

Implementasi Media Permainan Ular Tangga Edukatif dalam Menanamkan Karakter Berkebinekaan Global pada Anak Usia 5-6 Tahun

Diana Friwahyuni^{1,*}

¹⁾ Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember, Indonesia

^{*} Correspondent author: dianafri88@gmail.com

Abstrak

Era digital dan globalisasi berpotensi mengikis nilai budaya bangsa akibat pengaruh budaya asing. Di sisi lain, generasi muda dituntut mampu berinteraksi lintas budaya, agama, dan latar belakang. Karena itu, pendidikan karakter yang menanamkan penghargaan terhadap keberagaman perlu diberikan sejak usia dini. Dalam Profil Pelajar Pancasila, nilai-nilai tersebut tercermin dalam dimensi berkebinekaan global yang perlu ditanamkan secara kontekstual dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media permainan ular tangga edukatif dalam menanamkan karakter berkebinekaan global pada anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif di TK Muslimat NU 53 Wuluhan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa implementasi media permainan ular tangga edukatif dalam menanamkan karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun dilakukan dalam kegiatan pembelajaran melalui tahapan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif dimana guru sebagai perancang, fasilitator dan memberikan *scaffolding* secara aktif dan reflektif. Hasil penelitian juga menunjukkan perilaku yang muncul pada anak setelah menggunakan media tersebut yakni mengenal keberagaman, keterlibatan aktif, sikap toleran, kerja sama dalam keberagaman, serta tidak membedakan teman. Anak lebih aktif dan antusias memahami keberagaman melalui bermain. Media ini efektif dan menyenangkan dalam menanamkan nilai berkebinekaan global serta mendukung Profil Pelajar Pancasila.

Kata kunci: anak usia dini; berkebinekaan global; pendidikan karakter; permainan edukatif; Profil Pelajar Pancasila; ular tangga.

Abstract

The digital era and globalization have the potential to erode national cultural values due to the influence of foreign cultures. On the other hand, young people are expected to interact across diverse cultures, religions, and backgrounds. Therefore, character education that instills an appreciation for diversity needs to be provided from early childhood. In the Pancasila Student Profile, these values are reflected in the dimension of global diversity, which must be instilled in a contextual and enjoyable manner. This study aims to describe the implementation of educational snakes and ladders game media in instilling global diversity character values in children aged 5–6 years. The method employed is a case study using a descriptive qualitative approach at TK Muslimat NU 53 Wuluhan. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the implementation of educational snakes and ladders media in instilling global diversity character values in children aged 5–6 years was carried out through learning activities that involved well-planned stages and an interactive execution where the teacher functioned as a designer, facilitator, and provided scaffolding actively and reflectively. The study also revealed that children's behaviors changed after using the media, as evidenced by an increased recognition of diversity, active involvement, a tolerant attitude, collaborative engagement in diversity, and a non-discriminatory stance towards peers. Children became more active and enthusiastic about understanding diversity through play. This media is both effective and enjoyable in instilling global diversity values and supports the Pancasila Student Profile.

Keywords: character education; early childhood; educative game; global diversity; Profil Pelajar Pancasila; snake and ladder.

PENDAHULUAN

Arus globalisasi dan era digital yang terus berkembang menjadikan anak-anak usia dini sebagai kelompok yang sangat rentan terhadap perubahan sosial dan budaya yang masif. Mereka tidak hanya menjadi penonton dari pergeseran nilai, tetapi juga pelaku yang secara tidak langsung menyerap dan meniru berbagai informasi, gaya hidup, serta perilaku yang mereka temui di lingkungan maupun media digital. Apabila hal ini tidak diimbangi dengan penguatan nilai-nilai karakter kebangsaan dan keberagaman, dapat menyebabkan anak mengalami kebingungan identitas budaya dan memunculkan sikap intoleran terhadap perbedaan (Suryaningsih et al., 2023).

Globalisasi di satu sisi menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan komunikasi lintas budaya, empati, dan kolaborasi. Di sisi lain, lunturnya nilai-nilai luhur bangsa akibat dominasi budaya asing semakin memperlemah ketahanan karakter anak (Susanto, 2018). Oleh sebab itu, penting bagi lembaga pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), untuk melakukan intervensi yang terstruktur dalam membangun fondasi karakter anak sejak dini mengingat pada usia dini merupakan masa perkembangan pesat bagi anak (Kasmiati, 2025).

Pendidikan karakter menurut Lickona merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk membantu individu memahami, merasakan, dan mengamalkan nilai-nilai moral yang mendasar. Pembentukan karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu kesadaran akan nilai kebaikan (aspek kognitif), kepedulian terhadap nilai tersebut (aspek afektif), dan tindakan nyata yang mencerminkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (aspek perilaku) (Rijal et al., 2023). Pendidikan karakter berbasis nilai dapat dilakukan secara kontekstual dan integratif dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini meliputi agama,

budaya lokal, nilai moral dan lingkungan sosial yang mendukung (Nisviati et al., 2025).

