

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI KEGIATAN SELASA BUDAYA “BEKEDEK BARENG” DI TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL PANCOR

Uliya Irhamni¹ Lailatul Ismi² Astuti khairunnisa³ Irania⁴ Yulianingsih⁵ Rahma Kinanti⁶

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia; uliyairhamni@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia; astuti2002khairunnisa@gmail.com

³ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia; astuti.khairunnisa@gmail.com

⁴ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia; iraniamail@gmail.com

⁵ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia; yulianingsih@gmail.com

⁶ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia; rahma.kinanti@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-11-14

Revised 2025-12-30

Accepted 2026-01-25

ABSTRAK

Kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” merupakan program inovatif yang dilaksanakan di TK Aisyiah Bustanul Athfal Pancor sebagai upaya memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional pada anak usia dini. Program ini dirancang oleh mahasiswa asistensi mengajar Universitas Hamzanwadi bekerja sama dengan guru sekolah untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal serta mengembangkan aspek motorik, sosial, dan emosional anak melalui kegiatan bermain yang edukatif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap permainan tradisional. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih mengenal permainan digital dibandingkan permainan tradisional. Berdasarkan hasil tersebut, kegiatan dilaksanakan dengan memperkenalkan berbagai permainan seperti lompat karet, ketapel, pletokan, balap karung, pukul periuk, dan egrang batok kelapa. Setelah kegiatan selesai, dilakukan post-test untuk menilai hasil pelaksanaan program. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan kemampuan anak dalam mengenal serta memainkan permainan tradisional, disertai perkembangan motorik kasar, kerja sama, keseimbangan, dan rasa percaya diri yang lebih baik. Dengan demikian, program Selasa Budaya “Bekedek Bareng” terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis budaya yang mampu mengintegrasikan unsur pendidikan, pengembangan karakter, dan pelestarian nilai-nilai kearifan lokal sejak usia dini.

Kata Kunci: Anak usia dini, bekedek bareng, budaya lokal, pembelajaran, permainan tradisional

ABSTRACT

The "Bekedek Bareng" Cultural Tuesday activity is an innovative program implemented at Aisyiyah Bustanul Athfal Pancor Kindergarten as an effort to introduce and preserve traditional games to early childhood. This program was designed by teaching assistant students from Hamzanwadi University in collaboration with school teachers to foster a love of local culture and develop children's motor, social, and emotional aspects through educational play activities. The activity implementation method includes three main stages, namely planning, implementation, and evaluation. Before the activity began, a pre-test was conducted to determine the level of children's understanding of traditional games. The pre-test results showed that most children were more familiar with digital games than traditional games. Based on these results, the activity was carried out by introducing various games such as rubber jumping, catapults, pletokan, sack races, pot hitting, and coconut shell stilts.. After the activity was completed, a post-test was conducted to assess the program's implementation results. The post-test results showed an increase in children's enthusiasm and ability to recognize and play traditional games, accompanied by improved gross motor skills, cooperation, balance, and self-confidence. Thus, the "Bekedek Bareng" Cultural Tuesday program has proven effective as a culture-based learning medium that integrates elements of education, character development, and the preservation of local wisdom values from an early age.

Keywords: Early Childhood; Playing Together; Local Culture; Learning; Traditional Games

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Endang Kurnia

Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi;

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek dasar yang mendukung perkembangan suatu bangsa. Pendidikan selalu mengalami perubahan, peningkatan, dan perbaikan seiring dengan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan. Proses belajar harus dimulai sejak dini, supaya anak-anak dapat siap menghadapi tantangan global, terutama yang berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia (Harahap & Jaelani, 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha untuk memberikan rangsangan dan motivasi kepada anak-anak dari lahir hingga umur enam tahun, yang sering kali disebut sebagai Masa Emas (Karina, U.S., & L.A., 2021). Tujuan dari program ini adalah untuk memberikan stimulasi pendidikan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental, agar mereka

dapat siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Usia nol hingga enam tahun merupakan periode yang sangat tepat untuk memberikan dorongan kepada anak-anak.

