Contents list avaliable at Directory of Open Access Journals (DOAJ)
Aulad : Journal on Early Childhood
Volume 8 Issue 2 2025, Page 1017-1025
ISSN: 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)
Journal Homepage: https://aulad.org/index.php/aulad

Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Permainan Berbasis Etnopedagogi

Meidiana Sonya Rachma Dewi[1]✉, Sri Wulan[2], Hapidin[3]
Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia[1,2,3]
DOI: 10.31004/aulad.v8i2.1326

✉ Corresponding author:
[meidianasonya@gmail.com]

Article Info

Kata kunci:
Permainan Tradisional;
Etnopedagogi;
Pemecahan Masalah AUD;
Anak Usia 5-6 Tahun

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji permainan berbasis etnopedagogi dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun. Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Dengan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), penelitian ini menganalisis sepuluh artikel ilmiah yang relevan untuk mengidentifikasi kontribusi permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Hasil analisis tren selama tujuh tahun terakhir (2018–2024) menunjukkan bahwa permainan berbasis etnopedagogi seperti petak umpet, engklek, tarik upih, dan gobak sodor mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah seperti menunjukkan minat untuk menjelajah; kemampuan merencanakan strategi; serta mengevaluasi usaha. Selain itu, juga berkontribusi signifikan terhadap perkembangan motorik dan sosial anak, terutama dalam hal kerja sama, interaksi sosial, empati, kejujuran, dan kepatuhan terhadap aturan. Dengan demikian, rekomendasi dari penelitian ini adalah perlunya pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran anak, sebagai pendekatan pembelajaran berbasis budaya dan nilai lokal.

Keywords:
Traditional Games;
Ethnopedagogy;
Problem-Solving in Early Childhood;
Children Aged 5–6 Years

Abstract

This study aims to examine ethnopedagogy-based traditional games in developing problem-solving skills among children aged 5–6 years. Traditional games are part of cultural heritage that not only provide entertainment but also carry significant educational values. Using a Systematic Literature Review (SLR) approach, this study analyzed ten relevant scientific articles published between 2018 and 2024. The findings reveal that traditional games such as hide-and-seek, hopscotch, tarik upih, and gobak sodor contribute to the enhancement of children's problem-solving abilities, particularly in fostering curiosity, developing strategic planning, and evaluating efforts. Moreover, these games significantly support children's motor and social development by promoting cooperation, social interaction, empathy, honesty, and adherence to rules. Thus, integrating traditional games into early childhood education offers a culturally relevant learning approach that strengthens both cognitive and socio-emotional skills. The study highlights the importance of utilizing local cultural values as meaningful learning resources in early childhood education.

Received 01 July 2025; Received in revised form 8 July 2025; Accepted 20 August 2025
Available online 30 August 2025 / © 2025 The Authors. Published by Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk fondasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan moral anak. Anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan fase perkembangan yang sangat pesat dan menentukan kualitas individu di masa yang akan datang (Wahyudi et al., 2024). Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan kepada anak harus dirancang secara komprehensif dan kontekstual, termasuk melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Keterampilan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki anak (Septikasari, 2018). Meskipun pada orang dewasa keterampilan tersebut sering dianggap rumit dan membosankan, namun anak cenderung menyukainya karena proses pemecahan masalah merupakan bagian penting dari perkembangan manusia, terutama pada masa kanak-kanak. Aktivitas tersebut meliputi tantangan intelektual seperti menilai usaha, menemukan ide atau konsep baru, dan mengembangkan strategi (Thornton & Thornton, 2009).