Pentingnya pendidikan karakter pada anak usia dini juga semakin menonjol dalam konteks Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals atau SDGs), khususnya pada tujuan ke-4 yaitu “menjamin pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta mendukung kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua”. Salah satu target dari SDGs tersebut adalah memastikan bahwa semua anak memperoleh akses terhadap pendidikan anak usia dini yang berkualitas, yang mencakup pengembangan sosial-emosional dan karakter (UNESCO, 2023). Pendidikan karakter yang menekankan pada nilai-nilai toleransi dan keberagaman menjadi krusial dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan dunia global dan mendukung pencapaian Sustainable Development Goal 16, yaitu mempromosikan masyarakat yang damai dan inklusif (Kester, 2023).

Pemerintah Indonesia melalui kebijakan Kurikulum Merdeka telah merumuskan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi gambaran ideal karakter peserta didik Indonesia. Salah satu dimensi utama dalam profil tersebut adalah "berkebinekaan global" yang mencakup kemampuan anak untuk mengenal dan menghargai budaya, hidup dalam harmoni dengan keberagaman, serta menunjukkan sikap terbuka terhadap perbedaan (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022). Nilai-nilai ini tidak hanya penting bagi kohesi sosial di dalam negeri, tetapi juga sebagai modal anak dalam menghadapi interaksi global di masa depan.

Penanaman karakter berkebinekaan global menjadi tantangan tersendiri bagi satuan PAUD. Salah satunya adalah pemilihan media yang tepat. Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video atau slide (Zaman, 2014).

Manfaat media pembelajaran tentunya adalah untuk memudahkan penyampaian materi, sehingga diperlukan media yang tepat bagi anak usia dini dalam setiap kegiatan pembelajaran termasuk dalam penerapan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pembentukan dimensi Berkebhinekaan Global.

Pemilihan media harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan usia anak. Perkembangan anak usia dini merupakan dasar penting bagi pembentukan identitas, emosi, dan nilai sosial. Hal tersebut dikarenakan pada rentang usia 4-5 tahun, anak-anak menunjukkan pertumbuhan signifikan dalam pengenalan emosional, empati, serta kemampuan regulasi diri yang berfungsi sebagai dasar penting untuk keterampilan sosial dan emosi mereka (Hosokawa et al., 2024).

Jean Piaget mengemukakan bahwa anak pada tahap pra-operational cenderung belajar melalui simbol dan permainan, bukan logika formal (McLeod, 2018). Penelitian terdahulu menyatakan bahwa peran aktif guru dalam permainan sosial terstruktur atau *inclusive play* dapat memperkuat pemahaman budaya anak melalui interaksi langsung, narasi budaya bersama, dan penggunaan materi pembelajaran yang inklusif (Kangas et al., 2023). Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran melalui *zone of proximal development*. Sebuah penelitian menyatakan bahwa pendekatan bercerita digital berbasis budaya lokal yang bersifat kolaboratif mampu memperkuat perkembangan nilai dan empati anak usia dini (Rahiem, 2021). Dengan bermain menggunakan objek nyata, anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna (Lockman & Tamis-LeMonda, 2021).

Salah satu bentuk metode bermain adalah dengan memainkan sebuah permainan. Friedrich Froebel menyatakan permainan merupakan ekspresi tertinggi dalam perkembangan pada anak dan juga ekspresi kebebasan jiwa mereka (Nutbrown & Clough, 2015). Pembelajaran anak usia

dini berbasis permainan dalam sebuah penelitian terdahulu dinyatakan sebagai strategi yang paling efektif dalam membentuk karakter sosial (Aksoy & Baran, 2020). Studi lain menyatakan, dengan pendekatan konstruktivistik, permainan edukatif menciptakan ruang reflektif dan interaktif bagi anak untuk belajar dari pengalaman dan interaksi sosial (Devina et al., 2023).

Media ular tangga edukatif menjadi salah satu bentuk permainan tradisional kontekstual dalam pembelajaran nilai-nilai keberagaman secara menyenangkan. Sebuah penelitian terdahulu menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak, termasuk kolaborasi, komunikasi, dan empati (Melianasari & Suparno, 2018).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi media permainan ular tangga edukatif dalam menanamkan karakter berkebhinekaan global pada anak usia 5–6 tahun yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, respon anak selama permainan, karakter berkebhinekaan yang muncul pada anak yang menggunakan media permainan ular tangga edukatif serta tantangan dan kendala yang dihadapi dalam implementasi media permainan ular tangga edukatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Sebagaimana pendapat Bogdan dan Taylor bahwa metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2017). Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena sosial dalam konteks kehidupan nyata secara mendalam dan menyeluruh, dengan mengutamakan makna yang dikonstruksi oleh partisipan penelitian (Creswell, 2020). Jenis penelitian ini digunakan untuk