Dunia anak sering disebut sebagai masa bermain. Menurut Sujiono (Setiyadi, 2021) fungsi bermain salah satunya adalah dapat mengembangkan memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan. Bermain itu bergerak karena bermain juga mengembangkan kesadaran anak akan kemampuan tubuhnya ketika ia menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Demikian halnya dengan pengembangan otot besar untuk motorik kasar seperti melompat, memanjat, menggelinding, berlari, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar ini bukan hanya memperkokoh fisik anak, melainkan juga melatih anak untuk mengantisipasi gerak yang ada dilingkungannya (Afif, 2021).

Zaman yang selalu berubah mendorong kemajuan peradaban budaya yang terus bervariasi. Tak hanya kemajuan di bidang seni budaya, tetapi juga kemajuan teknologi yang meningkat pesat. Transformasi ini tidak hanya terjadi dalam masyarakat, tetapi juga mempengaruhi cara anak-anak bermain (Anisah & Holis, 2020). Metode dan jenis permainan anak-anak mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Saat ini, banyak anak yang tidak mengenal permainan tradisional, bahkan ada yang sama sekali tidak tahu tentangnya. Perubahan ini mencerminkan perubahan struktur yang sesuai dengan waktu yang berlalu. Ini mengakibatkan banyak anak tidak mengetahui permainan tradisional yang sebenarnya merupakan alat penting bagi anak-anak, baik sebelum masuk sekolah maupun saat bersekolah, untuk melatih kemampuan motorik dan kognitif mereka (Kiong et al., 2021a).

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang sarat dengan nilai moral, sosial, dan edukatif. Namun, di era digital saat ini, anak-anak lebih mengenal permainan berbasis gawai dibanding permainan tradisional yang bersifat aktif dan kolaboratif. Kondisi ini dikhawatirkan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi sosial dan mengembangkan keterampilan motorik. Sebagai upaya melestarikan budaya sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran, TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pancor menerapkan program Selasa Budaya, di mana setiap hari Selasa anak-anak diajak mengenal dan memainkan permainan tradisional. Salah satu kegiatan unggulannya adalah "Bekedek Bareng", yaitu kegiatan bermain permainan tradisional seperti engklek, bekelan, dan balap karet yang dilakukan secara bergantian.

Anak-anak di Indonesia seharusnya berusaha untuk melestarikan permainan tradisional ini. Permainan tradisional bukan hanya sekadar hiburan, melainkan mengandung elemen budaya yang harus dijaga (Merliza, 2021). Permainan tradisional yang semakin langka karena kurangnya pengenalan dari orang tua kepada anak atau dari guru kepada murid akan semakin punah, terutama dengan maraknya permainan modern yang biasa disebut game di kalangan anak-anak. Anak-anak yang sudah terbiasa dengan individualisme cenderung menjadi sosok yang lebih tertutup, karena permainan tersebut tidak mengajarkan kerja sama dan nilai positif lainnya. Perubahan kebiasaan bermain anak-anak dan merosotnya budaya bangsa yang berkaitan dengan permainan tradisional inilah yang menjadi alasan utama penelitian ini dilakukan (Kiong et al., 2021b).

Di wilayah Pancor, kegiatan yang dinamakan Selasa Budaya "Bekedek Bareng" di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pancor dirancang sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional melalui aktivitas bersama anak dan guru. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menguatkan kebersamaan, identitas budaya, dan pengembangan berbagai aspek anak, termasuk sosial-emosional, bahasa dan motorik (Pratiwi & Sulistyowati, 2020).

