ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2935-2942

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengembangan Media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia Dini

Falfaariqooti Farqoo[1]✉, Elizabeth Prima[2] , Putu Indah Lestari[3]
[1,2,3] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,Universitas Dhyana Pura, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

Abstrak

Permainan tradisional Indonesia merupakan permainan yang mengandung kearifan budaya, dilakukan secara turun-temurun sebagai warisan budaya bangsa. Namun, eksistensinya kini terancam oleh derasnya arus digitalisasi yang mendorong anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, ditandai dengan durasi *screen time* yang melampaui batas wajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis validitas media *board game* berbasis permainan tradisional Indonesia untuk anak usia dini. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) dengan model 4D: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert yang disebarkan kepada validator ahli materi, ahli media, dan guru praktisi PAUD di dua TK di Bali. Validitas isi instrumen diuji menggunakan rumus Gregory oleh dua orang pakar, dan data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Media *board game* yang dikembangkan mengintegrasikan empat permainan tradisional Indonesia bakiak, lompat karet, *cublak-cublak suweng*, dan *meong-meongan* ke dalam dua belas komponen permainan yang berdimensi multisensori. Hasil validasi menunjukkan: ahli materi memperoleh skor 90,5%, ahli media 91,5%, dan uji kepraktisan 95,5%, ketiganya berkualifikasi sangat baik. Dengan demikian, media *board game* permainan tradisional Indonesia ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini sebagai sarana stimulasi perkembangan sekaligus pelestarian budaya bangsa.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Board Game, Permainan Tradisional Indonesia*

Abstract

Traditional Indonesian games are games that contain cultural wisdom, carried out from generation to generation as the nation's cultural heritage. However, their existence is now threatened by the rapid flow of digitalization that encourages children to use gadgets excessively, characterized by screen time duration that exceeds reasonable limits. This study aims to *analyze the validity* of board game media based on traditional Indonesian games for early childhood. The method used is Research and Development (R&D) with a 4D model: define, design, develop, and disseminate. Data were collected through Likert-scale questionnaires distributed to material expert validators, media expert validators, and PAUD practitioner teachers at two kindergartens in Bali, namely Pelita Kasih Kindergarten and Dharma Kumara II Kindergarten. The content validity of the instruments was tested using the Gregory formula by two experts, and quantitative data were analyzed using descriptive percentage analysis. The developed board game media integrates four traditional Indonesian games bakiak, lompat karet, cublak-cublak suweng, and meong-meongan into twelve game components with multisensory dimensions, designed specifically for children aged 5 - 6 years. The validation results showed: material experts obtained a score of 90.5%, media experts 91.5%, and the practicality test 95.5%, all three qualifying as very good. Thus, the Traditional Indonesian Game board game media is declared valid and suitable for use in early childhood learning as a means of developmental stimulation as well as cultural preservation.

Keywords: *Early Childhood, Board Games, Traditional Indonesian Games*

Copyright (c) 2026 Falfaariqooti Farqoo, et al.
✉ Corresponding author : Falfaariqooti Farqoo
E-mail address : falfalfaa23@gmail.com (Badung, Indonesia)
Received 29 July 2026, Accepted 29 August 2026, Published 29 August 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi krusial yang bertujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh melalui stimulasi jasmani dan rohani (Fadlillah, 2020). Pada hakikatnya, pendidikan di fase ini menekankan pada pengembangan kepribadian melalui prinsip pembelajaran bermakna yang berbasis pada aktivitas bermain (Jazilurrahman et al., 2022). Pendekatan bermain menjadi cara alamiah bagi anak untuk mengeksplorasi dunia (Amini dan Wiyani, 2024). Periode usia dini merupakan fase golden age di mana sekitar 80% perkembangan otak terjadi (Arifudin, 2022); oleh karena itu, pendekatan bermain yang diterapkan sejak dini memiliki relevansi krusial karena setiap stimulasi yang diberikan akan memberikan dampak jangka panjang terhadap seluruh dimensi perkembangan anak secara multisensori. Stimulasi yang dirancang dengan tepat berperan sebagai kunci utama dalam mengoptimalkan potensi dasar anak (Rantina, Hasmalena, dan Nengsih, 2020), tidak hanya merangsang sistem indera, tetapi juga mempersiapkan kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Handayani dan Rinaldi, 2024).

