

Peran Permainan Tradisional Belogo dalam Pengembangan Keterampilan Berkebhinekaan Global Anak Usia Dini 4-6 Tahun

Annisa Mustikhatul Hidayah

Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

annisamustikhatul@gmail.com

Abstract

This research aims to look at the role of traditional Belogo games in developing global diversity skills in early childhood, especially in the 4-6 year age group. Through the method of literature study and interviews with people who are experts in the field of traditional Belogo games, this research explains that Belogo games have excellent potential in fostering global diversity in early childhood. Especially in the four elements of global diversity dimensions including tolerance, respect for differences, and the ability to communicate between cultures. Through the traditional game of Belogo, children are able to gain new insights and improve the global diversity skills of each individual. Belogo game is also an effective learning media to prepare children to become global citizens who have awareness of cultural diversity.

Keywords: *Traditional Games, Belogo, Global Diversity, Early Childhood Character, Early Childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peran permainan tradisional Belogo dalam mengembangkan keterampilan berkebhinekaan global pada anak usia dini, khususnya pada kelompok usia 4-6 tahun. Melalui metode study literature dan wawancara kepada orang yang ahli dalam bidang permainan tradisional Belogo, penelitian ini menjelaskan bahwa permainan Belogo memiliki potensi yang sangat baik dalam menumbuhkan berkebhinekaan global anak usia dini. Khususnya pada empat elemen dimensi berkebhinekaan global termasuk sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan kemampuan berkomunikasi antar budaya. Melalui permainan tradisional Belogo anak mampu mendapatkan wawasan baru serta meningkatkan keterampilan berkebhinekaan global setiap individu. Permainan Belogo juga menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mempersiapkan anak-anak menjadi warga global yang memiliki kesadaran akan keberagaman budaya.

Kata kunci: *Permainan Tradisional, Belogo, Berkebhinekaan Global, Karakter Anak Usia Dini, Anak Usia Dini*



PENDAHULUAN

Negara-negara di seluruh belahan dunia memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Baik secara geografis, ekonomi bahkan sosial dan budaya. Budaya yang dimiliki setiap negara juga beragam mulai dari makanan, pakaian, adat istiadat, bahkan permainan tradisional. Badan kebudayaan dan pendidikan seluruh dunia atau UNESCO mencatat pada tahun 2016 setidaknya ada 1002 situs total seluruh kebudayaan di dunia (Karimah et al., 2022). Kebudayaan yang dicatat didalam UNESCO tak hanya warisan dalam bentuk benda namun juga tak benda seperti upacara adat dan lainnya. Namun seiring perkembangan zaman dan teknologi, kebudayaan-kebudayaan lokal semakin tergeser. Masuknya budaya asing kedalam setiap negara menjadi salah satu faktor besar dalam proses mulai hilangnya kebudayaan lokal di setiap negara.

Bumi Pertiwi, Indonesia juga mengalami hal serupa yang menjadi sebuah permasalahan di setiap negara yakni mulai hilangnya kebudayaan daerah. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aprianti dan teman-teman (2022), memberikan penjelasan mengenai makna kebudayaan. Kebudayaan sendiri dapat dimaknai sebagai gagasan atau ide yang berkembang di suatu masyarakat tertentu. Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI mengartikan bahwa budaya adalah pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang seiring berjalannya waktu dan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang terinternalisasi dalam tatanan masyarakat.

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan budaya, letak wilayahnya dari Sabang hingga Merauke menjadikan Indonesia penuh akan keanekaragaman. Salah satu keanekaragaman yang menjadi karakteristik sebuah daerah di Indonesia adalah permainan tradisional. Indonesia mencatat dalam data statistik jumlah kebudayaan setidaknya memiliki jumlah 787 kebudayaan dalam konteks permainan tradisional (Syam, 2021). Sama halnya dengan negara lain permainan tradisional ini sudah mulai kehilangan nilai-nilai bahkan hampir punah. Salah satu faktor penyebab kepunahan atau kehampirpunahan permainan tradisional ini adalah teknologi dan tidak dibarengi dengan usaha atau pengupayaan pelestarian kebudayaan daerah adalah satunya permainan tradisional.

Kalimantan Timur memiliki delapan permainan tradisional yang diakui oleh Badan Pusat Statistik Indonesia (Syam, 2021). Pengaruh-pengaruh budaya asing menjadi penyebab adanya kemudahan dalam mencari informasi sehingga menjadi salah satu

alasan mengapa masih banyak sekali masyarakat ataupun remaja sebagai *agent of change* yang kurang berminat dalam memainkan kembali permainan tradisional.

