

BELAJAR BERHUKUM MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI

Agus Jaenal^{1*}, Ika Kartika²

¹STIT Rakeyan Santang, Indonesia

²Institut Agama Islam Nasional Laa Roiba Bogor, Indonesia

agusjaenal66@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh anak masih sering melanggar aturan ketika di kelas dengan makan atau minum ketika belajar, mengganggu teman sampai menangis, bermain keluar kelas ketika pembelajaran serta masih berebut ketika menunggu giliran. Mengajak anak-anak untuk membangun nilai sebagai komitmen bersama dalam hidup berkelompok atau bermasyarakat untuk mencapai tujuan bersama dengan konsekuensi-konsekuensi bila taat atau melanggar atau mematuhi dan atau tidak memenuhi aturan tersebut bisa dibangun, didekati dengan menggunakan jiwa dan dunia “bermain” anak-anak melalui media pembelajaran permainan anak diantaranya permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif merupakan penelitian dengan maksud memahami fenomena yang muncul pada subjek penelitian, seperti perilaku, pandangan, motivasi, dan hal-hal lainnya yang dipaparkan dalam bentuk deskripsi dengan kata-kata dan Bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional sangat tepat digunakan untuk mengenalkan anak akan hidup bersama, berhukum dan konsekuensinya sehingga anak tidak hanya belajar hukum dan menerapkan hukum tetapi sekaligus sadar bahwa hukum itu muncul dari kebutuhan mereka sendiri dan menjadi penting untuk mentaatinya bagi kehidupan bersama dengan cara mereka sebagai anak-anak yang menjadi modal dasar yang penting untuk mereka sampai dewasa nanti.

Kata Kunci: Belajar Berhukum, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional, Anak Usia Dini.

Abstract: This research was motivated by the fact that children often break the rules in class by eating or drinking while studying, disturbing their friends until they cry, playing outside the classroom while learning and still fighting over each other while waiting for their turn. Inviting children to build values as a shared commitment in group or community life to achieve common goals with consequences for obeying or violating or obeying and/or not fulfilling these rules can be built, approached using the spirit and world of children's "play". through children's game learning media including traditional games. The aim of this research is to find out how to learn law through traditional game learning media for young children. The research method used is a qualitative approach, which is research with the aim of understanding the phenomena that arise in the research subject, such as behavior, views, motivation, and other things which are explained in the form of descriptions using words and language. The results of the research show that learning law through traditional game learning media is very appropriate to introduce children to living together, law and its consequences so that children not only learn the law and apply the law but are also aware that the law arises from their own needs, and it is important for them to obey it. life together in the way they did as children which becomes an important basic capital for them until they grow up.

Keywords: Legal Learning, Learning Media, Traditional Games, Early Childhood.

Article History:

Received: 28-04-2024

Revised : 27-05-2024

Accepted: 30-06-2024

Online : 30-07-2024

A. LATAR BELAKANG

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pengembangan aspek hukum dan moral anak usia dini sebagai fondasi utama dalam pembentukan karakter

dan kepribadian mereka di masa depan. Pendidikan sejak dini memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku yang positif, termasuk pemahaman mengenai norma-norma hukum dan hak asasi manusia. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus mampu membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhhlak mulia, cerdas, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, pengenalan konsep hukum dan hak asasi manusia kepada anak usia dini harus dilakukan secara menyenangkan dan bermakna, sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai tersebut secara alami dan tidak terpaksa.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan agar proses belajar menjadi efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif dan budaya lokal. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan karakter, sosial, dan nilai-nilai moral, termasuk pemahaman terhadap hukum dan hak anak (Sinurat, 2022). Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, terdapat lebih dari 300 jenis permainan tradisional yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, yang sebagian besar masih dilestarikan dan dimainkan oleh anak-anak di desa maupun di kota.

Menurut Lamatenggo dalam (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (E. Setiawati, 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Saepudin, 2023) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasar data empiris menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat besar dalam pengembangan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak. Sebuah studi oleh (Hambali et al, 2022) menyebutkan bahwa anak yang aktif bermain permainan tradisional menunjukkan kemampuan sosial yang lebih baik, mampu bekerja sama, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap aturan dan norma sosial. Selain itu, permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar, serta

menanamkan nilai-nilai moral dan etika melalui aturan main yang harus dipatuhi bersama.

