

MANAJEMEN PERTALITE (PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS LITERASI) TUMBUHKAN GENERASI RAHMATAN LIL ALAMIN

Lastris Khasanah¹, Suratiyah², Vivit Andianingsih³, Nur Qonita Khamidah⁴

^{1,2}Institut Agama Islam KH Sufyan Tsauri Majenang, Jl. Kh. Sufyan Tsauri, Cilacap, Jawa Tengah, Indonesia
Email: khasanahlastris22@gmail.com

Article History

Received: 14-05-2026

Revision: 26-05-2026

Accepted: 29-05-2026

Published: 31-05-2026

Abstract. This study aims to describe the implementation of the Manajemen PERTALITE program (Traditional Game-Based Literacy to Foster Rahmatan Lil 'Alamin Generation) through modified traditional games at RA Masithoh Bantar and to identify its benefits for early childhood development. This study employed a qualitative descriptive approach involving teachers and Group B students of RA Masithoh Bantar as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that modified traditional games such as marbles, congklak, and sundamanda improved children's early numeracy literacy, fine motor skills, gross motor skills, social-emotional abilities, communication skills, and Islamic character development. Traditional game-based learning also created an active, enjoyable, and meaningful learning atmosphere for early childhood learners. Furthermore, this program served as a form of local cultural preservation integrated with Islamic character education and numeracy literacy. Therefore, modified traditional games can be used as an innovative learning strategy in early childhood education.

Keywords: Traditional Games, Numeracy Literacy, Islamic Character, Early Childhood Education, Culture-Based Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi program Manajemen PERTALITE (Permainan Tradisional Berbasis Literasi, Tumbuhkan Generasi Rahmatan Lil 'Alamin) melalui permainan tradisional modifikasi di RA Masithoh Bantar serta mengetahui manfaatnya terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru dan peserta didik kelompok B RA Masithoh Bantar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional modifikasi berupa kelereng, congklak, dan sundamanda mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi awal, motorik halus, motorik kasar, sosial emosional, komunikasi, dan karakter islami anak. Pembelajaran berbasis permainan tradisional juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini. Selain itu, program ini menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya lokal yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter islami dan literasi numerasi. Dengan demikian, permainan tradisional modifikasi layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif pada pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Literasi Numerasi, Karakter Islami, Anak Usia Dini, Pembelajaran Berbasis Budaya

How to Cite: Khasanah, L., Suratiyah., Andianingsih, V., & Khamidah, N. Q (2026). Manajemen PERTALITE (Permainan Tradisional Berbasis Literasi) Tumbuhkan Generasi Rahmatan Lil Alamin. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (3), 549-561. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.5964>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan dan karakter anak sebagai generasi penerus bangsa. Masa usia dini dikenal sebagai *golden age* karena pada tahap ini perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat, optimal, dan berkesinambungan. Berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, moral agama, motorik, seni, dan kreativitas, berkembang secara signifikan apabila anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, pembelajaran pada masa ini perlu dilakukan secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual agar anak mampu berkembang secara optimal baik secara intelektual maupun emosional (Kusuma & Sutapa, 2021).

Pembelajaran pada anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain karena bermain merupakan dunia anak yang memberikan pengalaman belajar konkret dan bermakna. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kemampuan berpikir, belajar berkomunikasi, serta membangun interaksi sosial dengan teman sebaya. Fadlillah (dalam Hayati & Putro, 2021) menjelaskan bahwa bermain merupakan metode pembelajaran alami yang efektif dalam membantu anak memahami lingkungan sekitarnya melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, bermain juga mampu mengembangkan rasa percaya diri, kreativitas, kemampuan motorik, dan keterampilan sosial anak (Kurniawati & Mulyati, 2021).

Sejalan dengan konsep tersebut, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai kebersamaan, sportivitas, tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama yang penting dalam pembentukan karakter sejak usia dini (Rahayu et al., 2021). Namun, perkembangan teknologi digital menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Banyak anak lebih tertarik menggunakan gawai dibandingkan bermain bersama teman sebaya di lingkungan sekitar. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik, interaksi sosial, serta kepedulian terhadap budaya lokal. Padahal, permainan tradisional terbukti mampu mengembangkan kemampuan motorik, konsentrasi, komunikasi sosial, keterampilan berpikir, dan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini (Hasanah, 2016).

