

Mindful Learning melalui Permainan Batewah untuk Pengenalan Budaya Banjar pada Anak Usia Dini

Maulidha^{1*}, M. Agus Safrian Nur², Rizki Nugerahani Ilise³

STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin¹²³

maulidha@stkipismbjm.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Juli) (2026)

Di revisi (Juli) (2026)

Di setujui (Juli) (2026)

Keywords:

Mindful learning;
permainan Batewah;
budaya Banjar; anak
usia dini

Abstract

This study aimed to describe the implementation of mindful learning through the traditional Batewah game to introduce Banjar culture to young children. The study employed a qualitative approach with a narrative study design and was conducted at PAUD IT Nurul Fikri Banjarmasin. The participants consisted of one Group B teacher and children aged 5-6 years who took part in Batewah-based learning activities. Data were collected through observation, interviews, and documentation and were analyzed narratively through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Batewah activities provided learning experiences involving attention, active participation, social interaction, and simple reflection. During the activities, the children were observed listening to instructions, taking turns, following rules, cooperating, managing emotional responses, and respecting their peers. The game also provided concrete experiences for introducing Banjar culture through game rules, the use of local terms, and values of togetherness, sportsmanship, responsibility, and patience. The study concludes that the Batewah game may be used as an alternative mindful and culture-based learning activity that has the potential to support the introduction of Banjar culture and various aspects of early childhood development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan mindful learning melalui permainan tradisional Batewah untuk mengenalkan budaya Banjar pada anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi naratif dan dilaksanakan di PAUD IT Nurul Fikri Banjarmasin. Partisipan penelitian terdiri atas seorang guru Kelompok B dan anak usia 5-6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis Batewah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara naratif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa kegiatan Batewah menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan perhatian, partisipasi aktif, interaksi sosial, dan refleksi sederhana. Selama kegiatan, anak teramati mendengarkan instruksi, menunggu giliran, mengikuti aturan, bekerja sama, mengelola respons emosional, dan menghargai teman. Permainan ini juga memberikan pengalaman konkret untuk mengenal budaya Banjar melalui aturan permainan, penggunaan istilah daerah, serta nilai kebersamaan, sportivitas, tanggung jawab, dan kesabaran. Penelitian menyimpulkan bahwa permainan Batewah berpotensi digunakan sebagai alternatif pembelajaran mindful dan berbasis budaya yang mendukung proses pengenalan budaya Banjar serta berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembentukan karakter, keterampilan dasar, dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, anak berada dalam periode perkembangan yang menentukan bagi pertumbuhan aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, moral, dan pembentukan identitas diri. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga perlu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang dirancang secara tepat memungkinkan anak membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, eksplorasi lingkungan, serta keterlibatan emosi dan gerak tubuh dalam aktivitas bermain.

Bermain merupakan cara alamiah anak untuk belajar. Melalui bermain, mereka tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga belajar memahami aturan, berkomunikasi, memecahkan masalah sederhana, mengelola emosi, dan membangun hubungan sosial dengan teman sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran bagi anak usia dini perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara utuh, baik secara fisik-motorik, kognitif, sosial, maupun emosional. Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *mindful learning*. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif, perhatian terhadap pengalaman yang sedang berlangsung, kepekaan terhadap situasi, dan kemampuan membangun makna dari proses belajar yang dialami (Langer, 2000). Implementasi *mindful learning* di PAUD dapat diwujudkan melalui kegiatan yang membantu anak memperhatikan instruksi, menyadari tindakan, mengenali respons emosional, dan merefleksikan pengalaman belajar secara sederhana.

Penerapan mindfulness dalam pendidikan anak usia dini berkaitan dengan perkembangan perhatian, konsentrasi, regulasi emosi, dan fungsi eksekutif. Praktik mindfulness dalam pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar berpotensi membantu anak dalam mengembangkan kontrol perhatian, mempertahankan fokus, dan mengurangi distraksi selama kegiatan belajar (Jarar & Widyasari, 2025). Temuan tersebut sejalan dengan (Leyland et al., 2018) yang menunjukkan bahwa praktik mindfulness berpotensi mendukung fungsi eksekutif anak, khususnya perhatian,

memori kerja, dan pengendalian perilaku. Dengan demikian, *mindful learning* tidak hanya mengarahkan anak untuk menyelesaikan suatu aktivitas, tetapi juga membantu anak hadir secara sadar, memahami proses yang sedang dilakukan, dan mengelola responsnya selama pembelajaran.