Sebelum kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” dilaksanakan, peneliti melakukan pre-test sebagai langkah awal untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap permainan tradisional dan nilai-nilai budaya lokal (Maryanti, Ekok, & Febriandi, 2021). Kegiatan pre-test ini bertujuan untuk memperoleh data awal mengenai sejauh mana anak-anak mengenal berbagai jenis permainan tradisional serta manfaat yang terkandung di dalamnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih akrab dengan permainan berbasis teknologi seperti permainan digital di gawai dibandingkan permainan tradisional seperti lompat karet, balap karung, atau engklek. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak-anak mulai kehilangan keterikatan dengan budaya lokal yang bersifat aktif dan kolaboratif. Melalui hasil pre-test ini, peneliti memperoleh informasi penting bahwa rendahnya pengenalan anak terhadap permainan tradisional disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk mempraktikkannya dalam kegiatan belajar. Data pre-test ini kemudian dijadikan dasar dalam merancang program Selasa Budaya “Bekedek Bareng”, agar kegiatan yang dilaksanakan dapat menjawab kebutuhan anak dalam mengenal, memahami, dan melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran berbasis budaya di PAUD (Subakthi Putri, Dantes, & Suranata, 2020).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pancor dilaksanakan dan bagaimana pengaruhnya terhadap pengenalan permainan tradisional serta pengembangan aspek-aspek anak usia dini. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui faktor pendukung, tantangan, dan rekomendasi untuk optimalisasi kegiatan semacam ini di konteks PAUD (Subakthi Putri et al., 2020).

Program ini merupakan hasil kolaborasi antara guru dan mahasiswa asistensi dari Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Hamzanwadi. Tujuannya adalah menanamkan nilai-nilai budaya lokal, memperkuat interaksi sosial, dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak melalui permainan tradisional.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program kegiatan selasa budaya “bekedek bareng” ini membutuhkan metodologi pelaksanaan kegiatan atau metode penelitian/pengabdian. Metode ini dilakukan untuk mengidentifikasi pelaksanaan kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan

Menurut Arikunto (Sit & Rakhmawati, 2022) metode pelaksanaan adalah cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan atau penelitian untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sementara itu, Sugiyono (Munir & Awiria, 2020) menyatakan bahwa metode pelaksanaan merupakan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh secara sistematis agar kegiatan berjalan efektif dan menghasilkan data atau hasil yang valid.

Pelaksanaan kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” dilakukan satu kali dalam satu tahun pada hari selasa tanggal 21 oktober 2025 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal pancor. Sasaran atau subjek kegiatan ini adalah anak- anak usia 4-6 tahun sebanyak 205 anak dan guru sebanyak 14 orang. Tahap pelaksanaan, dilakukan dengan memperkenalkan permainan tradisional “bekedek bareng” kepada anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, metode pelaksanaan kegiatan ini juga menekankan pendekatan partisipatif dan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang agar anak dapat belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami dan menyenangkan. Anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengikuti aturan permainan, serta mengekspresikan diri selama kegiatan berlangsung. Guru dan mahasiswa bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing anak-anak agar aktif, antusias, dan memahami nilai budaya lokal yang

terkandung dalam permainan. Dalam pelaksanaannya, fasilitator memberikan pendampingan secara aktif dengan tetap memperhatikan prinsip keselamatan dan kenyamanan anak (Hayudi & Pratama, 2019). Pendamping tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai motivator yang mendorong anak untuk berani mencoba, bekerja sama, dan menyelesaikan permainan dengan sikap positif. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri serta kemampuan sosial-emosional anak melalui aktivitas bermain tradisional. Metode pelaksanaan kegiatan ini juga memperhatikan aspek pembiasaan nilai-nilai karakter, seperti kebersamaan, toleransi, tanggung jawab, dan rasa cinta terhadap budaya lokal. Nilai-nilai tersebut ditanamkan secara tidak langsung melalui interaksi selama permainan, sehingga anak dapat memahami makna permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan. Dengan adanya metode pelaksanaan yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan anak, diharapkan kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta berdampak positif terhadap perkembangan anak. Metode ini juga diharapkan menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan serupa di lingkungan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam upaya mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional sejak usia dini. Tahap evaluasi dan refleksi, dilakukan dengan cara observasi terhadap partisipasi anak, wawancara dengan guru, serta dokumentasi kegiatan (Aditya Dharma, 2019a).. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai keberhasilan program dan sebagai dasar perbaikan kegiatan di masa mendatang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” merupakan sebuah program pengenalan permainan tradisional yang dirancang dan dilaksanakan oleh mahasiswa asistensi mengajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pancor. Program ini menjadi bentuk kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan peserta didik dalam upaya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal, sekaligus mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa dengan tujuan untuk memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional kepada anak-anak (Aditya Dharma, 2019b).