Selain mendukung perkembangan fisik dan kognitif, permainan tradisional juga berpotensi menjadi sarana penanaman nilai-nilai karakter dan budaya Islami. Nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan saling menghargai dapat ditanamkan melalui aktivitas bermain yang dilakukan secara bersama-sama. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter yang mampu membentuk generasi *rahmatan lil alamin*, yaitu generasi yang berakhlak mulia, peduli terhadap lingkungan sosial, dan mampu memberikan manfaat bagi sesama (Lubis, 2023).

Berbagai penelitian telah mengkaji manfaat permainan tradisional bagi perkembangan anak usia dini, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa integrasi literasi dalam kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan anak memahami simbol, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sederhana (Herdayanti & Sri Watini, 2021). Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan permainan tradisional, literasi numerasi, dan pendidikan karakter Islami dalam satu program pembelajaran masih relatif terbatas. Padahal, pendekatan tersebut berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi menurunnya penggunaan permainan tradisional sekaligus memperkuat perkembangan literasi dan karakter anak sejak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal di RA Masithoh Bantar, penggunaan permainan tradisional yang dimodifikasi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan respons positif dari anak. Anak terlihat lebih aktif, antusias, percaya diri, dan mudah berinteraksi dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan permainan tradisional membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan anak di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi program Manajemen PERTALITE (*Permainan Tradisional Berbasis Literasi, Tumbuhkan Generasi Rahmatan Lil Alamin*) di RA Masithoh Bantar serta menganalisis manfaatnya terhadap perkembangan literasi numerasi, motorik, sosial emosional, dan karakter anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan tradisional modifikasi secara mendalam dan natural di lingkungan RA Masithoh Bantar. Penelitian dilaksanakan di RA Masithoh Bantar, Kecamatan Wanareja, Kabupaten Cilacap, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas guru dan peserta didik kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas anak selama bermain kelereng, congklak, dan sundamanda

modifikasi. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan kegiatan, manfaat, dan hambatan yang ditemukan selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil karya anak.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan data kegiatan peserta didik. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah dan menyederhanakan data yang relevan dengan implementasi program Manajemen PERTALITE, seperti aktivitas bermain, keterlibatan anak, respons anak, serta nilai literasi dan karakter yang muncul selama kegiatan. Pada tahap penyajian data, hasil temuan disusun dalam bentuk narasi deskriptif berdasarkan tema-tema utama, yaitu pelaksanaan permainan tradisional modifikasi, manfaat terhadap literasi numerasi, perkembangan motorik, sosial emosional, dan pembentukan karakter. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan pola temuan dari berbagai sumber data untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai manfaat dan hambatan pelaksanaan program. Kesimpulan diverifikasi secara berulang dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar temuan yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL

Permainan Kelereng Modifikasi

Di RA Masithoh Bantar, permainan kelereng modifikasi dalam program Manajemen PERTALITE dilaksanakan secara berkelompok dengan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan penuh interaksi. Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan media bermain berupa lintasan atau lingkaran target yang telah diberi angka, warna, huruf, maupun simbol edukatif lainnya di lantai kelas atau halaman sekolah. Guru juga menyediakan beberapa kelereng berwarna yang digunakan anak selama kegiatan berlangsung. Anak kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain secara bergantian dan lebih terarah.

Pada tahap awal kegiatan, guru mengawali pembelajaran dengan doa bersama dan apersepsi sederhana mengenai angka, warna, atau simbol yang akan digunakan dalam permainan. Guru kemudian menjelaskan aturan bermain secara perlahan menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak. Anak diminta duduk melingkar sambil memperhatikan contoh

cara memainkan kelereng yang diperagakan guru. Dalam kegiatan ini guru tidak hanya menjelaskan aturan permainan, tetapi juga memberikan motivasi agar anak bermain dengan jujur, sabar, dan saling menghargai teman.



