

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dan Nilai Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Dayak

Kartika Fajriani¹, Lailatul Hidayah²

^{1,2}Pendidikan Anak Usia Dini, Ilmu Sosial dan Kependidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur, Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia

E-mail: fajriani.kartika111@unukaltim.ac.id¹, lailatulhidayah@unukaltim.ac.id²

Article History:

Received: 11 Agustus 2025

Revised: 18 Oktober 2025

Accepted: 13 November 2025

Keywords:

Permainan Tradisional, Motorik Halus, Nilai Karakter, Anak Usia Dini

Abstract: Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengoptimalkan pengembangan kemampuan motorik halus dan pembentukan nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional Dayak. Kegiatan penelitian berlangsung di TK Kreatif Tiang Ayu Tenggarong dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara terstruktur, dokumentasi kegiatan, serta pengukuran awal dan akhir menggunakan instrumen pretest dan posttest. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan yang signifikan, baik pada aspek keterampilan motorik halus yang naik dari skor rata-rata 58,2 menjadi 84,7, maupun pada aspek karakter anak yang meningkat dari 60,1 menjadi 87,5. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Dayak memiliki efektivitas sebagai media pembelajaran yang bersifat holistik dan kontekstual dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh, khususnya dalam lingkungan berbasis budaya lokal.

PENDAHULUAN

Anak-anak usia dini adalah tahap emas dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia. Berbagai potensi dasar manusia mulai berkembang dan berkembang pada saat ini, termasuk kemampuan motorik dan pembentukan karakter. Keterampilan dasar seperti menulis, menggambar, dan manipulasi objek dipengaruhi oleh kemampuan motorik halus, yang merupakan salah satu indikator perkembangan fisik yang penting. Namun, prinsip-prinsip moral seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab sangat penting untuk pendidikan moral anak sejak usia dini (Berk, 2018).

Namun, dalam praktik pembelajaran di berbagai lembaga PAUD, masih ditemukan kecenderungan penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang mengintegrasikan nilai budaya lokal dan kurang menstimulus gerak aktif anak secara menyeluruh. Di sisi lain, permainan tradisional yang sarat akan nilai budaya dan edukatif mulai tergeser oleh permainan digital yang pasif. Permainan tradisional Dayak di Kalimantan Timur menyimpan potensi besar

dalam merangsang perkembangan motorik halus sekaligus menanamkan nilai karakter kepada anak-anak.

Sebagai salah satu daerah dengan budaya Dayak yang paling kaya, Kutai Kartanegara memiliki banyak permainan tradisional, seperti balogo, kuda tomang, dan engklek, yang dapat digunakan sebagai alat untuk belajar tentang budaya lokal secara menyeluruh. Kenyataannya, lembaga pendidikan anak usia dini masih melakukan upaya yang sangat terbatas untuk memasukkan permainan ini ke dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, pembelajaran anak usia dini idealnya mengikuti pendekatan *holistik-integratif*, yakni pengembangan semua aspek anak secara utuh: fisik, kognitif, sosial-emosional, dan spiritual (Depdiknas, 2014). Dalam teori perkembangan Piaget dan Vygotsky, aktivitas bermain memiliki peran sentral dalam membangun struktur kognisi dan sosial anak. Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok mendukung teori Vygotsky mengenai *zone of proximal development* (ZPD), yakni anak belajar secara optimal melalui interaksi sosial dengan teman sebaya maupun orang dewasa.

Permainan tradisional sangat membantu perkembangan aspek motorik dan pembentukan karakter anak usia dini. Sudaryanti et al. (2024) menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis permainan tradisional Indonesia berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan keterampilan motorik fisik serta aspek perkembangan sosial dan emosional anak dalam konteks pembelajaran di satuan PAUD. Selain itu, temuan Adi et al. (2020) mendukung ide bahwa mengubah permainan tradisional secara kontekstual dapat meningkatkan pembelajaran nilai-nilai karakter anak, seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Namun, Mahfud dan Fahrizqi (2020) menunjukkan bahwa model pelatihan motorik yang menggabungkan olahraga tradisional berhasil meningkatkan koordinasi motorik siswa sekolah dasar.