Secara konsep, istilah “bekedek bareng” atau “bermain bersama” menggambarkan aktivitas bermain yang dilakukan secara berkelompok oleh dua orang atau lebih. Aktivitas ini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, karena melalui interaksi saat bermain, anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan dengan teman sebaya. Kata “bekedek” sendiri merupakan istilah lokal yang berarti bermain atau bercanda, sehingga “bekedek bareng” dapat diartikan sebagai kegiatan bermain bersama dengan suasana yang menyenangkan dan penuh kebersamaan.

Pelaksanaan kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pancor mendapatkan sambutan yang sangat positif dari peserta didik. Sejak pagi, anak-anak sudah tampak bersemangat untuk mengikuti kegiatan. Mereka datang dengan wajah ceria dan penuh antusiasme, berkumpul di halaman sekolah sebelum acara dimulai. Kegiatan diawali dengan senam bersama “Inak Tegening Amak Tegana” sebagai bentuk pemanasan sekaligus sarana mengenalkan lagu daerah kepada anak-anak. Guru-guru menyambut semangat tersebut dengan memberikan pengarahan dan dorongan agar anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan tertib, gembira, dan bersemangat (Syahputra, Saifuddin, & Ifwandi, 2017)

Selain memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, kegiatan ini juga menjadi media pembelajaran nilai-nilai budaya tradisional sejak usia dini. Tingginya antusiasme peserta didik

menunjukkan bahwa kegiatan Selasa Budaya “Bekedek Bareng” mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan edukatif (Alhamuddin, Aziz, Inten, & Mulyani, 2020).

Melalui berbagai permainan tradisional, anak-anak tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga belajar tentang kerja sama, kebersamaan, sportivitas, dan pentingnya melestarikan budaya bangsa (Alhamuddin et al., 2020). Beberapa jenis permainan yang diperkenalkan dan penjelasannya dalam kegiatan ini antara lain beledokan (pletokan), ketapel, lompat karet, pecah periuk, balap karung, dan egrang batok kelapa.

1. Permainan Pletokan

Permainan pletokan adalah permainan anak-anak yang ditemukan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Mainan ini menyerupai senjata kecil yang dibuat dari bambu, dengan peluru yang terbuat dari biji-bijian kecil seperti putik jambu, lenca, atau bunga. Kadang-kadang anak juga menggunakan kertas basah yang digulung kecil sebagai peluru. Permainan ini aman karena bahan yang digunakan tidak berbahaya, serta melatih koordinasi tangan dan konsentrasi anak saat mengarahkan tembakan.



Gambar 1. Permainan Pletokan

2. Permainan Ketapel

Permainan ketapel juga termasuk permainan tradisional yang melatih kemampuan motorik kasar, karena melibatkan gerakan otot-otot besar dalam tubuh saat menarik dan melepaskan tali ketapel. Menurut Rahmawati & Afifulloh (Anwar, 2021) aktivitas ini melibatkan kekuatan tangan dan koordinasi mata-tangan yang penting bagi perkembangan fisik anak (Azis & Christin, 2019).