Pemecahan masalah merupakan proses mencari tahu dari mana harus memulai, menilai atau mempertimbangkan apa yang bisa digunakan dari berbagai pilihan yang tersedia, serta merencanakan langkah berikutnya untuk mencapai solusi (Frost, 2019). Pendapat lainnya menurut Davidson dan Sternberg (2003) pemecahan masalah tidak hanya melibatkan penggunaan strategi yang sudah ada, tetapi juga kemampuan untuk berpikir secara kreatif dalam menemukan solusi yang baru atau tidak terduga. Proses berpikir kreatif ini melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat masalah dari perspektif yang berbeda, dan mencoba solusi-solusi yang belum pernah dipertimbangkan sebelumnya. Selanjutnya, Setiasih (2017) menyebutkan bahwa indikator keterampilan pemecahan masalah pada anak TK antara lain keterampilan observasi/mengamati (*observation*), keterampilan mengumpulkan data dan informasi (*collecting*), keterampilan mengolah informasi (*communicating*), dan keterampilan mengkomunikasikan informasi. Sejalan dengan hal tersebut Thornton & Thornton (2009) menekankan pentingnya konteks sosial dalam perkembangan keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak. Interaksi sosial dengan teman sebaya, orang dewasa, dan budaya sekitar memberikan pengaruh besar dalam cara anak-anak mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi.

Keterampilan pemecahan masalah merupakan aspek yang sangat penting bagi perkembangan anak dalam aktivitas sehari-hari, yang mana anak pada usia 5-6 tahun mulai menunjukkan kreativitasnya melalui aktivitas bermain (Scharf, 2016). Menurut Vygotsky, bermain memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Anak belum mampu berpikir abstrak karena belum dapat memisahkan makna dan benda menjadi entitas yang terpisah (Hayati & Putro, 2021). Sejalan dengan teori Vygotsky, Firoziah & Andrisyah (2022) berpendapat bahwa pada umumnya anak usia enam tahun belum dapat berpikir abstrak. Anak usia dini hanya mengenal benda secara konkret. Hal mendasar dalam keseluruhan proses perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (Novitasari,2018). Untuk itu, anak harus memperoleh keterampilan pemecahan masalah sejak masa kanak-kanak. Karena jika anak tidak dapat mengelola masalah dan menemukan solusi seiring bertambahnya usia, mereka akan kehilangan kepercayaan diri dan cenderung menjalani kehidupan yang tidak bahagia (Kayılı & Erdal, 2021).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting bagi anak untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemui di kesehariannya (Utami et al., 2023). Selain itu, pemecahan masalah sangat penting bagi perkembangan berpikir anak sejak dini karena akan memengaruhi bagaimana anak menghadapi tantangan di masa mendatang. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar kemampuan tersebut dapat ditingkatkan sejak dini. Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak usia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah sehari-hari (Purnamasari & Nurhayati, 2019). Sebagian dari mereka masih bergantung pada bantuan orang lain karena belum terbiasa berpikir secara mandiri (Yılmaz & Griffiths, 2023). Hal ini semakin terlihat pada anak generasi Alpha, yakni mereka yang lahir setelah tahun 2010, yang tumbuh di era digital dan terbiasa dengan segala sesuatu yang serba cepat dan instan (McCrindle & Wolfinger, 2010). Anak dari generasi ini cenderung kurang sabar dan enggan untuk melalui proses berpikir yang panjang dalam memecahkan masalah (Santosa, 2015). Oleh karena itu, anak perlu diberikan pembelajaran yang melatih kesabaran, ketekunan, dan kemampuan berpikir kritis agar mereka tidak selalu mengandalkan solusi instan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya dan juga mengasah kemampuan berpikir anak (Yusroni & Alimah, 2023).

Etnopedagogi dalam konteks pendidikan merupakan proses pewarisan nilai-nilai budaya lokal yang dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar (Muzakkir, 2021). Pendidik memiliki peran sentral dalam mentransformasikan nilai-nilai tersebut kepada peserta didik, agar mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga memahami dan menghayati warisan budaya yang menjadi bagian dari jati dirinya (Judrah et al., 2024). Dengan kata lain, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai agen pelestari budaya lokal. Melalui pendekatan etnopedagogi, pendidikan menjadi sarana strategis untuk memperkuat karakter dan jati diri anak sejak dini, terutama dalam konteks masyarakat majemuk yang sarat dengan nilai-nilai adat (Sekarini, 2023).

