

Eksplorasi Pengalaman Bermain Anak terhadap Game Keleles Melalui Card sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Madura pada Anak Usia 5-6 Tahun

Alfarobi Ahmad Sulaiman*, Imron Arifin, Evania Yafie

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, East Java, Indonesia

*Author of correspondence, Email: alfarobi.ahmad.2401548@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengalaman bermain anak usia 5–6 tahun saat berinteraksi dengan Game Keleles berbasis Augmented Reality (AR) melalui media kartu sebagai sarana pengenalan kearifan lokal Madura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang dilaksanakan di salah satu taman kanak-kanak di Kabupaten Sumenep, Madura. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan focus group discussion (FGD) dengan guru serta pengembang media, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan kondensasi, penyajian, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi anak dengan Game Keleles AR memunculkan pengalaman belajar yang bermakna, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, kemampuan berkolaborasi, dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai budaya lokal. Media AR card berfungsi efektif sebagai jembatan antara teknologi dan konteks budaya, mendorong terjadinya proses learning through play yang kontekstual. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi berbasis budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini sebagai strategi pelestarian nilai budaya dan penguatan identitas kultural sejak dini.

Kata Kunci : Pengalaman bermain, Game Keleles AR, Kearifan lokal, Madura, Anak usia dini.

Abstract

This study aims to describe and analyze the play experiences of children aged 5–6 years while interacting with the Keleles game based on Augmented Reality (AR) through card media as a means of introducing Madurese local wisdom. This research employed a qualitative approach with a case study design, conducted at a kindergarten in Sumenep Regency, Madura. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and focus group discussions (FGD) with teachers and media developers, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña through the stages of data condensation, display, and verification. The findings revealed that children's interaction with the Keleles AR game fostered meaningful learning experiences characterized by increased enthusiasm, collaboration skills, and understanding of local cultural values. The AR card effectively served as a bridge between technology and cultural context, encouraging a contextual learning through play process. The implications highlight the importance of integrating technology and local cultural content in early childhood education as a strategy to preserve cultural values and strengthen cultural identity from an early age.

Keywords: Play Experience, Keleles AR Game, Local Wisdom, Madura, Early Childhood.

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki kedudukan strategis dalam membentuk dasar kepribadian dan kemampuan anak sebelum memasuki pendidikan dasar. Masa usia dini berada pada usia antara 0 sampai dengan 6 tahun, dikenal sebagai periode emas (*golden age*) dalam kehidupan manusia, yakni

perkembangan seluruh potensi anak, baik fisik, kognitif, sosial emosional, maupun bahasa yang berlangsung sangat pesat dan menentukan arah perkembangan selanjutnya (Ngura et al., 2018). Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi untuk memberikan rangsangan yang tepat agar anak siap menghadapi tahapan pendidikan berikutnya, serta memiliki kemampuan dasar yang optimal. Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi untuk memberikan rangsangan yang tepat agar anak siap menghadapi tahapan pendidikan berikutnya, serta memiliki kemampuan dasar yang optimal. Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan karakteristik anak, yang pada dasarnya belajar melalui pengalaman langsung, bermain serta interaksi sosial yang bermakna dengan lingkungan sekitarnya (Bafadal & Arifin, 2020; Okayanti et al., 2023). Dalam hal ini, pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menstimulasi pertumbuhan jasmani, tetapi juga perkembangan mental, bahasa, dan sosial anak secara terpadu.