Permainan Belogo banyak sekali manfaat dan nilai-nilai karakter yang dapat membantu dalam tumbuh dan kembang anak, namun karena sudah semakin jarang dimainkan nilai-nilai yang ada didalamnya tentu mengalami erosi atau penggerusan nilai-nilai dalam berkarakter. Hal inilah yang menjadi tantangan pendidik dalam memberikan penanaman karakter berkebhinekaan global sejak dini pada anak. Berkebhinekaan global termasuk didalamnya menghargai kebudayaan, toleransi, komunikasi budaya, dan jati diri bangsa dalam kebudayaan. Pentingnya penanaman sikap dan karakter berkebhinekaan global agar anak-anak terbiasa dan terinternalisasi dalam setiap individu bahwa menghargai sebuah kebudayaan yang ia miliki adalah sebuah kewajiban dan tanpa paksaan. Penerapan karakter ini disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik AUD yang dalam memperoleh informasi ia lakukan melalui kegiatan bermain seraya belajar. Melalui permainan tradisional Belogo diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan dan sikap baru seperti toleransi dan menghargai kebudayaan dapat tumbuh dan terus berkembang pada setiap jiwa anak usia dini. Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan nilai karakter berkebhinekaan global melalui permainan tradisional Belogo pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur yang dipadukan dengan metode kualitatif berupa wawancara mendalam terhadap informan yang ahli dalam permainan tradisional Belogo, yaitu Bapak DN dan Tim Duta Budaya Kutai Kartanegara yang juga sebagai warga Tenggarong. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber bacaan yang relevan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai permainan Balogo. Sementara itu, wawancara dengan informan bertujuan untuk menggali informasi secara langsung dari sumber yang terpercaya, sehingga dapat diperoleh data kualitatif yang kaya akan makna dan konteks.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kebudayaan merupakan gagasan atau ide yang berkembang secara terus menerus dan mengakar di masyarakat. Kebudayaan memegang peranan penting dalam mengaktualisasi nilai-nilai karakter terutama dalam karakter berkebhinekaan global

yang meliputi toleransi, menghargai akan budaya dan adat istiadat, bangga dalam berkomunikasi budaya. Salah satu budaya yang harus dilestarikan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki peran yang sama dengan kebudayaan lainnya dalam menekankan nilai-nilai berkarakter (Sutama, 2021). Namun saat ini seluruh dunia bahkan Indonesia mengalami krisis dalam usaha pelestarian permainan tradisional. Era globalisasi dan era society 5.0 yang menjadikan banyaknya kemudahan dalam berteknologi dan memberikan dampak khusus dalam hilangnya nilai-nilai kebudayaan di masyarakat. Dalam catatan lain, globalisasi dianggap bertanggung jawab atas erosi perbedaan lokal (Jackson, 2004), di mana batasan geografi pada tatanan sosial dan budaya mulai surut dan di mana orang semakin sadar bahwa mereka sedang surut (Ermawan, 2017).

Peran dalam KBBI diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat, maksudnya kebudayaan dalam konteks permainan tradisional ini sebagai perangkat yang membantu tercapainya nilai-nilai berkebhinekaan global pada anak usia dini. Dalam mencapai tujuan berkebhinekaan global tentunya dilakukan upaya mengenalkan permainan tradisional khususnya Belogo. Anak usia dini sendiri dapat didefinisikan sebagai individu dengan rentang usia 0-8 tahun yang masih membutuhkan bantuan dalam setiap hal. Menurut NAECY dalam (Nisa Felicia, 2021) Anak usia dini adalah seorang individu yang memiliki rentang usia 0-8 tahun yang masih membutuhkan bantuan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Sejalan dengan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia, bahwa Anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun yang membutuhkan stimulasi dari orang disekitarnya baik orang tua, guru, ataupun lingkungan bermainnya (Danim, 2013). Anak usia dini tentunya memiliki beberapa karakteristik yang menjadikannya sebagai individu yang unik dan berbeda dengan karakteristik manusia dewasa.