Lebih jauh, etnopedagogi juga dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran berbasis kekayaan budaya suku bangsa, baik berupa sumber belajar maupun media pembelajaran (Majid, 2020). Penelitian Ni'mah et al. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media lokal dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Kegiatan ini biasanya dipadukan dengan permainan tradisional, sehingga anak tidak hanya belajar konsep secara teoritis, tetapi juga melatih keterampilan berpikir, dan interaksi sosial. Salah satu bentuk permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya dan juga mengasah kemampuan berpikir anak adalah permainan petak umpet. Melalui permainan petak umpet, terdapat beberapa aspek kognitif yang dapat dikembangkan. Hasil penelitian (Firoziah & Andrisyah, 2022) melaporkan bahwa permainan petak umpet tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Selain itu, menurut Mianawati & Mariyana (2023), permainan petak umpet dapat mengembangkan aspek perkembangan fisik-motorik, sosial-bahasa, dan kognitif. Dibandingkan dengan penelitian yang telah dilakukan, Sebagian besar penelitian terdahulu hanya menyoroti permainan tradisional sebagai sarana hiburan atau pengembangan kognitif, motorik dan sosial anak. Kajian literatur ini menekankan integrasi nilai-nilai budaya lokal (etnopedagogi) dalam permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk menggali lebih dalam bagaimana pengembangan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan berbasis etnopedagogi. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam proses perkembangan kognitif dan sosial anak secara menyeluruh dengan menggunakan pendekatan *systematic literature review (SLR).* Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang etnopedagogi dan pengembangan keterampilan kognitif anak melalui permainan berbasis etnopedagogi. Serta menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan terkait pendidikan berbasis budaya dan permainan berbasis etnopedagogi.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan-temuan relevan dari berbagai penelitian terdahulu terkait permainan yang mengandung nilai-nilai etnopedagogi serta kontribusinya dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5–6 tahun. Pendekatan ini dipilih karena memberikan gambaran secara menyeluruh tentang bukti yang ada, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, serta memberikan dasar untuk pengambilan keputusan berbasis bukti. Dalam pelaksanaannya, SLR menggunakan pendekatan yang terstruktur dengan tahapan-tahapan yang jelas, seperti menentukan pertanyaan penelitian (*research questions*), menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi, mengidentifikasi literatur dari sumber-sumber yang relevan, mengevaluasi kualitas penelitian, serta menyusun sintesis hasil yang dapat diandalkan. Langkah awal dalam SLR ini dimulai dengan menentukan kriteria inklusi dan eksklusi artikel. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal yang dipublikasikan antara tahun 2014 hingga 2024, berbahasa Indonesia atau Inggris, serta membahas topik tentang permainan tradisional anak, etnopedagogi, nilai budaya dalam pendidikan anak usia dini, dan kemampuan kognitif khususnya pemecahan masalah. Sementara itu, artikel yang bersifat opini, tidak melalui proses *peer-review*, atau tidak relevan dengan fokus penelitian, dikeluarkan dari kajian ini. Sumber literatur diperoleh dari berbagai basis data ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, Garuda, dan SINTA.

Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci seperti "permainan tradisional", "etnopedagogi", "kemampuan kognitif anak", "pemecahan masalah", dan "pendidikan anak usia dini". Dari hasil penelusuran awal, diperoleh sebanyak 30 artikel yang kemudian diseleksi secara bertahap berdasarkan judul, abstrak, dan isi artikel. Setelah melalui proses penyaringan, 10 artikel yang memenuhi kriteria relevansi dan kualitas dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan coding tematik dan sintesis naratif. Setiap artikel dikaji untuk mengidentifikasi tema-tema utama seperti nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional, peran permainan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta pendekatan etnopedagogi dalam pendidikan anak. Hasil sintesis kemudian disusun untuk menggambarkan keterkaitan antara makna budaya dalam permainan tradisional dan pengaruhnya terhadap pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Tabel 1. Alur Penelitian

Tahap	Deskripsi	Alat/Pendukung
Identifikasi	Menentukan masalah penelitian dan mengidentifikasi artikel relevan dari berbagai database	Strategi pencarian, kata kunci, database
Penyaringan	Menggunakan kriteria inklusi–eksklusi untuk memilih artikel. Proses dilakukan melalui penyaringan judul, abstrak, dan isi teks.	Kriteria inklusi dan eksklusi
Kelayakan	Memeriksa apakah artikel memenuhi kriteria yang ditentukan agar sesuai dengan tujuan penelitian.	Checklist kelayakan artikel
Inklusi	Artikel yang memenuhi semua kriteria dimasukkan ke dalam analisis akhir.	Daftar artikel final

Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Tahun Publikasi	2014-2024	Artikel sebelum 2014
Bahasa	Indonesia dan Inggris	Selain bahasa Indonesia dan Inggris
Aksesibilitas	Jurnal ilmiah terakreditasi dan fokus permainan berbasis etnopedagogi	Tidak dapat diakses dan (Skripsi/tesis, Disertasi, Buku, Artikel non-akademik)
Metode Penelitian	Kuantitatif, kualitatif, dan metode campuran	Tidak termasuk metode selain kuantitatif, kualitatif, dan metode campuran
Topik Spesifik	Permainan tradisional. Etnopedagogi, keterampilan pemecahan masalah anak	Tidak termasuk Permainan tradisional. Etnopedagogi, keterampilan pemecahan masalah anak

3. HASIL DAN DISKUSI

Setelah penyaringan, peneliti melihat studi literatur yang relevan dengan masalah penelitian (n = 30) berdasarkan kata kunci dan judul yang dipilih, serta metode yang paling umum digunakan (n = 10). Hasil akhir dari analisis komprehensif yang dilakukan dengan metode SLR ini adalah 10 artikel semuanya memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Tabel 3 berikut menunjukkan hasil pilihan ini.

Tabel 3. Distribusi Studi Literatur dalam Informasi yang disampaikan

Tahun	Jumlah Artikel
2018	3
2020	1
2021	1
2022	1
2023	2
2024	2

Hasil dari tinjauan sistematis terhadap artikel terpilih secara keseluruhan menunjukkan keterampilan pemecahan masalah melalui kegiatan permainan berbasis etnopedagogi. Studi literatur ini memeriksa apakah artikel telah memenuhi kriteria inklusi dan dapat dimasukkan ke dalam ulasan literatur. Artikel atau jurnal tersebut dipilih berdasarkan judul dan informasi abstrak yang relevan (Tabel 4).

Permainan Berbasis Etnopedagogi Membangun Nilai dan Karakter dalam Keterampilan Pemecahan Masalah

Permainan tradisional dapat membentuk karakter. Perdima & Kristiawan (2021) dalam penelitiannya mengenai permainan tradisional mengungkapkan bahwa aktivitas bermain tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana internalisasi nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Permainan tradisional secara struktural menuntut strategi, kerja tim, dan pengambilan keputusan cepat dalam situasi yang dinamis, menjadi wadah yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Ketika anak bermain dalam permainan patak umpet, anak berperan sebagai penjaga atau pelari, mereka dituntut untuk bermain sesuai aturan, tidak melakukan kecurangan, dan mengikuti alur permainan secara tertib. Dalam konteks ini, anak dihadapkan pada berbagai situasi yang memerlukan pertimbangan etis misalnya memilih untuk tidak curang demi kemenangan atau mengalah demi menjaga kebersamaan tim yang mencerminkan bentuk awal dari pengambilan keputusan moral. Proses ini merupakan latihan nyata dalam pemecahan masalah berbasis nilai, di mana anak tidak hanya mencari solusi terbaik secara kognitif, tetapi juga mempertimbangkan aspek afektif dan sosial dari keputusannya, selain itu kegiatan permainan tradisional menurut Khoirunnisa (2021) melalui permainan tradisional karakter anak berjalan secara

tidak sadar, dan inilah yang membuat anak belajar tanpa paksaan, sehingga kegiatan di sekolah akan berjalan lebih menyenangkan.