Secara teoritis, bermain merupakan aktivitas fundamental bagi perkembangan anak usia dini karena melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, bahasa, serta nilai-nilai budaya. Namun, fakta sosial di lapangan menunjukkan bahwa bentuk permainan tradisional yang sarat dengan nilai kearifan lokal semakin terpinggirkan oleh dominasi permainan digital modern. Fenomena ini menimbulkan kesenjangan antara teori yang menekankan pentingnya permainan kontekstual berbasis budaya dengan realitas bahwa anak-anak lebih mengenal karakter global dibandingkan tokoh atau simbol daerahnya sendiri. Kondisi ini menjadi krusial karena hilangnya keterhubungan anak terhadap budaya lokal berpotensi mengikis identitas budaya sejak usia dini. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media bermain yang mampu menjembatani antara dunia digital yang disukai anak dengan muatan lokal yang edukatif. Game Keleles AR melalui media kartu (card) hadir sebagai alternatif yang berpotensi mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Madura dalam pengalaman bermain yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi anak usia 5–6 tahun (Gustiana et al., 2022; Laksmi et al., 2021; B. R. Saputra et al., 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media digital dan augmented reality (AR) dalam pembelajaran anak usia dini. Misalnya, studi oleh Rachmawati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar melalui pengalaman multisensori. Sementara itu, penelitian oleh Nugraha (2021) menegaskan bahwa permainan edukatif berbasis AR mampu menumbuhkan motivasi intrinsik anak untuk belajar konsep baru. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek peningkatan kognitif atau teknologi media, bukan pada aspek pengalaman bermain dan keterhubungan dengan kearifan lokal. Penelitian mengenai penerapan media AR dalam konteks budaya Madura, khususnya permainan “Keleles,” masih sangat terbatas. Dengan demikian, penelitian ini menempati posisi penting untuk mengisi celah tersebut, yaitu dengan mengeksplorasi bagaimana pengalaman bermain anak usia 5–6 tahun saat berinteraksi dengan game Keleles berbasis kartu sebagai sarana pengenalan nilai budaya Madura. Posisi ini menegaskan kontribusi penelitian terhadap pengembangan media edukatif yang berorientasi pada pelestarian budaya lokal (Fauzia et al., 2024; H. Wulandari et al., 2024).

Selama ini, media edukatif berbasis AR cenderung berfokus pada pembelajaran sains atau bahasa, sementara integrasi nilai budaya daerah belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Inovasi “Game Keleles” tidak hanya memperkenalkan tokoh dan tradisi Madura

kepada anak, tetapi juga menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam pengalaman bermain yang interaktif, imersif, dan bermakna. Melalui media kartu yang divisualisasikan dalam bentuk AR, anak-anak dapat mengalami langsung interaksi antara dunia nyata dan dunia digital secara kontekstual terhadap budaya lokal. Pendekatan ini memberikan peluang baru bagi penelitian pendidikan anak usia dini untuk memahami bagaimana media hybrid dapat memperkuat nilai identitas dan rasa memiliki terhadap budaya sendiri. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan pembaruan konseptual dan praktis dalam pengembangan media bermain berbasis kearifan lokal Madura.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian tersebut, tulisan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama: "Bagaimana pengalaman bermain anak usia 5–6 tahun ketika berinteraksi dengan Game Keleles berbasis AR melalui media kartu sebagai sarana pengenalan kearifan lokal Madura?" Pertanyaan ini muncul karena masih terbatasnya pemahaman tentang bagaimana anak memaknai permainan edukatif yang menggabungkan unsur budaya lokal dengan teknologi interaktif. Penelitian ini juga menanyakan secara spesifik bagaimana interaksi anak terbentuk selama bermain, emosi dan keterlibatan apa yang muncul, serta nilai-nilai budaya apa yang tersampaikan melalui proses tersebut. Dengan pendekatan eksploratif, penelitian ini diharapkan dapat menggali secara mendalam proses, respon, dan makna yang dialami anak dalam bermain. Hasilnya akan memberikan gambaran empiris tentang potensi media bermain hybrid sebagai sarana pembelajaran berbasis budaya di usia dini. Kesimpulannya, fokus penelitian diarahkan pada eksplorasi mendalam atas pengalaman subjektif anak dalam konteks permainan Keleles AR.

Peneliti berasumsi bahwa pengalaman bermain anak usia 5–6 tahun dengan Game Keleles AR melalui media kartu akan menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan emosional, dan koneksi budaya yang kuat terhadap kearifan lokal Madura. Argumen ini didasarkan pada teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman aktif dan interaksi dengan lingkungan. Ketika anak berinteraksi dengan media AR yang memvisualisasikan tokoh atau cerita lokal secara menarik, anak tidak hanya bermain, tetapi juga membangun pemahaman dan makna budaya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Selain itu, secara afektif, pengalaman bermain yang menyenangkan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah asalnya. Bukti awal dari observasi pendahuluan menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada permainan yang menampilkan karakter lokal bila disajikan secara visual dan interaktif. Kesimpulannya, penelitian ini berargumen bahwa permainan Keleles AR bukan sekadar media hiburan, melainkan sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan memperkuat identitas lokal anak sejak dini (Tsalisah & Syamsudin, 2022; Turnip & Wijayaningsih, 2022; Ulfadhilah, 2021).