mengungkap bagaimana suatu proses berlangsung, termasuk dinamika, strategi, serta pengalaman subjek dalam menjalani situasi tertentu (Nowell et al., 2017). Oleh karena itu, pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam proses implementasi media ular tangga edukatif dalam menanamkan nilai-nilai karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan 20 peserta didik kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Muslimat NU 53 Wuluhan. Penentuan subjek dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis media edukatif yang sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai strategi implementasi termasuk perencanaan, pelaksanaan dan adanya perubahan perilaku anak yang mencerminkan karakter berkebinekaan global sebelum dan sesudah implementasi. Berikut adalah kisi-kisi pedoman wawancara yang digunakan:

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Aspek Informasi	Pertanyaan Kunci
Perencanaan pembelajaran berbasis keberagaman	Apa alasan Ibu menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran?
Strategi implementasi media	Bagaimana langkah-langkah Ibu dalam mengenalkan keberagaman melalui permainan ini?
Perubahan perilaku anak	Apakah Ibu melihat perubahan sikap anak setelah pembelajaran dengan media ini?
Kelebihan dan tantangan	Apa yang menjadi kelebihan dan tantangan selama proses penggunaan media ini?
Refleksi pembelajaran	Apa rencana Ibu untuk mengembangkan media atau kegiatan serupa di kemudian hari?

Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas pembelajaran menggunakan media ular tangga mulai dari langkah-langkah yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan, respon anak selama kegiatan dan perilaku anak yang menggunakan media permainan ular tangga edukatif.

Instrumen observasi berupa lembar observasi naratif untuk mencatat langkah-langkah dalam kegiatan, respon anak dan perilaku yang nampak pada anak yang telah menggunakan media permainan ular tangga edukatif.

Aspek yang diamati untuk mengetahui respon anak selama jalannya permainan adalah keterlibatan aktif dan antusiasme interaksi dengan teman bermain, serta keingintahuan terhadap materi dalam permainan. Sedangkan aspek dan indikator perilaku anak yang diamati mengacu pada dimensi “Berkebinekaan Global” dari Profil Pelajar Pancasila dan prinsip-prinsip Global Citizenship Education (GCED) dari UNESCO (KURKA, 2022; UNESCO, 2018). Setiap indikator diamati berdasarkan frekuensi munculnya perilaku, kualitas keterlibatan anak (aktif, pasif, menolak), serta ucapan dan ekspresi verbal/nonverbal. Berikut adalah kisi-kisi observasi perilaku anak:

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Perilaku Anak.

Aspek yang Diobservasi	Indikator Perilaku
Mengenal dan menghargai keberagaman	Anak menyebutkan agama, budaya, pakaian adat, atau simbolnya dan menunjukkan penilaian positif
Bersikap toleran terhadap keberagaman	Anak menerima perbedaan dan tidak mengejek teman yang berbeda latar belakang
Mampu bekerja sama dalam keberagaman	Anak berpartisipasi dalam permainan dengan berbagi giliran dan membantu teman
Tidak membedakan teman	Anak berinteraksi positif dengan semua teman tanpa pilih-pilih dan menghindari tindakan diskriminatif

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan dan perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media ular tangga edukatif.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi sumber dilakukan untuk memastikan keabsahan data. Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan proses, hasil, dan faktor pendukung maupun penghambat dalam penerapan media ular tangga edukatif untuk menanamkan karakter berkebinekaan global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan temuan yang menggambarkan bagaimana implentasi media ular tangga edukatif dalam menanamkan karakter berkebinekaan global pada anak usia 5–6 tahun di TK Muslimat NU 53 Wuluhan. Temuan dikelompokkan dalam beberapa aspek, yaitu perencanaan, pelaksanaan, respon anak selama permainan, karakter berkebinekaan yang muncul pada anak yang menggunakan media permainan ular tangga edukatif serta tantangan dan kendala yang dihadapi dalam implentasi media permainan ular tangga edukatif.

1. Perencanaan. Dari hasil wawancara dan dokumentasi, perencanaan pembelajaran dimulai dengan penyusunan modul ajar atau RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) berbasis Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi berkebinekaan global yang meliputi: menghargai perbedaan, memiliki keterbukaan terhadap budaya lain, bersikap toleran, dan mampu bekerja sama dalam keberagaman (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022). Dimana di dalamnya terdapat kegiatan bermain permainan ular tangga edukatif.