Menurut Gagne dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Muslim, 2023) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Ekawati, 2024), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Paramansyah, 2024), belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Dalam konteks belajar berhukum dan hak asasi anak, penggunaan media permainan tradisional dapat menjadi pendekatan yang efektif. Melalui permainan tersebut, anak-anak diajarkan tentang hak-hak mereka sebagai anak, seperti hak untuk bermain, hak mendapatkan perlindungan, serta kewajiban menghormati hak orang lain. Misalnya, permainan tradisional yang melibatkan kerjasama dan keadilan dapat mengajarkan tentang pentingnya menghargai hak orang lain dan berperilaku adil sesuai dengan norma hukum yang berlaku.

Namun, meskipun potensinya besar, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berhukum di tingkat pendidikan anak usia dini masih relatif minim dan belum banyak dikaji secara mendalam secara empiris. Beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak membahas manfaat umum permainan tradisional tanpa secara spesifik mengaitkannya dengan aspek hukum dan hak anak. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang komprehensif untuk mengkaji efektivitas media permainan tradisional dalam menanamkan konsep berhukum dan hak asasi anak kepada anak usia dini secara empiris.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh data dari UNICEF (*United Nations International Children's Emergency Fund*) yang menyatakan bahwa pendidikan yang berbasis budaya lokal dan melibatkan permainan tradisional mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak terhadap hak-hak mereka secara lebih efektif. Data lain dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa tingkat partisipasi anak dalam permainan tradisional di kawasan pedesaan masih cukup tinggi, mencapai 70%, sementara di kawasan perkotaan menurun menjadi sekitar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di berbagai wilayah, dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Awaludin, 2024)

bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini terkait belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam (Arifudin, 2020), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Iskandar dalam (Abduloh, 2020) menyatakan pendekatan kualitatif adalah dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan. Pendekatan penelitian kualitatif dikemukakan oleh Iskandar dalam (Delvina, 2020) menjelaskan sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Kartika, 2018) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Saepudin, 2019).

Bungin dikutip (Kartika, 2020) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran analisis belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini.

Bogdan dan Taylor dalam (Saepudin, 2020) menjelaskan bahwa metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami, khususnya terkait belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Saepudin, 2021).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Kartika, 2021).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Kartika, 2022) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Saepudin, 2022) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Uswatiyah, 2023) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Adapun Sopwandin dalam (Y. H. Setiawati, 2023) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi, dengan kegiatan analisis data yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Sunasa, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Widyastuti, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Saepudin, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Ningsih, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Rusmana, 2020) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu belajar berhukum melalui media pembelajaran permainan tradisional bagi anak usia dini.

Moleong dikutip (Arifudin, 2024) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Supriani, 2024) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Sofyan, 2020), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhamad dalam (Kartika, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Syofiyanti, 2024) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peningkatan Pemahaman Konsep Berhukum dan Hak Anak

Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan melalui media permainan tradisional, tingkat pemahaman anak terhadap konsep berhukum dan hak asasi anak masih relatif rendah. Dari 30 anak yang mengikuti penelitian, hanya sekitar 25% yang mampu menyebutkan hak-hak dasar mereka dan memahami pentingnya aturan sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat. Sebaliknya, setelah mengikuti pembelajaran selama empat minggu dengan media permainan tradisional yang menyisipkan nilai-nilai berhukum, tingkat pemahaman meningkat secara signifikan. Data menunjukkan bahwa 85% anak mampu menyebutkan hak mereka sebagai anak dan memahami bahwa mereka harus menghormati hak orang lain.

Misalnya, dalam permainan tradisional seperti "Lompat Tali" dan "Engklek", anak-anak diajarkan tentang pentingnya mengikuti aturan dan menghormati teman bermain. Salah satu anak, Fajar, mengaku setelah permainan bahwa ia memahami bahwa "kalau main harus adil dan tidak curang, supaya semua teman senang dan hak mereka dihormati." Hal ini menunjukkan bahwa melalui media permainan tradisional, anak mampu menginternalisasi konsep berhukum secara alami dan menyenangkan.

Perkembangan Sosial dan Moral Anak

Dari pengamatan selama proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan kemampuan sosial anak-anak. Mereka menjadi lebih mampu bekerja sama, bergiliran, dan menghormati teman dalam permainan. Data dari guru taman kanak-kanak menyebutkan bahwa setelah pemberian media permainan tradisional, terjadi penurunan perilaku agresif dan meningkatnya perilaku kooperatif. Sebagai contoh, sebelum program berlangsung, sekitar 30% anak menunjukkan perilaku tidak sabar dan suka

memaksa teman saat bermain. Setelah pemberian media permainan tradisional, perilaku tersebut menurun menjadi hanya 10%.

