



Permainan Tradisional dalam Menunjang Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi

Thia Isri Yuningsih¹✉, Mubiar Agustin²

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia⁽¹⁾⁽²⁾

DOI: [10.31004/aulad.v7i1.606](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606)

✉ Corresponding author:

[thiaisri@upi.edu]

Article Info

Kata kunci:

Profil Pelajar Pancasila;
Permainan Tradisional;
Fase Fondasi

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis peran permainan tradisional dalam mendukung program penguatan profil pelajar pancasila fase fondasi. Metode penulisan artikel ini menggunakan studi pustaka. Data artikel ini bersumber dari artikel ilmiah, buku, serta dokumen pemerintah yang relevan dengan topik kajian penulis. Berdasarkan hasil kajian penulis terhadap sumber-sumber penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berperan dalam pembentukan karakter pancasila pada fase fondasi. Berkompetsi secara adil dalam permainan cerminan dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhhlak mulia. Anak berkomunikasi dengan sesama, dan berperilaku positif selama bermain merupakan dimensi berkeninekaan global. Kolaborasi anak bersama temantemannya dalam permainan kelompok merupakan dimensi gotong royong. Partisipasi anak secara aktif dan mandiri dalam permainan tradisional merupakan dimensi mandiri. Dimensi kreatif terstimulasi saat anak berstrategi dan mampu memecahkan masalah dalam permainan. Dimensi beralar kritis tergambar saat anak mengemukakan sebuah alasan memilih permainan yang dimainkannya. Keenam elemen profil pelajar Pancasila terpotret dalam permainan tradisional.

Abstract

This article aims to analyze the traditional games in supporting the program to strengthen the Pancasila students profile in the foundation phase. This article used library research method. The data for this article comes from scientific articles, books and government documents that are relevant with the author's study topic. Based on the results of the author's study of research sources, it can be concluded that traditional games have a contribute in forming Pancasila character in the foundation phase. Competing fairly in the game reflects the dimensions of faith, devotion to God Almighty, and good character. Children communicating with each other and behaving positively while playing are dimensions of global diversity. Children's collaboration with their friends in group games is a dimension of mutual cooperation. Children's active and independent participation in traditional games is an independent dimension. The creative dimension stimulated when children have a strategy and they can do problem solving in the games. The critical reasoning dimension illustrated when children state their reasons for choosing the game will they play. The six elements of the Pancasila student profile are describe in traditional games.

Keywords:
Pancasila Student Profile;
Traditional Games;
Foundation Phase

1. PENDAHULUAN

Received 22 February 2024; Received in revised form 22 February 2024; Accepted 8 March 2024

Available online 08 March 2024 / © 2024 The Authors. Published by Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Pendidikan karakter saat ini kembali digaungkan. Kurikulum merdeka memfokuskan pada penanaman karakter di seluruh jenjang pendidikan. Di jenjang PAUD, sebelum tergagas kurikulum merdeka, pendidikan karakter sudah termasuk ke dalam pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh setiap anak, sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum merdeka di jenjang PAUD, lebih mengutamakan kebebasan anak dalam memilih kegiatan pembelajaran sesuai bakat dan minat anak. Guru berperan sebagai fasilitator minat dan bakat anak, termasuk fasilitator dalam membantu anak untuk dapat mencapai capaian perkembangan.

Pancasila sebagai falsafah hidup bangsa, menjadi pedoman penanaman nilai-nilai yang harus dicapai oleh anak. Pancasila dalam konteks pendidikan, tidak berbatas pada pengetahuan, tetapi harus sampai pada penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi nilai-nilai Pancasila membentuk karakter anak bangsa serta berfungsi untuk meningkatkan taraf sumber daya manusia (SDM) (Khairiyah & Dewinda, 2022). Hal ini selaras dengan harapan pemerintah untuk meningkatkan kualitas SDM bangsa Indonesia. Kualitas SDM unggul terbentuk dari pola-pola baik yang dibentuk sedini mungkin.

Projek penguatan profil pelajar Pancasila menjadi terobosan baru dalam Pendidikan karakter di Indonesia (Safitri et al., 2022). Program ini lahir pasca pandemic covid-19, Program Profil Pelajar Pancasila bertujuan untuk mewujudkan pelajar yang mampu berpikir kritis, komprehensif, serta bangga dengan jati dirinya sebagai anak Indonesia (Sulistiyati et al., 2021). Hal tersebut berarti, karakteristik pelajar Indonesia adalah pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai pancasila. Program ini diharapkan mampu mendobrak berbagai masalah di Indonesia, khususnya degradasi moral. Projek penguatan profil pelajar Pancasila terintegrasi dalam kurikulum merdeka, serta berada pada posisi kegiatan kokulikuler (Pratama & Dewi, 2023). Kegiatan kokulikuler berarti, Projek penguatan profil pelajar Pancasila dilaksanakan sebagai penguatan terhadap kegiatan intrakulikuler, serta menjadi salah satu cara untuk memaksimalkan pendidikan karakter terhadap anak usia sekolah.