Karakteristik AUD diantaranya adalah: bersifat unik, dimana setiap individu memiliki perbedaan baik dalam gaya belajar, minat dalam bermain, dan keahlian yang berbeda-beda. Sebagai pendidik yang profesional maka pendidik wajib mengetahui setiap keunikan Anak usia dini. Dalam bermain tentunya setiap anak memiliki kesukaan yang berbeda-beda (Septianti & Afiani, 2020). Seorang filsuf yang terkenal dalam keahliannya pada anak usia dini yaitu Hurlock mengemukakan bahwa setiap orang secara biologis dan genetis benar-benar berbeda satu dari yang lainnya, bahkan dalam kasus bayi kembar (Hurlock, 1989). Artinya meskipun terdapat kemiripan, setiap orang memiliki

kombinasi gen yang berbeda dan unik, yang menghasilkan karakteristik fisik dan biologis yang khas. Bahkan kembar identik, yang memiliki DNA yang hampir sama, akan menunjukkan perbedaan individu seiring berjalannya waktu. Anak yang lahir kembar identik tentu akan memiliki perbedaan dalam gaya belajar ataupun minat belajarnya. Misalnya A suka memiliki gaya belajar auditori yakni mendengarkan, namun anak B belum tentu cocok dengan gaya belajar yang mendengarkan merupakan contoh keunikan yang dimiliki setiap anak usia dini. Selanjutnya egosentrisme anak usia dini memiliki karakteristik egosentrisme dimana anak-anak masih mengedepankan sikap kemuannya sendiri dibandingkan dengan kemauan orang lain (Haroh, 2023). Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan bahwa egosentrisme adalah sifat atau perilaku yang selalu mengutamakan atau menjadikan diri sendiri sebagai pusat segala hal. Schaefer pada tahun 2011 mendefinisikan egosentrisme sebagai kecenderungan untuk memandang dunia dari perspektif pribadi seseorang tanpa menyadari bahwa orang lain bisa memiliki sudut pandang yang berbeda. Anak usia dini masih memiliki sikap egosentrisme yang tinggi, maka dari itu stimulasi yang diberikan harus disesuaikan dengan perkembangannya agar dapat membantu mengoptimalkan karakter anak yang dapat mengelola sikap egosentrisme dalam dirinya. Karakteristik selanjutnya adalah bermain seraya belajar, dimana anak-anak akan lebih mudah memahami sesuatu dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak tidak hanya belajar melalui pembelajaran di Kelas secara akademis, tetapi juga melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan teman sebaya mereka. Bermain sambil belajar menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik (Alfi et al., 2024), yang secara alami memotivasi anak-anak untuk belajar lebih banyak, dengan memadukan konsep pembelajaran kreatif dalam suasana bermain, anak-anak dapat lebih aktif dan antusias dalam menyerap pengetahuan. Sejalan dengan teori yang dipaparkan oleh Jean Jacques Rousseau bahwa dunia anak merupakan dunia bermain. Jean-Jacques Rousseau dalam (Syamsyurrijal, 2020) menyebutkan bahwa “....our first teachers are our feet, our hands, and our eyes,to substitute books for all these....is but to teach us to use the reasons of other...”. Yang bermakna bahwa guru pertama kita adalah kaki, tangan dan mata kita maka dari itu dalam proses pembelajaran dan proses memperoleh informasi anak usia dini lebih mudah menyerap dari pengalaman langsung yakni melalui bermain. Karakteristik pada anak usia dini selanjutnya adalah rasa ingin tahu yang tinggi. Karakteristik ini ditandai dengan sering merasa kagum dan takjub terhadap sesuatu yang mereka lihat, raba, rasakan, dan

dengar. Biasanya anak usia dini menunjukkan keingintahuan mereka dengan bertanya (Giandri Maulani, 2024). Serta masih ada beberapa karakteristik lain yang dapat menjadi ciri khas anak- anak usia dini.

Sesuai dengan karakteristik yang ada, anak usia dini mendapatkan wawasan pengetahuan salah satu caranya adalah melalui bermain(Wahyuni & Azizah, 2020). Dalam bermain anak-anak akan merasa *happy* dan lebih memudahkan anak dalam menerima informasi yang diberikan. Tentunya bermain yang dapat membangun wawasan anak adalah bermain yang sesuai dengan tumbuh dan kembangnya. Bermain sendiri memiliki makna melakukan sesuatu untuk bersenang-senang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Smith mengemukakan mengenai definisi bermain yakni sebagai kegiatan yang dilakukan bagi kepentingan diri sendiri, dilakukan melalui cara-cara yang menyenangkan, tidak selalu diorientasikan pada pencapaian hasil, bersifat fleksibel, aktif, dan positif (Smith, 2013). Memberikan anak-anak kesempatan untuk berlatih bermain bebas diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran, motivasi, dan pengaturan diri mereka (Ratnasari et al., 2022)