Meskipun demikian, pembelajaran anak usia dini masih menghadapi tantangan dalam menyediakan aktivitas yang mampu mengintegrasikan perhatian, gerak tubuh, interaksi sosial, pengelolaan emosi, dan pengenalan budaya lokal. Perkembangan teknologi digital dan globalisasi telah mengubah pola bermain anak. Anak semakin akrab dengan perangkat digital, permainan berbasis layar, dan hiburan instan yang cenderung dilakukan secara individual. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk melakukan permainan fisik, berinteraksi langsung dengan teman sebaya, menunggu giliran, mengikuti aturan bersama, dan mengenal budaya daerah melalui pengalaman nyata. Persoalan yang dihadapi bukan semata-mata penggunaan teknologi, tetapi terbatasnya pengalaman belajar yang melibatkan anak secara aktif, sosial, reflektif, dan berakar pada lingkungan budayanya.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelompok B di PAUD IT Nurul Fikri Banjarmasin, guru mengidentifikasi kebutuhan akan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu anak memusatkan perhatian, mendengarkan instruksi, menunggu giliran, mengendalikan keinginan untuk segera bermain, mengikuti aturan, bekerja sama, dan menerima hasil permainan secara lebih tenang. Guru juga memerlukan media pembelajaran yang dapat mengenalkan budaya Banjar melalui aktivitas yang konkret dan sesuai dengan dunia anak. Pengenalan budaya selama ini tidak cukup apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal, gambar, atau cerita. Anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengalami budaya melalui gerak, bahasa, aturan, interaksi, dan nilai sosial yang terdapat dalam kegiatan bermain.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjembatani kebutuhan tersebut adalah permainan tradisional. Permainan tradisional mengandung unsur gerak, aturan, kerja sama, komunikasi, strategi, pengendalian diri, dan nilai sosial. Permainan tradisional berpotensi mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini melalui interaksi teman sebaya, kerja sama, rasa percaya diri, kepedulian, dan keterampilan membangun hubungan sosial (Aulia & Sudaryanti, 2023).

Pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi salah satu bentuk implementasi literasi budaya sejak usia dini karena permainan tersebut memuat nilai-nilai yang diwariskan masyarakat dan dekat dengan kehidupan anak (Buadanani & Eliza, 2022). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang menghubungkan perkembangan anak dengan pelestarian budaya lokal khususnya budaya Banjar.

Dalam konteks masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan, salah satu permainan tradisional yang potensial diintegrasikan ke dalam pembelajaran anak usia dini adalah Batewah. Permainan ini melibatkan kegiatan menyusun potongan kayu, melempar susunan tersebut hingga roboh, berlari, mencari atau bersembunyi, serta menyusun kembali alat permainan sesuai aturan. Batewah merupakan permainan tradisional khas Kalimantan Selatan yang dapat diperkenalkan kepada peserta didik untuk menumbuhkan penghargaan terhadap budaya lokal (Hayati et al., 2024). Meskipun penelitian tersebut dikembangkan dalam konteks etnomatematika dan pembelajaran pada peserta didik usia sekolah, karakteristik permainan Batewah menunjukkan potensi untuk dikembangkan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Pemilihan Batewah sebagai media *mindful learning* dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian antara tahapan permainan dan perilaku sadar yang perlu dilatih. Sebelum bermain, anak perlu memperhatikan penjelasan mengenai alat, peran, dan aturan permainan. Selama permainan, anak perlu menunggu giliran, mengamati tindakan teman, mengendalikan keinginan untuk bermain terlebih dahulu, menyesuaikan perilaku dengan kesepakatan, dan menerima hasil permainan. Setelah kegiatan, anak dapat diajak menceritakan perasaan dan pengalaman yang diperoleh. Rangkaian tersebut menjadikan Batewah bukan hanya permainan fisik, tetapi juga konteks belajar yang berpotensi mendukung perhatian, pengendalian diri, interaksi sosial, dan refleksi sederhana. Di samping itu, penggunaan istilah daerah, aturan permainan, dan nilai kebersamaan di dalamnya memberi kesempatan kepada anak untuk mengenal budaya Banjar melalui pengalaman langsung.

Penelitian terdahulu telah membahas mindfulness dalam kaitannya dengan perhatian, konsentrasi, regulasi emosi, dan fungsi eksekutif anak. Di sisi lain, penelitian tentang permainan tradisional lebih banyak berfokus pada perkembangan