Untuk mengoptimalkan perkembangan anak pada periode golden age ini, diperlukan media pembelajaran yang bersifat konkret, multisensori, dan interaktif seperti media manipulatif fisik, alat peraga taktil, maupun permainan papan berbasis aktivitas gerak agar anak dapat belajar melalui pengalaman langsung tanpa mengalami kejenuhan (Sormin dan Pasaribu, 2021). Karakteristik media yang konkret mencakup kemampuan melibatkan indra penglihatan, pendengaran, dan kinestetik sekaligus; memiliki komponen yang dapat dimanipulasi secara fisik; serta mengandung elemen sosial yang mendorong interaksi langsung antar anak. Namun, tantangan besar muncul seiring pesatnya era digitalisasi: data Badan Pusat Statistik (2025) menunjukkan 42,25% anak usia 0 - 6 tahun di Indonesia telah menjadi pengguna aktif ponsel seluler. Fenomena tingginya screen time yang melebihi rekomendasi WHO (maksimal 1 jam/hari) berisiko menghambat interaksi sosial dan menjauhkan anak dari pengalaman bermain aktif (Adwiah dan Diana, 2023).

Guna menanggapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi media yang mampu menarik minat anak untuk kembali ke dunia nyata melalui interaksi sosial langsung. Board game (permainan papan) menawarkan lingkungan sosial yang hidup dan stimulasi multisensori yang tidak dapat dihadirkan oleh perangkat digital (Amaliah et al., 2024). Sebagai solusi yang sekaligus menjawab persoalan memudarnya permainan tradisional yang kini tergeser oleh permainan digital bersifat individualis (Arisman et al., 2024) board game berbasis permainan tradisional Indonesia menjadi pilihan strategis yang mengintegrasikan kelestarian budaya dengan pendekatan pembelajaran modern. Permainan tradisional sendiri merupakan instrumen literasi budaya yang menstimulasi aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional secara terintegrasi (Garzia, 2020).

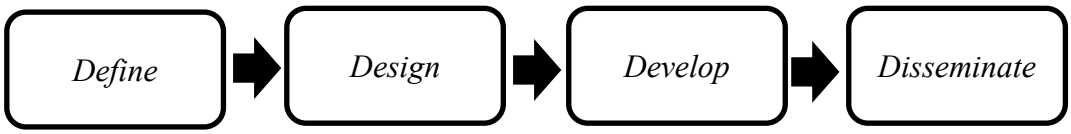
Kajian sistematis terhadap riset board game untuk PAUD dalam lima tahun terakhir menunjukkan perkembangan yang signifikan. Lestari et al. (2024) mengembangkan board game berbasis local wisdom untuk penanaman karakter berkebinekaan global dan memperoleh validitas sangat baik. Putri (2023) membuktikan board game efektif menstimulasi proses berpikir sains anak usia dini melalui desain Educational Design Research. Tahirah et al. (2025) mengembangkan board game P5 bernalar kritis dalam Kurikulum Merdeka dengan capaian perkembangan kemampuan bernalar kritis anak sebesar 93,64%. Penelitian oleh Amaliah et al. (2024) menunjukkan board game emoji meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini secara signifikan. Studi efektivitas di Jurnal Kumara (2025) membuktikan board game efektif mengembangkan literasi numerasi anak usia 5 - 6 tahun dengan nilai signifikansi 0,001. Selain itu, kajian integrasi permainan tradisional Indonesia untuk PAUD (Garzia, 2020; Unimed, 2022) menegaskan bahwa permainan tradisional seperti engklek, congklak, dan gobak sodor mampu menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional secara terpadu. Meskipun demikian, hingga saat ini belum tersedia pengembangan board game yang secara spesifik mengintegrasikan permainan tradisional Indonesia seperti bakiak, lompat karet, cublak-cublak suweng, dan meong-meongan ke dalam satu permainan papan modern yang dirancang untuk stimulasi perkembangan multisensori sekaligus pelestarian budaya. Inilah yang menjadi kebaruan (novelty) penelitian ini: menghadirkan board game fisik multikomponen pertama yang mengintegrasikan empat permainan tradisional Nusantara secara simultan ke dalam satu sistem pembelajaran yang valid secara akademik untuk anak usia 5 - 6 tahun.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas media Board Game Permainan Tradisional Indonesia yang dikembangkan menggunakan model 4D sebagai media pembelajaran inovatif untuk anak usia dini. Produk ini dirancang sebagai sistem pembelajaran yang komprehensif melalui 12 komponen utama yang saling terintegrasi, meliputi papan permainan, kartu tantangan, kartu keberuntungan, dua jenis dadu (dadu angka dan dadu gunting-batu-kertas), 12 pion karakter berbaju adat, hingga alat peraga fisik. Melalui media interaktif ini, diharapkan anak usia 5 - 6 tahun dapat mengalami proses pembelajaran yang konkret dan menyenangkan, menanamkan nilai gotong royong serta sportivitas, sekaligus menjadi solusi preventif yang efektif dalam mengalihkan anak dari dampak negatif paparan layar digital yang berlebihan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kelayakan media agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang diterapkan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, jelas, dan efektif untuk pengembangan media edukatif (Indaryanti et al., 2025).