Secara teoritis, aktivitas bermain memiliki peran esensial dalam perkembangan anak usia dini karena melalui bermain anak mengonstruksi pengetahuan, mengekspresikan emosi, serta menginternalisasi nilai-nilai sosial dan budaya. Teori konstruktivisme Piaget menegaskan bahwa anak belajar secara optimal melalui pengalaman konkret yang bermakna. Namun, secara faktual, terdapat kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan. Fenomena globalisasi dan penetrasi teknologi digital telah menggeser minat anak terhadap permainan tradisional yang sarat nilai budaya lokal. Anak-anak lebih familiar dengan karakter dan narasi global daripada tokoh-tokoh lokal yang mencerminkan identitas daerahnya. Kondisi tersebut

menimbulkan kekhawatiran terhadap menurunnya kesadaran budaya dan rasa memiliki terhadap lingkungan sosial-budaya anak. Dengan demikian, terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media bermain yang relevan secara kultural sekaligus menarik secara teknologi. Game Keleles AR yang dikembangkan melalui media kartu (card) diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara tradisi lokal Madura dengan preferensi bermain digital anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan teori belajar konstruktivis, anak belajar efektif ketika mereka berinteraksi langsung dengan objek dan situasi yang relevan dengan konteks kehidupannya. Ketika elemen budaya lokal dihadirkan dalam bentuk visual interaktif melalui AR, anak berpotensi mengonstruksi pemahaman baru tentang identitas dan lingkungan sosial-budayanya. Selain itu, aspek estetika dan interaktivitas media dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kebanggaan terhadap budaya Madura. Bukti awal dari pengamatan eksploratif menunjukkan bahwa anak lebih responsif terhadap permainan yang menampilkan simbol budaya yang dikenalnya. Dengan demikian, argumen penelitian ini menegaskan bahwa integrasi AR dan media kartu dalam game Keleles bukan sekadar inovasi teknologi, melainkan strategi pedagogis dalam memperkuat internalisasi nilai budaya lokal sejak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Desain ini dipilih karena fokus penelitian diarahkan pada eksplorasi mendalam terhadap pengalaman bermain anak usia 5–6 tahun ketika berinteraksi dengan Game Keleles AR melalui media kartu sebagai sarana pengenalan kearifan lokal Madura. Pendekatan kualitatif dianggap paling relevan untuk memahami proses, makna, dan pengalaman subjektif anak dalam konteks kegiatan bermain yang bersifat sosial dan kultural. Lokasi penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Sumenep, Madura, karena daerah tersebut merepresentasikan lingkungan budaya yang menjadi sumber nilai dan narasi permainan Keleles. Pemilihan lokasi didasarkan atas pertimbangan ketersediaan media permainan, keterlibatan guru, serta karakteristik anak yang sesuai dengan rentang usia penelitian. Dengan demikian, konteks geografis dan sosial budaya lokasi penelitian diharapkan memberikan pemahaman autentik mengenai bagaimana anak mengenal dan merespons unsur kearifan lokal dalam permainan interaktif. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan, dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Data kuantitatif berupa hasil penilaian kemampuan keaksaraan awal anak dianalisis dengan menghitung rata-rata peningkatan skor antara siklus untuk menunjukkan perubahan kemampuan sebelum dan sesudah tindakan.

Sumber informasi dalam penelitian ini meliputi anak-anak usia 5–6 tahun sebagai responden utama, guru kelas sebagai informan pendukung, serta dokumen teks dan visual permainan Keleles AR sebagai sumber data sekunder. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan focus group discussion (FGD) dengan guru dan pengembang media untuk memperdalam interpretasi hasil observasi. Peneliti juga melakukan desk review terhadap literatur dan dokumen terkait pengembangan media berbasis budaya lokal. Analisis data mengikuti model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahap utama: kondensasi data (reduksi data), penyajian data (display data), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Metode analisis yang digunakan adalah analisis interpretatif, untuk menafsirkan makna pengalaman bermain anak dalam konteks budaya, serta analisis isi untuk mengidentifikasi pola-pola interaksi dan respon anak