Tabel 4. Hasil Tinjauan Literatur Terpilih

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian
1	Permainan tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak	(Wijayanti, 2024)	Permainan tradisional akan mengembangkan kemampuan dalam kerja sama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati pada teman, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan, serta mampu menghargai orang lain.
2	Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	(Pertiwi et al., 2018)	Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif.
3	Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional	(Khoirunnisa, 2021)	Permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak. Karakter yang dapat terbentuk antara lain adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab. Melalui permainan tradisional karakter anak berjalan secara tidak sadar, dan inilah yang membuat anak belajar tanpa paksaan.
4	Peran Media Digital dalam Bingkai Etnopedagogi sebagai Upaya Optimalisasi Pencapaian Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Masa Depan	(Gandana et al., 2023)	Media digital etnopedagogi harus segera dilakukan pengembangan sekaligus penerapan secara masif dan intensif sebagai jaminan proses kristalisasi nilai budaya yang normatif dalam konsep pendidikan anak usia dini di era digital.
5	Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional	(Sutini, 2018)	Dengan permainan tradisional, keterampilan motorik anak usia dini akan lebih terasah, karena melalui bermain banyak sekali peluang-peluang untuk menstimulasi kemampuan motorik anak.
6	Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Implementasi Literasi Budaya pada Anak Usia Dini	(Buadanani & Eliza, 2022)	Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan anak dengan mengintegrasikan dalam proses kegiatan pembelajaran pembukaan, inti dan penutup.
7	Pengembangan Moral Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Petak Umpet	(Lorenza & Prasetiya, 2024)	Penggunaan permainan tradisional petak umpet dalam proses pembelajaran efektif dalam mengembangkan nilai moral pada anak. Hal ini terjadi karena permainan tersebut mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan moral anak.
8	Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Tradisional Tarik Upih dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak	(Muazimah & Wahyuni, 2020)	Permainan tarik upih melatih fisik anak, mendorong kerja sama, belajar mengendalikan emosi, dan berbahasa. Dengan permainan ini, anak belajar mencintai budaya sejak dini dan tumbuh menjadi pribadi yang peduli dan berguna bagi bangsa.
9	Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini	(Dini, 2023)	Keterkaitan permainan tradisional terhadap sosial emosional anak usia dini terlihat berdasarkan peningkatan kemampuan interaksi dengan teman sebaya, keterampilan membangun hubungan, keterampilan memecahkan masalah, bersosialisasi, kooperatif menunjukkan rasa percaya diri, membantu teman, dan bekerja sama dengan kelompok.
10	Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	(Veronica, 2018)	Perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan edukatif, baik modern maupun tradisional. Karena itu, orang tua dan guru perlu memilih permainan yang sesuai dengan manfaat dan tujuan perkembangan anak.

Penelitian oleh Lorenza & Prasetiya (2024) menegaskan bahwa permainan petak umpet bukan hanya aktivitas fisik yang menyenangkan, tetapi juga sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak usia dini. Dalam permainan ini, anak dituntut untuk mengatur strategi saat bersembunyi dan mencari, yang melatih kemampuan berpikir dalam pemecahan masalah. Selain itu, anak juga belajar pentingnya kesabaran, kejujuran, dan sportifitas dalam mengikuti aturan permainan nilai-nilai moral yang menjadi dasar dari kecerdasan sosial dan emosional. Sejalan dengan hal tersebut, Dini (2023) menekankan bahwa permainan tradisional secara umum

memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan sosial emosional anak. Interaksi yang terjadi selama bermain mengasah kemampuan komunikasi, memperkuat hubungan sosial, dan melatih anak dalam menyelesaikan konflik secara mandiri maupun kolektif. Melalui dinamika tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengalami langsung proses pemecahan masalah dalam konteks sosial yang nyata, sehingga keterampilan sosial seperti empati, kolaborasi, dan pengambilan keputusan dapat terbentuk sejak usia dini. Dengan demikian, permainan berbasis etnopedagogi memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan perkembangan moral, emosional, dan kognitif yang mendukung kompetensi pemecahan masalah anak secara holistik. Anak diajarkan untuk bekerja sama, berbagi peran, serta mengelola emosi dalam suasana permainan yang penuh nilai-nilai kearifan lokal. Melalui internalisasi nilai-nilai budaya ini, anak-anak mengembangkan kerangka berpikir yang tidak hanya logis, tetapi juga etis dan kontekstual. Nilai-nilai tersebut kemudian menjadi pijakan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan strategi penyelesaian masalah, yang mana dalam keterampilan pemecahan masalah anak perlu merencanakan langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan masalah (Dodge, 2001). Dengan demikian anak dapat menyusun strategi, dan berpikir secara sistematis untuk mencapai solusi yang diinginkan baik dalam konteks permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan Berbasis Etnopedagogi Membangun Kognitif dan Motorik Anak dalam Keterampilan Pemecahan Masalah

