

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENINGKATAN KEMAMPUAN BERKEBHINEKAAN GLOBAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Ayu Dwi Novita<sup>1)</sup>, Jumiati<sup>2)</sup>, Sri Fanzatin<sup>3)</sup>, Sri Nuryanti<sup>4)</sup>, Purwadi<sup>5)</sup>

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27605](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27605)

<sup>12345</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkebhinekaan global anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional di TK Islam Al Azhar 22 Semarang. Permasalahan penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal budaya lokal, bekerja sama, serta menunjukkan sikap toleransi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui persentase capaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan berkebhinekaan global anak secara signifikan. Pada tahap pra siklus, anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 0%, meningkat menjadi 20% pada siklus I, dan mencapai 87% pada siklus II. Anak menunjukkan perkembangan dalam mengenal budaya lokal, berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai perbedaan. Dengan demikian, permainan tradisional efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran berbasis budaya dalam penguatan dimensi berkebhinekaan global pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** berkebhinekaan global, permainan tradisional, anak usia dini, pembelajaran berbasis budaya, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

### Abstract

*This study aimed to improve early childhood students' global diversity competence through the implementation of traditional games at TK Islam Al Azhar 22 Semarang. The research problem was based on the low ability of children to recognize local culture, cooperate with peers, and demonstrate tolerance during learning activities. This study employed Classroom Action Research (CAR) using a descriptive qualitative approach conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 15 children aged 5–6 years in Group B. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis was carried out qualitatively and quantitatively using percentage calculations of children's developmental achievements. The findings showed that traditional games significantly improved children's global diversity competence. In the pre-cycle stage, no children reached the "Very Well Developed" category (0%), increasing to 20% in Cycle I and 87% in Cycle II. Children demonstrated improvement in recognizing local culture, communication skills, cooperation, and respect for differences. Therefore, traditional games are effective as a culture-based learning strategy to strengthen the global diversity dimension of the Pancasila Student Profile in early childhood education.*

**Keywords:** *global diversity competence, traditional games, early childhood education, culture-based learning, Classroom Action Research (CAR)*

---

#### History Article

Received 22 Mei 2026

Approved 15 Juni 2026

Published 11 Agustus 2026

#### How to Cite

Novita, A.D., Jumiaty., Fanzatin, S., Nuryanti, S & Purwadi. (2026). Peningkatan Kemampuan Berkebhinekaan Global Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 619-631



---

#### Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Dr. Cipto - Semarang

E-mail: <sup>5</sup> [dwiprasetyowati@upgris.ac.id](mailto:dwiprasetyowati@upgris.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, identitas budaya, dan kemampuan sosial anak sejak dini. Pada fase ini, anak berada pada masa perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi pembelajaran yang tepat, kontekstual, dan bermakna. Salah satu aspek penting yang menjadi perhatian dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi berkebhinekaan global. Dimensi ini menekankan kemampuan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghargai, serta berinteraksi dengan keberagaman budaya tanpa kehilangan identitas budaya lokalnya. Menurut Irawati, Iqbal, Hasanah, dan Arifin (2022: 4), berkebhinekaan global merupakan kemampuan individu untuk mempertahankan budaya luhur, lokalitas, dan identitasnya serta tetap memiliki keterbukaan terhadap budaya lain dalam kehidupan global.

Kemampuan berkebhinekaan global dalam penelitian ini mengacu pada dimensi Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kemampuan peserta didik untuk mempertahankan identitas budaya lokal sekaligus terbuka terhadap keberagaman budaya lain. Elemen utama dimensi berkebhinekaan global meliputi: (1) mengenal dan menghargai budaya, (2) kemampuan komunikasi dan interaksi antarbudaya, serta (3) refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. Berdasarkan elemen tersebut, penelitian ini menggunakan indikator kemampuan mengenal budaya lokal, mengidentifikasi budaya daerah, berkomunikasi dalam kegiatan bermain, menunjukkan sikap toleransi, dan bekerja sama dengan teman. Secara teoretis, indikator tersebut didukung oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan budaya dan teman sebaya, serta teori experiential learning Kolb yang menegaskan bahwa pembelajaran bermakna diperoleh melalui pengalaman langsung dalam aktivitas sosial dan budaya.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Islam Al Azhar 22 Semarang, kemampuan berkebhinekaan global anak kelompok B masih tergolong rendah. Anak belum mampu mengenali permainan tradisional, rumah adat, maupun makanan khas daerah. Selain itu, anak