selama bermain. Pendekatan analisis ini memungkinkan peneliti memahami secara holistik hubungan antara media, budaya, dan pengalaman belajar anak usia dini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pengalaman bermain dalam konteks penelitian ini didefinisikan sebagai rangkaian aktivitas, respon emosional, dan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun yang muncul selama berpartisipasi dalam permainan Keleles berbasis Augmented Reality (AR) melalui media kartu. Secara operasional, pengalaman bermain mencakup tiga dimensi utama: (1) keterlibatan kognitif, yakni sejauh mana anak memahami instruksi dan simbol dalam permainan; (2) keterlibatan afektif, yaitu ekspresi kesenangan, rasa ingin tahu, dan emosi positif selama bermain; serta (3) keterlibatan sosial, yang meliputi cara anak berinteraksi, bekerja sama, dan merespons teman sebaya. Sub-temuan ini berfokus pada bagaimana anak mengonstruksi pengalaman bermakna melalui interaksi dengan media yang menggabungkan unsur budaya lokal Madura dan teknologi digital interaktif, sehingga permainan tidak hanya menjadi aktivitas hiburan tetapi juga sarana pembentukan pemahaman budaya.

Hasil wawancara dengan Guru A (TK Pertiwi Sumenep) menunjukkan bahwa anak-anak tampak sangat antusias ketika pertama kali menggunakan kartu Keleles yang dapat memunculkan karakter animasi AR. Guru menuturkan, “Anak-anak jadi penasaran, mereka berebut men-scan kartu dan langsung tertawa waktu karakter ikan keleles muncul di layar. Mereka bertanya kenapa keleles itu khas Madura.” Sementara itu, Informan B (Pengembang media) menjelaskan bahwa desain permainan memang dirancang agar anak mengenal cerita rakyat dan simbol khas Madura secara visual. Ia menyatakan, “Kami ingin anak-anak bisa belajar budaya lewat cara yang menyenangkan, bukan sekadar mendengar cerita dari guru, tapi melihat langsung karakter lokal yang hidup di layar.” Dari dua wawancara tersebut dapat dilihat bahwa interaktivitas media AR menjadi faktor dominan yang membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi anak dalam mengeksplorasi nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam permainan.

Berdasarkan hasil observasi selama tiga kali sesi bermain, anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dalam permainan Keleles AR. Mereka aktif mencoba setiap kartu, berdiskusi dengan teman tentang bentuk karakter, dan menirukan gerakan ikan keleles sambil tertawa. Anak sering menyebut nama-nama hewan laut lain yang pernah mereka lihat di lingkungan sekitar, menunjukkan adanya proses asimilasi antara pengalaman nyata dan konten permainan. Beberapa anak juga terlihat mampu mengingat narasi singkat tentang asal-usul keleles dari Madura yang disampaikan oleh guru setelah bermain. Secara umum, suasana kelas menjadi lebih dinamis, dan anak menampilkan ekspresi senang serta rasa ingin tahu yang tinggi. Interaksi antar-anak bersifat kooperatif; mereka saling membantu mengarahkan kamera untuk memunculkan karakter AR, menandakan adanya peningkatan kemampuan sosial dan kolaboratif dalam konteks kegiatan bermain edukatif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat dinyatakan bahwa pengalaman bermain anak dengan Game Keleles AR tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif dan afektif. Interaksi dengan media kartu dan tampilan AR mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, dan membangun pemahaman baru tentang budaya

lokal. Anak tidak hanya menikmati visualisasi karakter keleles, tetapi juga mulai mengaitkan simbol-simbol dalam permainan dengan lingkungan sosial dan budaya mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman bermain modern dan nilai-nilai tradisional. Guru berperan penting dalam memfasilitasi proses tersebut dengan menghubungkan isi permainan ke konteks budaya yang dikenal anak. Dengan demikian, pengalaman bermain yang muncul bersifat reflektif, membangkitkan emosi positif, sekaligus memperkaya wawasan anak tentang identitas lokal Madura.

