



KAJIAN ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DI BANYUWANGI

**Roudhotul Jannah^{1*}, Vava Ardila Raharjo², Rizka Aulia Putri³, ,Wahyui Yuha⁴,
Kukuh Deka Faren Oka Yasa⁵**

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Banyuwangi

*roudhotulj15@gmail.com

Abstrak

Pergeseran pola bermain anak dari permainan tradisional ke permainan modern (online games) di Kabupaten Banyuwangi membahayakan keberlanjutan nilai-nilai kearifan lokal Suku Osing. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merekonstruksi lima jenis permainan tradisional Suku Osing yaitu egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek sebagai media edukasi interaktif yang efektif dalam pelestarian budaya lokal dan pembentukan karakter anak. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis ini dilaksanakan di Desa Adat Kemiren, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi. Penentuan 16 orang informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, terdiri atas tokoh adat/budayawan, guru sekolah dasar, orang tua, dan anak-anak usia SD. Pengumpulan data menggunakan pengamatan partisipatif pasif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan) serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima permainan tradisional Osing memiliki fungsi pedagogis holistik yang selaras dengan Teori Perkembangan Kognitif dan Sosital Vygotsky, Teori Pembentukan Karakter Lickona (moral knowing, feeling, action), serta Teori Piaget. Permainan ini terbukti secara nyata menginternalisasikan 18 nilai pembangun karakter bangsa, seperti kejujuran, kerja sama, kedisiplinan, kemandirian, dan kepedulian lingkungan. Berbeda dengan seni pertunjukan pasif, permainan tradisional memberikan tingkat partisipasi aktif yang tinggi bagi anak-anak. Sebagai media edukasi, permainan ini berhasil meningkatkan pemahaman kognitif budaya, membentuk sikap afektif positif, dan menumbuhkan partisipasi aktif (konatif) yang signifikan dalam menurunkan dominasi penggunaan gawai (gadget). Penelitian ini menghasilkan gagasan konsep baru berupa Community-Based Edu-Cultural Play Model (Model Edukasi Edu-Kultural Berbasis Komunitas) yang menegaskan pentingnya penanaman kearifan lokal secara subliminal dan partisipatif. Implikasi penelitian ini merekomendasikan pengintegrasian permainan tradisional Osing ke dalam kurikulum Muatan Lokal sekolah dasar serta penyediaan ruang terbuka bermain yang berkelanjutan di tingkat desa.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Media Edukasi, Pelestarian Budaya Banyuwangi



Diserahkan: 29-07-2026 Disetujui: 30-07-2026 Dipublikasikan: 31-07-2026

Kutipan: Jannah, R., Raharjo, V. A., Putri, R. A., Yuha, W., & Yasa, K. D. (2026). Kajian Analisis Permainan Tradisional Sebagai Media Edukasi Pelestarian Budaya Lokal Di Banyuwangi. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 265-275.

Abstract

The shift in children's play patterns from traditional games to modern games (online games) in Banyuwangi Regency jeopardizes the sustainability of the Osing Tribe's local wisdom values. This study aims to analyze and reconstruct five types of Osing traditional games—namely bamboo stilts (egrang bambu), jump rope (karetan/pelencatan), selodoran, krupuk-krupukan, and hopscotch (engklek)—as effective interactive educational media for local cultural preservation and children's character building. This qualitative research with a descriptive-analytical approach was conducted in Kemiren Indigenous Village, Glagah District, Banyuwangi Regency. The selection of 16 informants was carried out using a purposive sampling technique, consisting of custom/cultural leaders, elementary school teachers, parents, and elementary-aged children. Data collection utilized passive participant observation, in-depth interviews, and documentation. Data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana (data condensation, data display, and conclusion drawing/verification) and validated through source and technique triangulation.