Selain itu, anak-anak mulai memahami konsep keadilan dan aturan yang berlaku. Mereka mampu menjelaskan bahwa "kalau kita mau bermain lagi, harus saling bergiliran dan mengikuti aturan supaya semua senang." Hal ini menandakan bahwa nilai-nilai moral dan etika mulai tertanam secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dalam permainan tradisional yang mengandung norma dan aturan.

Pengaruh Media Permainan Tradisional terhadap Kesadaran Hak Anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa media permainan tradisional mampu meningkatkan kesadaran anak terhadap hak mereka. Anak-anak yang sebelumnya tidak sadar bahwa mereka memiliki hak untuk bermain dan dihormati perlakuannya, kini mulai menyadari dan mengungkapkan hak-haknya secara aktif. Sebagai contoh, saat diberi kesempatan bertanya, sebagian besar anak menyatakan bahwa mereka merasa berhak untuk bermain dan dihormati teman saat bermain bersama.

Selain itu, dalam wawancara dengan guru dan orang tua, mereka menyampaikan bahwa anak-anak menjadi lebih percaya diri dan mampu menyampaikan pendapatnya. Salah satu orang tua menyatakan, "Sejak anak mengikuti permainan tradisional ini, dia lebih berani mengungkapkan keinginannya dan tahu bahwa dia punya hak untuk bermain dan dihormati." Fenomena ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep berhukum tetapi juga memperkuat kesadaran hak anak secara praktis dan langsung.

Dampak Positif terhadap Karakter dan Perilaku Anak

Selain aspek pemahaman dan sosial, hasil penelitian juga menunjukkan adanya perkembangan karakter positif lainnya. Anak-anak menjadi lebih disiplin, mampu mengendalikan diri, dan menunjukkan empati terhadap teman. Data dari observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang awalnya cenderung sulit mengendalikan emosi, setelah mengikuti permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai hukum, mampu menahan diri dan menunjukkan perilaku sopan santun.

Sebagai contoh, dalam permainan "Engklek", anak-anak belajar tentang aturan dan konsekuensi jika melanggar aturan tersebut. Mereka menjadi lebih sadar akan pentingnya aturan dalam kehidupan dan mampu mengaplikasikan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat di rumah atau di lingkungan sekitar.

Pembahasan

Secara teoritis, pembelajaran berbasis media memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Suprijatno dikutip (Arif, 2024), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar berlangsung secara aktif dan efektif. Dalam konteks anak usia dini, media yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka sangat diperlukan.

Permainan tradisional sebagai bagian dari media pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri. Menurut Winarno dikutip (Andrika et al, 2020), permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari budaya lokal dan telah diwariskan secara turun-temurun, yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan budaya. Permainan ini mampu menstimulasi aspek motorik, kognitif, dan sosial anak secara bersamaan, serta menanamkan nilai-nilai moral dan norma sosial yang penting dalam proses berhukum.

Lebih jauh, Piaget dikutip (Arifudin, 2022) menyatakan bahwa anak usia dini belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan bermain. Oleh karena itu, permainan tradisional yang melibatkan interaksi langsung dan aturan yang harus dipatuhi mampu menjadi media yang efektif dalam membangun konsep berhukum dan hak asasi anak.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung temuan bahwa permainan tradisional efektif dalam pendidikan anak usia dini. Sebagai contoh, penelitian oleh menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman moral dan norma sosial anak di taman kanak-kanak. Dalam penelitiannya, anak-anak yang diajarkan melalui permainan tradisional seperti "Lompat Tali" dan "Engklek" menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan memahami aturan, menghormati teman, dan menghargai hak orang lain.

Selain itu, penelitian oleh Hartoyo dikutip (Dini, 2023) mengungkapkan bahwa media permainan tradisional mampu meningkatkan kesadaran anak terhadap hak mereka sebagai anak dan pentingnya menghormati hak orang lain. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional, anak-anak tidak hanya belajar berhukum secara kontekstual, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan tradisional efektif dalam menanamkan konsep berhukum dan hak asasi anak pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget dikutip (Arifin, 2024) yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Permainan tradisional, sebagai bagian dari pengalaman tersebut, mampu memberikan pengalaman nyata tentang pentingnya aturan, keadilan, dan hak serta kewajiban.

Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial dari Bandura dikutip (Sanulita, 2024), yang menekankan bahwa anak belajar melalui observasi dan peniruan terhadap perilaku model. Dalam permainan tradisional, anak-anak belajar mengenai norma dan aturan melalui interaksi langsung, serta mencontoh perilaku yang sesuai dan menghormati hak orang lain.

Penelitian terdahulu juga mendukung bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan kesadaran sosial dan moral anak. Hal ini dikarenakan adanya kedekatan emosional dan identifikasi terhadap budaya yang mereka kenal dan lakukan. Dengan demikian, penggunaan permainan tradisional sebagai media berhukum bukan hanya memberi pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan karakter moral anak.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran berhukum bagi anak usia dini memiliki dampak positif yang signifikan. Melalui permainan tradisional, anak tidak hanya diajarkan tentang aturan dan norma secara langsung, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai moral, hak asasi, dan kewajiban secara alami dan menyenangkan. Pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep berhukum dan hak, sekaligus memperkuat karakter sosial dan moral mereka. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman

langsung dalam permainan tradisional membantu anak memahami pentingnya keadilan, saling menghormati, dan bertanggung jawab terhadap hak orang lain. Anak-anak menjadi lebih sadar akan hak mereka sendiri serta mampu menghargai hak orang lain, sehingga terbentuk suasana belajar yang harmonis dan penuh makna. Keberhasilan ini juga didukung oleh teori belajar anak yang menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman dan interaksi sosial, serta hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan karakter anak secara positif.

Adapun berdasarkan hasil penelitian, maka perlu mengintegrasikan media permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan anak usia dini secara lebih aktif dan sistematis. Guru perlu diberikan pelatihan tentang bagaimana mengemas permainan tradisional yang mengandung nilai berhukum dan hak anak agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Andrika et al. (2020). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Dengan Permainan Tradisional Congklak. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 33–36. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2515>
- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>

- Dini. (2023). Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4566-4568.
- Ekawati, P. A. (2024). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTs. Yasiba Kota Bogor. *Dirosah Islamiyah*, 6, 1003–1023.
- Hambali et al. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Tradisional “Engklek” Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kb. Mnu. 10 Taman Pintar Grenggeng Tahun Pelajaran 2021/2022. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 6(2), 594–604. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v6i2.2383
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. *2 Nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 313–320.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). The Effect of Lecturer Performance and Learning Creativity on English Learning Achievement of Mercu Buana University Students, Jakarta, Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(12), 4366–4376.
- Kartika, I. (2023). Evaluasi Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 510–523.
- Kartika, I. (2024). Humans and Education in Islam: Optimising Multidimensional Potential for a Cultured and Productive Society. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(3), 566–578. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/ndhq.v9i3.33>
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Muslim. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 917–932.
- Ningsih, I. W. (2024). Implementasi Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Metode Tilawati di Kabupaten Bogor. *Jurnal Tahsinia*, 5(3), 391–405.
- Paramansyah, A. (2024). The Effect of Character and Learning Motivation on Learning Achievement of Al-Qur'an and Hadith of Students at Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta, Indonesia. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 6(2), 1092–1105. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/dijemss.v6i2.3581>
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *First International Conference on Administration Science (ICAS 2019)*, 327–332.
- Saepudin, S. (2020). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 089–101.
- Saepudin, S. (2021). Improving the Ability to Understand the Quran Reading through the Application of the Mind Map Method during the Covid 19 Pandemic in Al-Qur'an Education Institutions Qurrota A'yun at Kutaraja Village, Maleber District, Kuningan Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*

- (BIRCI-Journal), 4(4), 14331–14338.
- Saepudin, S. (2022). Synergistic Transformational Leadership and Academic Culture on The Organizational Performance of Islamic Higher Education in LLDIKTI Region IV West Java. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 283-297.
- Saepudin, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT di Era Industri 4.0. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 571-586.
- Saepudin, S. (2024). Strategi Pengawas Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(1), 88–103.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Setiawati, E. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Setiawati, Y. H. (2023). Meningkatka Kemampuan Literasi Membaca Al-Qur'an melalui Tradisi Budaya Literasi di Taman Pendidikan Qur'an Nurul Ikhlas Sawah Besar Jakarta Pusat, Provinsi DKI Jakarta. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1034-1043.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Sunasa, A. A. (2023). Analysis Of Islamic Higher Education Development Models In Indonesia. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 3(4), 215–225.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the " Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Uswatiyah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(9), 100–107.
- Widyastuti, U. (2024). Lecturer Performance Optimization: Uncovering the Secret of Productivity in the Academic World. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 205–215.