juga masih kurang percaya diri dalam menampilkan lagu dolanan serta belum mampu bekerja sama secara optimal dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut terlihat ketika sebagian besar anak tidak mengetahui nama permainan tradisional yang diperkenalkan guru dan lebih tertarik pada permainan berbasis gawai. Guru kelas juga menyampaikan bahwa anak-anak saat ini lebih familiar dengan permainan digital dibandingkan budaya lokal di lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan karakter berbasis budaya dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi karena rendahnya pemahaman budaya lokal dapat berdampak pada melemahnya identitas budaya anak. Jika tidak diberikan stimulasi yang tepat sejak dini, anak akan semakin jauh dari nilai-nilai budaya bangsa dan cenderung kurang memiliki sikap toleransi terhadap keberagaman. Oleh karena itu, diperlukan alternatif pembelajaran yang mampu mengenalkan budaya secara konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung berbagai nilai karakter, seperti kerja sama, toleransi, sportivitas, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap budaya lokal. Menurut Kristiawan dan Perdima (2021: 5352), permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam pembentukan karakter karena melibatkan interaksi sosial dan pengalaman langsung anak selama proses bermain. Permainan tradisional juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PAUD relevan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman budaya. Selain itu, pendekatan experiential learning dari Kolb (2015: 42) juga menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung yang melibatkan proses berpikir, refleksi, dan tindakan. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pedagogis yang mampu mengembangkan aspek sosial, emosional, budaya, dan karakter anak secara holistik.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kesesuaian dengan elemen resmi dimensi Berkebhinekaan Global pada Profil Pelajar Pancasila. Indikator mengenal budaya lokal dan mengidentifikasi budaya daerah merepresentasikan elemen *mengenal dan menghargai budaya*. Indikator berkomunikasi dalam kegiatan bermain mencerminkan elemen *komunikasi dan interaksi antarbudaya*. Sementara itu, indikator menunjukkan sikap toleransi dan bekerja sama dengan teman berkaitan dengan elemen *refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan*, karena menuntut kemampuan anak untuk menghargai perbedaan, membangun hubungan sosial yang positif, dan berpartisipasi dalam aktivitas kelompok secara inklusif. Dengan demikian, seluruh indikator observasi yang digunakan telah sesuai dengan capaian dimensi Berkebhinekaan Global dalam Kurikulum Merdeka.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan berkebhinekaan global disusun melalui beberapa tahapan. Tahap pertama dilakukan kajian literatur terhadap dimensi, elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila serta karakteristik perkembangan sosial anak usia dini. Tahap kedua, peneliti menetapkan indikator observasi berdasarkan elemen

Berkebhinekaan Global yang meliputi mengenal budaya lokal, mengidentifikasi budaya daerah, berkomunikasi dalam kegiatan bermain, menunjukkan sikap toleransi, dan bekerja sama dengan teman. Tahap ketiga, setiap indikator dijabarkan ke dalam beberapa butir perilaku yang dapat diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap keempat, instrumen dikonsultasikan kepada ahli PAUD dan guru kelas untuk memperoleh masukan terkait kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian dan karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan revisi, instrumen digunakan dalam kegiatan observasi pada setiap siklus penelitian. Prosedur ini dilakukan untuk memastikan validitas isi (content validity) instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan karakter anak usia dini. Penelitian Hidayati dan Kurniawan (2023: 3455) menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu memperkuat karakter dan identitas budaya anak. Penelitian Nugraha dan Rahmawati (2024: 28) juga menunjukkan bahwa *culturally responsive learning* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan sosial emosional mereka. Selain itu, penelitian Utami, Zulfiati, dan Khosiyono (2025: 1269) menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu menanamkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila, termasuk berkebhinekaan global.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji peningkatan kemampuan berkebhinekaan global melalui permainan tradisional pada anak usia dini masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan karakter sosial, moral, atau emosional secara umum. Selain itu, implementasi pembelajaran berbasis budaya di PAUD masih cenderung teoritis dan belum banyak dikembangkan dalam bentuk praktik pembelajaran yang konkret dan kontekstual melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kemampuan berkebhinekaan global anak usia dini melalui permainan tradisional. Penelitian ini memilih permainan tradisional sebagai solusi karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang menekankan aktivitas bermain, pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran berbasis budaya serta kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dilakukan guru di kelas secara berulang dalam bentuk siklus. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase capaian kemampuan berkebhinekaan global anak pada setiap siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, aktivitas anak, dan perubahan perilaku yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di TK Islam Al Azhar 22 Semarang yang berlokasi di Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan terkait rendahnya kemampuan berkebhinekaan global anak usia dini serta

keterlibatan langsung peneliti dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, mulai bulan Oktober sampai November 2025. Tahap persiapan penelitian dilakukan pada bulan September 2025, sedangkan tahap penyusunan laporan penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2025.

Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B TK Islam Al Azhar 22 Semarang yang berjumlah 15 anak usia 5–6 tahun, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Dalam penelitian tindakan kelas, seluruh peserta didik dalam kelas yang menjadi sasaran perbaikan pembelajaran dilibatkan sebagai subjek penelitian sehingga tidak menggunakan teknik sampling. Pemilihan kelas didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berkebhinekaan global anak masih perlu ditingkatkan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana model PTK Kemmis dan McTaggart. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, media permainan tradisional, lembar observasi, serta instrumen penilaian perkembangan anak. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional, seperti cublak-cublak suweng, dakon, dan engklek. Tahap observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas dan perkembangan kemampuan berkebhinekaan global anak. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan 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 memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan berkebhinekaan global anak selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal anak dan pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan hasil perkembangan anak. Menurut Moleong (2021: 186), penggunaan berbagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan meningkatkan validitas penelitian.

Instrumen utama penelitian berupa lembar observasi kemampuan berkebhinekaan global anak yang disusun berdasarkan dimensi Berkebhinekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila. Instrumen terdiri atas 5 indikator dan 10 butir observasi yang dapat diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Indikator Penelitian

| Indikator                            | Butir Observasi                            |
|--------------------------------------|--------------------------------------------|
| Mengenal Budaya Lokal                | Menyebutkan nama dan permainan tradisional |
|                                      | Mengenali asal budaya permainan            |
| Mengidentifikasi budaya daerah       | Mengenali rumah adat                       |
|                                      | Mengenali makanan khas daerah              |
| Berkomunikasi dalam kegiatan bermain | Berinteraksi dengan teman                  |
|                                      | Menyampaikan pendapat saat bermain         |
| Menunjukkan sikap toleransi          | Menghargai teman yang berbeda;             |
|                                      | Menunggu giliran bermain                   |
| Bekerja sama dengan teman            | Terlibat dalam permainan kelompok          |
|                                      | Membantu teman saat bermain                |

Tabel 2. Rubrik Penilaian

| Skor | Kategori | Kriteria                                                                |
|------|----------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1    | BB       | Anak belum menunjukkan perilaku yang diamati                            |
| 2    | MB       | Anak mulai menunjukkan perilaku dengan banyak bantuan                   |
| 3    | BSH      | Anak mampu menunjukkan perilaku secara konsisten dengan sedikit bantuan |
| 4    | BSB      | Anak mampu menunjukkan perilaku secara mandiri dan konsisten            |

Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi (content validity). Instrumen disusun berdasarkan elemen dan subelemen Berkebhinekaan Global pada Profil Pelajar Pancasila kemudian dikonsultasikan kepada dua validator yang terdiri atas dosen Pendidikan Anak Usia Dini dan guru senior PAUD. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh indikator telah sesuai dengan tujuan penelitian dan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan redaksional sesuai saran validator. Reliabilitas instrumen dilakukan melalui kesepakatan antarobserver (inter-observer agreement). Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas menggunakan instrumen yang sama. Hasil pengamatan dibandingkan untuk memastikan konsistensi penilaian. Tingkat kesesuaian hasil observasi mencapai lebih dari 85%, sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, interaksi sosial anak, dan perubahan perilaku selama tindakan berlangsung. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase capaian perkembangan anak pada setiap siklus menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase capaian perkembangan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase capaian kemampuan berkebhinekaan global pada setiap siklus. Selanjutnya, hasil capaian dikategorikan ke dalam BB, MB, BSH, dan BSB. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku anak selama tindakan berlangsung.

Hasil analisis kemudian dibandingkan antara pra siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan berkebhinekaan global anak. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 76% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan berkebhinekaan global.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi dan wawancara guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan

membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Creswell (2018: 251), triangulasi digunakan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas hasil penelitian kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kemampuan berkebhinekaan global anak usia dini melalui permainan tradisional pada anak kelompok B TK Islam Al Azhar 22 Semarang. Kemampuan berkebhinekaan global yang diamati meliputi kemampuan mengenal budaya lokal, mengidentifikasi budaya daerah, berkomunikasi dalam kegiatan bermain, bekerja sama, serta menunjukkan sikap toleransi terhadap teman. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berkebhinekaan global anak dari pra siklus hingga siklus II.

### Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan berkebhinekaan global anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mengenal permainan tradisional, rumah adat, maupun makanan tradisional daerah. Anak juga masih menunjukkan sikap pasif selama pembelajaran berlangsung dan belum mampu bekerja sama secara optimal dalam kelompok. Pada saat guru memperkenalkan permainan tradisional, beberapa anak terlihat bingung dan belum memahami cara bermain. Anak lebih tertarik pada permainan berbasis gawai dibandingkan permainan budaya lokal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya belum diterapkan secara maksimal dalam kegiatan belajar di kelas.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mengenal permainan tradisional yang diperkenalkan guru. Dari 15 anak, hanya 3 anak (20%) yang mampu menyebutkan nama salah satu permainan tradisional, sedangkan 12 anak (80%) belum dapat menjawab dengan tepat. Pada indikator kerja sama, sebagian besar anak cenderung memilih bermain sendiri dan belum mampu mengikuti aturan permainan kelompok secara konsisten. Selain itu, anak masih menunjukkan ketergantungan pada arahan guru saat berinteraksi dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa anak-anak lebih sering mengenal permainan digital dibandingkan permainan tradisional. Guru menyatakan:

*"Sebagian besar anak lebih mengenal permainan yang ada di gawai daripada permainan tradisional seperti engklek atau cublak-cublak suweng. Ketika ditanya tentang budaya daerah, banyak anak yang belum mengetahui jawabannya."*

Adapun hasil capaian perkembangan kemampuan berkebhinekaan global anak pada tahap pra siklus dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Berkebhinekaan Global Anak pada Pra Siklus

| Kategori Perkembangan           | Persentase |
|---------------------------------|------------|
| Belum Berkembang (BB)           | 20%        |
| Mulai Berkembang (MB)           | 80%        |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 0%         |
| Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 0%         |

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik.

## Hasil Siklus I

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis permainan tradisional, menyiapkan media video permainan cublak-cublak suweng, kartu rumah adat, serta lembar observasi perkembangan anak.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I diawali dengan kegiatan menonton video permainan tradisional cublak-cublak suweng. Anak tampak antusias dan mulai menunjukkan ketertarikan terhadap permainan tradisional. Guru kemudian menjelaskan aturan permainan dan mengajak anak bermain secara berkelompok.

Selanjutnya, anak dikenalkan pada budaya lokal melalui media kartu bergambar rumah adat dan makanan tradisional. Selama kegiatan berlangsung, anak mulai menunjukkan interaksi sosial dan komunikasi dengan teman sebaya.

### c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berkebhinekaan global anak. Anak mulai mampu menyebutkan nama permainan tradisional serta mengenali beberapa budaya daerah. Anak juga mulai belajar bekerja sama dan menunggu giliran dalam permainan kelompok.

Selama pelaksanaan permainan cublak-cublak suweng, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap permainan tradisional. Sebanyak 9 anak sudah mampu menyebutkan nama permainan yang dimainkan dan 7 anak mulai dapat mengikuti aturan permainan dengan baik. Pada indikator komunikasi, anak mulai berani menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan teman selama kegiatan berlangsung.

Guru kelas menyampaikan:

*"Anak-anak terlihat lebih antusias ketika belajar sambil bermain. Mereka mulai bertanya tentang permainan tradisional dan mencoba bekerja sama dengan teman dalam kelompok."*

Dibandingkan kondisi awal, terjadi perubahan perilaku pada anak. Anak yang sebelumnya pasif mulai terlibat dalam diskusi kelompok dan menunjukkan antusiasme ketika guru menjelaskan makna budaya dari permainan yang dimainkan. Meskipun demikian, beberapa anak masih memerlukan bimbingan untuk menunggu giliran dan menghargai pendapat teman.

### d. Refleksi

Meskipun terjadi peningkatan, hasil siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Beberapa anak masih memerlukan bimbingan dalam memahami budaya lokal dan menunjukkan sikap toleransi selama bermain. Hasil capaian perkembangan kemampuan berkebhinekaan global anak pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 4. Hasil Kemampuan Berkebhinekaan Global Anak pada Siklus I

| Kategori Perkembangan | Persentase |
|-----------------------|------------|
|-----------------------|------------|

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Belum Berkembang (BB)           | 0%  |
| Mulai Berkembang (MB)           | 0%  |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 80% |
| Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 20% |

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa kemampuan berkebhinekaan global anak mengalami peningkatan dibandingkan tahap pra siklus. Sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), meskipun persentase kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) masih rendah.