Guru mendesain media permainan ular tangga edukatif dengan bahan karpet yang nyaman dan warna-warni yang menarik dilengkapi gambar yang bisa

ditempel dan dilepaskan. Kotak-kotak permainan bernuansa sosial-budaya yang merepresentasikan nilai-nilai kebinekaan seperti kerja sama, toleransi, dan saling menghargai dalam keberagaman. Setiap kotak pada papan permainan berisi kartu kuis berupa gambar atau instruksi yang berkaitan dengan materi kebinekaan global seperti pakaian tradisional, bahasa daerah, lagu daerah, kesenian tradisional, etnis di seluruh dunia serta etika interaksi sosial. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menegaskan bahwa media berbasis budaya efektif dalam menyampaikan pesan moral kepada anak (Wahyuni, 2024).

Strategi perencanaan ini sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pada pembelajaran bermakna dan pengalaman nyata (Slavin, 2018). Rancangan tersebut juga sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa pada usia praoperasional (2-7 tahun), anak lebih mudah memahami konsep abstrak melalui media konkret dan permainan simbolik (Berk & Meyers, 2015).



Gambar 1. Desain Media Ular Tangga Edukatif

2. Pelaksanaan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap langkah-langkah yang dilakukan guru selama kegiatan diketahui bahwa selain sebagai perancang, guru juga berperan fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga edukatif. Permainan dilakukan dengan

membentuk kelompok kecil terdiri dari 5-6 anak setiap permainan. Sebelum permainan dimulai, guru mengajak anak-anak bersama-sama menyiapkan media ular tangga yang akan digunakan. Anak-anak merangkai susunan petak ular tangga dipandu oleh guru. Dari kegiatan merangkai tersebut, anak tidak hanya mengasah kemampuan motoriknya, tapi juga mengenal angka dan mengenal bagian-bagian media yang berisi materi tentang berkebinekaan. Dalam kegiatan tersebut beberapa anak tertarik untuk bertanya mengenai gambar-gambar yang ada pada media ular tangga.



Gambar 2. Kegiatan Merangkai Media Ular Tangga Edukatif

Setelah papan ular tangga selesai dirangkai, permainan dimulai dengan melempar dadu. Setiap anak berkesempatan melempar dadu secara bergiliran dan mengikuti instruksi yang berkaitan dengan nilai karakter. Guru tidak hanya memandu permainan, tetapi juga memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan reflektif dan penguatan nilai. Selama pelaksanaan, ditemukan bahwa anak-anak mampu mengenali simbol budaya seperti pakaian adat, makanan khas, dan sapaan tradisional. Selain itu, anak dengan karakter cenderung dominan yang biasanya sulit mengikuti peraturan dan mengalah terlihat mau belajar mengalah dan bekerja sama.

Setelah permainan selesai, guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali media ular tangga edukatif dan melakukan penguatan nilai melalui refleksi berupa diskusi pascapermainan. Dari hasil wawancara, guru menyatakan bahwa diskusi pascapermainan menjadi refleksi

yang membantu dan sebagai salah satu bentuk penguatan nilai karakter berkebinekaan global.



Gambar 3. Kegiatan Bermain Ular Tangga Edukatif



Gambar 4. Kegiatan Merapikan Kembali Media Ular Tangga Edukatif



Gambar 5. Kegiatan Refleksi Pascapermainan

3. Respons anak. Observasi dilakukan selama jalannya permainan untuk mengetahui respon anak terhadap

media permainan ular tangga edukatif. Observasi selama kegiatan permainan menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Respon Anak

Aspek yang diamati	Persentase terlihat (jumlah anak)
Keterlibatan aktif dan antusiasme	85%
Interaksi dengan semua teman bermain	60%
Keingintahuan terhadap materi	70%

Dari tabel di atas terlihat bahwa 85% anak menunjukkan keterlibatan aktif dan antusias saat bermain, 70% anak berinteraksi dengan semua teman dalam permainan dan 60% anak mengungkapkan keingintahuan terhadap materi permainan. Hal ini membuktikan temuan bahwa pembelajaran melalui permainan yang bersifat sosial interaktif secara signifikan berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial, emosi, dan inklusi. Selain menyenangkan, interaksi sosial dalam play-based learning secara langsung memperkuat inklusivitas dan sensitivitas budaya (Parker et al., 2022).

Selama kegiatan, anak-anak menunjukkan perilaku aktif, antusiasme tinggi, serta kemampuan memahami makna dari instruksi permainan. Anak mulai mengenal istilah dan simbol keberagaman, serta menunjukkan ekspresi positif saat berinteraksi dengan teman berbeda latar belakang. Hasil pengamatan ini memperkuat temuan bahwa permainan simbolik memainkan peran penting dalam perkembangan representasi mental dan bahasa pada anak usia dini (Quinn et al., 2018).