The results indicate that all five Osing traditional games possess a holistic pedagogical function aligned with Vygotsky's Theory of Cognitive and Social Development, Lickona's Character Development Theory (moral knowing, feeling, action), and Piaget's Theory. These games are proven to internalize 18 national character-building values, such as honesty, cooperation, discipline, independence, and environmental care. Unlike passive performing arts, traditional games offer a high level of active participation for children. As educational media, these games successfully enhance cognitive cultural understanding, foster positive affective attitudes, and cultivate active (conative) participation that significantly reduces the dominance of gadget usage. This study introduces a new conceptual framework, the Community-Based Edu-Cultural Play Model, which emphasizes the importance of subliminal and participatory internalization of local wisdom. The implications of this study recommend integrating Osing traditional games into the elementary school Local Content (Muatan Lokal) curriculum and providing sustainable open play spaces at the village level.

Keywords: *Traditional Games, Educational Media, Banyuwangi Cultural Preservation.*

I. Pendahuluan

Kabupaten Banyuwangi yang terletak di ujung timur Pulau Jawa memiliki kekayaan seni, tradisi, dan kearifan lokal yang erat dengan identitas masyarakat Suku Osing. Salah satu wujud kearifan lokal yang ada dalam masyarakat adalah permainan tradisional, seperti egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek dan masih banyak lagi permainan tradisional lainnya yang berbasis kearifan lokal. Permainan tradisional tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan masyarakat, melainkan juga sarana sosialisasi, penanaman kearifan lokal, serta pembentukan karakter anak sejak dini. Permainan tradisional ini biasanya dimainkan oleh anak-anak tidak menutup kemungkinan orang dewasa juga melakukan permainan tradisional ini. Tetapi transformasi digital dan dominasi permainan modern (seperti *online games*) telah menggeser keberadaan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Jika fenomena ini terus terjadi tanpa adanya media edukasi atau model pelestarian yang terstruktur, kearifan lokal Banyuwangi terancam mengalami degradasi nilai dan kelangkaan generasi penerus. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji kembali potensi permainan tradisional

sebagai media edukasi interaktif yang relevan dalam konteks pelestarian budaya lokal di Banyuwangi.

Sangat ironis sekali kabupaten Banyuwangi yang kaya akan seni dan budaya akan tersingkir oleh budaya asing yang masuk ke Banyuwangi. Permainan anak tradisional merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan keberadaannya khususnya di kabupaten Banyuwangi. Pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan anak tradisional banyak macamnya namun pada jaman sekarang permainan anak tradisional sangat langka ditemukan karena semakin majunya perkembangan teknologi. Pada akhirnya kemajuan teknologi akan berimbas kepada permainan anak tradisional yang mulai ditinggalkan karena lebih memilih permainan modern yang tampilannya menarik dan instan (cepat).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa terdapat 18 nilai-nilai pembangun karakter yang terkandung dalam permainan anak tradisional egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras dalam mencapai keberhasilan, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Permainan anak tradisional dimainkan anak secara musiman. Tingkat keseringan informan di desa Kemiren bermain permainan tradisional 11% dan permainan modern 89%. Sedangkan di desa Kabat permainan tradisional 12% dan permainan modern 88%. Minat informan di desa Kemiren permainan tradisional 33% dan permainan modern 67%. Sedangkan di desa Kabat permainan tradisional 41% dan permainan modern 59%. (Jannah, dkk, 2018)

Beberapa penelitian terdahulu yang lain telah dilakukan dengan berupaya mengkaji peran dan pelestarian permainan tradisional. Rahmawati et al. (2021) berfokus pada potensi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Sementara itu, Nugroho dan Handayani (2022) mengkaji nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional secara umum di Pulau Jawa. Di ranah pelestarian budaya lokal Banyuwangi, kajian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Pratama (2023) lebih banyak menyoroti integrasi seni pertunjukan (seperti Tari Gandrung) ke dalam kurikulum pendidikan formal, tetapi belum menyentuh ranah permainan tradisional secara komprehensif.