Anak-anak secara alami mengintegrasikan pembelajaran dalam aktivitas bermain mereka. Oleh karena itu, pendidik anak usia dini perlu menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak-anak menghubungkan materi pembelajaran yang telah ditentukan dengan pengalaman bermain mereka (Huizinga et al., 1944). Sejalan dengan pendapat KH. Dewantara Ki Hadjar Dewantara yang menggaris bawahi bahwa bermain merupakan sifat alami anak (Paula & Agustin, 2024). Dengan kata lain, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar. Banyak penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa permainan juga sebagai hal yang penting dalam mengoptimalkan tumbuh dan kembang anak. Melalui bermain anak-anak didik diajarkan untuk menjadi pribadi yang jujur, toleran, dan bekerja sama, sehingga karakter mereka akan berkembang secara seimbang dan proporsional (Asih et al., 2024). Bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan anak maka bukan sebagai ancaman, tetapi salah satu alat untuk menunjang tumbuh kembangnya serta mempersiapkan diri untuk pembelajaran selanjutnya di masa depan (Husain & Walangadi, 2020).

Urgensi bermain pada anak usia dini tidak dapat diabaikan, karena melalui bermain, anak-anak membangun fondasi yang kuat untuk masa depannya. Dengan bermain yang disesuaikan dengan tahapan usia anak tentunya memiliki kebermanfaataan

dalam mengembangkan bahasa, keterampilan sosial, emosional, dan prestasi akademik anak-anak usia dini yang mendukung kesiapan sekolah di masa mendatangnya (Pyle & Bigelow, 2015). Secara filosofis, bermain diartikan sebagai kegiatan yang mendahului kebudayaan, karena kemampuan bermain tidak perlu diajarkan, bahkan pada hewan sekalipun kemampuan bermain telah dimiliki tanpa menunggu diajarkan terlebih dahulu oleh manusia (Huizinga et al., 1944)

Berbeda dengan bermain, permainan memiliki makna sebagai aktivitas fisik atau mental atau kontes yang memiliki aturan dan dilakukan orang untuk kesenangan. Permainan sendiri memiliki makna permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan (Fatin & Zulfitria, 2024). Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik yang ada didalamnya. Permainan berakar dari kata “main” yang memiliki makna dalam KBBI sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan sebagai aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Bettelheim dalam (Tadkiroatun Musfiroh, 2014) menjabarkan bahwa main adalah aktivitas yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak terdapat hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Permainan dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni permainan tradisional dan permainan modern. Menurut Wardani dalam (Wijayanti, 2014) permainan tradisional memiliki ciri tersendiri, antara lain: Permainan tradisional lebih memanfaatkan fasilitas alam yang ada, dan Permainan tradisional membutuhkan pemain yang relatif banyak. Permainan tradisional sendiri memiliki manfaat yang dapat membantu menstimulasi anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya diantaranya: Melatih kemampuan membaca dan berhitung (Buadanani & Suryana, 2021), melatih kecakapan berfikir, melatih kemandirian dan keberanian anak serta melatih sikap sportifitas dan kejujuran. Melalui bermain dengan menggunakan permainan tradisional anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif pada diri anak (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Bahasan ini akan berfokus pada permainan tradisional khususnya permainan Belogo khas Kalimantan Timur.

Permainan tradisional sendiri merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, dengan adanya proses tatap muka ini maka akan memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan

masyarakat tertentu (Ngaisah et al., 2023). Salah satunya permainan Belogo, permainan tradisional ini banyak dimainkan oleh masyarakat daerah Kalimantan khususnya suku Kutai dan Banjar. Perbedaan nama tidak menjadi kontroversi antara kedua suku ini. Suku Banjar menyebutnya dengan Balogo dan Kutai dengan Belogo. Permainan ini memiliki bahan dasar tempurung kelapa dengan ukuran kisaran 5-7 cm dan tebal berkisar antara 1-2 cm (Nurhaliz et al., 2022) dan bambu sebagai *campak*, *capil*, penapak atau pemukulnya. Bentuk dari logo sendiri yang beragam mulai dari bentuk bidawang (bulus), biuku (penyu), segitiga, layang-layang, daun dan bundar (Normuliati & Urahmah, 2023). Fungsi dari campak adalah mendorong logo agar dapat merobohkan logo yang dijadikan sasaran dalam bermain (Istati, 2017). Permainan tradisional Belogo memiliki cara bermain permainan ini sangat sederhana yakni mengharuskan pemain untuk menumbangkan tumpukan "logo" yang telah didirikan sebelumnya. Tumpukan "logo" ini disusun secara berjajar pada garis-garis yang telah disediakan. Arena yang digunakan dalam bermain Belogo biasanya berbentuk garis yang terdiri dari garis *start* yang digunakan untuk tempat memukul logo, serta garis lurus yang terdiri dari logo sasaran yang telah didirikan sebelumnya, untuk membentuk arena ini dapat dilakukan dengan menggambar di atas tanah menggunakan kapur atau bata merah atau dengan alat dan bahan lain seperti lakban ataupun karpet. Tujuan utama permainan adalah menguji keahlian pemain dalam mengendalikan "logo" agar dapat menjatuhkan tumpukan logo yang telah disediakan pada garis sasaran. Permainan ini biasanya dimainkan pada saat festival ERAU atau pada hari-hari biasa tanpa adanya festival daerah, namun seiring berkembangnya zaman dan kemajuan pesat akan teknologi, permainan Belogo sudah jarang dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok dan individu biasanya berisikan 3 orang anggota jika permainan ini dimainkan dalam berkelompok.



Gambar 1. Bapak DN (Berbaju Kuning) Saat Menjelaskan Logo dan Campak



Gambar 2. Bapak DN (Berbaju Kuning) Saat Menjelaskan Campak Khas Kutai yang Memiliki Bagian Cekung Dibawahnya



Gambar 3. Bapak Dani Memberikan Contoh Cara Menyusun Logo dan Campak Agar Mengenai Logo Sasaran dengan Tepat



Gambar 4. Anak Bermain Logo dengan Cara Penempatan Logo yang Benar



Gambar 5. Sasaran yang Telah Terpasang pada Arena Bermain

Permainan Belogo ini tentunya memiliki manfaat dan nilai-nilai budaya didalamnya, permainan tradisional Belogo dapat meningkatkan segala aspek perkembangan pada anak usia dini, salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek keterampilan berkebhinekaan global (Cahya Saputri & Katoningsih, 2023), dewasa ini sangat terlihat adanya penurunan dalam sikap cinta bangsa dan tanah air pada penerus bangsa Indonesia. Bekebhinekaan global didalamnya ada beberapa elemen dimensi salah satunya adalah komunikasi antar budaya.

Dimensi berkebhinekaan global memerlukan rasa hormat dan toleransi terhadap keberagaman (Istiqomah et al., 2023). Elemen dimensi dalam berkebhinekaan global yang dapat dikembangkan pada anak usia dini terdapat 4 elemen dimensinya, antara lain (Suharti et al., 2022): Mengenal serta menghargai budaya, Komunikasi dan interaksi antar budaya, Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan, berkeadilan sosial. Nilai yang pertama adalah mengenal dan menghargai budaya, melalui permainan tradisional anak usia dini dapat mengenal budaya disekitarnya. Dengan permainan Belogo juga anak-anak dapat mengetahui dengan baik, bahwa di tempat

tinggal mereka ada permainan tradisional yang harus dilestarikan. Dengan memainkannya anak-anak juga akan menghargai perbedaan Belogo di setiap tempat karena tentu Belogo yang ada di Indonesia khususnya Kalimantan memiliki karakteristiknya masing-masing. Dengan mengetahui permainan Belogo kebudayaan dalam diri anak akan meningkat tentunya juga bisa bertoleransi atau menghargai budaya (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023) Contoh nya dalam permainan Belogo yang dilakukan secara berkelompok anak diminta untuk mencari anggota kelompok dengan cara diacak terlebih dahulu misalnya dengan *hompipah*, kemudian ada anak yang berpisah kelompok dengan teman sekelasnya maka anak akan belajar menerima dengan siapapun ia berkelompok. Selain itu sikap menghargai dalam bermain Belogo ditunjukkan pada saat anggota tim bergantian untuk memukul logo agar mengenai sasaran, dengan adanya sikap menghargai ini maka anak dapat saling menghargai baik ketika teman tersebut mampu mengenai logo sasaran atau tidak bukan malah memusuhinya. Selain itu dalam permainan Belogo, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan menghormati aturan permainan. Hal ini membantu mereka mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan dan belajar untuk menghargai pendapat orang lain.