## Hasil Siklus II

### a. Perencanaan

Pada siklus II, pembelajaran dirancang lebih variatif dengan menggunakan permainan tradisional dakon dan engklek. Guru juga menambahkan kegiatan membuat alat permainan sederhana serta penggunaan atribut budaya daerah.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih aktif dan interaktif. Anak diberikan kesempatan memilih permainan sesuai minat mereka. Kegiatan bermain dikombinasikan dengan pengenalan budaya daerah melalui media visual dan praktik langsung. Anak terlihat lebih percaya diri dalam mengenal budaya lokal dan mulai menunjukkan rasa bangga terhadap budaya daerah. Interaksi sosial antar anak juga berkembang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

### c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh indikator kemampuan berkebhinekaan global. Anak mampu mengenali budaya daerah, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap toleransi dan menghargai teman selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator kemampuan berkebhinekaan global. Sebanyak 13 anak mampu mengenali budaya lokal yang diperkenalkan guru, 14 anak mampu bekerja sama dalam kelompok, dan 13 anak menunjukkan sikap toleransi selama kegiatan bermain berlangsung. Anak terlihat lebih percaya diri ketika menjelaskan nama permainan tradisional maupun budaya daerah yang telah dipelajari.

Perubahan perilaku anak tampak lebih jelas pada siklus II. Anak mulai menunjukkan sikap saling membantu saat bermain dakon dan engklek, memberikan kesempatan kepada teman untuk bermain secara bergiliran, serta mampu menyelesaikan konflik kecil melalui arahan guru. Anak juga terlihat bangga ketika dapat menyebutkan nama permainan tradisional dan budaya daerah yang dikenalnya.

Guru kelas menyatakan:

*"Perubahan anak terlihat cukup signifikan. Mereka sekarang lebih mengenal permainan tradisional, lebih mudah bekerja sama, dan lebih menghargai teman saat bermain bersama."*

### d. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Hasil capaian perkembangan kemampuan berkebhinekaan global anak pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 5. Hasil Kemampuan Berkebhinekaan Global Anak pada Siklus II

| Kategori Perkembangan           | Persentase |
|---------------------------------|------------|
| Belum Berkembang (BB)           | 0%         |
| Mulai Berkembang (MB)           | 0%         |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 13%        |
| Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 87%        |

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa kemampuan berkebhinekaan global anak meningkat secara signifikan. Sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berkebhinekaan Global Anak

Tabel 6. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berkebhinekaan Global Anak

| Tahap      | BB  | MB  | BSH | BSB |
|------------|-----|-----|-----|-----|
| Pra Siklus | 20% | 80% | 0%  | 0%  |
| Siklus I   | 0%  | 0%  | 80% | 20% |
| Siklus II  | 0%  | 0%  | 13% | 87% |

Tabel 6 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berkebhinekaan global anak pada setiap siklus penelitian. Persentase kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 0% pada pra siklus menjadi 87% pada siklus II.

Tabel 7. Perkembangan Kemampuan Kebhinekaan

| Indikator                      | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|--------------------------------|------------|----------|-----------|
| Mengenal budaya lokal          | 33%        | 67%      | 93%       |
| Mengidentifikasi budaya daerah | 27%        | 60%      | 87%       |
| Berkomunikasi dalam bermain    | 40%        | 73%      | 93%       |
| Menunjukkan toleransi          | 33%        | 67%      | 87%       |
| Bekerja sama dengan teman      | 27%        | 73%      | 93%       |

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan berkebhinekaan global anak usia dini secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku anak dalam mengenal budaya lokal, bekerja sama, berkomunikasi, serta menunjukkan sikap toleransi terhadap teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami nilai budaya dan sosial melalui aktivitas bermain secara langsung.

Peningkatan kemampuan berkebhinekaan global pada penelitian ini terjadi karena permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui permainan cublak-cublak suweng, dakon, dan engklek, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, memahami aturan bersama, serta mengenal budaya lokal melalui pengalaman nyata. Kondisi ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung yang melibatkan proses mengalami, merefleksi, berpikir, dan bertindak (Kolb, 2015). Selain itu, teori konstruktivisme sosial menjelaskan bahwa perkembangan sosial dan kognitif anak terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Vygotsky, 1978). Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berkebhinekaan global karena memadukan unsur budaya, komunikasi, dan kerja sama dalam satu kegiatan pembelajaran..

