh pengalaman sosial yang berkontribusi terhadap pembentukan karakter melalui interaksi dengan teman sebaya maupun lingkungan di sekitarnya (Muliani et al., 2026).

Peningkatan kedisiplinan terlihat jelas ketika anak-anak mampu mematuhi aturan permainan, menyelesaikan permainan sesuai instruksi, serta menunggu giliran tanpa mengganggu orang lain. Rasa tanggung jawab juga mulai tumbuh seiring partisipasi anak dalam menjaga kelancaran permainan dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan selama kegiatan berlangsung.

Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan tradisional juga menyediakan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Kegiatan bermain secara berkelompok memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap saling membantu, berbagi tanggung jawab, membangun interaksi yang positif, serta menghargai pendapat dan pencapaian teman sebaya (Musthofiyyah et al., 2025). Dinamika ini menunjukkan bahwa bermain merupakan sarana yang efektif bagi pembelajaran sosial di kalangan anak-anak.

Berdasarkan aspek sosial-emosional, hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak menjadi lebih percaya diri dan memiliki keberanian yang lebih tinggi untuk berpartisipasi dalam permainan yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka untuk mengulangi permainan, bahkan setelah sempat mengalami kesulitan di awal. Anak-anak juga belajar mengelola emosi saat menghadapi kegagalan atau ketika menunggu giliran bermain.

Temuan dari pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi edukatif yang berperan dalam mendukung pembentukan karakter anak sejak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang membantu mereka memahami sekaligus menerapkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari (Nuryanti et al., 2025).

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa keberhasilan program dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti peran aktif guru dalam memberikan bimbingan, terciptanya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, serta pemilihan permainan yang disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Dukungan yang konsisten selama kegiatan berlangsung turut menumbuhkan rasa percaya diri anak, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara optimal.

Di sisi lain, muncul beberapa tantangan selama kegiatan berlangsung, seperti anak-anak yang belum terbiasa mengikuti aturan permainan, beragamnya tingkat kemampuan motorik, serta rentang perhatian yang terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan penyesuaian berupa penyederhanaan aturan, serta diterapkan berbagai strategi seperti peragaan langsung, penguatan positif, dan bimbingan bertahap bagi anak-anak yang membutuhkan bantuan.

Dengan demikian, penerapan permainan tradisional dalam *kegiatan Service-Learning* tidak hanya mendukung upaya pelestarian budaya lokal, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap penguatan pendidikan karakter pada anak usia dini. Program ini menghadirkan alternatif pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif anak, relevan dengan konteks kehidupan mereka, serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan *Service-Learning* yang memanfaatkan permainan tradisional memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi, program ini menghasilkan proses pembelajaran yang interaktif, melibatkan partisipasi aktif anak, serta disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini.

Hasil pelaksanaan kegiatan memperlihatkan adanya perkembangan perilaku yang positif, ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak-anak mulai menunjukkan sikap disiplin dalam mematuhi aturan, kemampuan bekerja sama, rasa tanggung jawab, sportivitas, sikap saling menghargai antar teman, serta peningkatan keterampilan interaksi sosial. Antusiasme mereka untuk kembali bermain permainan tradisional semakin menegaskan bahwa kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selain berperan dalam pengembangan karakter anak, permainan tradisional juga menjadi media pelestarian budaya yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif, bernilai edukatif, dan berkelanjutan dalam mendukung penguatan pendidikan karakter pada anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama sehingga kegiatan *Service Learning* ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada orang tua, serta anak usia dini di Sungguminasa, Kabupaten Gowa yang telah berpartisipasi dan mendukung seluruh rangkaian kegiatan. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. A. (2025). Permainan Tradisional Angklek untuk Memperkuat Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Journal Of Islamic Elementary School*, 1(1), 72–81. <https://jurnal.stitau.ac.id/index.php/theprime/article/view/287/269>
- Ardiyanto, A. (2019). *Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini*. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital” ISSN:, 4, 173–176.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Muliani, S., Budiawan, H., Jannah, M., & Baidis, F. (2026). Permainan Edukatif sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Interaksi Anak Usia Dini. *PPJ : Pixel Pedagogy Journal*, 01(01), 40–49.
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Nikmah, A. N., Wijayanti, R., & Huda, C. (2026). Meningkatkan Perilaku Toleransi Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Petak Umpet. *JlIP(Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 9(2), 2907–2914.
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1640>
- Rahmatia, R., Nurhayati, N., & Awalunisah, S. (2023). Identifikasi Pola Asuh Penanaman Nilai Keagamaan dan Etika pada Masa Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5993–6004. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5259>

Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>