Meskipun penelitian-penelitian terdahulu memberikan kontribusi penting mengenai manfaat permainan tradisional dan pelestarian seni lokal Banyuwangi, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang signifikan. Sebagian besar penelitian terdahulu meletakkan permainan tradisional secara terpisah, baik dari aspek psikomotorik maupun dokumentasi etnografis serta belum mengintegrasikannya secara kontekstual sebagai media edukasi pelestarian budaya lokal yang berbasis kekhasan daerah Banyuwangi. Kebaruan dari penelitian ini

terletak pada analisis komprehensif yang memadukan struktur permainan tradisional khas Banyuwangi dengan fungsi pedagogis modern.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merekonstruksi permainan tradisional Suku Osing di Banyuwangi khususnya egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek sebagai media edukasi interaktif yang efektif dalam upaya pelestarian budaya lokal. Secara spesifik, penelitian ini membedah nilai-nilai kearifan lokal dalam setiap permainan tradisional Suku Osing, mengidentifikasi fungsi pedagogisnya dalam pembentukan karakter anak, serta merumuskan kerangka pemanfaatan permainan tradisional sebagai media edukasi budaya yang aplikatif di era modern.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis untuk membedah secara mendalam peran permainan tradisional Suku Osing (egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek) sebagai media edukasi pelestarian budaya lokal. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu mengungkap fenomena sosial, makna, serta nilai-nilai kearifan lokal secara kontekstual di lingkungan masyarakat adat (Creswell & Creswell, 2018). Melalui studi kualitatif ini, nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam struktur permainan tradisional diidentifikasi dan direkonstruksi menjadi kerangka media edukasi karakter yang sistematis.

Penelitian dilaksanakan di Desa Kemiren, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Desa Kemiren dipilih secara sengaja (*purposive*) dengan pertimbangan bahwa wilayah ini merupakan kawasan Desa Adat Suku Osing yang masih konsisten memelihara tradisi, kearifan lokal, serta nilai-nilai budaya leluhur. Selain itu, Desa Kemiren memiliki karakteristik masyarakat yang terikat kuat pada identitas Osing, sehingga sangat relevan untuk mengamati dinamika pergeseran permainan tradisional ke permainan modern pada anak-anak. Penelitian ini berlangsung selama enam bulan, terhitung sejak bulan Januari hingga Juni 2026.

Pemilihan subjek dan informan penelitian dilakukan secara non-probabilitas menggunakan teknik *purposive sampling* yang digabungkan dengan teknik *snowball sampling* untuk menjangkau informan kuncinya (Moleong, 2021). Informan dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama berdasarkan peran dan kapasitas informasi yang dimiliki, dengan total responden/informan sebanyak 16 orang, yang terdiri atas:

Tokoh Adat dan Budayawan Suku Osing Desa Kemiren sebanyak 2 (dua) orang: Bertindak sebagai informan kunci (*key informant*) untuk menggali aspek historis, nilai filosofis, tata aturan asli, serta kearifan lokal dari permainan egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek.

Praktisi Pendidikan/Guru Sekolah Dasar di Desa Kemiren sebanyak 2 (dua) orang: Bertindak sebagai informan pendukung untuk mengidentifikasi fungsi

pedagogis, potensi integrasi permainan ke dalam media pembelajaran di sekolah, serta pembentukan 18 nilai karakter anak.

Anak-Anak Suku Osing Usia Sekolah Dasar sebanyak 10 (sepuluh) orang dan Orang Tua sebanyak 2 (dua) orang Bertindak sebagai informan lapangan untuk memberikan gambaran faktual mengenai kebiasaan bermain, tingkat pemahaman budaya, serta respons emosional saat memainkan permainan tradisional sebagai media edukasi.