Fajriani et al. (2022) dalam penelitian sebelumnya meneliti permainan Balogo tradisional dari Kalimantan Selatan, dengan fokus pada internalisasi nilai-nilai karakter dalam PAUD. Penelitian ini menemukan dua belas nilai karakter dalam praktik permainan Balogo: kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, dan cinta tanah air. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam budaya lokal, khususnya bagi anak usia dini di wilayah Kalimantan, penelitian ini memperkuat relevansi permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter yang bermakna dan kontekstual.

Kontribusi dari penelitian-penelitian terdahulu sangat berharga, tetapi masih belum banyak dieksplorasi. Sebagian besar penelitian masih bersifat umum dalam cakupan permainan tradisional dan belum secara khusus mengkaji permainan tradisional khas Dayak, terutama dalam konteks lokal di wilayah Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Di samping itu, fokus utama banyak kajian lebih menekankan pada aspek motorik kasar, sementara aspek motorik halus, yang merupakan fondasi penting bagi keterampilan akademik awal seperti menulis dan menggambar, masih tidak cukup diperhatikan. Akibatnya, penelitian ini menyarankan untuk menggunakan permainan tradisional Dayak sebagai strategi pembelajaran holistik yang berbasis budaya lokal. Permainan ini secara bersamaan meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak dan menanamkan nilai karakter pada mereka yang masih usia dini. Fokus lokalitas dan integrasi aspek motorik halus serta karakter menjadi kebaruan (*novelty*) utama yang membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya.

Penelitian ini menghadirkan pendekatan inovatif melalui pemanfaatan permainan tradisional Dayak sebagai media pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini, tetapi juga secara simultan menanamkan nilai-nilai karakter positif dalam konteks budaya lokal. Keunikan penelitian ini terletak pada eksplorasi

kekayaan budaya Dayak di wilayah Kutai Kartanegara, suatu wilayah yang selama ini masih jarang menjadi fokus dalam kajian akademis, khususnya di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini menekankan pada aspek motorik halus, yang dalam banyak studi sebelumnya sering kali terabaikan dibandingkan aspek motorik kasar. Keorisinalan penelitian ini semakin diperkuat oleh penggunaan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pendekatan metodologis yang aplikatif, dengan demikian, selain memiliki dasar teoritis yang kuat, penelitian ini juga memberikan manfaat praktis bagi pendidik PAUD dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang kontekstual dan sarat nilai budaya lokal secara bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penerapan permainan tradisional Dayak digunakan sebagai sarana pembelajaran di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dengan fokus pada peningkatan keterampilan motorik halus anak. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengevaluasi efektivitas permainan tradisional dalam menanamkan nilai-nilai karakter secara kontekstual pada anak usia dini. Secara keseluruhan, studi ini diarahkan untuk merumuskan model pembelajaran yang berbasis kearifan budaya lokal dan memiliki relevansi pedagogis, khususnya dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya Dayak ke dalam proses pendidikan anak usia dini di wilayah Kutai Kartanegara.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

N o	Penulis/Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Fajriani, K., Pancasilawati, A., Hasmawaty, & Liana, H. (2022)	'Pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional Balogo'	Menggambarkan bagaimana permainan Balogo tradisional digunakan sebagai media pembelajaran yang menekankan disiplin, kerja sama, dan kreativitas dalam proses pembentukan karakter anak usia dini.	Metode studi kasus kualitatif, di mana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi	Studi menunjukkan bahwa permainan Balogo tradisional dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan nilai-nilai karakter anak usia dini dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.	Studi ini memberikan bukti kuat bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk pembentukan karakter. Oleh karena itu, penelitian ini relevan untuk mendukung penelitian yang mengkaji penggunaan permainan tradisional, khususnya dalam konteks kearifan lokal Kutai Kartanegara.