sosial-emosional, bahasa, motorik, kedisiplinan, karakter, kerja sama, atau literasi budaya. Kajian khusus mengenai Batewah juga lebih banyak ditempatkan dalam konteks etnomatematika atau pengenalan permainan tradisional kepada peserta didik usia sekolah. Dengan demikian, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji Batewah sebagai media *mindful learning* dalam pembelajaran anak usia dini, terutama untuk menghubungkan perhatian, pengelolaan respons emosional, interaksi sosial, refleksi, dan pengenalan budaya Banjar dalam satu pengalaman pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan *mindful learning* dengan permainan Batewah sebagai konteks pembelajaran anak usia dini. Kedua, Batewah tidak hanya digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik atau sosial-emosional, tetapi ditempatkan sebagai pengalaman belajar yang melibatkan perhatian, kesadaran terhadap aturan, pengendalian diri, interaksi sosial, refleksi sederhana, dan pengenalan budaya Banjar. Ketiga, penelitian ini menggunakan studi naratif untuk menggali pengalaman guru, dinamika keterlibatan anak, dan makna budaya yang muncul selama proses pembelajaran. Pendekatan tersebut tidak hanya mendeskripsikan tahapan permainan, tetapi juga memahami bagaimana Batewah dimaknai sebagai pengalaman belajar yang sadar, kontekstual, dan berbasis budaya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan *mindful learning* melalui permainan Batewah untuk mengenalkan budaya Banjar pada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian *mindful learning* berbasis budaya lokal serta kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang aktif, reflektif, menyenangkan, dan sesuai dengan konteks budaya anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi naratif untuk menggambarkan pengalaman guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan penerapan *mindful learning* melalui permainan Batewah. Penelitian dilaksanakan di PAUD IT Nurul Fikri Banjarmasin selama empat kali pertemuan. Partisipan dipilih secara purposif, terdiri atas seorang guru kelompok B sebagai informan utama dan 12 anak berusia 5–6 tahun sebagai partisipan yang diamati. Kegiatan Batewah dilaksanakan dalam 4 pertemuan yang berlangsung sekitar 40 menit

setiap pertemuan. Narasi utama yang dianalisis adalah pengalaman guru dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan perilaku, respons, dan keterlibatan anak selama permainan digunakan sebagai data pendukung.

Prosedur kegiatan meliputi pengenalan Batewah sebagai permainan tradisional Banjar, pemusatan perhatian, penjelasan dan demonstrasi aturan, pelaksanaan permainan secara bergiliran, serta refleksi sederhana setelah bermain. Media yang digunakan berupa potongan kayu atau balok ringan, bola lunak, penanda area bermain, serta gambar atau video pengenalan Batewah. Unsur *mindful learning* dioperasionalkan melalui kemampuan anak memperhatikan instruksi, memahami aturan, menunggu giliran, mengendalikan respons emosional, berinteraksi dengan teman, dan menceritakan kembali perasaan serta pengalaman setelah bermain. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dengan tenang, menjaga keamanan, membantu anak mengenali emosi, dan menguatkan perilaku kerja sama, kesabaran, serta penghargaan terhadap teman.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan menggunakan pedoman yang memuat aspek perhatian, kepatuhan terhadap aturan, kemampuan menunggu giliran, pengelolaan emosi, kerja sama, refleksi, dan respons terhadap budaya Banjar. Wawancara dilakukan kepada guru sebelum dan setelah kegiatan untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pengalaman pelaksanaan, respons anak, kendala, dan pemaknaan pembelajaran, sedangkan dokumentasi berupa foto, video, rekaman wawancara, rencana pembelajaran, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara naratif-tematik melalui transkripsi, pembacaan berulang, pengkodean, pengelompokan kategori, pembentukan tema, penyusunan narasi berdasarkan urutan kegiatan, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi serta melalui *member checking* kepada guru.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi kegiatan permainan Batewah, wawancara dengan guru kelompok B, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Temuan dikelompokkan ke dalam empat tema, yaitu perhatian dan keterlibatan anak, kemampuan mengikuti aturan dan mengelola emosi, interaksi sosial dan kerja sama,

serta pengenalan budaya Banjar. Bagian ini menyajikan bukti lapangan secara deskriptif, sedangkan interpretasi teoretis dipaparkan pada bagian diskusi.

1. Perhatian dan Keterlibatan Anak dalam Permainan Batewah

Pada awal kegiatan, beberapa anak terlihat ingin segera menyentuh alat permainan sebelum guru selesai memberikan penjelasan. Guru kemudian meminta anak duduk menghadap alat permainan, memperhatikan demonstrasi, dan menunggu aba-aba. Catatan observasi pada pertemuan I menunjukkan bahwa 10 dari 12 anak dapat mengikuti demonstrasi sampai selesai. Salah satu peristiwa yang teramati adalah ketika A3 mendekati susunan kayu, kemudian kembali ke tempatnya setelah guru mengingatkan agar seluruh anak memperhatikan cara bermain terlebih dahulu. Anak tersebut selanjutnya mengamati demonstrasi dan menunggu namanya dipanggil.

"[Pada awal kegiatan anak-anak ingin langsung memegang bola dan mencoba melempar. Mereka sangat bersemangat sehingga penjelasan saya belum selesai, tetapi sudah ada yang mendekati alat permainan. Setelah aturan diperagakan dan urutan giliran dibuat jelas, mereka mulai bisa duduk, memperhatikan, dan menunggu namanya dipanggil. Pada pertemuan berikutnya, anak-anak juga mulai saling mengingatkan agar tidak melewati garis dan tidak mengambil giliran temannya.]"