Pengumpulan data penelitian dilakukan secara komprehensif melalui tiga teknik utama, yaitu pengamatan (observasi), wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan studi dokumentasi. Seluruh prosedur pelaksanaan di lapangan dituliskan dan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan ilmiah sebagai berikut:

Observasi (Observasi Partisipatif Pasif). Pengamatan dilakukan secara langsung di area ruang terbuka dan pekarangan Desa Kemiren tempat anak-anak berkumpul. Peneliti mengamati secara cermat struktur permainan, interaksi antarpemain, kepatuhan pada aturan, serta kemunculan indikator nilai karakter (seperti kejujuran, kerja sama, dan sportivitas) saat permainan egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek dimainkan. Selama pengamatan berlangsung, peneliti mencatat seluruh aktivitas fisik dan verbal responden ke dalam lembar catatan lapangan (*field notes*).

Wawancara Mendalam (*In-Depth Interview*). Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara semiterstruktur untuk memberikan fleksibilitas dalam mengeksplorasi jawaban informan. Wawancara kepada tokoh adat dilaksanakan di kediaman informan untuk menciptakan suasana informal. Wawancara dengan para guru dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengevaluasi aspek edukatif. Sementara wawancara dengan anak-anak dilaksanakan secara santai di sela-sela waktu bermain. Seluruh sesi wawancara direkam menggunakan perekam audio digital atas persetujuan informan dan ditranskripsikan ke dalam bentuk teks tertulis.

Dokumentasi. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa dokumen resmi Desa Adat Kemiren, foto-foto pelaksanaan permainan tradisional, rekaman audio-visual interaksi bermain, serta dokumen kurikulum atau modul muatan lokal yang relevan. Data dokumentasi digunakan sebagai bukti otentik pendukung untuk memperkuat temuan wawancara dan pengamatan.

Pengolahan data hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara sistematis mengacu pada model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Prosedur pengolahan data kualitatif ini meliputi tiga tahapan utama:

Kondensasi Data (*Data Condensation*). Data mentah yang diperoleh dari transkrip wawancara mendalam, catatan lapangan pengamatan, dan foto/dokumen dikumpulkan secara menyeluruh. Peneliti melakukan proses penyeleksian, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data. Informasi yang tidak relevan dengan fokus analisis permainan tradisional (egrang, karetan, selodoran, krupuk-

krupukan, engklek) dan media edukasi disisihkan, sedangkan data kunci dikelompokkan ke dalam kategori tema tertentu (misalnya: tema filosofi, tema karakter, dan tema strategi media edukasi).

Penyajian Data (*Data Display*). Data yang telah dikondensasi selanjutnya disajikan dalam bentuk matriks naratif, tabel kategorisasi nilai kearifan lokal, serta bagan alur keterhubungan antara jenis permainan dan indikator edukasi. Penyajian data dalam bentuk teks terstruktur ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap pola hubungan antar-variabel kualitatif sehingga memudahkan penarikan kesimpulan.

Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*). Kesimpulan awal yang dirumuskan mulai diverifikasi sejak awal pengumpulan data dengan cara mencocokkan kembali temuan lapangan terhadap data dokumentasi serta teori-teori pendukung. Penarikan kesimpulan akhir dilakukan secara utuh setelah seluruh data kualitatif jenuh dan saling mendukung satu sama lain.

Untuk menjamin keabsahan data kualitatif yang diolah, penelitian ini menerapkan Triangulasi Sumber (membandingkan data hasil wawancara antara tokoh adat, guru, dan anak-anak) serta Triangulasi Teknik (mengecek kesesuaian antara data hasil wawancara, hasil pengamatan langsung, dan dokumen pendukung) sebagaimana direkomendasikan oleh Sugiyono (2019). Mengukur kinerja dan efektivitas permainan tradisional Suku Osing sebagai media edukasi pelestarian budaya lokal, digunakan kerangka tolok ukur kinerja kualitatif. Kinerja media edukasi diukur berdasarkan tiga dimensi indikator utama, yaitu: Dimensi Pemahaman Budaya (Kognitif), Dimensi Pembentukan Karakter (Afektif), dan Dimensi Partisipasi Pelestarian (Konatif) (Jannah et al., 2018).