N o	Penulis/Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
2	Sudaryanti, Prayitno & Arifiyanti (2024)	‘Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional’	Permainan tradisional berfungsi untuk meningkatkan kemampuan motorik dan sosial-emosional anak.	Penelitian Kualitatif deskriptif	Permainan tradisional efektif merangsang perkembangan fisik dan sosial anak	Menjadi dasar bahwa permainan tradisional memiliki potensi pengembangan ganda: fisik dan sosial-emosional
3	Mahfud & Fahrizqi (2020)	Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik melalui Olahraga Tradisional	Mengembangkan keterampilan motorik melalui model latihan berbasis permainan tradisional	Penelitian dan Pengembangan (R&D)	Peningkatan signifikan pada koordinasi motorik siswa SD	Memberikan pendekatan teknis untuk meningkatkan motorik melalui aktivitas budaya
4	Widyasari & Darmawati (2022)	‘Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini’	Menguji efektivitas permainan engklek terhadap motorik kasar	Penelitian Eksperimen	Terjadi peningkatan keseimbangan dan ketangkasan anak	Membuktikan relevansi permainan tradisional dalam ranah PAUD, meskipun fokusnya pada motorik kasar
5	Sutapa & Erwanda (2023)	‘Pengembangan Media Permainan Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak’	Menyusun media pembelajaran berbasis permainan tradisional	R&D	Anak-anak di antara usia lima dan enam tahun meningkatkan gerak aktif dan kemampuan motorik mereka.	Memberi landasan penggunaan media permainan tradisional secara sistematis di PAUD

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang digunakan pada penelitian ini, PTK terdiri dari empat tahap untuk setiap siklus: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan guru sebagai peneliti untuk melakukan inovasi pembelajaran secara langsung di kelas dan mengamati efeknya secara sistematis terhadap peserta didik. Fokus utama penelitian adalah mengintegrasikan permainan

tradisional Dayak ke dalam kegiatan pembelajaran PAUD untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan nilai karakter anak usia dini.

Penelitian ini melibatkan anak-anak berusia antara lima dan enam tahun yang belajar di salah satu lembaga PAUD di Kutai Kartanegara. Mereka terdiri dari dua kelompok belajar. Kelas eksperimen menerima perlakuan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional Dayak, seperti kuda tomang, balogo, dan engklek lokal. Di sisi lain, kelas kontrol menerima pengajaran konvensional tanpa menggunakan media permainan tradisional. Dokumen penilaian perkembangan anak, hasil observasi guru, dan aktivitas anak selama bermain merupakan sumber data utama. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, di mana setiap siklus terdiri atas empat sesi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan tiga tahap, yaitu: (1) Observasi sistematis untuk mengamati perkembangan motorik halus (misalnya menggenggam, memegang, melipat, menjepit) dan perilaku karakter anak seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kemandirian; (2) Wawancara terhadap guru kelas dan orang tua untuk memperoleh data triangulasi mengenai perubahan perilaku anak; (3) Dokumentasi aktivitas bermain; serta (4) Tes formatif berupa tugas manipulatif (*pretest-posttest*) untuk mengukur kemampuan motorik halus secara kuantitatif. *Pretest* dan *posttest* dilakukan di awal dan akhir siklus pada kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) untuk melihat perbandingan hasil antar kelas secara objektif.

Analisis data dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Uji statistik deskriptif dan komparatif (uji t jika diperlukan) digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dari *pretest* dan *posttest*. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah ada peningkatan skor rerata pada kemampuan motorik halus antara kelas eksperimen dan kontrol. Namun, teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994) digunakan untuk menganalisis data kualitatif dari observasi dan wawancara. Melalui triangulasi teknik dan sumber, pemeriksaan member kepada guru PAUD, dan refleksi setelah siklus untuk merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya, validitas data diperkuat.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk membangun model pembelajaran berbasis budaya lokal yang berdasarkan nilai-nilai kearifan lokal dan efektif dalam keterampilan psikomotorik. Dengan menggunakan pendekatan tindakan kelas yang reflektif, menguji hasil belajar secara kuantitatif, dan triangulasi, data dapat diandalkan dan valid. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam membangun pembelajaran kontekstual dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus tindakan kelas di TK Kreatif Tiang Ayu Tenggarong. Penggunaan permainan tradisional Dayak sebagai metode pengajaran menunjukkan peningkatan yang luar biasa dalam keterampilan motorik halus dan peningkatan nilai-nilai karakter pada peserta didik di kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tabel 1. Nilai Pengukuran