Permainan ketapel, yang dikenal juga dengan sebutan *slingshot*, telah dimainkan di berbagai budaya selama berabad-abad (Kurniaziz et al., 2022). Dahulu, ketapel dibuat dari kulit atau anyaman wol dengan kantung kecil di bagian tengah untuk menaruh peluru batu. Semakin panjang tali ketapel, semakin jauh pula jarak tembakannya. Di daerah Pacitan, permainan ini dikenal dengan sebutan pinthengan, yang dibuat dari ranting pohon berbentuk huruf “Y” berukuran sekitar 25 cm dan dilengkapi dengan tali karet pentil sepanjang 25 cm sebagai pengait peluru.



Gambar 2. Permainan Ketapel

3. Permainan Lompat Karet

Permainan lompat karet merupakan permainan tradisional yang menggunakan tali dari rangkaian karet gelang. Meskipun terlihat sederhana, permainan ini memiliki banyak manfaat, terutama untuk melatih kemampuan motorik kasar anak. Aktivitas seperti berlari, melompat, dan mendarat dalam permainan ini membantu mengembangkan kekuatan otot tungkai, koordinasi tubuh, serta kelincahan anak (Suklani, 2023). Tali yang digunakan mudah dibuat dari karet gelang yang banyak ditemukan di sekitar, sehingga permainan ini mudah dimainkan baik secara individu maupun berkelompok. Jika dimainkan sendiri, biasanya tali akan diikat pada tiang atau benda lain sebagai penopang. (Gandana, Suryadi, Hamidah, & Fauzi, 2022)



Gambar 3. Permainan Lompat Tali

4. Permainan Pukul Periuk

Permainan pukul periuk merupakan salah satu permainan tradisional yang paling dikenal dan sering dimainkan dalam suasana penuh keceriaan, seperti pada perayaan Hari Kemerdekaan, kegiatan sekolah, atau acara masyarakat (Pangaribuan et al., 2022). Dalam permainan ini, peserta menutup matanya dengan kain dan diberi tongkat kayu untuk mencari serta memukul periuk yang digantung dengan tali. Dalam kegiatan *Selasa Budaya Bekedek Bareng*, permainan ini dimodifikasi dengan mengganti periuk menjadi balon, agar lebih menarik dan aman bagi anak-anak (Muhammad

Rizal, Iqbal, & Zahriyanti, 2022). Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih konsentrasi, ketepatan, dan koordinasi tubuh anak.



Gambar 4. Permainan Pukul Periuk

5. Permainan Balap Karung

permainan balap karung merupakan permainan tradisional yang juga populer di berbagai daerah. Permainan ini dilakukan dengan cara anak memasukkan tubuh ke dalam karung, biasanya karung goni atau beras, lalu melompat menuju garis akhir (finish). Meskipun tampak sederhana, permainan ini membutuhkan keseimbangan (Husna & Sugito, 2021), kekuatan otot kaki, serta ketangkasan tubuh. Peserta yang pertama mencapai garis finish menjadi pemenang. Balap karung menumbuhkan semangat sportivitas, kerja keras, serta kebersamaan di antara pemainnya.



Gambar 5. Permainan Balap Karung

6. Permainan Egrang Batok Kelapa

Permainan egrang batok kelapa merupakan permainan tradisional yang menggunakan alat dari batang kayu sepanjang sekitar dua meter dengan pijakan setinggi 50 cm dari tanah. Permainan ini bertujuan untuk melatih keseimbangan dan keterampilan bergerak anak. Dalam bermain egrang, keseimbangan tubuh menjadi hal utama yang harus dikuasai karena sangat berkaitan dengan

koordinasi gerak. Anak harus mampu menahan tubuh agar tetap stabil ketika berjalan di atas egrang. Oleh karena itu, permainan ini berpotensi besar untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar, kekuatan otot, serta keterampilan koordinasi tubuh (Novitasari & Fitria, 2021). Selain itu, egrang juga menumbuhkan nilai-nilai seperti kerja keras, keuletan, kreativitas, dan kecepatan, menjadikannya permainan tradisional yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik.