Penilaian kinerja media edukasi ini dievaluasi dengan membandingkan kondisi pengetahuan dan perilaku anak sebelum (*baseline condition*) dan sesudah (*post-intervention condition*) dilakukannya rekonstruksi permainan tradisional sebagai media edukasi terstruktur. Media edukasi dinyatakan efektif dan berkinerja tinggi apabila memenuhi kriteria kualitatif sebagai berikut: Tingkat Kognitif. Anak-anak mampu mengenali, menyebutkan aturan main, dan memahami pesan kearifan lokal minimal pada empat dari lima jenis permainan tradisional yang diteliti (egrang, karetan, selodoran, krupuk-krupukan, engklek). Tingkat Afektif. Terjadinya perubahan perilaku positif pada anak-anak selama proses pengamatan, yang ditandai dengan munculnya indikator kejujuran, kerja sama kelompok, dan kemampuan mengendalikan emosi tanpa konflik fisik saat bermain. Tingkat Konatif. Terjadi peningkatan partisipasi aktif di mana permainan tradisional mulai dijadikan pilihan kegiatan interaktif anak-anak di lingkungan sekolah maupun pekarangan Desa Kemiren, sehingga menurunkan dominasi penggunaan gawai (*gadget*) secara mandiri.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Berdasarkan observasi, wawancara mendalam dengan 16 informan (tokoh adat, guru, orang tua, dan anak-anak Suku Osing), serta studi dokumentasi di Desa Kemiren, ditemukan data empiris mengenai struktur permainan tradisional, nilai-nilai kearifan lokal, serta efektivitasnya sebagai media edukasi pelestarian budaya. Data mentah lapangan telah diolah dan dikondensasikan menjadi sajian data terstruktur.

Hasil pengamatan dan wawancara mendalam menunjukkan bahwa kelima jenis permainan tradisional khas Suku Osing egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek memiliki struktur permainan, alat, serta mekanisme interaksi sosial yang spesifik.

Tabel 1. Matriks Struktur Permainan Tradisional Suku Osing

Jenis Permainan	Alat / Media	Pola Interaksi	Aturan / Mekanisme Utama
Egrang Bambu	2 batang bambu berjakan	Individu & Kompetitif	Keseimbangan tubuh berjalan/berlari di atas pijakan bambu tanpa terjatuh.
Karetan / Pelencatan	Untaian karet gelang	Kelompok/Berpindah Peran	Melompati rintangan tali karet dengan ketinggian bertahap (lutut hingga kepala). Tim penyerang menembus garis jaga tim lawan tanpa tersentuh tangan penjaga.
Selodoran	Garis batas lapangan (kapur/tanah/cat)	Kelompok (2 Tim)	Menempuk pecahan genteng, melempar bola kain, dan menyusun kembali tumpukan tanpa terkena.
Krupuk-krupukan	Pecahan genteng/batu pipih & bola kain	Kelompok (Ganti Jaga)	Melompat dengan satu kaki pada peta petak di tanah tanpa menyentuh garis batas.
Engklek	Gacuk (pecahan genteng) dan & garis bidang melompat	Individu Bergiliran	

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026

Struktur interaksi pada selodoran dan krupuk-krupukan membutuhkan kerja sama tim yang intensif, sedangkan egrang bambu, karetan, dan engklek menekankan pada ketangkasan serta kontrol motorik individu di bawah pengawasan kelompok.

Pengolahan data wawancara dengan tokoh adat dan guru SD di Desa Kemiren menghasilkan pemetaan 18 nilai pembangun karakter yang terkandung dalam kelima permainan tradisional tersebut.