(G1, wawancara, 21 Mei 2026)

Data tersebut mengindikasikan kecenderungan keterlibatan perhatian anak selama kegiatan, terutama ketika aturan disampaikan secara singkat, diperagakan secara langsung, dan diperkuat secara berulang oleh guru. Keterlibatan anak juga terlihat ketika mereka mengamati keberhasilan dan kesulitan teman. Anak memberikan tepuk tangan ketika susunan balok berhasil dirobohkan dan memperhatikan cara guru menyusun kembali balok. Pada beberapa kesempatan, anak yang sudah memperoleh giliran tetap berada di area kegiatan untuk menyaksikan teman lain bermain. Meskipun masih terdapat satu anak yang memerlukan arahan berulang untuk mempertahankan perhatian, secara umum data observasi mengindikasikan kecenderungan keterlibatan perhatian yang lebih terarah selama kegiatan. Kecenderungan tersebut tampak ketika aturan disampaikan dengan kalimat sederhana, diperagakan secara langsung, didukung urutan giliran yang jelas, dan diperkuat secara konsisten oleh guru.

2. Kemampuan Menunggu Giliran, Mengikuti Aturan, dan Mengelola Emosi

Situasi menunggu giliran menjadi salah satu pengalaman yang paling sering memunculkan respons emosional anak. Pada awal permainan, beberapa anak terlihat memanggil guru, mendekati area lempar, atau meminta bermain lebih dahulu. Guru merespons dengan mengingatkan urutan giliran dan memastikan bahwa setiap anak memperoleh kesempatan yang sama. Hasil observasi menunjukkan bahwa situasi menunggu giliran menjadi salah satu pengalaman yang paling sering memunculkan respons emosional anak selama permainan Batewah. Pada pertemuan pertama, empat dari 12 anak masih beberapa kali memanggil guru, mendekati garis lempar, atau meminta bermain lebih dahulu. A2 dan A6, misalnya, berdiri dari tempat duduk ketika melihat bola telah disiapkan. Guru kemudian menunjukkan urutan pemain dan menjelaskan bahwa setiap anak akan memperoleh kesempatan yang sama. Setelah diingatkan, kedua anak kembali ke kelompok, meskipun A6 masih beberapa kali bertanya, “Setelah ini giliran aku, Bu?” Guru merespons dengan menunjukkan kartu urutan dan meminta anak memperhatikan teman yang sedang bermain.

Respons emosional anak juga terlihat ketika mereka belum berhasil merobohkan susunan balok. Pada pertemuan kedua, A6 melempar bola, tetapi bola tidak mengenai sasaran. A6 terlihat menundukkan kepala, mengerutkan wajah, dan mengatakan, “Aku tidak bisa.” Anak kemudian berjalan menjauh sekitar dua langkah dari garis permainan dan tidak langsung mengembalikan bola kepada guru. Guru mendekati A6, mengakui perasaan kecewanya, dan mengatakan bahwa kegagalan pada lemparan pertama merupakan bagian dari permainan. Guru selanjutnya mengajak A6 menarik napas secara perlahan, mengembalikan bola, dan menunggu kesempatan mencoba kembali pada putaran berikutnya. Setelah melihat dua temannya bermain, A6 kembali bergabung dan berkata, “Nanti aku coba lagi.”

Pada kesempatan lain, A9 berhasil merobohkan sebagian susunan balok, tetapi menganggap dirinya belum berhasil karena masih terdapat satu balok yang berdiri. A9 tampak kecewa dan meminta untuk langsung mengulang lemparan. Guru mengingatkan bahwa giliran berikutnya diberikan kepada teman lain. A9 sempat menunjukkan ekspresi tidak puas, tetapi akhirnya menyerahkan bola dan kembali ke tempatnya setelah guru mengatakan, “Sekarang kita beri kesempatan kepada teman. Nanti kamu mendapat giliran lagi.” Pada putaran berikutnya, A9 dapat menunggu namanya

dipanggil tanpa mendekati area lempar. Peristiwa ini mengindikasikan bahwa pengelolaan emosi anak berlangsung melalui pengalaman konkret dan dukungan langsung dari guru.

Guru menjelaskan respons anak ketika harus menunggu dan menerima hasil permainan sebagai berikut:

"[Bagian yang paling sulit bagi anak adalah menunggu giliran dan menerima ketika lemparannya belum berhasil. Pada awalnya ada anak yang langsung meminta mengulang, ada juga yang terlihat kecewa dan menjauh. Saya mencoba tidak langsung mengatakan bahwa anak tidak boleh marah, tetapi menanyakan perasaannya dan meyakinkan bahwa dia masih bisa mencoba pada giliran berikutnya. Setelah beberapa kali bermain, anak mulai memahami bahwa belum berhasil bukan berarti permainannya selesai.]"

(G1, wawancara, 21 Mei 2026)

Catatan observasi juga memperlihatkan bahwa beberapa anak mulai menggunakan aturan untuk mengatur interaksi. Ketika seorang anak mendekati garis lempar sebelum namanya dipanggil, anak lain mengingatkan agar ia menunggu giliran. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa aturan tidak hanya diterima sebagai instruksi guru, tetapi mulai dipahami sebagai kesepakatan bersama selama bermain.