Gambar 6. Egrang Batok Kelapa

Kegiatan selasa budaya “bekedek bareng” di TK Aisyiah Bustanul Athfal Pancor diikuti oleh para guru, anak-anak TK Aisyiah Bustanul Athfal Pancor dan mahasiswa asistensi mengajar universitas hamzanwadi, data peserta dijabarkan pada table berikut:

Tabel 1. Jumlah Anak

Jenis kelamin	Jumlah peserta
Perempuan	111
Laki-Laki	110
Total	221

Hasil dari metode pelaksanaan ini digunakan sebagai dasar penyusunan kegiatan pengenalan permainan tradisional, memastikan bahwa kegiatan yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, aman dilakukan, serta dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. Pelaksanaan kegiatan *Selasa Budaya “Bekedek Bareng”* sangat penting karena membantu guru dan mahasiswa memahami kondisi nyata di sekolah serta menentukan bentuk kegiatan yang relevan dengan kebutuhan anak. Menurut peneliti, kegiatan ini bukan sekadar mengenalkan permainan tradisional, tetapi juga menjadi upaya nyata dalam menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini. Dengan demikian, analisis kebutuhan berperan sebagai fondasi agar kegiatan berjalan efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi perkembangan anak.

Tahapan pelaksanaan kegiatan selasa budaya “bekedek bareng”, pertama tahapan perencanaan, pada tahapan ini yang di lakukan yaitu melakukan koordinasi dengan para guru, kedua menyusun jadwal kegiatan serta menentukan waktu pelaksanaan serta menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan dalam kegiatan yaitu kegiatan selasa budaya “bekedek bareng” di lakukan satu kali dalam satu tahun pada hari selasa tanggal 21 oktober 2025 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal pancor. sasaran atau subjek kegiatan ini adalah anak- anak usia 4-6 tahun sebanyak 205 anak dan guru

sebanyak 14 orang. Selanjutnya tahapan pelaksanaan, pada tahap ini anak-anak di ajak bermain permainan tradisional yaitu lompat karet, ketapel, pletokan, pukul periuk, balap karung, dan egrang batok kelapa. Anak-anak di bimbing melakukan permainan oleh para guru dan mahasiswa asistensi mengajar, sebelum bermain dijelaskan aturan permainan dan nilai budaya yang terkandung didalamnya. Selama kegiatan berlangsung, dilakukan observasi terhadap antusiasme, interaksi sosial serta keterlibatan anak dalam permainan. Kemudian tahapan evaluasi dan refleksi, tahapan ini dilakukan setelah kegiatan selesai, dengan tujuan menilai sejauh mana kegiatan.

Kegiatan *Selasa Budaya "Bekedek Bareng"* dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta refleksi (Suffah & Setyowati, 2015). Tahapan Perencanaan diawali dengan pelaksanaan Pre-test yang berfungsi sebagai analisis kebutuhan lapangan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman anak terhadap permainan tradisional dan nilai-nilai budaya lokal. Hasil pengamatan dari pre-test ini mengungkapkan adanya kesenjangan yang signifikan, di mana sebagian besar anak-anak lebih akrab dan terbiasa dengan permainan berbasis teknologi digital di gawai daripada permainan tradisional seperti lompat karet, balap

karung, atau *ketapel*. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak mulai kehilangan keterikatan dengan budaya lokal yang bersifat aktif dan kolaboratif, dan rendahnya pengenalan ini disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk mempraktikkannya dalam kegiatan belajar (Rahmadani & Elfi, 2022). Data pre-test yang krusial ini kemudian dijadikan dasar utama dalam merancang program *Selasa Budaya "Bekedek Bareng"*, termasuk menentukan jenis permainan yang akan diperkenalkan (Rambe et al., 2024).

Selanjutnya, pada tahapan Pelaksanaan, program tersebut dilaksanakan dengan memperkenalkan berbagai permainan tradisional, seperti pletokan, ketapel, lompat karet, pukul periuk, balap karung, dan egrang batok kelapa. Guru dan mahasiswa bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing anak-anak agar aktif, antusias, dan memahami nilai budaya lokal yang terkandung di dalamnya.