Tabel.2 Pemetaan 18 Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional

Nilai Karakter	Alat / Media
1. Religius	Berdoa bersama sebelum memulainya permainan dan bersyukur atas keselamatan bermain
2. Jujur	Mengakui secara sportif saat tersentuh lawan (selodoran) atau melanggar garis (engklek).
3. Toleransi	Menerima anggota tim tanpa membedakan usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial.
4. Disiplin	Mematuhi urutan giliran main dan garis batas arena permainan secara konsisten.
5. Kerja Keras	Berusaha melompati rintangan karetan yang tinggi atau menjaga keseimbangan egrang.
6. Kreatif	Merakit egrang bambu sendiri dan menganyam karet gelang menjadi tali pelencatan.
7. Mandiri	Menyiapkan alat mainan secara mandiri tanpa bergantung pada barang buatan pabrik.
8. Demokratis	Musyawarah menentukan pembagian tim (*suten/hompimpah*) dan aturan kesepakatan main.
9. Rasa Ingin Tahu	Mempelajari trik melompat atau strategi menembus benteng pertahanan lawan.
10. Semangat Kebangsaan	Menggunakan bahasa Osing dan menghargai simbol kebersamaan dalam lingkungan desa adat.
11. Cinta Tanah Air	Memanfaatkan bahan alam lokal (bambu, tanah, batu) serta melestarikan tradisi leluhur.
12. Menghargai Prestasi	Memberikan tepuk tangan dan apresiasi kepada pemain yang berhasil menyelesaikan tantangan.
13. Bersahabat/Komunikatif	Berinteraksi verbal secara aktif, menyusun strategi tim, dan bercanda gurau.
14. Cinta Damai	Menyelesaikan perselisihan kecil aturan main melalui musyawarah tanpa kekerasan fisik.
15. Gemar Membaca	Membaca tanda-tanda arena, aturan tertulis/kesepakatan, dan taktik lawan.
16. Peduli Lingkungan	Menggunakan bahan bekas/alam serta merawat kebersihan pekarangan arena bermain.
17. Peduli Sosial	Membantu teman yang terjatuh dari egrang atau memberi kesempatan pada pemain pemula.
18. Tanggung Jawab	Menjalankan peran sebagai penjaga garis atau penerima hukuman bermain secara lapang dada.

Sumber: Jannah., dkk., 2018

B. Pembahasan

Temuan lapangan menunjukkan bahwa permainan tradisional egrang bambu, karetan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek bukan sekadar sarana rekreasi fisik, melainkan sebuah ekosistem belajar yang memuat fungsi pedagogis alami. Secara teoritis, efektivitas permainan tradisional sebagai media edukasi dapat dijelaskan melalui Teori Perkembangan Kognitif dan Sosial Lev Vygotsky (1978), khususnya konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dan Scaffolding. Dalam permainan selodoran dan krupuk-krupukan, interaksi antar-anak sebaya (peer interaction) menciptakan ruang di mana anak yang lebih berpengalaman memberikan petunjuk strategi kepada anak yang lebih muda. Proses ini melatih kemampuan kognitif dan sosial anak secara natural tanpa merasa dihakimi.

Selain itu, terbentuknya 18 nilai karakter dalam permainan tradisional ini sejalan dengan Teori Pembentukan Karakter Thomas Lickona (1991) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter yang efektif harus melibatkan tiga komponen utama: moral knowing (pengetahuan moral), moral feeling (perasaan moral), dan moral action (tindakan moral).

Moral Knowing: Terwujud saat anak memahami aturan permainan secara kolektif (misalnya batas garis pada engklek dan selodoran). *Moral Feeling*: Terbangun ketika anak merasakan kebersamaan, rasa empati saat teman terjatuh dari egrang bambu, atau rasa bersalah jika berbuat curang. *Moral Action*: Wujud nyata dari nilai kejujuran ketika anak secara sukarela mengakui dirinya tersentuh (kena) oleh tim penjaga pada permainan selodoran.

Dimensi fisik dalam permainan egrang bambu dan karetan/pelencatan juga memperkuat kinestetik anak. Menurut pandangan Teori Bermain Jean Piaget (1962), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret di mana mereka memahami nilai-nilai abstrak seperti kerja keras dan pantang menyerah melalui manipulasi objek fisik dan pengalaman sensorimotoris. Saat anak jatuh-bangun menyeimbangkan badan di atas egrang bambu, nilai kerja keras dan kemandirian dipelajari secara langsung melalui respon kinestetik tubuh, bukan sekadar hafalan teori di dalam kelas.