Gambar 2. Permainan kelereng modifikasi

Cara bermain dilakukan dengan meminta anak memasukkan atau menggelindingkan kelereng menuju lingkaran tertentu sesuai instruksi guru. Misalnya guru memberikan arahan seperti, “Masukkan satu kelereng ke lingkaran angka tiga warna merah,” atau “Cari lingkaran huruf hijaiyah alif lalu masukkan dua kelereng.” Anak kemudian bergantian mencoba mengarahkan kelereng menuju target yang sesuai. Jika kelereng berhasil masuk ke lingkaran yang benar, anak mendapatkan pujian atau tepuk semangat dari guru dan teman-temannya. Apabila belum berhasil, guru memberikan pendampingan dan motivasi agar anak mencoba kembali tanpa merasa takut salah. Dalam pelaksanaannya, permainan dilakukan secara fleksibel dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. Guru sesekali memodifikasi instruksi dengan kegiatan berhitung sederhana, pengenalan warna, atau mencocokkan simbol agar pembelajaran menjadi lebih variatif. Anak terlihat sangat antusias karena permainan dilakukan seperti tantangan kecil yang menyenangkan. Suasana belajar menjadi lebih hidup karena anak aktif bergerak, berkomunikasi, dan saling menyemangati dengan teman sebaya.

Selain melatih kemampuan literasi numerasi, kegiatan bermain kelereng di RA Masithoh Bantar juga menanamkan pendidikan karakter islami. Anak dibiasakan mengucapkan doa sebelum bermain, menunggu giliran dengan tertib, tidak berebut kelereng, serta mengucapkan kata-kata sopan kepada teman. Guru juga memberikan penguatan positif ketika anak menunjukkan sikap jujur, sabar, dan mau membantu teman yang mengalami kesulitan. Dengan demikian, permainan kelereng modifikasi tidak hanya menjadi media belajar berhitung dan mengenal warna, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter, keterampilan sosial, serta perkembangan motorik halus anak secara terpadu dan menyenangkan.

Permainan Congklak

Permainan congklak dalam program Manajemen PERTALITE di RA Masithoh Bantar dilaksanakan secara berpasangan agar anak dapat belajar sambil berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu memperkenalkan alat permainan congklak beserta jumlah lubang dan biji congklak yang digunakan. Guru kemudian menjelaskan aturan bermain secara sederhana dan mudah dipahami anak, seperti cara mengambil biji congklak, memindahkan biji ke setiap lubang, serta menentukan giliran bermain. Pada tahap awal, guru memberikan contoh langsung cara memainkan congklak agar anak lebih mudah memahami alur permainan. Kegiatan diawali dengan doa bersama dan penguatan nilai karakter seperti jujur, sabar, serta menghargai teman selama bermain.



Gambar 2. Permainan congklak modifikasi

Dalam pelaksanaannya, setiap anak diminta memindahkan biji congklak satu per satu ke lubang berikutnya sambil menghitung jumlah biji secara perlahan. Aktivitas tersebut membantu anak mengenal konsep bilangan, urutan angka, penjumlahan sederhana, serta kemampuan menghitung secara konkret melalui benda nyata. Anak tidak hanya belajar menyebutkan angka, tetapi juga memahami hubungan jumlah dan konsep banyak-sedikit melalui pengalaman langsung saat bermain. Pembelajaran seperti ini membuat konsep matematika dasar lebih mudah dipahami karena anak belajar secara alami dan menyenangkan melalui aktivitas bermain.

Selain meningkatkan kemampuan literasi numerasi awal, permainan congklak juga melatih kemampuan berpikir strategis anak. Anak mulai belajar menentukan langkah yang tepat agar biji congklak dapat terkumpul lebih banyak di lumbung miliknya. Pada saat tertentu, anak terlihat mulai memprediksi jumlah biji dan memilih lubang yang dianggap paling menguntungkan. Proses tersebut menunjukkan bahwa permainan congklak tidak hanya melatih

kemampuan berhitung, tetapi juga membantu perkembangan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan pemecahan masalah sederhana pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di RA Masithoh Bantar, anak terlihat sangat antusias mengikuti permainan congklak karena kegiatan dilakukan dalam suasana santai dan menyenangkan. Anak tampak aktif berkomunikasi dengan pasangan bermainnya, baik ketika menghitung biji congklak maupun saat menunggu giliran bermain. Interaksi tersebut membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, terutama dalam hal kerja sama, komunikasi, kesabaran, dan sikap sportif. Anak belajar menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sikap positif serta menghargai teman selama permainan berlangsung.