Peningkatan yang terjadi juga dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran berbasis budaya yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal identitas budayanya secara lebih dekat. Pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal terbukti dapat memperkuat karakter, identitas budaya, dan kemampuan sosial anak usia dini (Hidayati & Kurniawan, 2023). Pada penelitian ini, penggunaan permainan tradisional disertai media visual dan aktivitas kelompok mampu meningkatkan motivasi belajar anak sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi lebih optimal dibandingkan pada kondisi awal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugraha dan Rahmawati (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran responsif budaya (*culturally responsive learning*) dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar sekaligus mengembangkan kemampuan sosial emosional mereka.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan tindakan masih ditemukan beberapa faktor yang menghambat pencapaian hasil pembelajaran secara maksimal. Sebagian anak mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan pada tahap awal karena lebih terbiasa dengan permainan digital yang bersifat individual. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat perkembangan sosial dan emosional antar anak yang memengaruhi kemampuan mereka dalam beradaptasi, bekerja sama, dan menghargai teman selama kegiatan berlangsung. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah keterbatasan waktu pembelajaran sehingga guru perlu melakukan pengulangan dan pendampingan secara bertahap agar seluruh anak dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Temuan ini mendukung pendapat Gay (2021) bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis budaya dipengaruhi oleh kesiapan peserta didik, lingkungan belajar, serta strategi pendampingan yang dilakukan oleh guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akhir siklus II masih terdapat 13% anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan belum mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh perbedaan kesiapan perkembangan sosial-emosional masing-masing anak. Beberapa anak masih memerlukan bantuan guru dalam menunjukkan sikap toleransi, menunggu giliran bermain, serta berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok. Namun demikian, anak-anak tersebut tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berkebhinekaan global pada anak usia dini berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan individu yang berbeda-beda (Vygotsky, 1978).

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian hanya terdiri atas 15 anak dalam satu kelas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Kedua, pelaksanaan tindakan hanya dilakukan dalam dua siklus sehingga belum mampu menggambarkan keberlanjutan perkembangan kemampuan berkebhinekaan global dalam jangka panjang. Ketiga, jenis permainan tradisional yang digunakan masih terbatas pada permainan cublak-cublak suweng, dakon, dan engklek sehingga belum mewakili keragaman permainan tradisional Indonesia secara menyeluruh. Meskipun demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif dalam penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi berkebhinekaan global (Utami, Zulfiati, & Khosiyono, 2025).

Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berkebhinekaan global anak usia dini. Pembelajaran berbasis budaya melalui permainan tradisional tidak hanya memperkuat identitas budaya anak, tetapi juga mendukung implementasi Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebhinekaan global secara kontekstual dan bermakna.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan berkebhinekaan global anak usia dini di TK Islam Al Azhar 22 Semarang. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak dalam mengenal budaya lokal, bekerja sama, berkomunikasi, serta menunjukkan sikap toleransi terhadap teman. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 0% pada pra siklus menjadi 87% pada siklus II. Permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan sehingga anak lebih aktif dan percaya diri dalam mengenal budaya daerah. Dengan demikian, permainan tradisional efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran berbasis budaya dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi berkebhinekaan global.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Friwahyuni, D. (2025). Permainan tradisional modifikasi sebagai sarana pendidikan karakter berkebhinekaan global pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 500–510.
- Hidayati, N., & Kurniawan, A. (2023). Penguatan pendidikan karakter anak usia dini melalui pembelajaran berbasis budaya lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3450–3460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4500>
- Gay, G. (2021). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Hidayati, N., & Kurniawan, A. (2023). Penguatan pendidikan karakter anak usia dini melalui pembelajaran berbasis budaya lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3450–3460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4500>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil pelajar Pancasila sebagai upaya mewujudkan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 1–12.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner*. Springer.

- Kristiawan, M., & Perdima, F. E. (2021). Pembentukan karakter melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(4), 5349–5356.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, A., & Rahmawati, Y. (2024). Implementation of culturally responsive learning in early childhood education. *International Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 25–35.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, A., Zulfiati, H. M., & Khosiyono, B. H. C. (2025). Permainan tradisional dalam penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 1260–1272.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.