Konteks kultural Suku Osing di Desa Kemiren turut memberikan pengaruh kuat. Nilai guyub rukun dan srawung (bersosialisasi) yang dianut masyarakat adat Kemiren terinternalisasi ke dalam aturan permainan. Penggunaan bahan-bahan alam seperti bambu lokal dan pecahan genteng (krupuk-krupukan) mengajarkan kepedulian lingkungan (*ecoliteracy*), yang memperkuat kaitan antara kearifan lokal dengan kesadaran ekologis anak mulai sejak kecil.

Hasil penelitian ini sejajar dan mendukung temuan Jannah et al. (2018) yang mengidentifikasi adanya 18 nilai pembangun karakter pada permainan tradisional Banyuwangi. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan tidak sekadar mendokumentasikan nilai-nilai tersebut, melainkan mengintegrasikannya ke dalam kerangka media edukasi terstruktur yang teruji efektivitasnya untuk merevitalisasi budaya lokal Suku Osing di Desa Kemiren.

Temuan ini juga melengkapi penelitian Rahmawati et al. (2021) yang berfokus pada manfaat perkembangan motorik kasar. Data pengamatan di Desa Kemiren membuktikan bahwa aspek motorik yang terlatih melalui egrang dan karetan berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman afektif dan kognitif budaya anak. Permainan tradisional tidak boleh dipandang secara parsial hanya sebagai aktivitas fisik semata, melainkan sebagai media edukasi holistik yang menyatukan aspek olah pikir, olah rasa, olah karsa, dan olah raga.

Satu hal yang menjadi pembeda utama (pertentangan/novelty) dari penelitian Pratama (2023) adalah fokus objek pelestarian. Jika Pratama (2023) berargumen bahwa pelestarian budaya lokal Banyuwangi paling efektif dilakukan melalui seni

pertunjukan formal seperti Tari Gandrung dalam kurikulum sekolah, temuan penelitian ini menunjukkan sebaliknya pada kelompok anak usia dasar. Seni pertunjukan kerap kali menuntut keahlian khusus dan bersifat pasif bagi audiens anak, sedangkan permainan tradisional (*egrang, selodoran, engklek*) menawarkan tingkat partisipasi aktif yang jauh lebih tinggi. Anak-anak tidak hanya menjadi penonton budaya, melainkan pelaku aktif yang menghidupkan kearifan lokal Suku Osing dalam kehidupan sehari-hari.

Sintesis dari temuan ini menegaskan bahwa penggunaan permainan tradisional Suku Osing sebagai media edukasi interaktif terbukti mampu mengatasi degradasi nilai budaya dan menggeser dominasi permainan modern (online games) di Desa Kemiren. Model intervensi media edukasi berbasis komunitas adat ini menjadi kontribusi ilmiah baru bagi pengembangan kurikulum muatan lokal dan strategi pelestarian warisan budaya takbenda (intangible cultural heritage) di Indonesia.

IV. Kesimpulan

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa permainan tradisional Suku Osing di Desa Kemiren meliputi *egrang bambu, karetan/pelencatan, selodoran, krupuk-krupukan, dan engklek* bukan sekadar aktivitas rekreasi masa lalu, melainkan medium pedagogis yang efektif untuk mentransmisikan kearifan lokal. Kelima jenis permainan ini memiliki struktur interaksi yang memicu keterlibatan fisik, emosional, dan sosial anak secara seimbang. Melalui struktur permainan tersebut, terbukti diinternalisasikannya 18 nilai karakter bangsa, dengan nilai dominan meliputi kejujuran, kerja sama tim, kedisiplinan, kemandirian, dan kepedulian lingkungan yang mengakar kuat pada kebudayaan Osing.