Aktivitas memindahkan biji congklak satu per satu juga memberikan stimulasi yang baik terhadap perkembangan motorik halus anak. Gerakan menggenggam, mengambil, dan memindahkan biji congklak melatih koordinasi jari tangan dan kelenturan otot-otot kecil anak. Kegiatan tersebut membantu meningkatkan koordinasi mata dan tangan (*eye-hand coordination*) yang penting dalam mendukung kesiapan menulis dan aktivitas motorik lainnya. Anak menjadi lebih terampil menggunakan jari-jarinya karena permainan dilakukan secara berulang dalam suasana yang menyenangkan. Hasanah (2021) menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi perkembangan motorik anak melalui aktivitas fisik yang aktif dan terarah.

Permainan congklak di RA Masithoh Bantar juga diintegrasikan dengan pendidikan karakter islami. Guru membiasakan anak untuk berdoa sebelum bermain, bermain secara jujur tanpa mengambil biji teman, menunggu giliran dengan tertib, serta saling memberi semangat kepada teman yang bermain. Pembiasaan tersebut dilakukan secara konsisten agar nilai-nilai moral dan sosial tertanam secara alami pada diri anak. Dengan demikian, permainan congklak tidak hanya menjadi sarana hiburan dan pembelajaran numerasi, tetapi juga menjadi media pengembangan karakter, sosial emosional, motorik halus, dan kemampuan berpikir anak usia dini secara menyeluruh.

Permainan Sundamanda Modifikasi

Permainan sundamanda modifikasi dalam program Manajemen PERTALITE di RA Masithoh Bantar dilaksanakan dengan memanfaatkan media permainan yang dirancang lebih edukatif dan menarik bagi anak usia dini. Guru membuat kotak-kotak sundamanda menggunakan gambar berwarna yang berisi angka, huruf hijaiyah, huruf alfabet, serta gambar edukatif sederhana seperti buah, hewan, atau bentuk geometri. Media permainan dibuat di lantai kelas maupun halaman sekolah menggunakan banner, kapur warna, atau karpet

permainan agar anak lebih leluasa bergerak dan merasa senang saat bermain. Sebelum kegiatan dimulai, guru mengajak anak berdoa bersama dan menjelaskan aturan permainan secara perlahan agar anak memahami cara bermain dengan baik.



Gambar 3. Permainan Sundamanda Modifikasi

Dalam pelaksanaannya, anak diminta melompat pada kotak tertentu sesuai instruksi guru sambil menyebutkan angka, huruf, atau simbol yang diinjak. Misalnya guru memberikan arahan seperti “Lompat ke angka lima,” “Cari huruf hijaiyah ba,” atau “Lompat ke gambar buah apel.” Anak kemudian melompat menggunakan satu kaki atau dua kaki sesuai pola permainan sundamanda. Aktivitas tersebut membuat anak belajar sambil bergerak sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Anak terlihat lebih aktif dan antusias karena permainan dilakukan seperti tantangan yang menarik bagi mereka.

Melalui permainan sundamanda modifikasi, anak belajar mengenal angka, huruf, dan simbol secara konkret melalui aktivitas fisik. Pembelajaran yang dikombinasikan dengan gerakan tubuh membantu anak lebih mudah mengingat materi karena melibatkan koordinasi antara aktivitas motorik dan kemampuan kognitif. Permainan engklek atau sundamanda mampu menjadi media stimulasi perkembangan anak usia dini karena melibatkan aktivitas gerak, konsentrasi, serta interaksi sosial secara bersamaan. Dengan demikian, pembelajaran melalui permainan menjadi lebih bermakna karena anak memperoleh pengalaman belajar langsung melalui aktivitas yang menyenangkan.

Selain meningkatkan kemampuan literasi numerasi awal, permainan sundamanda modifikasi juga memberikan stimulasi yang baik terhadap perkembangan motorik kasar anak. Gerakan melompat, menjaga keseimbangan tubuh, berpindah posisi, dan mengatur koordinasi kaki membantu melatih kekuatan otot, kelenturan tubuh, serta keseimbangan anak. Anak belajar mengontrol gerakan tubuh agar tidak keluar dari kotak permainan sehingga kemampuan koordinasi tubuh berkembang secara optimal. Aktivitas fisik seperti ini sangat penting bagi anak usia dini karena mampu mendukung perkembangan kesehatan dan kesiapan motorik anak