Gambar 1. Bagan Alur Pengembangan Media Board Game 4D

Tahap pertama, **Define (Pendefinisian)**, mencakup analisis kebutuhan dan identifikasi syarat pengembangan media berdasarkan permasalahan dasar pembelajaran PAUD (Johan, Iriani, dan Maulana, 2023). Tahap kedua, **Design (Perancangan)**, meliputi penyusunan rancangan awal komponen *board game* yang mencakup papan permainan, kartu tantangan, kartu keberuntungan, dadu, pion, dan aturan main (Waruwu, 2024). Tahap ketiga, **Develop (Pengembangan)**, merupakan realisasi prototipe produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas (Johan, Iriani, dan Maulana, 2023; Indaryanti et al., 2025). Tahap keempat, **Disseminate (Penyebaran)**, merupakan promosi dan demonstrasi penggunaan media kepada lembaga PAUD yang lebih luas setelah produk dinyatakan valid dan praktis (Waruwu, 2024).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok. Pertama, validator ahli yang terdiri dari dua dosen ahli materi dan dua dosen ahli media dari Universitas Dhyana Pura, Bali, yang dipilih secara *purposive* berdasarkan keahlian di bidang PAUD dan pengembangan media pembelajaran. Kedua, subjek uji coba lapangan terdiri dari empat orang guru praktisi PAUD dan 12 anak usia 5 - 6 tahun dari dua lembaga PAUD di Bali yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan keterwakilan karakteristik anak usia dini di wilayah perkotaan Bali dan kesediaan berpartisipasi, yaitu TK Pelita Kasih dan TK Dharma Kumara II.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala Likert 1 - 5 yang dikembangkan khusus untuk penelitian ini (Sugiyono, 2019). Kisi-kisi instrumen diadaptasi dari Sihombing et al. (2024) yang mencakup aspek kurikulum, materi permainan tradisional, visualisasi, bahasa, serta kualitas tampilan media. Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan uji validitas isi (*content validity*) menggunakan rumus Gregory (Retnawati, 2016) melalui penilaian dua orang pakar (*judges*): Keterangan: A = kedua pakar menilai tidak relevan; B = hanya pakar pertama menilai relevan; C = hanya pakar kedua menilai relevan; D = kedua pakar menilai relevan. Instrumen dinyatakan valid apabila koefisien V ≥ 0,75. Hasil uji validitas isi instrumen validasi ahli materi dan ahli media keduanya memperoleh koefisien V = 1,00, menunjukkan seluruh butir instrumen relevan dan sahih.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif (Sugiyono, 2019). Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk panduan revisi produk. Data kuantitatif berupa skor penilaian dari instrumen angket (Waruwu, 2024) dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase (Sugiyono, 2019):