3. Interaksi Sosial dan Kerja Sama Anak

Permainan Batewah menciptakan situasi yang mengharuskan anak berinteraksi secara langsung. Anak terlihat membantu menyiapkan alat, menyusun kembali potongan kayu, memperhatikan teman, dan memberikan dukungan ketika teman memperoleh giliran. Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan Batewah mendorong anak untuk berinteraksi dan bekerja sama secara langsung. Anak terlihat membantu menyiapkan alat, mengumpulkan potongan balok yang berserakan, menyusun kembali balok, serta memberikan semangat kepada teman yang sedang bermain. Pada pertemuan ketiga, A4 membantu A6 mengumpulkan dan menyusun balok setelah roboh, sedangkan beberapa anak lain memberikan tepuk tangan ketika temannya berhasil mengenai sasaran. Guru kelompok B menjelaskan:

"[Anak-anak mulai memahami bahwa permainan ini dilakukan bersama. Mereka saling membantu menyusun balok, memberi semangat, dan menunggu teman menyelesaikan tugasnya.]"

(G1, wawancara, 21 Mei 2026)

Meskipun demikian, kerja sama tidak muncul secara otomatis pada seluruh anak. Beberapa anak masih memerlukan arahan untuk berbagi tugas, tidak mengambil alat permainan tanpa izin, dan memberikan kesempatan kepada teman. Temuan ini memperlihatkan bahwa fasilitasi guru tetap diperlukan agar interaksi selama permainan berkembang menjadi pengalaman sosial yang positif, terutama ketika guru memberikan contoh, membagi peran, dan menguatkan perilaku saling membantu.

4. Pengenalan Budaya Banjar melalui Permainan Batewah

Pengenalan budaya Banjar dilakukan melalui cerita guru, penggunaan istilah daerah, pengenalan alat dan aturan, serta pengalaman langsung memainkan Batewah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum kegiatan, sebagian besar anak belum mengenal nama dan cara memainkan Batewah. Setelah guru memperkenalkan asal permainan, alat, aturan, dan cara bermain, beberapa anak dapat menyebutkan bahwa Batewah merupakan permainan tradisional masyarakat Banjar. Anak juga mulai mengenali nilai yang muncul dalam permainan, seperti bergiliran, bekerja sama, bersabar, menaati aturan, dan menerima hasil permainan.

Pada kegiatan refleksi, A5 mengatakan, "Batewah permainan orang Banjar. Kita harus menunggu giliran dan tidak boleh berebut." Guru kelompok B juga menjelaskan:

"[Setelah bermain, anak-anak mulai mengetahui bahwa Batewah adalah permainan tradisional Banjar. Mereka tidak hanya mengenal namanya, tetapi juga memahami bahwa permainan ini mengajarkan kesabaran, kerja sama, dan menghargai teman.]"

(G1, wawancara, 21 Mei 2026)

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa budaya Banjar dikenalkan melalui pengalaman konkret. Anak tidak hanya mendengar nama permainan, tetapi juga memahami aturan, alat, interaksi, dan nilai sosial yang terkandung dalam praktik Batewah.

Diskusi

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa permainan Batewah menggunakan *mindful learning* yang mengintegrasikan yang dapat dilihat dari perhatian, pengelolaan emosi, kepatuhan terhadap aturan, kerja sama, dan pengenalan budaya Banjar pada anak usia dini. Potensi tersebut tidak hanya berasal dari sifat permainan yang menyenangkan, tetapi juga dari struktur kegiatan yang mengharuskan anak memperhatikan instruksi, memahami urutan bermain, mengendalikan keinginan, mengamati tindakan teman, serta merefleksikan pengalaman setelah kegiatan selesai. Dengan demikian, Batewah tidak sekadar menjadi aktivitas fisik atau rekreatif, tetapi dapat dimaknai sebagai pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, dan budaya secara terpadu.

Dalam perspektif *mindful learning*, anak tidak hanya bertindak sebagai pemain, tetapi sebagai subjek belajar yang terlibat secara aktif dan sadar. Sebelum bermain, anak diperkenalkan pada konteks budaya, alat, aturan, peran, dan tahapan permainan. Selama kegiatan, anak diarahkan untuk memperhatikan situasi, menyesuaikan tindakan, serta menyadari respons diri dan teman. Proses tersebut selaras dengan konsep *mindful learning* yang menekankan kepekaan terhadap konteks, keterbukaan terhadap pengalaman baru, keterlibatan pada kondisi saat ini, dan kemampuan membangun makna dari pengalaman yang sedang dijalani (Langer, 2000). Dalam penelitian ini, anak tidak hanya mengetahui bahwa Batewah merupakan permainan tradisional Banjar, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana aturan, giliran, kerja sama, kesabaran, dan sportivitas dipraktikkan dalam permainan.