Terakhir, tahapan Evaluasi dan Refleksi (yang berfungsi sebagai Post-test atau hasil akhir kegiatan) dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi anak, dan dokumentasi. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa anak-anak memperlihatkan antusiasme yang sangat tinggi selama kegiatan berlangsung. Secara spesifik, pengenalan permainan tradisional berhasil meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan motorik kasar, koordinasi tubuh, keseimbangan, kerja sama, dan kepercayaan diri. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan rasa kebersamaan, sportivitas, dan kecintaan terhadap budaya lokal. Dengan demikian, hasil post-test membuktikan bahwa program *Selasa Budaya "Bekedek Bareng"* terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran berbasis budaya yang mampu menjawab kebutuhan anak sesuai data pre-test (Prastyana, 2019).

KESIMPULAN

Kegiatan *Selasa Budaya "Bekedek Bareng"* yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pancor merupakan program pengenalan permainan tradisional yang sangat efektif dalam menjawab tantangan era digital, di mana hasil pre-test menunjukkan adanya kecenderungan anak-anak lebih akrab dengan permainan berbasis gawai. Program ini, yang dilaksanakan melalui tiga tahapan utama (perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi/refleksi) dan didukung kolaborasi antara guru dan mahasiswa, berhasil mendapatkan antusiasme tinggi dari peserta didik. Hasil evaluasi atau post-test membuktikan bahwa pengenalan berbagai permainan tradisional seperti lompat karet, ketapel, balap karung, dan egrang batok kelapa tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sukses

meningkatkan secara signifikan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan motorik kasar, koordinasi tubuh, keseimbangan, kerja sama, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, Selasa Budaya “Bekedek Bareng” terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran berbasis budaya yang mampu mengintegrasikan unsur pendidikan, pengembangan karakter, dan pelestarian nilai-nilai kearifan lokal sejak usia dini

Daftar Pustaka

- Aditya Dharma, I. M. (2019a). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>
- Aditya Dharma, I. M. (2019b). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>
- Afif, M. (2021). Analisis Teknik Permainan Piano Pada Komposisi Cefragmen Karya Jaya Suprana. *Repertoar Journal*, 1(2), 281–291. <https://doi.org/10.26740/rj.v1n2.p281-291>
- Alhamuddin, A., Aziz, H., Inten, D. N., & Mulyani, D. (2020). Pemberdayaan Berbasis Asset Based Community Development untuk Meningkatkan kompetensi Profesional Guru Madrasah di Era Industri 4.0. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 321–331. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29109>
- Anisah, A. S., & Holis, A. (2020). Enkulturasikan Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318–327.
- Anwar, R. N. (2021). Management of Islamic Religious Education Learning in Children with Special Needs. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 539–548. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.971>
- Azis, I. N., & Christin, M. (2019). Efektivitas Teknik Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 182–199. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3242>
- Gandana, G., Suryadi, D. P. S., Hamidah, N. H., & Fauzi, R. A. (2022). *Permainan Tradisional Lompat Tali*. Ksatria Siliwangi.
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Ethnomathematics in the Engklek traditional game (Etnomatematika pada permainan tradisional Engklek). *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 86–90.
- Hayudi, & Pratama, L. (2019). Pelatihan olahraga permainan kecil untuk peningkatan kebugaran jasmani di kampung weyengkede. *Jurnal ABDIMASA pengabdian Masyarakat*, 2(2), 8–11.
- Husna, M., & Sugito, S. (2021). Eksplorasi Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Jenjang PAUD di Masa Kebiasaan Baru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1846–1858. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1814>
- Karina, C. D., U.S., S., & L.A., S. (2021). Ethnomathematics exploration in Indonesian traditional games of the TGR (Traditional Games Return) community (Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas TGR). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1599–1615. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.674>
- Kiong, T. T., Roslen, K. E., Nur Rahma Putra, A. B., Risfendra, Heong, Y. M., Mohamad, M. M., & Azid, N. (2021a). Pembangunan Modul Pengajaran Berasaskan Permainan Digital Bagi Kursus Teknologi Elektrik 1. *Sains Insani*, 6(1), 139–143. <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol6no1.263>
- Kiong, T. T., Roslen, K. E., Nur Rahma Putra, A. B., Risfendra, Heong, Y. M., Mohamad, M. M., &