Kriteria kelayakan media ditentukan berdasarkan tingkat pencapaian, di mana skor 90 - 100% dikategorikan "Sangat Baik", 75 - 89% "Baik", 55 - 74% "Cukup", dan 0 - 54% "Sangat Tidak Baik" (Arikunto, 2021). Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menentukan apakah *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia layak diimplementasikan atau memerlukan revisi lebih lanjut

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia yang ditujukan untuk anak usia dini, dirancang guna menstimulasi seluruh dimensi perkembangan multisensori anak melalui pengalaman bermain yang memadukan nilai budaya lokal dengan pendekatan edukatif. Berikut disajikan hasil pengembangan berdasarkan tahapan model 4D beserta data validasinya.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran melalui analisis kebutuhan dan analisis karakteristik anak usia dini. Hasil wawancara dengan guru di beberapa lembaga PAUD menunjukkan bahwa media *board game* berbasis permainan tradisional belum terimplementasi. Lembaga PAUD umumnya hanya menggunakan video pembelajaran pasif yang bersifat satu arah. Berdasarkan temuan tersebut, media *Board Game* dirancang untuk mengenalkan permainan bakiak, lompat karet, *cublak-cublak suweng*, dan *meong-meongan* guna menstimulasi kerja sama, kemandirian, kepatuhan, dan toleransi. Selain itu, analisis karakteristik anak usia 0 - 6 tahun menunjukkan bahwa mereka berada pada rentang *golden age* dengan daya konsentrasi yang pendek, rasa ingin tahu yang besar, dan membutuhkan pembelajaran yang konkret serta melibatkan seluruh indera. Oleh karena itu, pengalaman bermain langsung melalui *board game* ini dirancang agar anak dapat menginternalisasi nilai budaya sambil menstimulasi perkembangannya secara optimal.



Gambar 1. Papan permainan media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini menghasilkan *draft* awal produk yang didesain menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Komponen permainan dirakit menjadi perangkat utuh yang terdiri dari dua belas komponen utama. Papan permainan dibuat menggunakan *art paper* 310 gsm berlapis karton duplex dengan laminasi *doff* berukuran 50 x 50 cm yang dapat dilipat. Komponen lainnya meliputi *box packaging*, 12 pion karakter berpakaian adat Nusantara, 8 kartu tantangan, 8 kartu keberuntungan, dadu angka, dadu gunting-batu-kertas, papan bakiak, tali karet, kancing baju warna-warni sebagai suweng, kartu petunjuk bermain, dan buku panduan main. Tata letak, warna, gambar, ukuran, dan jenis huruf dirancang secara khusus untuk memastikan keamanan dan kemenarikan visual bagi anak usia dini.



Gambar 2. *Box packaging* media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan memproduksi media berdasarkan rancangan untuk menghasilkan produk yang valid dan layak. Validasi ahli materi yang melibatkan dua orang dosen mencakup penilaian pada aspek kurikulum, aspek materi permainan tradisional, aspek visualisasi, serta aspek bahasa. Secara keseluruhan, persentase validitas ahli materi mencapai **90,5%** yang mengindikasikan kualifikasi sangat baik. Validasi ahli media oleh dua dosen mencakup penilaian tampilan media, penggunaan teks, indikator gambar, serta aspek warna dan tata letak. Persentase keseluruhan validasi ahli media menunjukkan angka **91,5%** dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji kepraktisan, penilaian oleh empat praktisi guru PAUD menunjukkan bahwa sajian media, kualitas materi, dan desain meraih hasil yang optimal pada hampir seluruh indikator, dengan persentase uji kepraktisan secara keseluruhan mencapai **95,5%** yang tergolong dalam kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan tinjauan para ahli, beberapa revisi dilakukan untuk mengoptimalkan produk. Ahli materi memberikan masukan berupa penghapusan *QR code* pada kartu tantangan karena ukurannya yang terlalu kecil, serta perbaikan kesalahan penulisan, pembesaran ukuran huruf, penomoran urutan pada kartu, dan pembesaran gambar kriteria pemenang. Ahli media menyarankan penambahan magnet pada pion dan papan permainan agar tetap stabil dan tidak tergelincir selama digunakan. Sementara itu, praktisi PAUD menyarankan pembesaran ukuran huruf pada buku panduan agar lebih terbaca oleh anak, serta penambahan keterangan asal daerah pada kartu tantangan guna memperluas wawasan budaya bangsa.