Apek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Motorik Halus (<i>Pretest</i>)	58,2	57,9
Motorik Halus (<i>Posttest</i>)	84,7	66,3
Nilai Karakter (<i>Pretest</i>)	60,1	59,8

Nilai Karakter (Posttest)	87,5	67,2
---------------------------	------	------

Data tersebut diperoleh melalui observasi langsung, penilaian menggunakan rubrik keterampilan motorik halus, serta lembar penilaian karakter yang disusun secara kolaboratif bersama pendidik kelas. Penilaian menggunakan indikator kategori skala penilaian Likert 1–4 yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka untuk PAUD, terutama dalam konteks asesmen formatif yang digunakan untuk menilai perkembangan anak secara holistik, secara visual sebagai berikut:

Tabel 2. Rubik Kategori Penilaian

Skor	Kategori Penilaian	Deskripsi Keterangan
1	Belum Terlihat (BT)	Anak belum memperlihatkan adanya indikasi perilaku atau keterampilan yang menjadi fokus pengamatan
2	Mulai Terlihat (MT)	Anak mulai memperlihatkan adanya indikasi kemampuan, tetapi masih belum konsisten.
3	Muncul Sesuai Harapan (MSH)	Anak cukup sering menunjukkan kemampuan atau perilaku sesuai dengan indikator.
4	Muncul Konsisten (MK)	Anak secara konsisten menunjukkan perilaku atau kemampuan yang diharapkan dalam berbagai situasi dan konteks.

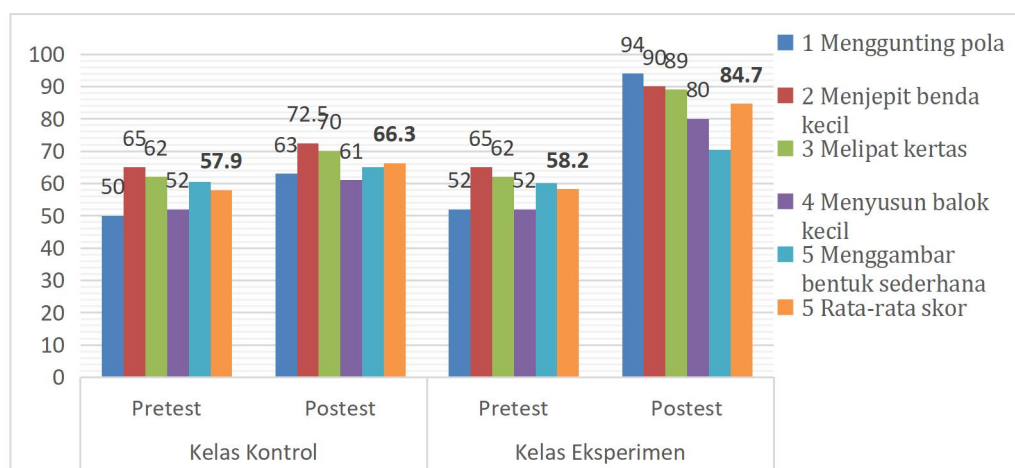
Contoh Penerapan:

Misalnya, pada indikator “*Menjepit benda kecil dengan pinset*”, guru dapat menilai:

- Nilai 1 jika anak belum dapat melakukan atau menolak mencoba.
- Nilai 2 jika anak hanya mampu melakukannya dengan bantuan atau belum stabil.
- Nilai 3 jika anak bisa melakukannya sendiri tetapi terkadang gagal.
- Nilai 4 jika anak dapat melakukannya secara mandiri, tepat, dan berulang kali dalam berbagai aktivitas.