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, profil pelajar Pancasila terdiri atas enam dimensi karakter, yaitu: beriman, bertakwa pada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Keenam karakter ini saling berkesinambungan untuk membentuk pribadi-pribadi luhur para pelajar indonesia serta menjadikan para pelajar indonesia memiliki kemampuan untuk bersaing secara global tanpa melupakan budayanya.

Bermain merupakan sebuah kegiatan sandiwara dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan (Arum et al., 2021). Bermain dapat dilakukan dimanapun, oleh siapapun, menggunakan apapun, dan kapanpun, bebas tidak memiliki ketentuan. Khusus bagi anak usia dini, bermain sama halnya seperti bekerja pada orang dewasa, yaitu untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Anak usia dini menjadi makhluk paling sibuk dengan bermain. Hal ini penting, sebagai salah satu bentuk stimulasi perkembangan anak. Melalui bermain anak secara tidak langsung banyak belajar untuk hidupnya di masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Anak banyak belajar melalui bermain, dikarenakan saat kegiatan bermain, anak merasa rileks, bahagia jauh dari tekanan, sehingga mampu mengoptimalkan seluruh kemampuan belajarnya (S. L. Dewi, 2022). Sedangkan permainan merupakan aktivitas bermain menggunakan aturan sesuai kesepakatan para pemainnya. Aturan dalam sebuah permainan merupakan sarana pengalaman belajar bagi anak. Bermain dan permainan menjadi bagian penting dalam proses belajar anak.

Permainan tradisional yaitu bentuk permainan anak-anak yang turun temurun dari satu generasi ke generasi lainnya (Okwita & Sari, 2019). Proses penyebarannya terjadi secara verbal dari satu kelompok masyarakat ke kelompok masyarakat lainnya. Cara memainkan permainan tradisional disesuaikan dengan daerah permainan tradisional itu dimainkan. Setiap daerah memiliki variasi tersendiri dalam permainan tradisional, hal ini disesuaikan dengan budaya masyarakat tempat permainan tradisional dimainkan. Variasi dalam permainan tradisional dapat berupa penambahan, pengurangan atau pergantian gerakan. Penggunaan alat dalam permainan tradisional juga memiliki variasi, disesuaikan dengan lingkungan tempat dimainkannya. Permainan tradisional saat ini mengalami pergeseran, teralihkan oleh gawai yang kini mendominasi permainan anak-anak masa kini (Agustin et al., 2022).

Melalui permainan tradisional anak dapat bermain bersama teman sebaya, melatih demokrasi, berani, berlaku sopan, taat pada peraturan, berdasarkan hal tersebut, anak akan belajar untuk bertanggung jawab serta mentaati peraturan yang telah disepakati. (Depdiknas, 2007) menyebutkan bahwa permainan tradisional mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

1. Enculturation merupakan hasil pengalaman belajar yang merupakan ciri khas manusia.
2. Socialization merupakan proses pemakluman yang dilakukan berdasarkan batasan-batasan sebuah kebudayaan. Berfungsi untuk merubah reaksi biologis seseorang menjadi tingkah laku kehidupan berbudaya.
3. Education yaitu usaha yang terencana dan sistematis untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, kebiasaan berpikir serta berindik.