4. Karakter berkebinekaan global yang muncul. Dalam wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, guru menyatakan adanya perubahan perilaku yang mencerminkan karakter berkebinekaan global yang dialami anak sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga edukatif. Perubahan

perilaku berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Wawancara Perubahan Perilaku Anak

Sebelum Implementasi	Sesudah Implementasi
Kurang peka terhadap teman	Mau membantu teman dan berbagi
Cenderung bermain dengan teman yang itu-itu saja	Bermain dengan semua teman
Tidak mengenali agama, suku dan budaya lain	Mampu menyebut agama, suku/etnis, kesenian tradisioanl dan sapaan dalam bahasa daerah lain
Dominan atau pasif dan individual	Terlibat aktif dalam kerja kelompok, mengikuti peraturan dan bekerjasama.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa penggunaan media permainan ular tangga edukatif memberi dampak pada perilaku anak yang mencerminkan karakter berkebinekaan global. Hal tersebut ditunjukkan dari kondisi sebelum implementasi, anak cenderung bersikap individual, kurang peka terhadap teman, dan belum mengenal keberagaman budaya. Sedangkan setelah penerapan media, anak menunjukkan perubahan positif berupa sikap toleran, kooperatif, terbuka terhadap perbedaan, serta mampu mengenali dan menghargai keberagaman agama, suku, dan budaya. Pembelajaran menjadi lebih inklusif, partisipatif, dan bermakna melalui pendekatan bermain yang kontekstual.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang penulis lakukan terhadap perilaku anak yang menggunakan media permainan ular tangga edukatif berdasarkan empat aspek dan indikator yang mencerminkan karakter berkebinekaan global yaitu Mengenal dan menghargai keberagaman, Bersikap toleran terhadap keberagaman, Mampu bekerja sama dalam keberagaman, dan Tidak membeda-bedakan teman. Berikut penjabarannya:

a. Aspek mengenal dan menghargai perbedaan budaya. Anak-anak menunjukkan ketertarikan dan pemahaman terhadap simbol-simbol budaya yang telah diperkenalkan melalui permainan. Mereka tidak hanya menyebutkan nama pakaian adat atau suku bangsa, tetapi juga memberikan respons positif terhadap keberagaman tersebut. Misalnya, beberapa anak menyebut bahwa pakaian adat dari daerah lain itu “bagus” serta mulai menyadari bahwa setiap daerah memiliki kekayaan budaya yang berbeda. Anak juga dapat menyebutkan agama, suku, dan sapaan dari beberapa daerah lain, yang menunjukkan kesadaran akan adanya keberagaman.

b. Aspek toleransi terhadap keberagaman. Anak-anak menerima perbedaan sebagai sesuatu yang wajar. Mereka tidak membeda-bedakan atau menjauhi teman yang berbeda latar belakang. Sebaliknya, terlihat adanya kecenderungan untuk saling mendekat dan menumbuhkan rasa empati. Anak-anak mampu menghargai perbedaan bahasa, warna kulit, atau kebiasaan tanpa mempermasalahkannya. Toleransi ini terlihat melalui penggunaan bahasa yang ramah dan ekspresi yang bersifat menyertakan semua teman dalam interaksi sosial.

c. Aspek kerja sama dalam keberagaman. Anak-anak menunjukkan sikap kooperatif dalam mengikuti aturan dalam setiap kegiatan pembelajaran, menunggu giliran dengan tertib, dan bersedia membantu teman yang kesulitan. Mereka mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permainan, saling memberikan semangat, dan berbagi tugas tanpa menciptakan konflik yang berarti. Perilaku ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami pentingnya kolaborasi dan kebersamaan meskipun berasal dari latar belakang yang berbeda.

d. Aspek tidak membeda-bedakan teman. Anak-anak menunjukkan kecenderungan untuk mengajak semua teman bermain tanpa pilih-pilih. Tidak

hanya bermain dengan satu kelompok yang itu-itu saja atau melakukan penolakan terhadap teman yang berbeda. Mereka membentuk kelompok bermain yang lebih inklusif, dan tidak ragu untuk berinteraksi dengan siapa pun di kelas. Kesetaraan dalam bermain dan bersosialisasi tampak dan mengalir secara alami dalam kegiatan di sekolah sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap perilaku anak setelah implementasi media permainan ular tangga edukatif yang mencerminkan karakter berkebinekaan global secara keseluruhan menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif tidak hanya menjadi alat permainan, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembelajaran nilai-nilai sosial dan keberagaman secara konkret dan bermakna. Anak-anak tidak hanya belajar mengenal perbedaan, tetapi juga menginternalisasi sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter berkebinekaan global. Perilaku yang muncul setelah implementasi mencerminkan keberhasilan pendekatan kontekstual dan visual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Perilaku yang ditunjukkan oleh anak-anak setelah implementasi media tersebut sejalan dengan teori Vigotsky bahwa permainan simbolik memberi kesempatan bagi anak untuk belajar berkomunikasi, memahami dan menyepakati aturan bersama, serta melihat dari sudut pandang orang lain. Hal tersebut membantu anak dalam mengatur diri sendiri dan membangun keterampilan sosial (Bodrova & Leong, 2024). Perubahan ini menunjukkan bahwa proses belajar melalui permainan simbolik memungkinkan anak untuk mengembangkan perspektif sosial secara bertahap. Sebagaimana pendapat Banks bahwa pendidikan multikultural yang dikaitkan dengan konteks pengalaman pribadi anak akan lebih efektif (Banks, 2022). Oleh karena itu, implementasi media permainan ular tangga edukatif ini dapat memperkuat karakter berkebinekaan global yang terintegrasi dalam Profil Pelajar Pancasila.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian dengan temuan bahwa permainan edukasi berbasis budaya lokal berhasil secara signifikan meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini (Fitri & Rakimahwati, 2021). Selain itu, konsep yang diterapkan dalam penelitian ini juga mendukung pendekatan konstruktivistik di mana anak secara aktif membentuk makna dengan menggabungkan pengalamannya saat bermain (Nilsson et al., 2018).