Permainan edukatif, baik modern maupun tradisional, mendukung perkembangan kognitif anak usia dini (Veronica, 2018). Oleh karena itu, pemilihan permainan oleh guru dan orang tua harus mempertimbangkan manfaatnya terhadap proses belajar anak, termasuk dalam membangun keterampilan berpikir analitis dan penyelesaian masalah. Selaras dengan itu, temuan Pertiwi et al. (2018) mengenai pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia dini menunjukkan bahwa aktivitas bermain tradisional tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif. Permainan engklek, yang melibatkan lompatan teratur pada kotak-kotak bernomor sambil menjaga keseimbangan tubuh, menuntut anak untuk merencanakan gerakan secara berurutan, mengingat langkah-langkah permainan, dan mengambil keputusan secara cepat kemampuan-kemampuan yang menjadi inti dari proses berpikir logis dan sistematis. Ketika anak menghadapi hambatan, seperti kehilangan keseimbangan atau salah meletakkan batu penanda, mereka secara otomatis terlibat dalam proses evaluatif dan mencari solusi agar tidak mengulangi kesalahan yang sama. Sejalan dengan aspek keterampilan pemecahan masalah terdapat evaluasi usaha. Menurut Thornton (1995) Anak akan mengevaluasi upaya yang telah dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Proses evaluasi ini membantu anak untuk memahami apakah strategi yang digunakan efektif atau perlu diperbaiki. Proses ini merefleksikan bentuk awal dari strategi pemecahan masalah yang kontekstual dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, permainan engklek juga merangsang konsentrasi, kontrol perhatian, dan pengendalian impuls, yang merupakan komponen penting dalam perkembangan fungsi eksekutif otak anak.

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media edukatif yang komprehensif, terutama dalam mengembangkan aspek motorik dan kognitif anak usia dini. Sutini (2018) menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam kegiatan seperti lari, melompat, atau menarik, secara aktif menstimulasi perkembangan motorik kasar yang berperan penting dalam membentuk koordinasi antara otak dan tubuh. Koordinasi ini menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir, konsentrasi, serta pemecahan masalah yang melibatkan respons fisik dan mental secara simultan. Senada dengan itu, Muazimah & Wahyuni (2020) menekankan bahwa permainan seperti tarik upih tidak hanya meningkatkan kekuatan fisik dan keberanian anak dalam menghadapi tantangan, tetapi juga menjadi sarana pewarisan budaya lokal.

Kemampuan Sosial dalam Permainan Berbasis Etnopedagogi Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah

Penelitian mengenai permainan tradisional dalam konteks pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana rekreatif, melainkan juga berfungsi sebagai media edukatif yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, motorik, moral, hingga karakter anak. Telaah literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi kontribusi permainan tradisional, khususnya yang berlandaskan nilai-nilai etnopedagogi, terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Dalam penelitiannya, Wijayanti (2024) mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki peran signifikan dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. Permainan seperti gobak sodor, congklak, petak umpet, dan lainnya mendorong anak untuk terlibat dalam interaksi langsung dengan teman sebayanya. Melalui interaksi ini, anak belajar menjalin kerja sama dalam tim, memahami peraturan yang berlaku dalam permainan, serta menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok. Ketika terjadi konflik atau perbedaan pendapat selama bermain, anak secara alami dilatih untuk mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan secara damai, dan mengembangkan empati terhadap teman yang kalah atau mengalami kesulitan. Proses ini juga menumbuhkan rasa saling menghargai dan sportifitas.

Kemampuan-kemampuan sosial ini menjadi pondasi penting bagi anak untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara sosial, yang akan berguna dalam menghadapi tantangan kehidupan

sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan teori vygotsky yang menekankan bahwa pemecahan masalah adalah keterampilan sosial yang berkembang melalui interaksi sosial dalam aktivitas sehari-hari (Vygotsky, 1962).