Keterlibatan perhatian anak dapat dijelaskan melalui karakteristik Batewah yang menyediakan objek perhatian secara konkret. Anak perlu memperhatikan susunan kayu, garis lempar, aba-aba guru, urutan pemain, serta tindakan teman yang sedang memperoleh giliran. Pergantian antara mengamati dan melakukan tindakan membuat anak terus menyesuaikan perhatian dengan situasi permainan. Aktivitas yang melibatkan gerak, benda nyata, teman sebaya, dan aturan sederhana sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang masih membutuhkan pengalaman konkret dan multisensori. Jarar & Widyasari, 2025) menjelaskan bahwa praktik mindfulness dalam pendidikan anak usia dini berkaitan dengan kontrol perhatian, konsentrasi, dan kemampuan mengurangi distraksi. Temuan ini juga sejalan dengan (Dzakkiyah, 2026), yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi fungsi eksekutif

anak, terutama dalam mengingat aturan, mengikuti urutan, dan mengendalikan impuls. Namun, karena penelitian ini tidak menggunakan pengukuran kuantitatif, temuan tidak dimaknai sebagai peningkatan perhatian secara mutlak, melainkan sebagai kecenderungan perhatian yang lebih terarah ketika guru memberikan demonstrasi langsung, instruksi singkat, dan penguatan secara konsisten.

Permainan Batewah juga menyediakan pengalaman nyata bagi anak untuk belajar mengenali dan mengelola emosi. Situasi menunggu giliran, belum berhasil mengenai sasaran, melihat teman bermain lebih dahulu, atau menerima hasil permainan dapat memunculkan rasa kecewa, tidak sabar, dan terlalu bersemangat. Pengalaman tersebut penting karena pengelolaan emosi pada anak usia dini tidak cukup dikembangkan melalui nasihat verbal, tetapi perlu dilatih dalam situasi yang benar-benar memunculkan respons emosional. Ketika anak belum berhasil dalam lemparannya, misalnya, anak menghadapi perbedaan antara harapan dan hasil yang diperoleh. Pada saat tersebut, guru membantu anak mengenali perasaan, menenangkan diri, menerima hasil, dan mempersiapkan diri untuk mencoba kembali.

Kemampuan mengelola emosi tidak muncul secara otomatis hanya karena anak mengikuti permainan. Potensi tersebut berkembang melalui interaksi antara tantangan permainan dan pendampingan guru. Respons guru yang tenang, pemberian kesempatan mencoba kembali, serta penguatan terhadap usaha anak merupakan bentuk regulasi bersama atau *co-regulation*. Dukungan tersebut membantu anak mengendalikan dorongan dan memilih respons yang lebih sesuai. (Leyland et al., 2018) menjelaskan bahwa perhatian, fungsi eksekutif, dan pengendalian perilaku memiliki keterkaitan dalam praktik mindfulness pada anak. Mindfulness berpotensi membantu anak mengenali dan mengelola emosi secara lebih adaptif (Suhma, 2026). Oleh karena itu, Batewah dapat dipahami sebagai konteks latihan sosial-emosional yang berlangsung secara alamiah melalui pengalaman bermain, bukan melalui penyampaian aturan moral secara verbal semata.

Kepatuhan terhadap aturan dalam permainan Batewah berkembang karena aturan memiliki fungsi yang nyata dan dapat diamati langsung oleh anak. Ketentuan mengenai garis lempar, urutan giliran, penggunaan alat, dan penyusunan kembali potongan kayu menentukan apakah permainan dapat berjalan secara tertib dan aman. Anak dapat melihat bahwa mengambil giliran teman, melewati batas permainan, atau menggunakan

alat tanpa aba-aba akan mengganggu kegiatan. Pengalaman tersebut membantu anak memahami bahwa aturan bukan hanya larangan, tetapi kesepakatan yang diperlukan untuk melindungi hak setiap pemain dan menjaga keberlangsungan permainan.

Ketika anak mulai mengingatkan teman untuk menunggu giliran atau berdiri di belakang garis lempar, menyimpulkan bahwa aturan mulai dipahami sebagai kesepakatan bersama. Proses tersebut menunjukkan pergeseran dari kepatuhan yang sepenuhnya bergantung pada arahan guru menuju penggunaan aturan dalam interaksi mereka. Meskipun demikian, internalisasi aturan tidak berlangsung sama pada setiap anak. Beberapa anak masih membutuhkan contoh, pengulangan, dan penguatan dari guru. Temuan ini sejalan dengan (Aulia & Sudaryanti, 2023) yang menjelaskan bahwa unsur aturan, giliran, interaksi, dan kontrol diri dalam permainan tradisional dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Kerja sama anak dalam permainan Batewah terbentuk karena terdapat tujuan dan tanggung jawab bersama. Setelah susunan kayu roboh, permainan tidak dapat dilanjutkan sebelum potongan kayu dikumpulkan dan disusun kembali. Kondisi tersebut menciptakan ketergantungan antar pemain karena keberlangsungan kegiatan membutuhkan keterlibatan lebih dari satu anak. Aktivitas membantu mengumpulkan alat, menyusun kembali kayu, memberikan semangat, dan memperhatikan teman merupakan bentuk kerja sama yang muncul dari kebutuhan permainan, bukan sekadar karena perintah guru.