- Azid, N. (2021b). Pembangunan Modul Pengajaran Berasaskan Permainan Digital Bagi Kursus Teknologi Elektrik 1. *Sains Insani*, 6(1), 139–143. <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol6no1.263>
- Maryanti, E., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Merliza, P. (2021). Studi etnomatematika: eksplorasi konsep matematika pada permainan tradisional provinsi Lampung. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 21–30.
- Muhammad Rizal, N., Iqbal, M., & Zahriyanti, E. (2022). Kompetensi guru PAUD dalam mengimplementasikan profil pelajar pancasila di sekolah penggerak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6924–6939.
- Munir, Z. A., & Awiria, A. (2020). Implementasi Pendidikan Nilai Melalui Permainan Tradisional Anak Suku Sasak Di Mi Nw Loang Sawak Lombok Tengah. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(1), 397–403. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.5764>
- Novitasari, D., & Fitria, N. (2021). Gambaran Kompetensi Profesional Guru Paud Mangga Paninggilan Ciledug. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i2.595>
- Pangaribuan, B. W., Purba, N., Siahaan, K. W. A., Sidabutar, E. F., Sihombing, V. T., Simamora, D. F., & Matondang, J. R. (2022). The Implementation of Demonstration Method to Increase Learning Outcome in Natural Science Lessons. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3680–3692. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1711>
- Prastyan, R. D. N. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah dan Permainan Tradisional di Kampong Dolanan Nusantara Borobudur Magelang. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, 1(1), 93–101.
- Pratiwi, N., & Sulistyowati, P. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Study Berbantuan Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Pemahaman Konsep pada Pembelajaran Tematik Subtema Merawat Tumbuhan kelas II di SDN Tawangrejeni 03. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 346–351.
- Rahmadani, & Elfi. (2022). Ethnomathematics and traditional games in mathematics education (Ethnomathematics dan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Matematika). *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(1), 81–94.
- Rambe, I. wardani, Delviananda Harahap, Siti Rifa, Ruth Miranda, Putri Lingga, & Polin Jeremia. (2024). Eksplorasi Permainan Engklek Untuk Pengenalan Geometri Kepada Siswa Kelas Iii Sdn 068044 Medan. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 12(1), 32–41. <https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v12i1.7136>
- Setiyadi, D. (2021). Development of ethnomathematics-based teaching materials using Banyumas traditional games in elementary schools (Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional Banyumas pada Sekolah Dasar). *Jurnal Kiprah*, 9(1), 30–38. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i1.3213>
- Sit, M., & Rakhmawati, F. (2022). *Integrasi permainan tradisional dalam pendidikan STEAM untuk anak usia dini*. Merdeka Kreasi Group.
- Subakthi Putri, I. P., Dantes, N., & Suranata, K. (2020). Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25137>
- Suffah, F., & Setyowati, R. N. (2015). Strategi Komunitas Bermain Tanoker dalam Membangun

Karakter Cinta Tanah Air melalui Permainan Tradisional Egrang di Kecamatan Ledokombo Jember Jawa Timur. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 1324–1338.

Suklani, S. (2023). Evaluation Model and Its Urgency on Elementary Education Programs. *Jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini*, 7(2), 1639–1650. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4201>

Syahputra, R., Saifuddin, S., & Ifwandi, I. (2017). Pengaruh Latihan Olahraga Hadang Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pagar Air. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 3(3), 210–217.