Integrasi Permainan Berbasis Etnopedagogi dalam Pembelajaran PAUD

Berdasarkan hasil penelitian Gandana et al., (2023) menjelaskan pentingnya adaptasi pendekatan etnopedagogi ke dalam media digital sebagai respons terhadap tantangan dan peluang pendidikan anak usia dini di era digital. Dalam konteks ini, etnopedagogi yang menekankan pada nilai-nilai budaya lokal, tradisi, dan kearifan masyarakat tidak lagi hanya dapat diajarkan melalui praktik langsung, tetapi juga dapat dimediasi melalui platform digital yang interaktif. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media digital berbasis etnopedagogi sebagai strategi inovatif untuk menjaga keberlanjutan nilai budaya sekaligus meningkatkan relevansi pendidikan anak di tengah kemajuan teknologi. Dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam aplikasi edukatif, animasi, atau permainan digital, anak-anak tidak hanya terpapar pada konten yang sesuai usia, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai seperti kebersamaan, tanggung jawab, dan kecintaan terhadap warisan budaya. Proses ini memperkuat pembentukan identitas budaya sejak dini sekaligus merangsang perkembangan kognitif, terutama dalam aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah. Anak ditantang untuk menyelesaikan masalah-masalah sederhana dalam konteks budaya yang dikenalnya, yang menjadikan proses belajar lebih bermakna dan kontekstual.

Selanjutnya penelitian Buadanani & Eliza (2022) menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran melalui kegiatan permainan berbasis etnopedagogi sebagai pendekatan yang mendukung literasi budaya sekaligus penguatan kemampuan kognitif anak usia dini. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), permainan tradisional bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai budaya lokal, norma sosial, dan strategi pemecahan masalah. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional ke dalam seluruh tahapan proses pembelajaran mulai dari kegiatan pembukaan, inti, hingga penutup mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Anak tidak hanya terlibat secara fisik dan emosional dalam proses bermain, tetapi juga diasah secara kognitif karena permainan menyajikan tantangan yang mendorong anak untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, serta mencari solusi dari masalah yang muncul dalam dinamika permainan. Melalui integrasi ini, guru dapat merancang kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memperkuat kemampuan problem solving dengan pendekatan yang alami dan menyenangkan. Selain itu, keterlibatan anak dalam permainan yang merepresentasikan nilai-nilai lokal juga membangun koneksi antara identitas budaya dan proses belajar, sehingga literasi budaya dan kompetensi berpikir anak dapat berkembang secara simultan dalam lingkungan pembelajaran yang bersifat holistik dan transformatif.

4. KESIMPULAN

Dari sepuluh penelitian yang ditelaah secara sistematis, ditemukan konsistensi bahwa permainan tradisional berbasis etnopedagogi berkontribusi signifikan terhadap perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek kognitif dan sosial-emosional yang merupakan fondasi utama kemampuan pemecahan masalah. Temuan-temuan ini memperkuat argumen bahwa pengalaman bermain bukan sekadar aktivitas rekreasional, melainkan wahana belajar yang memfasilitasi anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir, pengambilan keputusan, serta kemampuan berinteraksi dan mengelola emosi dalam berbagai konteks sosial. Secara khusus, permainan berbasis etnopedagogi yang menjadi fokus dalam penelitian ini menunjukkan potensi besar dalam membentuk nilai-nilai moral dan sosial yang penting dalam proses pemecahan masalah anak usia dini. Melalui aktivitas permainan berbasis etnopedagogi yang menyenangkan anak akan melalui proses eksplorasi, penyusunan strategi, dan evaluasi, anak belajar merencanakan, menumbuhkan rasa ingin tahu, membuat keputusan, mencari solusi, serta mengatasi tantangan. Aktivitas ini memungkinkan anak mengalami proses kognitif dan emosional secara langsung melalui kegiatan bermain, yang pada akhirnya membentuk kemampuan pemecahan masalah yang integral dan kontekstual.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih Dr. Sri Wulan, M.Si dan Dr. Hapidin, M.Pd Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bimbingan dan masukannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel penelitian ini. Terima kasih juga kepada Tim Pengelola Jurnal Aulad yang telah memberikan masukannya sampai artikel ini diterbitkan.