Pada elemen dimensi kedua yaitu komunikasi dan interaksi antar budaya permainan Belogo memiliki peran penting dalam penanaman karakter bekebhinekaan khususnya pada nilai elemen dimensi komunikasi dan interaksi budaya. Nilai dan elemen ini dapat diperkuat melalui kegiatan awal membuat arena permainan, dalam pembuatan arena tentunya dibutuhkan komunikasi yang terbuka serta berinteraksi dengan semua anggota yang bermain dalam Belogo, selain itu pada saat permainan Belogo dimulai anak-anak akan saling berkomunikasi agar semua target logo dapat dirobohkan. Untuk interaksi antar budaya pada Anak usia dini dalam permainan Belogo dapat dilihat dari interaksi anak-anak dalam bermain dengan teman yang berbeda suku, misalnya suku Kutai dan Banjar walaupun sama-sama memiliki permainan Belogo namun tentu ada perbedaan dalam aturan bermainnya melalui kegiatan ini anak-anak dapat belajar tentang berbagai budaya yang berbeda. Karena setiap daerah mungkin memiliki variasi aturan atau cara bermain balogo yang unik. Dengan berinteraksi dengan teman-teman dari latar belakang budaya berbeda, anak-anak dapat memahami bahwa ada banyak cara untuk bermain dan bersenang-senang. Komunikasi antarbudaya yang baik dan efektif dapat tercapai dan kejadian konflik antarbudaya dapat dikurangi dengan berupaya menjaga hubungan positif dengan seluruh warga sekolah (Yusuf Wijaya & Anwar, 2020).

Komunikasi antarbudaya mengembangkan pemikiran kritis siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dengan menjadikan evaluasi diri sebagai bagian dari proses belajar mereka (Patria & Abduh, 2023). Komunikasi dan budaya saling berkaitan dan saling bergantung, karena budaya adalah komponen perilaku komunikasi. Komunikasi berkontribusi pada pembentukan, pemeliharaan, dan transmisi budaya. Budaya merupakan isu penting yang dapat menghalangi komunikasi antarbudaya yang efektif dan positif (Wello et al., 2017).

Nilai dan elemen ketiga adalah refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. Dalam elemen ini, capaian yang diharapkan adalah anak dapat menghargai teman yang memiliki latar belakang berbeda. Dalam konteks permainan Belogo, nilai elemen ini dapat meningkat karena dalam permainan Belogo anak-anak akan belajar untuk menghargai perbedaan aturan di setiap daerah yang memiliki permainan Belogo seperti yang sudah dibahas pada poin pertama bahwa anak-anak dapat mengembangkan rasa bertanggung jawab dan menghargai sesama melalui budaya antri saat memukul logo, menerima apapun peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan serta memiliki sikap tenggang rasa saat tim ataupun ia kalah dalam permainan Belogo. Tujuan utama dari elemen ketiga kebhinekaan global ini ialah menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan di antara sesama pemain. Dalam permainan Belogo, anak-anak secara tidak langsung belajar tentang keberagaman aturan dan variasi permainan yang ada di setiap daerah. Selain itu, nilai keterampilan dalam tanggung jawab diperlihatkan siswa dari sikap mereka dalam menyelesaikan permainan (Uswatun et al., 2024). Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan rasa toleransi dan saling menghormati, karena anak-anak harus dapat beradaptasi dengan aturan yang mungkin berbeda dari apa yang biasa mereka lakukan. Melalui permainan Belogo, anak-anak juga dilatih untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka. Budaya antri saat memukul logo, kepatuhan terhadap aturan yang telah ditetapkan, dan sikap legowo ketika kalah merupakan contoh nyata dari nilai-nilai tanggung jawab yang dapat dipelajari. Keterampilan-keterampilan hidup bersosial sangat penting bagi individu termasuk anak usia dini (Fajar Rivanny, 2018). Senada dengan pendapat Sukirman (Andriani, 2012) bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial di masa mendatang. Dengan adanya keterampilan sosial dapat membantu membentuk karakter anak yang baik dan mampu berinteraksi dengan orang lain secara positif.