Dukungan berupa tepuk tangan, bantuan kepada teman, dan kesediaan memberikan kesempatan bermain menunjukkan bahwa anak mulai memahami dirinya sebagai bagian dari kelompok. Permainan tradisional memberikan ruang bagi interaksi, kepedulian, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan (Aulia & Sudaryanti, 2023; Qalbi et al., 2022). Permainan tradisional yang memiliki tujuan bersama dapat mendukung kemampuan bekerja sama anak usia 5–6 tahun (Setyaningsih et al., 2022). Namun, kerja sama belum muncul secara konsisten pada seluruh anak. Guru perlu membagi peran, memberikan contoh perilaku saling membantu, dan memastikan bahwa anak yang lebih aktif tidak mendominasi permainan.

Dari aspek budaya, Batewah memiliki makna pedagogis karena menghadirkan budaya Banjar dalam bentuk pengalaman langsung. Anak tidak hanya menerima informasi sebagai permainan tradisional, tetapi juga berinteraksi dengan alat, istilah,

aturan, gerak, dan nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Cara tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret. Melalui Batewah, budaya tidak ditempatkan sebagai pengetahuan yang harus dihafal, tetapi sebagai praktik sosial yang dapat dilakukan, dirasakan, diceritakan kembali, dan dimaknai oleh anak.

Nilai kebersamaan, kesabaran, sportivitas, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap aturan muncul ketika anak mampu menunggu giliran, menerima hasil lemparan, membantu menyusun alat, serta memberikan kesempatan kepada teman. Permainan tersebut dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai bentuk literasi budaya karena membawa anak mengenal warisan budaya melalui aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Buadanani & Eliza, 2022). Selain itu (Handayani & Munastiwi, 2022) juga menekankan pentingnya integrasi permainan tradisional dalam PAUD agar anak tetap memiliki pengalaman dengan warisan budaya di tengah dominasi permainan digital. Dalam konteks ini, Batewah tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga sebagai media untuk membantu anak membangun kedekatan dengan identitas budaya Banjar sejak dini.

Penelitian (Hayati et al., 2024) sebelumnya telah menempatkan permainan Batewah sebagai konteks budaya dalam pembelajaran etnomatematika. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa Batewah dapat dikembangkan sebagai sumber belajar yang menghubungkan materi pendidikan dengan budaya di lingkungan peserta didik. Penelitian ini memperluas pemanfaatan tersebut dalam konteks pendidikan anak usia dini dengan menempatkan Batewah sebagai media *mindful learning*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu perhatian, pengelolaan emosi, kepatuhan terhadap aturan, interaksi sosial, refleksi pengalaman, dan pengenalan budaya Banjar, bukan pada penguasaan konsep matematika. Integrasi tersebut menjadi kebaruan penelitian karena pendekatan *mindful learning* memberikan kerangka kesadaran, sedangkan Batewah menyediakan konteks budaya dan pengalaman bermain yang konkret.

Peran guru menjadi unsur penting yang menentukan apakah Batewah hanya menjadi aktivitas rekreatif atau berkembang menjadi pengalaman pembelajaran yang sadar dan reflektif. Guru tidak hanya bertindak sebagai pengarah permainan, tetapi sebagai fasilitator yang membangun suasana aman, tertib, menyenangkan, dan responsif. Guru membantu anak memahami tujuan dan aturan, mengatur giliran,

mendampingi anak ketika kecewa, memberikan penguatan terhadap perilaku positif, dan mengajak anak melakukan refleksi sederhana. Penelitian (Fitriani et al., 2026) menekankan bahwa pembelajaran berbasis bermain di PAUD perlu dilaksanakan secara aktif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan anak. Dengan pendampingan guru, Batewah tidak berhenti sebagai aktivitas motorik, tetapi berkembang menjadi pengalaman belajar yang mengandung makna sosial, emosional, dan budaya.

Kegiatan refleksi setelah bermain memperkuat karakter *mindful learning*. Refleksi memberi kesempatan kepada anak untuk menyadari apa yang telah dilakukan, perasaan yang muncul, serta nilai yang diperoleh selama kegiatan. Pertanyaan sederhana mengenai perasaan ketika menunggu, tindakan yang dilakukan saat teman bermain, dan alasan Batewah disebut permainan tradisional Banjar membantu anak menghubungkan pengalaman dengan makna. Melalui proses tersebut, pembelajaran tidak berhenti setelah aktivitas fisik selesai, tetapi berlanjut pada kesadaran terhadap pengalaman, emosi, relasi sosial, dan unsur budaya yang telah dijalani.