5. Tantangan dan kendala. Meskipun implementasi media ular tangga edukatif menunjukkan hasil positif dalam menanamkan karakter berkebinekaan global pada anak usia dini, terdapat beberapa tantangan dan kendala yang muncul selama proses pelaksanaan pembelajaran, baik dari sisi peserta didik, guru, maupun kondisi lingkungan pembelajaran.

a. Keterbatasan Pemahaman Awal Anak terhadap Simbol Budaya. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam memahami simbol-simbol budaya yang ditampilkan dalam media, terutama saat pertama kali bermain. Misalnya, tidak semua anak mengenali gambar pakaian adat, alat musik tradisional, atau sapaan dalam bahasa daerah. Hal ini disebabkan oleh latar belakang pengalaman anak yang relatif homogen dan kurang terekspos dengan keragaman budaya lain. Dibutuhkan waktu dan pendampingan ekstra dari guru untuk menjelaskan makna simbol tersebut secara sederhana dan kontekstual.

b. Perbedaan Tingkat Perkembangan Sosial dan Emosional Anak. Anak-anak dalam satu kelompok usia bisa menunjukkan perbedaan dalam aspek sosial dan emosional, seperti kemampuan berbagi, menunggu giliran, atau bekerja sama. Beberapa anak masih menunjukkan perilaku dominan atau menarik diri (pasif) saat bermain. Guru harus secara aktif memfasilitasi interaksi dan menciptakan suasana yang aman serta inklusif agar setiap anak merasa dihargai dan dapat

berpartisipasi dengan nyaman.

c. Keterbatasan Waktu Pembelajaran. Durasi pembelajaran di TK seringkali terbatas, sedangkan pelaksanaan permainan ular tangga membutuhkan waktu yang cukup untuk proses bermain, diskusi, dan refleksi. Tantangan ini membuat guru harus pandai mengelola waktu agar proses bermain tidak terburu-buru namun tetap bermakna, dan tidak mengorbankan alokasi waktu pembelajaran lainnya.

d. Kreativitas dan Kesiapan Guru. Tidak semua guru memiliki kesiapan atau kreativitas yang sama dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis nilai karakter. Proses mendesain media ular tangga edukatif membutuhkan pemahaman tentang konten multikultural, pemilihan simbol budaya yang representatif, dan kemampuan mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran karakter. Guru juga harus memiliki keterampilan fasilitasi untuk menggali makna dari permainan melalui diskusi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

e. Faktor Lingkungan Belajar. Lingkungan fisik seperti ruang kelas yang sempit atau keterbatasan alat pendukung juga menjadi tantangan. Karena media ini berukuran cukup besar (karpas permainan), dibutuhkan ruang yang cukup agar anak dapat bergerak bebas dan nyaman. Jika lingkungan kurang mendukung, efektivitas kegiatan bermain bisa menurun.

f. Kurangnya Keterlibatan Orang Tua. Karakter anak tidak hanya dibentuk di sekolah, tetapi juga di rumah. Sayangnya, pada implementasi ini, keterlibatan orang tua belum menjadi fokus utama. Hal ini menjadi kendala dalam kesinambungan nilai yang diajarkan, karena anak memerlukan dukungan dan penguatan karakter secara konsisten dalam lingkungan keluarga.

Berdasarkan tantangan dan kendala tersebut, maka diperlukan strategi pendukung seperti pelatihan guru, pengelolaan waktu yang efektif, dan pelibatan keluarga agar media ini dapat

diterapkan secara optimal dan berkelanjutan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran pendidikan karakter di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Pertama, secara praktis, penelitian ini menghasilkan model pembelajaran yang kontekstual, murah, mudah direplikasi, dan menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, guru Pendidikan Anak Usia Dini dapat mengadaptasi media permainan ular tangga edukatif sebagai sarana penanaman karakter tanpa memerlukan alat bantu yang kompleks atau biaya tinggi.