Nilai dimensi keempat dalam berkebhinekaan global melalui permainan Belogo adalah berkeadilan sosial dapat dilihat pada tahap persiapan arena permainan, karena tidak ada aturan baku mengenai siapa yang berkewajiban untuk membangun arena. Proses ini bersifat sukarela, di mana setiap individu memiliki kesempatan untuk berkontribusi sesuai kemampuan dan kemauannya. Hal ini mencerminkan semangat gotong royong dan kepedulian terhadap kepentingan bersama, yang merupakan nilai fundamental dalam masyarakat Indonesia (Fransisca Jallie Pattiruhu, 2023). Selanjutnya selama permainan berlangsung, ketika seorang anggota tim mengalami kesulitan dalam merobohkan pasangan lawan, anggota tim lainnya secara spontan menawarkan bantuan. Tindakan saling membantu ini menunjukkan adanya solidaritas dan rasa tanggung jawab kolektif. Nilai keadilan, anak-anak juga diajarkan untuk bisa bersikap adil dalam mengikuti segala aturan dalam permainan (Sava & Harianto, 2024). Keadilan sosial dalam permainan tradisional Belogo dapat distimulasi dengan anak mampu memahami bahwa tidak harus mementingkan kepentingan individu namun juga harus mementingkan tim kelompok. Walaupun anak memiliki karakteristik dengan egosentrisme yang tinggi namun dengan adanya permainan tradisional Belogo sifat egosentrisme itu dapat diolah dan distimulasi, walaupun permainan tradisional tidak menjadi faktor utamanya namun secara tidak langsung memiliki dampak terhadap kemampuan anak dalam mengelola sikap egosentrisme dalam dirinya. Anak-anak tidak hanya mementingkan dirinya tetapi juga keberhasilan tim secara keseluruhan (Trismahwati & Sari, 2020).

Permainan tradisional Belogo tentunya memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan segala aspek pada anak usia dini, namun aspek lain tidak kalah penting adalah keterampilan berkebhinekaan global. Melalui stimulasi dengan permainan tradisional Belogo anak usia dini mampu melatih pengembangan keterampilannya terutama dalam sikap berkebhinekaan global. Kurikulum Merdeka, sebagai kurikulum yang saat ini diterapkan di seluruh lembaga Pendidikan di Indonesia, yang menjadikan pengembangan nilai-nilai keberagaman global sebagai salah satu fokus utama. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang bertujuan menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki karakter yang kuat serta mampu menghargai perbedaan. Maka dari itu sesuai dengan kajian teori yang telah didapatkan bahwa permainan Belogo memiliki peran dalam pengembangan keterampilan berkebhinekaan global pada anak usia dini khususnya anak dengan usia 4-6 tahun. Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Bapak Dani dan Duta Budaya Kukar bahwa

permainan tradisional di Kalimantan Timur salah satunya Belogo memiliki dampak yang sangat baik bagi anak usia dini dalam mengembangkan sikap toleransi, menghargai sesama dan juga aspek lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan data empiris yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa permainan Belogo memiliki potensi yang sangat besar dalam membentuk karakter anak usia dini. Permainan ini tidak hanya sekedar aktivitas rekreasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kebhinekaan, toleransi, dan kerja sama. Permainan Belogo merupakan warisan budaya yang sangat berharga dan perlu dilestarikan. Untuk itu, diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak, mulai dari pemerintah, pendidik, orang tua, hingga masyarakat luas, untuk menghidupkan kembali permainan tradisional ini. Dengan demikian, permainan Belogo dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan sosial yang berkaitan dengan dampak globalisasi kita dapat memastikan bahwa generasi mendatang tetap mengenal dan menghargai kekayaan budaya bangsa khususnya permainan tradisional Belogo.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, M., Muharram, F., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *NAKULA: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2, 190–196. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.780>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Asih, S. W., Yusron, M., & El-Yunusi, M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria" Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Buadanani, B., & Suryana, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067–2077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>
- Cahya Saputri, P., & Katoningsih, S. (2023). Analisis Pengaruh Permainan Tradisional dalam Penguatan Kebhinekaan Global. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 392–405. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>
- Danim, S. (2013). *Perkembangan Peserta Didik* (cetakan kedtiga).
- Ermawan, D. T. (2017). Pengaruh Globalisasi terhadap Eksistensi Daerah di Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Kajian Lemhannas RI* |.
- Fajar Rivanny, M. (2018). *The Values of Balogo Traditional Game as The Source of Social Science Education (IPS) Learning*.