Secara keseluruhan, temuan penelitian mengindikasikan bahwa potensi permainan Batewah dalam mendukung pembelajaran anak tidak hanya terletak pada bentuk permainannya, tetapi pada hubungan antara struktur permainan, interaksi kelompok, fasilitasi guru, dan kegiatan refleksi. Aturan dan urutan giliran menyediakan konteks untuk melatih perhatian serta pengendalian diri; keberhasilan dan kegagalan memberi pengalaman pengelolaan emosi; kebutuhan menyusun kembali alat mendorong kerja sama; sedangkan nama, alat, aturan, dan nilai sosial permainan menghadirkan budaya Banjar secara konkret. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi naratif, temuan tidak dimaksudkan untuk membuktikan peningkatan atau hubungan sebab-akibat.

Implikasi penelitian ini adalah bahwa permainan Batewah dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran berbasis budaya di PAUD. Guru dapat mengintegrasikannya dalam kegiatan tematik, pembelajaran karakter, proyek budaya, atau program pengenalan permainan tradisional. Penerapannya perlu disesuaikan dengan usia, kondisi fisik, keamanan alat, jumlah anak, dan tujuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak lembaga PAUD, membandingkan beberapa permainan tradisional Banjar, atau menggunakan penelitian tindakan kelas

dan penelitian pengembangan agar model *mindful learning* berbasis permainan tradisional dapat diuji secara lebih sistematis.

Simpulan

Penerapan *mindful learning* melalui permainan tradisional Batewah berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis budaya bagi anak usia dini. Struktur permainan yang melibatkan perhatian terhadap instruksi, urutan giliran, kepatuhan terhadap aturan, interaksi antar teman, serta refleksi setelah bermain memberi kesempatan kepada anak untuk menunjukkan fokus, kesabaran, pengendalian diri, kerja sama, dan pengelolaan respons emosional. Permainan Batewah juga membantu anak mengenal budaya Banjar melalui pengalaman langsung terhadap alat, aturan, istilah, gerak, dan nilai sosial yang terkandung dalam permainan. Potensi tersebut sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam memberikan demonstrasi, mengatur giliran, mendampingi anak ketika mengalami kekecewaan, menguatkan perilaku sosial positif, dan memfasilitasi refleksi sederhana.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan jumlah partisipan dan informan yang terbatas pada satu kelompok belajar di PAUD IT Nurul Fikri Banjarmasin serta dilaksanakan dalam jumlah pertemuan dan durasi yang terbatas, sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan perilaku anak dalam jangka panjang. Data penelitian juga terutama bersumber dari narasi guru, hasil observasi, dan dokumentasi kegiatan, sehingga interpretasi temuan masih dipengaruhi oleh konteks penelitian serta sudut pandang partisipan dan peneliti.

Daftar Pustaka

- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Buadanani; Eliza, D. (2022). PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IMPLEMENTASI LITERASI BUDAYA PADA ANAK USIA DINI. *Generasi Emas*, 5. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9219](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9219)
- Dzakkiyah, A. S. N. M. E. (2026). Penggunaan Executive Function Skills Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Engklek: Studi Deskriptif. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 447–458.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.8039>
- Febri Handayani, F., & Munastiwi, E. (2022). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL DAN INTEGRASINYA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 11–20.
- Fitriani, N., Roslani, R., Rapena, R., Marni, S., Saharuddin, S., & Lilianti, L. (2026). Implementasi Deep Learning dalam Project-Based Play Learning di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 970–978.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.7931>
- Hayati H; Fajriah N; Kamaliah. (2024). PENGEMBANGAN LKPD BERNUANS ETNOMATEMATIKA PERMAINAN TRADISIONAL BATEWAH PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 4(3), 26–38.
<http://jtam.ulm.ac.id/index.php/jurmadikta>
- Langer, E. J. (2000). Mindful learning. *Current Directions in Psychological Science*, 9, 220–223. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00099>
- Leyland, A., Emerson, L. M., & Rowse, G. (2018). Testing for an Effect of a Mindfulness Induction on Child Executive Functions. *Mindfulness*, 9(6), 1807–1815.
<https://doi.org/10.1007/s12671-018-0923-2>
- Parsa Jarar, S., & Widyasari, P. (2025). Mindfulness Practices and Attention Control in Early Childhood and Primary Education: A Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(4), 1153–1162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6780>
- Qalbi, Z., Herawati, A. A., Dauly, A. A., Habibi, A. S. Y., & Putera, R. F. (2022). Permainan Lokal Budaya Serawai: Pengembangan Modul Karakter Sosio-Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7302–7312.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2524>
- Setyaningsih, D., Sirjon, S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036–7044.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>
- Suhma, F. M. (2026). Efektivitas intervensi mindfulness dalam regulasi emosi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 1143–1149.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.7907>