Unsur-unsur permainan tradisional tersebut berkaitan erat dengan enam dimensi profil pelajar Pancasila. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, Keenam elemen profil pelajar Pancasila tersebut adalah:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
Pada dimensi pertama ini anak diharapkan memiliki akhlak mulia, baik akhlak mulia dalam beragama, akhlak mulia terhadap pribadinya sendiri, akhlak mulia terhadap sesama manusia, akhlak mulia terhadap alam sekitar dan akhlak mulia dalam bernegara. Dalam capaiannya, anak diharapkan mampu mengetahui dan mengaplikasikan akhlak-akhlak mulia tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga akhlak mulia benar-benar tumbuh dalam diri anak.
2. Mandiri
Anak indonesia dalam dimensi ini digambarkan sebagai anak-anak yang mampu berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain apapun keadaannya. Melalui dimensi ini anak diharapkan mampu memahami diri dan keadaan yang dihadapinya serta mampu mengatur dirinya sediri dalam setiap keadaan. dimensi ini berdampak pada kemampuan anak-anak Indonesia dalam menghadapi seluruh situasi.
3. Bergotong-royong
Dimensi ini mengharapkan anak-anak mampu saling bahu membahu, tolong menolong dalam setiap kegiatan agar kegiatan menjadi mudah karena dilakukan bersama-sama. Melalui dimensi ini, diharapkan anak mampu berkolaborasi, peduli, dan mau berbagi dengan sesama. Sehingga dimensi gotong royong ini dapat menumbuhkan rasa empati dalam setiap jiwa anak.
4. Berkebinekaan global
Anak-anak Indonesia memiliki lokalitas yang tertanam dalam jiwanya untuk menghargai serta berinteraksi dengan budaya-budaya di luar budayanya secara santun. Melalui dimensi ini, anak diharapkan mampu mengenal dan menghargai budaya, berinteraksi dengan sesama tanpa memandang budaya, mau berteman antar budaya serta memiliki keadilan sosial. Dimensi ini menanamkan kepada anak untuk menerima serta memaklumi perbedaan pada setiap individu.
5. Bernalar kritis
Dimensi ini berkaitan erat dengan kemampuan pikir anak yang disertai dengan analisis mendalam mengenai suatu hal. Melalui bernalar kritis anak-anak diharapkan mampu memperoleh dan memproses informasi, menganalisis, mengevaluasi serta mengolah informasi dan gagasan, serta mampu merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri. Dimensi ini pada intinya menginginkan seluruh anak-anak indonesia mampu menganalisis kejadian serta informasi yang diperolehnya, sehingga menjadikan menjadikan anak-anak yang tidak mudah diprovokasi.
6. Kreatif
Dimensi ini berhubungan dengan orisinalitas daya cipta yang bermakna, bermanfaat, serta berdampak pada situasi sekitar dalam bentuk ide, tindakan ataupun karya. Melalui dimensi ini, anak diharapkan mampu menghasilkan gagasan, karya serta tindakan yang orisinal dan adaptif dalam berpikir untuk mencari alternatif solusi permasalahan. Inti dari dimensi adalah anak mampu menciptakan ide, gagasan, dan karya secara orisinal untuk mengatasi setiap persoalan.

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian budaya lokal, sehingga dapat mencerminkan kepribadian bangsa (Handayani & Munastiwi, 2022). Berdasarkan hal tersebut, maka sudah seharusnya permainan tradisional dilestarikan. Pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan oleh siapapun dan dimanapun, termasuk oleh guru di satuan pendidikan. Guru dapat menjadikan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter, terlebih dengan kurikulum merdeka saat ini, guru dapat menjadikan permainan tradisional sebagai projek penguatan profil pelajar Pancasila.

Namun, masih belum banyak penelitian yang meneliti manfaat permainan tradisional terhadap profil pelajar Pancasila pada fase fondasi. Selama ini, penelitian mengenai profil pelajar Pancasila pase fodasi lebih banyak membahas mengenai strategi implementasi, kesiapan satuan Pendidikan, tantangan satuan Pendidikan, dan kegiatan-kegiatan berbasis tradisi. Peneliti sampai saat ini masih belum banyak menemukan penelitian yang menggali manfaat permainan tradisional terhadap dimensi profil pelajar Pancasila. Maka dari itu, pada penelitian ini, peneliti akan menggali manfaat permainan tradisional terhadap dimensi profil pelajar Pancasila, khususnya pada fase pondasi.