Gambar 3. Pion karakter, kartu tantangan, dan kartu keberuntungan media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Validasi Media *Board Game Permainan Tradisional Indonesia*

No	Jenis Validasi	Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	2 Dosen	Kurikulum, materi, visualisasi, bahasa	90,5%	Sangat Baik
2	Ahli Media	2 Dosen	Tampilan, teks, gambar, warna, tata letak	91,5%	Sangat Baik
3	Uji Kepraktisan	4 Guru Praktisi PAUD	Kemudahan penggunaan, kualitas materi, desain	95,5%	Sangat Baik
	Rata-rata Total			**92,5%**	**Sangat Baik**

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Media yang telah direvisi dan teruji validitasnya kemudian diimplementasikan dan disebarluaskan. Tahap penyebaran dilakukan di dua sekolah yang berada di Bali, yaitu TK Pelita Kasih dan TK Dharma Kumara II dengan melibatkan empat orang guru praktisi. Implementasi ini mendapatkan respons yang sangat positif dengan persentase kepraktisan mencapai 95,5%.

Pembahasan

Validitas Media *Board Game* sebagai Media Pembelajaran PAUD

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi dengan rata-rata skor validasi keseluruhan 92,5% semuanya berkategori "Sangat Baik". Pengembangan media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia membuktikan bahwa pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk anak usia dini guna mengenal kearifan budaya lokal seperti bakiak, lompat karet, *cublak-cublak suweng*, dan *meong-meongan*. Melalui tahapan model 4D, ditemukan bahwa mayoritas lembaga belum memfasilitasi pengenalan permainan tradisional secara interaktif

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

dan hanya bergantung pada video pasif. Perolehan skor validasi ahli materi sebesar 90,5% mengindikasikan bahwa konten materi yang terintegrasi dalam media ini telah sesuai dengan kurikulum PAUD, akurat secara budaya, dan selaras dengan tahap perkembangan anak usia 5 - 6 tahun konsisten dengan temuan Lestari et al. (2024) yang memperoleh validitas sangat tinggi pada *board game* berbasis *local wisdom*-nya.

Skor validasi ahli media sebesar 91,5% membuktikan bahwa desain visual, tata letak, penggunaan warna, dan kualitas komponen fisik *board game* ini telah memenuhi standar media pembelajaran anak usia dini. Hasil ini selaras dengan penelitian Tahirah et al. (2025) tentang *board game* P5 bernalar kritis yang juga memperoleh validitas media sangat tinggi, menunjukkan bahwa desain visual yang sesuai perkembangan anak merupakan faktor kritis dalam validitas media berbasis permainan. Skor uji kepraktisan yang tertinggi 95,5% menandakan bahwa para guru praktisi menilai media ini sangat mudah dioperasionalkan, relevan dengan kebutuhan anak di lapangan, dan mampu menarik minat anak untuk berpartisipasi secara aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Putri (2023) yang menyimpulkan bahwa *board game* dengan komponen fisik yang dapat dimanipulasi secara langsung (*hands-on*) lebih efektif merangsang keterlibatan anak usia dini dibandingkan media berbasis layar.