dalam kegiatan sehari-hari. Permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas gerak yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di RA Masithoh Bantar, permainan sundamanda modifikasi juga membantu meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian anak. Anak yang awalnya ragu atau takut melompat terlihat mulai berani mencoba setelah mendapatkan dukungan dari guru dan teman-temannya. Anak merasa bangga ketika berhasil menyelesaikan permainan sesuai instruksi yang diberikan. Situasi tersebut membantu membangun rasa percaya diri serta kemampuan sosial emosional anak melalui pengalaman positif. Selain itu, permainan sundamanda modifikasi turut menanamkan nilai karakter islami dan sosial pada anak. Selama kegiatan berlangsung, anak dibiasakan menunggu giliran bermain dengan tertib, mematuhi aturan permainan, bersikap jujur, dan memberi semangat kepada teman yang sedang bermain. Guru juga memberikan penguatan positif berupa pujian dan motivasi agar anak terbiasa menunjukkan perilaku baik dalam kegiatan sehari-hari. Pembiasaan tersebut membantu anak memahami pentingnya disiplin, kerja sama, dan sikap saling menghargai sejak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan selama penerapan permainan tradisional modifikasi di RA Masithoh Bantar, terlihat adanya peningkatan pada berbagai aspek perkembangan anak. Anak menunjukkan perubahan positif baik pada aspek kognitif, sosial emosional, maupun karakter.

Table 1. Tabel hasil pengamatan

Aspek Perkembangan	Kondisi Awal	Kondisi Setelah Penerapan	Kategori Perkembangan
Antusias belajar	Anak kurang aktif dan mudah bosan	Anak aktif dan antusias mengikuti pembelajaran	Berkembang Sangat Baik
Kemampuan berhitung	Anak masih kesulitan mengenal konsep bilangan	Anak mampu menghitung sederhana melalui permainan	Berkembang Sesuai Harapan
Motorik halus	Koordinasi jari tangan belum optimal	Anak lebih terampil memegang dan memindahkan benda	Berkembang Sangat Baik
Motorik kasar	Gerakan tubuh kurang seimbang	Anak mampu melompat dan menjaga keseimbangan tubuh	Berkembang Sesuai Harapan
Kerja sama sosial	Anak masih bermain sendiri-sendiri	Anak mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman	Berkembang Sangat Baik
Kedisiplinan	Anak belum terbiasa mengikuti aturan	Anak mulai disiplin dan tertib saat bermain	Berkembang Sangat Baik
Kejujuran	Anak masih perlu pendampingan	Anak mulai menunjukkan sikap jujur saat bermain	Berkembang Sesuai Harapan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional modifikasi memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Pembelajaran berbasis permainan tradisional terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Anak usia dini lebih mudah memahami konsep pembelajaran ketika terlibat aktif dalam kegiatan bermain yang bermakna.

Permainan congklak terbukti mampu membantu perkembangan kemampuan berhitung, berpikir strategis, dan sosial emosional anak. Anak belajar memahami aturan permainan, bekerja sama, dan mengembangkan kemampuan komunikasi melalui interaksi langsung dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmat (2024) yang menjelaskan bahwa permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan konsep berhitung permulaan dan motorik halus anak usia dini. Sementara itu, permainan sundamanda modifikasi membantu perkembangan motorik kasar dan daya ingat anak melalui aktivitas melompat dan mengenal simbol. Integrasi angka dan huruf hijaiyah dalam permainan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak belajar melalui gerakan dan pengulangan.

Program Manajemen PERTALITE juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter Islami. Anak dibiasakan berdoa sebelum bermain, bersikap jujur, disiplin, dan menghargai teman. Pembiasaan tersebut membantu menanamkan nilai moral dan sosial secara alami pada anak usia dini. Temuan penelitian ini memperkuat pendapat bahwa permainan tradisional tetap relevan digunakan pada era modern karena memberikan pengalaman belajar sosial dan emosional yang nyata bagi anak. Oleh karena itu, guru PAUD perlu terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal agar permainan tradisional tetap lestari dan diminati anak.