Kedua, secara pedagogis, hasil penelitian ini menguatkan manfaat pendekatan *learning through play* yang mendukung pembentukan karakter sosial sejak dini. Anak-anak tidak hanya diajak mengenal nilai-nilai seperti toleransi dan empati secara verbal, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya langsung melalui kuis dan instruksi dalam permainan. Hal ini sangat sejalan dengan semangat implementasi Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan penguatan dimensi berkebinekaan global sebagai bekal anak dalam hidup di masyarakat multikultural.

Dari sisi teoritis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang bagaimana permainan simbolik dan interaktif dapat dijadikan sebagai strategi pendidikan karakter. Temuan ini juga membuka peluang lain untuk merancang pembelajaran pendidikan karakter berbasis budaya yang relevan dengan status Indonesia sebagai negara multikultural.

Kebaruan dalam penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian serupa yang pernah dilakukan antara lain media yang diteliti merupakan media permainan tradisional ular tangga yang diubah menjadi media permainan edukatif yang sarat dengan nilai karakter, khususnya karakter kebinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila.

Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan permainan ini untuk penguatan kognitif. Nilai karakter

yang diteliti bukan hanya nilai-nilai umum seperti kejujuran dan tanggung jawab, melainkan fokus pada nilai-nilai karakter multikultural dan keberagaman, seperti toleransi, empati lintas budaya, keterbukaan, dan kerja sama dalam perbedaan. Karakter-karakter ini jarang diamati secara eksplisit dalam konteks pendidikan anak usia dini, terutama dengan pendekatan studi kasus berbasis media permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi sarana pembelajaran multikultural. Selain itu, penggabungan indikator dari Profil Pelajar Pancasila dan GCED (Global Citizenship Education) menjadikan penelitian ini relevan dalam konteks kurikulum nasional sekaligus selaras dengan agenda pendidikan global. Hal ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan model pembelajaran karakter inklusif, interaktif, dan kontekstual untuk anak usia dini di Indonesia.

Penelitian ini dilakukan dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia dan memberikan bukti empiris bahwa permainan yang dirancang secara tepat dapat digunakan untuk mengembangkan karakter anak sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Kontribusi ini penting karena sebagian besar pendekatan pembelajaran karakter global masih bersumber dari praktik luar negeri, sehingga hasil penelitian ini menjadi relevan dan diaplikasikan dalam konteks lokal.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini tidak hanya menawarkan media baru, tetapi juga kerangka berpikir baru tentang bagaimana permainan tradisional yang dimodifikasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam pendidikan karakter khususnya berkebinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media permainan ular tangga edukatif dalam menanamkan karakter

berkebinekaan global pada anak usia 5–6 tahun studi kasus di TK Muslimat NU 53 Wuluhan. Berdasarkan hasil temuan dan analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa media permainan ular tangga edukatif diimplementasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini melalui tahapan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif, serta fasilitasi nilai oleh guru secara aktif dan reflektif.

Media yang digunakan dirancang dengan muatan instruksi yang menggambarkan situasi sosial multikultural sehingga anak mampu mengalami dan mengekspresikan nilai-nilai kebinekaan global, seperti toleransi, empati, menghargai perbedaan agama, budaya, dan kemampuan bekerja sama dalam keberagaman. Implementasi media ular tangga edukatif mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermuatan nilai, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Berdasarkan respon anak selama permainan dan perilaku yang ditunjukkan anak yang menggunakan media permainan ular tangga edukatif, implementasi ini memberikan dampak positif terhadap perilaku anak yang mencerminkan karakter berkebinekaan global. Dengan demikian, penelitian ini menjawab bahwa implementasi media permainan ular tangga edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun, sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka.

Adapun saran yang dapat penulis berikan antara lain:

1. Bagi lembaga yang diteliti, untuk menghadapi tantangan dan mengatasi kendala yang dialami dalam pengimplementasian media permainan ular tangga edukatif ini diperlukan strategi pendukung seperti pelatihan guru, pengelolaan waktu yang efektif, dan melibatkan keluarga agar media ini dapat diterapkan secara optimal dan

berkelanjutan.

2. Bagi pendidik PAUD, disarankan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media bermain yang terintegrasi dengan nilai karakter, khususnya nilai kebinekaan, agar pembelajaran karakter tidak bersifat verbalistik tetapi berbasis pengalaman nyata dan menyenangkan.

3. Bagi pengembang kurikulum dan kebijakan PAUD, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam menyusun program pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan mendukung Profil Pelajar Pancasila sejak usia dini.

4. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar implementasi media serupa dilakukan dalam konteks yang lebih beragam secara budaya dan bahasa, serta dalam jangka waktu yang lebih panjang, guna memperoleh hasil yang lebih mendalam dan komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih atas ijin yang diberikan oleh pihak Universitas PGRI Argopuro Jember untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kepala sekolah dan guru TK Muslimat NU 53 Wuluhan serta Dinas Pendidikan Kabupaten Jember yang telah memberikan izin, kesempatan, dan kerja sama yang sangat berarti dalam mendukung kelancaran proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, P., & Baran, G. (2020). The Effect of Story Telling-Based and Play-Based Social Skills Training on Social Skills of Kindergarten Children: An Experimental Study. *Egitim ve Bilim*, 45(204).
<https://doi.org/10.15390/EB.2020.8670>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Dimensi, Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

- Banks, J. A. (2022). An Introduction to Multicultural Education, 3rd-ed. In *Library of Congress Cataloging in Publication Data, University of Washington*.
- Berk, L. E., & Meyers, A. (2015). Infants and children: Prenatal Through Middle Childhood (8Th Edition). In *Infants and children: Prenatal through middle childhood*. (Vol. 8th). Pearson.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2024). Tools of the Mind. In *Tools of the Mind*. <https://doi.org/10.4324/9781003164920>
- Creswell, J. (2020). Second Edition Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches. In *Public Administration* (Vol. 77, Issue 4).
- Devina, F., Nurdin, E. S., Ruyadi, Y., Kosasih, E., & Nugraha, R. A. (2023). Penguatan Karakter Pancasila Anak Usia Dini melalui Kearifan Budaya Lokal: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4984>
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Hosokawa, R., Matsumoto, Y., Nishida, C., Funato, K., & Mitani, A. (2024). Enhancing social-emotional skills in early childhood: intervention study on the effectiveness of social and emotional learning. *BMC Psychology*, 12(761). <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40359-024-02280-w>
- Kangas, J., Lastikka, A. L., & Arvola, O. (2023). Inclusive Play: Defining Elements of Playful Teaching and Learning in Culturally and Linguistically Diverse ECEC. *Education Sciences*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/educsci13090956>
- Kasmiasi, K. (2025). Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membangun Fondasi Karakter dan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5458–5461. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.8015>
- Kester, K. (2023). Global citizenship education and peace education: Toward a postcritical praxis. *Educational Philosophy and Theory*, 55(1). <https://doi.org/10.1080/00131857.2022.2040483>
- KURKA. (2022, March 10). *Indikator Capaian Perkembangan Profil Pelajar Pancasila PAUD*. Kurikulum Merdeka. <https://kurikulummerdeka.com/profil-pelajar-pancasila-paud-apa-capaian-perkembangannya/>
- Lockman, J. J., & Tamis-LeMonda, C. S. (2021). Young Children’s Interactions with Objects: Play as Practice and Practice as Play. *Annual Review of Developmental Psychology*, 3(1). <https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-050720-102538>
- McLeod, S. (2018). Jean Piaget ’ s Theory of Cognitive Development Schemas. *Developmental Psychology, Simply Psychology, 1936*.
- Melianasari, H., & Suparno, S. (2018). *The Importance of Traditional Games to Improve Children’s Interpersonal Skill*. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.29>
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nilsson, M., Ferholt, B., & Lecusay, R. (2018). ‘The playing-exploring child’: Reconceptualizing the relationship between play and learning in early childhood education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 19(3).

- <https://doi.org/10.1177/1463949117710800>
- Nisviati, S., Handayani, N. A., Udmah, S., & Sianturi, R. (2025). Pendidikan Holistik Integratif dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 5(2), 1195–1202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54082/jupin.1439>
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1).
<https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Nutbrown, C., & Clough, P. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini (Terjemahan)*. Pustaka Belajar.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1).
<https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Rijal, A., Kosasih, A., & Nurdin, E. S. (2023). Thomas Lickona and Yusuf Qardhawi: Creating Value for Character Education Through Narrative. In *Proceedings of the International Conference on Language, Education, and Social Science (ICLESS 2022)*.
https://doi.org/10.2991/978-2-494069-15-2_3
- Slavin, R. E. (2018). Educational Psychology: theory and practice / Robert E. Slavin, Johns Hopkins University. In *Pearson* (Vol. 12, Issue 12).
- Suryaningsih, T., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Membentuk Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebinekaan Global melalui Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3).
<https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79594>
- Susanto, N. H. (2018). Lembaran Ilmu Kependidikan INFILTRASI GLOBALISASI TERHADAP IDENTITAS BUDAYA DAN PENDIDIKAN KARAKTER NEGARA BERKEMBANG. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 47(2).
- UNESCO. (2018). Global Citizenship Education: Taking it Local. In *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, 7.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265456>
- UNESCO. (2023). What You Need to Know about Education for Sustainable Development. *Unesco*.
- Wahyuni, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Anak Usia Di. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 743–753.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12929>
- Zaman, B. (2014). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Universitas Terbuka.