Kontribusi *Board Game* terhadap Stimulasi Perkembangan Multisensori

Media ini menerapkan mekanika permainan yang menyerupai monopoli, yang menuntut anak-anak secara aktif menyelesaikan tantangan fisik dan motorik bersama teman-temannya. Karakteristik anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu tinggi serta membutuhkan aktivitas konkret dijembatani melalui penyediaan alat permainan yang menstimulasi aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial-emosional. Pembelajaran tidak berlangsung secara pasif; sebaliknya, pengalaman multisensori yang dihadirkan dapat menanamkan nilai-nilai gotong royong, toleransi, dan sportivitas secara mendalam. Keunggulan ini membedakan media ini dari *board game* yang hanya berfokus satu aspek perkembangan seperti *board game* literasi numerasi (Kumara, 2025) atau *board game* sosial-emosional emoji (Amaliah et al., 2024) karena media ini mengintegrasikan stimulasi fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional secara bersamaan dalam satu sesi bermain. Garzia (2020) menegaskan bahwa permainan tradisional unggul justru karena sifatnya yang multidimensional ini, dan media ini berhasil mempertahankan keunggulan tersebut dalam format modern.

***Board Game* sebagai Solusi Preventif *Screen Time* dan Pelestarian Budaya**

Salah satu implikasi praktis terpenting penelitian ini adalah potensinya sebagai solusi preventif terhadap paparan *screen time* berlebihan. Amaliah et al. (2024) menegaskan bahwa *board game* menawarkan lingkungan sosial yang hidup dan stimulasi multisensori yang tidak dapat dihadirkan oleh perangkat digital relevan dengan fakta bahwa 42,25% anak usia 0 - 6 tahun di Indonesia telah menjadi pengguna aktif ponsel seluler (BPS, 2025). Tingginya skor kepraktisan (95,5%) yang diberikan oleh guru-guru PAUD menunjukkan bahwa media ini dinilai sebagai alternatif yang lebih disukai dibandingkan video pembelajaran pasif yang selama ini mendominasi. Penelitian ini pun berkontribusi pada upaya pelestarian budaya bangsa; Arisman et al. (2024) mencatat bahwa permainan tradisional kini tergerus oleh permainan digital individualis, sehingga mengemas permainan tradisional dalam format *board game* yang menarik merupakan strategi pelestarian budaya yang sekaligus berdimensi edukatif. Hasil uji validasi yang meraih predikat "Sangat Baik" dari ahli materi (90,5%), ahli media (91,5%), serta kepraktisan (95,5%) menegaskan bahwa pengembangan media integratif ini terbukti valid, inovatif, dan strategis bagi pendidikan anak usia dini.

Limitasi dan Rekomendasi

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba dilakukan secara terbatas di dua lembaga PAUD di wilayah Bali sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penelitian baru mencakup tahap validitas dan kepraktisan, belum mengukur efektivitas jangka panjang terhadap capaian perkembangan anak secara empiris. Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, beberapa rekomendasi diajukan: (1) peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji efektivitas melalui desain eksperimental untuk mengukur dampak penggunaan media terhadap capaian perkembangan anak; (2) pengembangan versi adaptasi media ini untuk anak berkebutuhan khusus dapat menjadi arah riset yang relevan; (3) lembaga PAUD didorong mengalokasikan anggaran khusus bagi pengadaan media berbasis kearifan lokal sebagai bagian dari kurikulum muatan budaya.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan membuktikan validitas media *Board Game* Permainan Tradisional Indonesia menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) sebagai solusi inovatif di tengah tingginya paparan gawai pada anak usia dini. Media yang dikembangkan mengintegrasikan empat permainan tradisional bakiak, lompat karet, *cublak-cublak suweng*, dan *meong-meongan* dengan mengutamakan aspek keamanan, daya tarik visual, serta ketahanan bahan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5 - 6 tahun.