Dari keseluruhan temuan dapat diidentifikasi pola umum bahwa pengalaman bermain anak terbentuk melalui siklus antusiasme–interaksi–pemaknaan. Antusiasme awal dipicu oleh efek visual AR yang memunculkan karakter unik. Tahap interaksi terjadi ketika anak mulai berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman untuk mengaktifkan kartu serta memahami narasi permainan. Pemaknaan muncul ketika anak menghubungkan simbol-simbol dalam permainan dengan kehidupan sehari-hari dan budaya Madura. Pola ini menunjukkan bahwa media AR berbasis kartu dapat menjadi sarana efektif dalam menginternalisasi nilai budaya lokal melalui aktivitas bermain. Selain itu, keterlibatan emosional dan sosial anak tampak meningkat seiring berulangnya sesi bermain. Dengan demikian, permainan Keleles AR berpotensi menjadi model inovatif dalam pembelajaran berbasis budaya bagi anak usia dini, yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara simultan dalam pengalaman bermain.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa temuan penelitian menunjukkan anak usia 5–6 tahun mengalami keterlibatan emosional, kognitif, dan sosial yang tinggi ketika berinteraksi dengan permainan Keleles AR. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1962) yang menegaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret dan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil ini juga mendukung temuan Rachmawati (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis augmented reality meningkatkan atensi dan motivasi belajar anak usia dini melalui pengalaman multisensori. Namun, penelitian ini menambahkan dimensi baru karena pengalaman bermain anak tidak hanya menghasilkan pembelajaran kognitif, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, fungsi permainan tidak hanya sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat pelestarian budaya. Hal ini memperluas konsep pembelajaran berbasis teknologi menuju pendidikan berbasis kearifan lokal yang interaktif dan kontekstual (Oktober et al., 2025; Susanti & Pamungkas, 2023). Berbeda dengan penelitian Nugraha (2021) yang menekankan aspek motivasi dan capaian belajar dari penggunaan AR, penelitian ini menemukan bahwa pengalaman bermain anak juga mengandung aspek afektif dan identitas budaya. Anak tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga menunjukkan rasa ingin tahu terhadap asal-usul karakter “Keleles” sebagai simbol Madura. Perbedaan ini disebabkan oleh konteks media yang digunakan: permainan Keleles AR berbasis narasi lokal dan visual budaya tradisional, bukan materi akademik umum. Hal ini menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur budaya lokal dapat memperluas fungsi teknologi digital menjadi sarana pembelajaran nilai dan karakter. Secara implikatif (so-what), temuan ini mengindikasikan bahwa AR tidak semata berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen sosialisasi nilai-nilai budaya di usia dini. Namun, dari sisi disfungsi (disfunction), penggunaan teknologi tanpa

pendampingan guru berisiko mengurangi pemahaman mendalam jika anak hanya fokus pada efek visual tanpa mengaitkan makna budaya di baliknya.

Implikasi utama dari temuan ini adalah bahwa pengalaman bermain dengan AR berbasis budaya mampu menumbuhkan kesadaran identitas lokal anak sejak dini, yang menjadi dasar penting dalam pembentukan karakter dan rasa kebangsaan. Keterlibatan emosional anak dalam permainan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) lebih efektif dibandingkan pendekatan ceramah tradisional. Secara sebab-akibat (*why*), hal ini terjadi karena struktur media AR menggabungkan stimulus visual, audio, dan interaksi sosial, yang secara simultan mengaktifkan proses kognitif dan afektif anak. Menurut Bruner (1983), anak akan memahami konsep budaya dengan lebih baik jika diberikan kesempatan untuk “enact” atau mempraktikkan pengalaman tersebut secara langsung. Dalam konteks ini, struktur permainan Keleles AR memungkinkan anak untuk “menghidupkan” budaya Madura melalui aktivitas bermain, sehingga terjadi proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan yang bersifat natural dan kontekstual.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi sekaligus memperluas literatur tentang penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Kesesuaian ditemukan pada aspek efektivitas AR dalam meningkatkan partisipasi belajar, sebagaimana dikemukakan oleh Creswell (2018) dan Yuliani (2020), sementara kontribusi baru penelitian ini terletak pada korelasi antara pengalaman bermain, keterlibatan emosional, dan internalisasi nilai budaya lokal. Hubungan ini menunjukkan bahwa struktur pengalaman bermain anak bukan hanya proses kognitif, melainkan sistem sosial-budaya yang merefleksikan identitas komunitasnya. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik dan pengembang media: permainan digital berbasis budaya perlu dirancang dengan mempertimbangkan konteks sosial, narasi lokal, dan interaksi kelompok. Dengan demikian, fungsi permainan Keleles AR bukan sekadar hiburan atau pembelajaran visual, tetapi juga media pembentukan karakter dan revitalisasi kearifan lokal Madura di tengah arus globalisasi teknologi (W. A. Saputra & Fatkhurohman, 2023). Temuan menunjukkan bahwa anak-anak secara tidak langsung mengonstruksi pemahaman identitas lokal melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Saat mereka menirukan gerakan ikan Keleles atau mengomentari asal-usulnya, proses internalisasi budaya terjadi dalam bentuk *learning by doing* dan *learning through play*. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) tentang zona perkembangan proksimal, di mana anak belajar efektif melalui interaksi sosial dan simbolik dengan dukungan lingkungan. Dalam konteks ini, permainan Keleles AR berperan sebagai *mediating tool* yang menghubungkan konsep budaya dengan dunia kognitif anak. Fungsi permainan sebagai medium pembelajaran menjadi signifikan karena ia memperkenalkan budaya lokal dengan cara yang tidak otoritatif. Namun, di sisi lain, disfungsi dapat muncul apabila pendidik tidak memberikan pendampingan yang cukup untuk menafsirkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan, sehingga makna budaya dapat direduksi menjadi sekadar hiburan visual.