Sebagai media edukasi pelestarian budaya, rekonstruksi permainan tradisional terbukti mampu meningkatkan pemahaman kognitif anak terhadap warisan lokal sekaligus menggeser dominasi penggunaan gawai (*gadget*). Integrasi permainan lokal ke dalam ruang bermain terstruktur teruji secara signifikan menumbuhkan kembali semangat *srawung* (bersosialisasi) dan kesadaran berbudaya pada generasi muda di kawasan desa adat.

Dari analisis fakta lapangan ini, penelitian menghasilkan sebuah gagasan konsep baru yang dinamakan Konsep Edukasi Edu-Kultural Berbasis Komunitas (*Community-Based Edu-Cultural Play Model*). Konsep ini menegaskan bahwa pelestarian warisan budaya takbenda (intangible cultural heritage) pada anak usia dasar tidak akan efektif jika disampaikan melalui doktrinasi teori atau pertunjukan pasif semata. Pelestarian terbaik terjadi ketika nilai-nilai kearifan lokal ditanamkan secara subliminal (terselubung) melalui media permainan interaktif partisipatif yang menyatu dalam lingkungan sosial harian anak.

Temuan penelitian ini membawa implikasi penting bagi keberlanjutan tradisi lokal di era digital. Kebijakan pelestarian budaya daerah hendaknya tidak lagi berfokus semata pada agenda festival tahunan, tapi menyiapkan pada penyediaan ekosistem bermain yang berkelanjutan bagi anak-anak. Berdasarkan hasil temuan tersebut,

dirumuskan beberapa saran strategis: Bagi Lembaga Pendidikan dan Sekolah: Disarankan untuk mengintegrasikan kelima permainan tradisional Suku Osing ini ke dalam kurikulum Muatan Lokal (Mulok) serta kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar, khususnya di wilayah Kabupaten Banyuwangi. Bagi Pemerintah Daerah dan Pembuat Kebijakan: Dinas Pendidikan dan Dinas Kebudayaan perlu memfasilitasi penyediaan ruang terbuka publik dan pekarangan ramah anak yang dirancang khusus sebagai zona permainan tradisional di tingkat desa. Bagi Peneliti Selanjutnya: Diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan menguji efektivitas media edukasi permainan tradisional Osing ini pada skala kuantitatif eksperimental yang lebih luas, atau mengembangkannya ke dalam bentuk media edukasi digital berbasis aplikasi hibrida tanpa menghilangkan esensi fisik permainan aslinya.

V. Daftar Pustaka

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Jannah, Roudhotul., d.k.k. 2018. *Nilai-Nilai Pembangun Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional Using Di Banyuwangi*, Prosiding Seminar Nasional. LPPM - Universitas Negeri Surabaya.
- Jannah, Roudhotul., d.k.k. 2018. *Nilai-Nilai Pembangun Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional Using Di Banyuwangi*, Prosiding Seminar Nasional. Laporan Penelitian Dosen Pemula. Tidak dipublikasikan.
- Jannah, Roudhotul., d.k.k. 2019. *Nilai-Nilai Pembangun Karakter: Permainan Tradisional Karetan/Pelencatan Suku Using di Banyuwangi*. Volume 19 Nomor 2
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A., & Handayani, S. (2022). *Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional masyarakat Jawa*. Jurnal Kebudayaan dan Nilai Sosial. Volume 5 Nomor 1.
- Pratama, R. (2023). *Integrasi seni pertunjukan Tari Gandrung dalam kurikulum pendidikan formal di Kabupaten Banyuwangi*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Volume 1. Nomor 2.
- Rahmawati, A., Susilo, B., & Fitriani, D. (2021). *Optimasi permainan tradisional dalam mengintervensi keterampilan motorik kasar anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 8, Nomor 2.
- Setiawan, Wawan dan Setiabudi, Agung. (2020). *Tingkat Partisipasi Masyarakat Berolahraga dengan Permainan Tradisional Di Kampoeng Batara*. Prosiding Seminar Nasional. Fakultas Olahraga dan Kesehatan. Universitas PGRI Banyuwangi.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.)*. Harvard University Press.