- Fatin, N., & Zulfritria, R. : (2024). Analisis Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Logis-Matematis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2).
- Fransisca Jallie Pattiruhu. (2023). Belajar Adil Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(2), 72–81. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i2.470>
- Giandri Maulani, W. N. S. M. M. N. R. M. (2024). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (A. C. Purnomo, Ed.; 1st ed.).
- Haroh, M. (2023). Karakteristik Keagamaan Anak Usia Dini “Unreflektive dan Egosentrisme.” *JURNAL STATEMENT*, 13(2).
- Huizinga, J., Kegan, R. & London, P., & Boston, H. (1944). *Homo Ludens A Study Of The Play-Element in Culture*.
- Hurlock, B. E. (1989). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>
- Istati, M. (2017). Penguatan Keterampilan Konseling Anak: Memahami Karakteristik Anak melalui Permainan Balogo. *Jurnal Tarbiyah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)*, 7(2), 2017.
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). Strategi Pembelajaran PPKn dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>
- Jackson, P. (2004). Local consumption cultures in a globalizing world. In *Trans Inst Br Geogr NS* (Vol. 29).
- Karimah, F., Chandra Dewi, A. S., Andri Nugroho, A., Nilai-Nilai Karakter, P., & PGRI Semarang, U. (2022). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter dalam Program Pendidikan Indonesia Heritage Foundation (IHF). *Universitas PGRI Semarang*, 8(1).
- Ngaisah, N. C., Na'imah, & Putro, K. Z. (2023). Analisis Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Anak Tunagrahita Berat. *Thufuli*, 5(1). <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Nisa Felicia. (2021). *Perkembangan Peserta Didik* (S. Aris Suryana, Ed.; 2nd ed.). Universitas Terbuka .
- Normuliati, S., & Urahmah, N. (2023). Permainan Tradisional Balogo pada Masyarakat Kalimantan Selatan dalam Karya Sastra. *Tashwir: Jurnal Penelitian Agama Dan Sosial Budaya*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.18592/jt.v%vi%i.9476>
- Nurhaliz, T., Maulida, R. M. Z., Aida, N., Rosanti, R., Veronika, Rozie, F., & Pangestu, A. A. (2022). Internalisasi Pemanfaatan Permainan Balogo sebagai Stimulasi Pembelajaran AUD dalam Pengasuhan Keluarga Banjar. *Jurnal Kajian Perkembangan Anak*, 2. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Patria, W. N., & Abduh, M. (2023). Analisis Elemen Dimensi Berkebhinekaan Global dalam Ekstrakurikuler Karawitan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1947–1960. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7584>
- Paula, Z. F. N., & Agustin, M. (2024). Bermain yang bermakna: apakah konsep merdeka bermain pada fase pondasi sudah merdeka? *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 184–197. <https://doi.org/10.24903/jw.v9i2.1793>

- Pyle, A., & Bigelow, A. (2015). Play in Kindergarten: An Interview and Observational Study in Three Canadian Classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 43(5), 385–393. <https://doi.org/10.1007/s10643-014-0666-1>
- Ratnasari, D., Kartandinata, S., & Supriatna, M. (2022). Bermain Sebagai Metode dalam Bimbingan dan Konseling (Kajian Filsafiah dan Ilmiah. *Jurnal An-Nur*, 8(1).
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak- Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>
- Schaefer, C. E. (2011). *Foundations of play therapy* (John Wiley & Sons, Ed.; 2nd ed.). HOBOKEN,NJ.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. In *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Smith, P. K. (2013). *Learning Through Play*.
- Suharti, Hendarman, Elis Rosdiawati, Asep Subagja, & Reni Anggraeni. (2022). *Dimensi Berkebinekaan Global* (1st ed.). Sekretariat Pusat Penguatan Karakter Kemendikbudristek.
- Sutama, W. (2021). Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Sasak. *WIDYACARYA: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/widyacarya.v5i1.967>
- Syam, H. (2021). *Statistik Kebudayaan 2021*.
- Syamsyurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 1(2), 1–14.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2014). *Teori dan Konsep Bermain*. Universitas Terbuka.
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). *Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*.
- Uswatun, H., Oktariya, B., & Neza, A. (2024). Analisis Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 3. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kbudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 153. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>
- Wello, Muh. B., Nur, S., & Azis, A. (2017). Intercultural Communication at Higher Education Context: Portraits And Practices. *International Journal of Language Education*, 8–16. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.4310>
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*, 5.
- Yusuf Wijaya, M., & Anwar, K. (2020). Pola Komunikasi Antarbudaya Santri Pondok Pesantren Sunan Kalijogo Jabung Malang. *Al-Ittishal*, 2.