DISKUSI

Permainan kelereng modifikasi tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga mengembangkan kemampuan numerasi dan konsentrasi anak. Anak belajar menghitung jumlah kelereng, mengenal warna, dan memahami konsep sederhana melalui aktivitas konkret yang dilakukan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Hasanah (2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan berpikir, konsentrasi, serta

keterampilan motorik anak usia dini karena melibatkan aktivitas belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Permainan congklak memberikan manfaat yang signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak. Anak belajar berhitung, menyusun strategi sederhana, mengikuti aturan permainan, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmat (2024) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak melalui interaksi langsung, kerja sama, dan komunikasi antarpemain. Selain itu, penelitian Rahayu et al. (2021) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama yang berkontribusi terhadap pembentukan karakter anak. Guru mengamati bahwa anak menjadi lebih percaya diri ketika mampu menyelesaikan permainan dan mengikuti aturan yang telah disepakati bersama.

Sementara itu, permainan sundamanda modifikasi terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar, daya ingat, dan pengenalan simbol pada anak. Integrasi angka, huruf, dan huruf hijaiyah dalam permainan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna karena anak belajar melalui gerakan, pengulangan, dan pengalaman langsung. Temuan ini didukung oleh Herdayanti dan Sri Watini (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak secara lebih efektif karena melibatkan berbagai aspek perkembangan secara terpadu. Penggunaan media bermain yang kontekstual juga membantu anak memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah dibandingkan melalui pembelajaran yang bersifat abstrak.

Pendekatan Manajemen PERTALITE menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter Islami. Anak dibiasakan berdoa sebelum bermain, bersikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, serta menghargai teman selama kegiatan berlangsung. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Lubis (2023) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai agama dan moral pada anak usia dini. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi tidak hanya mendukung perkembangan literasi numerasi dan kemampuan motorik, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter Islami dan keterampilan sosial anak. Dengan demikian, permainan tradisional berbasis literasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini sekaligus melestarikan budaya lokal di tengah dominasi permainan digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, program Manajemen PERTALITE yang diimplementasikan melalui permainan kelereng, congklak, dan sundamanda modifikasi di RA Masithoh Bantar terbukti memberikan manfaat terhadap perkembangan anak usia dini. Program ini mendukung peningkatan kemampuan literasi numerasi awal, keterampilan motorik, sosial emosional, serta pembentukan karakter Islami melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dengan literasi dan pendidikan karakter mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain mendukung perkembangan anak secara holistik, program ini juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, permainan tradisional berbasis literasi dan nilai-nilai Islami dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mewujudkan generasi *rahmatan lil 'alamin*.

REKOMENDASI

Guru PAUD dan RA diharapkan dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran inovatif yang terintegrasi dengan literasi numerasi, pendidikan karakter, dan nilai-nilai keislaman. Permainan tradisional seperti kelereng, congklak, dan sundamanda modifikasi dapat digunakan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Lembaga pendidikan anak usia dini juga perlu menyediakan fasilitas, media, dan jadwal kegiatan permainan tradisional secara terprogram agar anak lebih mengenal budaya lokal sejak dini serta tidak terlalu bergantung pada permainan digital. Selain itu, sekolah dapat melibatkan orang tua dalam pelestarian permainan tradisional melalui kegiatan parenting atau permainan bersama di rumah. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian mengenai permainan tradisional dapat dikembangkan pada aspek perkembangan lain seperti bahasa, kreativitas, kecerdasan interpersonal, dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional secara lebih mendalam dan terukur.

REFERENSI

- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52.
- Herdayanti & Watini, S. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini. 5, 6222–6227.
- Imanina, K. (2025). PENGGUNAAN METODE KUALITATIF DENGAN PENDEKATAN DESKRIPTIF ANALITIS DALAM PAUD. 3359(229), 37–40.
- Kurniawati, R., & Mulyati, M. (2021). Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sains. 5, 5730–5736.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Lubis, H. Z. (2023). *Implementation of Traditional Games in Religious and Moral Values in Early Childhood*. 11, 310–320.
- Rahayu, S., Nugraheni, D., & Prasetyo, A. (2021). Permainan tradisional sebagai media pengembangan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245.
- Rahmat, T. J. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Mengembangkan Kemampuan Konsep Berhitung Pemula dan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun di TK Hati Suci Jakarta. *Jurnal Teropong Pendidikan*, 2(September 2022), 177–185. <https://doi.org/10.19166/jtp.v2i3.7352>