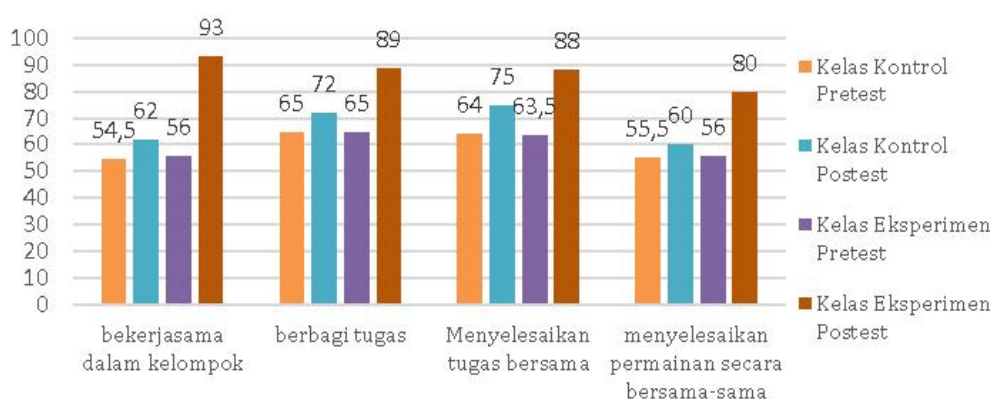
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di TK Kreatif Tiang Ayu Tenggara dengan subjek anak usia 5–6 tahun. Fokus pada penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus dan nilai karakter melalui implementasi permainan tradisional Dayak. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator motorik halus (menggunting pola, menjepit benda kecil, melipat kertas, menyusun balok kecil, menggambar bentuk sederhana) dan nilai karakter (kerja sama, disiplin, tanggung jawab, ketekunan, kemandirian).

Hasil pengukuran keterampilan motorik halus menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata skor pretest motorik halus adalah 58,2 dan meningkat menjadi 84,7 pada posttest setelah dua siklus perlakuan. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 57,9 menjadi 66,3. Peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator “menjepit benda kecil” dan “menyusun balok kecil”, di mana anak-anak mengembangkan keterampilan manipulatif dan kepercayaan diri. Gambar grafik berikut menunjukkan hasil penelitian.



Gambar 1. Grafik Perkembangan Motorik Halus Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Nilai karakter juga mengalami peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata *pretest* nilai karakter di kelas eksperimen adalah 60,1 dan meningkat menjadi 87,5 pada *posttest*. Indikator “kerja sama” dan “tanggung jawab” menunjukkan perkembangan paling pesat, terlihat dari kemampuan anak untuk bekerjasama dalam kelompok, berbagi tugas, dan menyelesaikan permainan secara bersama-sama. Kelas kontrol hanya mengalami peningkatan skor dari 59,8 menjadi 67,2. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Dayak efektif dalam merangsang nilai-nilai karakter anak-anak, karena mendorong perilaku kolaboratif seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Secara visual perbandingan kemampuan motorik dan nilai karakter sesuai grafik berikut:

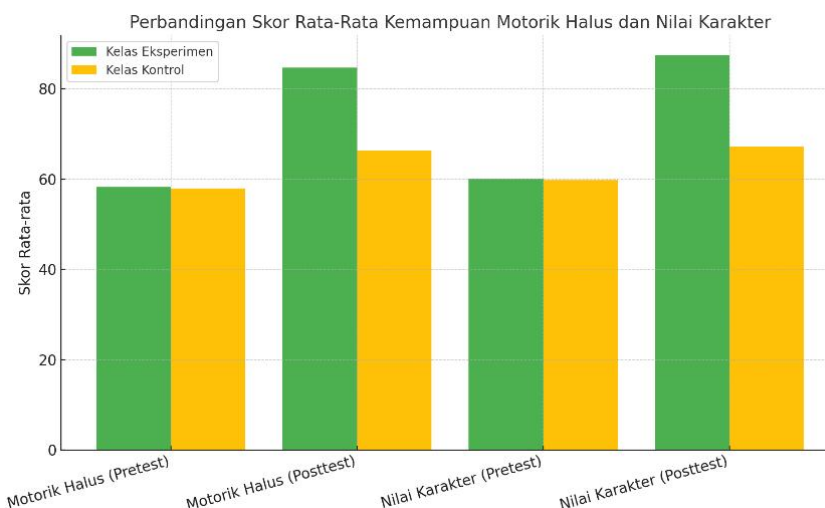


Gambar 2. Grafik Nilai Karakter Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Selama proses pembelajaran, observasi terindikasi bahwa anak-anak yang ada di kelas eksperimen lebih antusias, aktif, dan mudah diarahkan. Mereka menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, disiplin mengikuti aturan permainan, serta kemandirian dalam mengambil keputusan saat bermain. Guru juga melaporkan adanya perubahan perilaku positif, seperti meningkatnya rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi antar teman. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dalam pelaksanaan permainan tradisional Dayak, seperti *balogo*, *engklek Dayak*, dan *kuda tomang*. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak memperlihatkan konsistensi dan ketekunan dalam melakukan aktivitas

manipulatif seperti menangkap dan mengaitkan objek, mengikuti pola loncatan, serta menunjukkan keterampilan sosial melalui kerja sama dalam permainan kelompok.

Pada pelaksanaan tindakan pada siklus kedua, sebagian besar peserta didik memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam koordinasi gerak tangan serta perilaku sosial yang lebih terstruktur dan komunikatif. Guru melaporkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif secara fisik, menunjukkan antusiasme dalam berpartisipasi, serta lebih mudah diarahkan dan dikendalikan selama keterlibatan mereka dalam kegiatan kelompok berbasis permainan tradisional. Indikator-indikator tersebut menjadi bukti keberhasilan intervensi pembelajaran yang memadukan unsur budaya lokal dengan pendekatan motorik dan karakter pada anak usia dini yang divisualisasikan dalam bentuk gambar berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Pretest dan Posttest Antara Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggunakan permainan tradisional Dayak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan nilai karakter anak usia dini. Data yang dikumpulkan telah diproses dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasilnya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik batang, yang memberikan visualisasi yang jelas dan mudah dipahami mengenai perkembangan anak antara kelas eksperimen dan kontrol. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada rerata skor kemampuan motorik halus dari 58,2 menjadi 84,7 di kelas eksperimen, sementara di kelas kontrol hanya naik dari 57,9 menjadi 66,3. Peningkatan serupa juga terjadi pada nilai karakter, dari 60,1 menjadi 87,5 di kelas eksperimen dan hanya 59,8 menjadi 67,2 di kelas kontrol. Peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator kerja sama, tanggung jawab, serta kemampuan menjepit dan menyusun benda kecil.

Peningkatan kemampuan motorik halus dan karakter diperoleh dari pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini, yang menekankan siklus reflektif antara perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Permainan tradisional Dayak, seperti *balogo*, *kuda tomang*, dan *engklek lokal*, berfungsi tidak hanya sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan manipulatif dan sosial secara bersamaan. Secara teoritis, hasil ini mendukung pandangan Piaget bahwa aktivitas fisik sangat penting dalam membentuk kognisi anak usia dini, serta teori