6. REFERENSI

Buadanani, B., & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Implementasi Literasi Budaya pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 41–50. https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol591.9219

Diane Trister Dodge Laura J Colker, 2001. (n.d.). *The Creative Curriculum for early chilhood*. Woshington DC: Teaching Strategis inc.

Dini, J. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4565–4574. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056

Firoziah, F., & Andrisyah, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Petak Umpet pada Kelompok A. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *5*(6), 629–639. https://doi.org/10.22460/ceria.v5i6.12648

Gandana, G., Aprily, N. M., Loita, A., Fauzi, R. A., Arifah, C., & Arosyidah, R. (2023). Peran Media Digital dalam Bingkai Etnopedagogik sebagai Upaya Optimalisasi Pencapaian Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Masa Depan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 2117–2125. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7778

Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *22*(2), 124–140. https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), 52–64. https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985

Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, *4*(1), 25–37. https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282

Kayılı, G., & Erdal, Z. (2021). Children's Problem Solving Skills: Does Drama Based Storytelling Method Work?. *Journal of Childhood, Education and Society*, *2*(1), 43–57. https://doi.org/10.37291/2717638X.2021216

Khoirunnisa, I. S. (2021). Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, *3*(2), 77–83. https://doi.org/10.15642/jeced.v3i2.960

Lorenza, D. D., & Prasetiya, B. (2024). Pengembangan Moral Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Petak Umpet. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 142–156. https://doi.org/10.46773/alathfal.v5i1.987

McCrindle, M., & Wolfinger, E. (2010). Generations Defined. Ethos, 18(1), 8–13.

Mianawati, R., & Mariyana, R. (2023). The Traditional Game of Hide and Seek on Early Children's Development Aspects. International Social Sciences and Humanities, 2(2), 442–446. https://doi.org/10.32528/issh.v2i2.258

Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Tradisional Tarik Upih dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 70–76. https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5505

Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, *2*(2), 28–39. https://doi.org/10.56806/jh.v2i2.16

Ni'mah, R., Puspitasari, E., & Kusna, S. L. (2024). I Love Indonesia: A Junior Encyclopedia for Early Childhood Education to Promote Local Culture Using Ethnopedagogy. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, *4*(2), 313–325. https://doi.org/10.31958/jies.v4i2.13430

Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(01), 82–90. https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007

Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-Nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5342–5351. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640

Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *5*(2), 86–100. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883

Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *1*(2), 124–132. https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i2.6657

Santosa, E. T. (2015). *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Scharf, R. J. (2016). School Readiness. *Pediatrics in Review*, *37*(11), 501–503. https://doi.org/10.1542/pir.2016-0107

Sekarini, N. L. (2023). Implementasi Etnopedagogi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri 1 Werdhi Agung. *Pramana: Jurnal Hasil Penelitian*, *3*(1), 23–33. https://journal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pramana/article/view/790

Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, *8*(2), 112-122. https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597

Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 67-77. https://doi.org/10.17509/vd.v4i2.10386

Thornton, S., & Thornton, S. (2009). *Children Solving Problems*. Harvard University Press.

Utami, F., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Pendidik untuk Menstimulasi Kemampuan Anak Usia Dini dalam Pemecahan Masalah. Aulad: Journal on Early Childhood, 6(3), 436–445. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.560

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 49–55. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939

Vygotsky, L. (n.d.). *Thought and Language*. Cambridge: MIT Press.

Wahyudi, M., Arisanti, F., & Muttaqin, M. (2024). Pendekatan Holistik dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, *4*(1), 33–72. https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.33-72

Wijayanti, R. (2024). Legal Protection for Customers in Digital Banking Services in Indonesia at PT. Bank Jago, Tbk. *Advance in Islamic Economics, Business and Finance Research*, *1*(2), 189–196. https://e-journal.yaalmada.org/index.php/aiebfr/article/view/50

Yılmaz, E., & Griffiths, M. D. (2023). Children's Social Problem-Solving Skills in Playing Videogames and Traditional Games: A Systematic Review. *Education and Information Technologies*, *28*(9), 11679–11712. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11663-2

Yusroni, M., & Alimah, S. (2023). Stimulasi Keterampilan Motorik Anak melalui Permainan Tradisional. Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, 3(2), 155–162. https://doi.org/10.32665/citius.v3i2.2443