Berdasarkan hasil uji validasi, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di lembaga PAUD, dengan skor ahli materi sebesar 90,5%, ahli media sebesar 91,5%, dan uji kepraktisan oleh guru praktisi yang mencapai 95,5%, ketiganya berkategori "Sangat Baik". Tingginya tingkat validitas tersebut menunjukkan bahwa media ini mampu menyatukan konsep permainan tradisional ke dalam format modern yang mudah diimplementasikan, sekaligus berperan strategis dalam pelestarian budaya serta stimulasi perkembangan anak secara holistik.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan PAUD melalui bukti empiris bahwa desain media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memenuhi standar validitas akademik yang tinggi sekaligus relevan secara pedagogis untuk anak usia dini. Sebagai langkah tindak lanjut, guru diharapkan memaksimalkan media ini untuk membangun keterampilan sosial-emosional anak seperti kerja sama, toleransi, dan sportivitas. Lembaga pendidikan disarankan mendukung penggunaan media berbasis kearifan lokal melalui pelatihan guru dan alokasi anggaran yang memadai, sementara peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil ini sebagai rujukan untuk mengembangkan media edukatif yang lebih kreatif dan beragam demi menjaga warisan budaya bangsa.

Daftar Pustaka

Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 2463–2473. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700

Amaliah, A., Harahap, N., & Marlina, M. (2024). Perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan papan emoji. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, *2*(1), 194–202. https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.102

Amini, M., & Wiyani, N. A. (2024). Implementation of character education based on total quality management. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *18*(1), 195–207. https://doi.org/10.21009/JPUD.181.14

Arifudin, O. (2022). Optimalisasi kegiatan ekstrakurikuler dalam membina karakter peserta didik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 829–837. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.512

Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 3). Bumi Aksara.

Arisman, A., Suhermon, S., & Hendriyanto, F. (2024). Nostalgia yang terabaikan: Permainan tradisional mulai hilang dari kehidupan anak-anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 41757–41765. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15823

Badan Pusat Statistik. (2025). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2024*. BPS.

Fadlillah, M. (2020). *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.

Garzia, M. (2020). Permainan tradisional dalam literasi budaya dan perkembangan anak usia dini pada abad 21. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, *9*(2), 83–88. https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696

Handayani, O. D., & Rinaldi, A. N. (2024). Pengaruh perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun terhadap kesiapan sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *9*(2), 275–284. https://doi.org/10.33369/potensia.v9i2.35690

Indaryanti, R. B., Harsono, H., Sutama, S., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, S. (2025). 4D research and development model: Trends, challenges, and opportunities review. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *1*(1), 1–15. https://doi.org/10.31599/na7deq07

Jazilurrahman, J., Widat, F., Tohet, M., Murniati, M., & Nafi'ah, T. (2022). Implementasi metode bercerita dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3291–3300. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2095

Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model Four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(6), 372–378. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455

Kumara, J. (2025). Efektivitas media board game terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun. *Kumara Cendekia*, *13*(2), 1–12. https://doi.org/10.20961/kumara.v13i2.101973

Lestari, M. A., Fitriyani, Y., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Oktaviani, N. M. (2024). Pengembangan media

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8384

board game berbasis local wisdom dalam penanaman karakteristik berkebinekaan global. *Jurnal Pelita PAUD*, *8*(2), 515–523. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3810

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Putri, S. N. I. (2023). *Pengembangan board game sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir anak usia dini* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repository UPI. http://repository.upi.edu/98591

Rantina, M., Hasmalena, M. P., & Nengsih, Y. K. (2020). *Buku panduan stimulasi dan deteksi dini tumbuh kembang anak usia (0–6) tahun*. Edu Publisher.

Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Parama Publishing.

Sihombing, B., Zamsiswaya, Z., & Sawaluddin, S. (2024). Model pengembangan 4D (define, design, develop, dan disseminate) dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, *4*(1), 11–19. https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135

Sormin, R. M. B., & Pasaribu, A. G. (2021). Metode pembelajaran: Belajar sambil bermain dalam mengembangkan minat pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal Christian Humaniora*, *5*(1), 66–75. https://doi.org/10.46965/jch.v5i1.564

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tahirah, I., Herlina, H., Syamsuardi, S., Hajerah, H., & Herman, H. (2025). Pengembangan board game pada P5 bernalar kritis dalam kurikulum di taman kanak-kanak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 780–792. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1340

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141