Vygotsky mengenai *zone of proximal development (ZPD)*, yang menyatakan bahwa anak belajar secara optimal melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungan (Berk, 2018). Pendekatan *holistik-integratif* sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka juga menjadi dasar logis dari penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang memperkaya dimensi motorik dan afektif anak (Depdiknas, 2014).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa temuan penelitian terdahulu. Sudaryanti et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam mengembangkan aspek fisik dan sosial-emosional anak secara simultan. Mahfud dan Fahrizqi (2020) melalui pendekatan R&D pada olahraga tradisional menemukan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan koordinatif anak sekolah dasar. Fajriani et al. (2022) juga membuktikan bahwa permainan *balogo* memiliki kandungan nilai karakter yang kuat, seperti tanggung jawab, kerja keras, dan kerja sama. Penelitian ini memperluas konteks tersebut dengan menerapkan permainan khas Dayak dalam lingkungan PAUD di wilayah Kutai Kartanegara, serta secara khusus menyasar motorik halus, yang dalam banyak studi masih kurang diperhatikan dibandingkan motorik kasar.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi antara permainan tradisional khas lokal dan pendekatan pembelajaran reflektif berbasis tindakan, serta fokus pada pengembangan kemampuan motorik halus dan nilai karakter secara simultan. Secara teoretis, penelitian ini menambah khasanah pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi referensi bagi guru PAUD untuk mengembangkan model pembelajaran kreatif dan bermakna sesuai dengan konteks sosial budaya anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan lapangan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Dayak dalam pembelajaran di lingkungan PAUD memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan pembentukan nilai karakter pada anak usia dini. Proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas di TK Kreatif Tiang Ayu Tenggara menunjukkan peningkatan signifikan, khususnya pada indikator keterampilan menjepit dan menyusun benda, serta aspek karakter seperti kerja sama dan tanggung jawab. Implementasi media pembelajaran yang bersumber dari budaya lokal mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan, sekaligus menstimulasi perkembangan menyeluruh anak pada aspek psikomotorik dan afektif.

Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas memberikan ruang bagi pendidik untuk mengevaluasi dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar selaras dengan karakteristik peserta didik dan konteks lokal. Permainan tradisional tidak hanya berperan sebagai sarana rekreasi, melainkan juga sebagai wahana pembelajaran yang mengandung nilai-nilai edukatif, sehingga dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik dan karakter secara terpadu. Temuan ini menjadi dasar terbentuknya konsep bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal memiliki relevansi tinggi dalam pengembangan pendidikan anak usia dini secara adaptif dan kontekstual.

Cakupan penelitian ini terbatas pada satu lembaga pendidikan dan jumlah peserta yang masih relatif kecil. Evaluasi terhadap dampak jangka panjang dari penggunaan permainan tradisional juga belum menjadi fokus dalam studi ini. Pengembangan riset lanjutan diperlukan dengan memperluas wilayah penelitian, menambah jumlah subjek, serta menerapkan desain longitudinal agar efektivitas pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dianalisis secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). *Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa*. Jurnal Pendidikan Anak. <https://www.academia.edu/download/87280482/13649.pdf>
- Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan* (7th ed.). Pearson Education.
Digunakan untuk landasan teori Piaget dan Vygotsky.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Pedoman Umum Pembelajaran Holistik Integratif PAUD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal.
- Fajriani, K., Pancasilawati, A., Hasmawaty, & Liana, H. (2022). Pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional Balogo. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2), 92–104. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.4024>
- Handayani, M. A. (2024). Peran permainan tradisional dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 4(1), 88–96. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpmt/article/view/2991>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Khoirunnisa, I. S. (2021). Membentuk karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 12–21. <https://jurnalftk.uinsa.ac.id/index.php/JCED/article/view/960>
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia 4–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 102–110. <https://pdfs.semanticscholar.org/fd0c/870022da2057276b48a670d3f9492cf3af13.pdf>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar. *Sport Science Education Journal*. <https://www.academia.edu/download/62983220/>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan karakter anak usia sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 44–56. <http://ykgm.org/index.php/jpm/article/view/261>
- Setiyana, A. A., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pengembangan karakter gotong royong dan keterampilan motorik melalui permainan tradisional. *Edukatika: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 55–63. <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/edukatika/article/view/753>
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., & Arifiyanti, N. (2024). *Pengembangan kemampuan motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional*. Jurnal Pendidikan Anak. <https://pdfs.semanticscholar.org/77ab/75c02e33c29089f86cef9136d25b43ecce5e.pdf>
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih*. Generasi Emas, 10(1). <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/5505>