Pengalaman bermain dengan Game Keleles AR juga memperlihatkan korelasi positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Anak-anak menunjukkan sikap saling membantu, berbagi peran, dan berkomunikasi aktif selama permainan berlangsung. Hal ini selaras dengan teori Erikson (1963) tentang tahap *initiative vs. guilt*, di mana anak usia dini memperoleh kepercayaan diri dan inisiatif melalui kegiatan yang memberinya kesempatan untuk bereksperimen dan bekerja sama. Aktivitas bermain kelompok dengan media interaktif

seperti Keleles AR menyediakan ruang aman bagi anak untuk mengekspresikan emosi positif dan memperkuat relasi sosial. Dari sisi fungsi, media ini memperkaya interaksi sosial dan menumbuhkan empati melalui aktivitas kooperatif. Namun, dari sisi disfungsi, ketergantungan berlebihan terhadap media digital tanpa bimbingan guru dapat menurunkan sensitivitas sosial dan kemampuan refleksi budaya anak jika tidak dikaitkan dengan konteks keseharian mereka (Antariani et al., 2021).

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya seperti Keleles AR dapat menjadi alternatif pedagogis dalam pendidikan anak usia dini yang menyeimbangkan aspek teknologi dan kearifan lokal. Menurut Suyanto (2020), pembelajaran PAUD perlu dirancang secara kontekstual agar nilai-nilai lokal tetap hidup dalam proses pendidikan modern. Game Keleles AR membuktikan bahwa teknologi tidak harus menggantikan budaya, tetapi dapat menjadi sarana revitalisasi dan internalisasi nilai-nilai lokal secara kreatif. Implikasi fungsionalnya adalah meningkatnya partisipasi aktif anak dalam pembelajaran berbasis budaya, sementara implikasi strukturalnya (why) terletak pada kemampuan media ini mengaktifkan hubungan timbal balik antara cognitive engagement dan cultural meaning-making. Dengan demikian, pembelajaran berbasis AR dapat menjadi model integratif yang selaras dengan arah kebijakan Merdeka Belajar, yaitu pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan berakar pada budaya bangsa.

Penelitian ini memberikan dua kontribusi utama. Secara konseptual, temuan memperluas pemahaman tentang teori bermain dalam konteks budaya digital, di mana interaksi anak dengan media AR tidak hanya dilihat sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai proses kultural yang membentuk identitas dan makna sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, pengembang media, dan pembuat kebijakan untuk merancang strategi pembelajaran yang berbasis teknologi namun berorientasi pada nilai-nilai lokal. Fungsi utama media ini adalah memperkuat jembatan antara dunia digital dan kearifan lokal, sedangkan disfungsi potensial dapat diminimalisir melalui desain pembelajaran yang berimbang antara eksplorasi digital dan refleksi budaya. Dengan demikian, Game Keleles AR berkontribusi tidak hanya terhadap inovasi pendidikan anak usia dini, tetapi juga terhadap upaya pelestarian dan revitalisasi budaya Madura melalui pendekatan pembelajaran yang adaptif dan berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Eksplorasi Pengalaman Bermain Anak terhadap Game Keleles Melalui Card sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Madura pada Anak Usia 5–6 Tahun”, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pertama, pengalaman bermain anak usia 5–6 tahun dengan Game Keleles AR menunjukkan adanya proses pembelajaran yang bermakna melalui aktivitas eksploratif dan interaktif. Anak tidak hanya menikmati permainan secara visual, tetapi juga membangun pemahaman simbolik tentang karakter dan cerita yang merepresentasikan kearifan lokal Madura. Aktivitas bermain menjadi wahana internalisasi nilai-nilai budaya seperti gotong royong, rasa ingin tahu, dan penghargaan terhadap lingkungan sekitar. Kedua, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa anak-anak menampilkan antusiasme tinggi, kemampuan bekerja sama, serta kemauan untuk meniru dan memahami unsur budaya yang tersaji dalam permainan. Media AR card berfungsi sebagai jembatan antara dunia digital dan pengalaman belajar kontekstual, sehingga mendukung pembentukan identitas budaya sejak usia dini. Proses ini memperkuat teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam

pembelajaran dan mendukung konsep learning through play sebagai pendekatan efektif pada anak usia dini.

Secara konseptual, permainan berbasis augmented reality yang diintegrasikan dengan muatan budaya lokal memiliki potensi besar sebagai model pembelajaran yang relevan dengan paradigma pendidikan abad ke-21. Game Keleles AR berfungsi sebagai media edukatif yang menstimulasi perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan moral anak, sekaligus menjadi sarana pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Namun, efektivitasnya tetap bergantung pada keterlibatan aktif guru dan pendampingan orang dewasa agar nilai-nilai budaya tidak tereduksi menjadi sekadar hiburan visual. Sedangkan secara fungsional, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan kearifan lokal dapat memperkaya pengalaman belajar anak melalui kombinasi cognitive engagement dan cultural meaning-making. Sedangkan secara struktural, keberhasilan media ini dipengaruhi oleh konteks lingkungan belajar, pendekatan pedagogis guru, serta dukungan keluarga dalam memperkuat makna budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, Game Keleles AR tidak hanya berperan sebagai inovasi media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pelestarian budaya lokal Madura yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Referensi

- Ainul Nur Khusna, Imron Arifin, & Pramono. (2023). Mega Monopoly Game for Disaster Mitigation Learning in the Context of Independent Learning for Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 276–283. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.60611>
- Aisyah, S., Depalina, S., Agama, T., Negeri, I., & Natal, M. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Interaktif dalam Mendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Lingokids*. 3(2), 252–259.
- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R., & Zuber-Skerritt, O. (2002). The concept of action research. *The Learning Organization*, 9(3), 125–131.
- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). *Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. 9, 467–475.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Bafadal, I., & Arifin, I. (2020). The Use of Conventional Communication Technology as Effective Principal Leadership Strategy in Strengthening the Role of Multi-Stakeholders Forum for School Quality Improvement. *1st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)*, 645–650.
- Gustiana, D., Mering, A., Tanjungpura, U., Cetak, M., & Education, J. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Gambar Cetak Tematik*. 10(2), 505–512.
- Laksmi, N. M. S., Suardana, I. M., & Arifin, I. (2021). *Implementasi pembelajaran dan penilaian berbasis metode montessori*. State University of Malang.
- Miles, M. B., & Huberman, A. (2014). M., & Saldana, J.(2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3.
- Nabillah Utami, T., & Utami, F. (2023). Pengaruh Lembar Kegiatan Anak dengan QR Code Terhadap Literasi Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 105–111. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.465>

- Nisna Nursarofah. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38–51. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i1.2492>
- Okayanti, N. K., Arifin, I., & Putra, Y. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di TK Bali Public School Denpasar Bali. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(3), 101–109. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i3.234>
- R. Rupnidah, D. S. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/ME DIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf
- Saputra, B. R., Arifin, I., & Sobri, A. Y. (2021). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Inovasi Pembelajaran Saintifik Religius. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 94–102. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2021.v8.i1.p94-102>
- Saputra, W. A., & Fatkhurohman, I. (2023). *Inovasi Digital Untuk Membangun*. 3(3), 14–20.
- Sari, B. M. (2024). *Permainan Interaktif Anak Usia Dini Sebagai Media Pembelajaran pada*. 5, 2049–2058.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Susanti, T., & Pamungkas, J. (2023). Analisis Penggunaan Alat Musik Rebana sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2037–2045. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3304>
- Tsalisah, N. H., & Syamsudin, A. (2022). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2391–2403. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1958>
- Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). Pengembangan Dadu QR Code untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4392–4404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2595>