2. METODE

Peneliti pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data studi Pustaka (studi literatur). Studi Pustaka bertujuan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang berhubungan dengan konteks penelitian dengan sumber buku, jurnal majalah, dan lain sebagainya (Zed, 2008). Riset ini bersumber pada buku, artikel-artikel penelitian, dan kebijakan-kebijakan pemerintah yang relevan dengan manfaat permainan tradisional terhadap dimensi profil pelajar Pancasila, kemudian dianalisis sehingga menghasilkan gambaran manfaat permainan tradisional terhadap dimensi profil pelajar Pancasila pada fase fondasi. Buku-buku dan artikel-artikel yang dijadikan sumber rujukan oleh penulis tidak dibatasi tahun penerbitan, hanya saja penulis memprioritaskan buku-buku dan artikel-artikel terbitan terbaru sebagai rujukan penulisan, selain itu, artikel-artikel rujukan penulisan penulis sebagai besar berasal dari jurnal-jurnal terindeks secara nasional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan literatur yang telah dibaca oleh peneliti, maka peneliti akan membahas dan menjabarkan hasil mengenai manfaat permainan tradisional terhadap karakter anak usia dini dan profil pelajar Pancasila. Penanaman profil pelajar Pancasila identik dengan pembelajaran berbasis projek, hal ini sesuai dengan tujuannya yaitu membentuk anak-anak Indonesia menjadi pembelajar sepanjang hayat. Pembelajaran projek memberikan kesempatan pada anak untuk memperdalam pengetahuannya melalui pemecahan masalah secara mandiri. Berdasarkan artikel-artikel yang ditemukan pembelajaran projek penguatan profil pelajar Pancasila mengarah pada kegiatan pameran, pentas dan *outing class* (Dahliana et al., 2023). Disisi lain, (Yunazar et al., 2023) menyebutkan bahwa projek penguatan profil pelajar Pancasila memerlukan pendanaan cukup besar, karena beranggapan harus menyelenggarakan pameran, pentas dan *outing class* sehingga menjadi salah satu faktor penghambat pelaksanaan projek penguatan profil pelajar Pancasila. (Alfi et al., 2023) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai projek penguatan pelajar Pancasila, khususnya jenjang PAUD sebagai fase fondasi.

Permainan tradisional merupakan aktivitas sederhana (Chairunnisa et al., 2019). Kesederhanaan permainan tradisional terlihat dari mudah menyebarluasnya permainan tradisional dari satu wilayah ke wilayah lainnya. Meskipun sederhana, permainan tradisional merupakan permainan yang kaya akan beragam manfaat, karena ini merupakan permainan warisan para leluhur. Leluhur sejatinya senantiasa merawat filosofi-filosofi dalam kesehariannya, termasuk dalam kegiatan bermain. Selain kegiatan sederhana, permainan tradisional juga merupakan kegiatan fleksibel. Hal ini berarti permainan tradisional dapat dimainkan dimana saja, termasuk disekolah sebagai media pembelajaran karakter.

Setiani (2019) menyebutkan bahwa beberapa nilai-nilai kebangsaan mampu ditanamkan menggunakan permainan tradisional diantaranya ketulusan hati, ketaatan, kerja keras, sportif, cinta tanah air, demokratis, ramah, mampu berdiri sendiri, tenang, kreatif, kerjasama, dan tolong menolong. Keduabelas karakter ini dapat guru tanamkan sekaligus dalam satu kegiatan yaitu permainan permainan tradisional. karakter-karakter ini merupakan karakter dasar dalam menjalani kehidupan.

Penanaman karakter dasar berbasis permainan tradisional pada anak usia dini perlu disertai pendampingan, dalam konteks Pendidikan formal, guru berperan sebagai pendamping bagi anak. Selain perndampingan, anak juga memerlukan teladan dari sosok guru dalam berkarakter. Sehingga dalam kegiatan permainan tradisional guru tidak hanya sebagai penonton, namun memiliki peran sentral sebagai pendamping dan teladan bagi penanaman karakter anak (witasari, o, & wiyani, 2020).

Bermain permainan tradisional merupakan wujud dari sikap dan keterampilan pendidikan karakter. Sejatinya Pendidikan karakter diperlukan untuk mengetahui cara bersikap dan bersosial dengan sesama. Kemampuan menempatkan diri dan bersosial dengan baik merupakan buah nyata dari Pendidikan karakter (ardiyanto, 2018).

Manfaat permainan tradisional terhadap Pendidikan karakter anak usia dini

Pendidikan karakter seorang anak merupakan tanggung jawab seluruh pihak, termasuk guru di sekolah (Istiqlaliyah, 2023). Sekolah bertanggung jawab menanamkan karakter kepada peserta didik sesuai dengan panduan kurikulum. Kurikulum merdeka sebagai kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini telah mencetuskan sebuah program untuk menumbuhkan karakter peserta didik dengan istilah Profil pelajar Pancasila. Penanaman profil pelajar Pancasila dapat dilakukan dengan berbagai cara, disesuaikan dengan tema yang telah dipilih. Kearifan lokal, khususnya permainan tradisional dapat menjadi salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila khususnya pada jenjang PAUD (Mimin, 2023).

Profil pelajar Pancasila memiliki enam dimensi dengan masing-masing elemen pengembangan. Bermain dengan jujur, mencintai lingkungan, mencintai sesama, tertib, bermusyawarah, sabar, tolong menolong, dan bertanggung jawab merupakan cerminan elemen beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhhlak mulia (Hadriany et al., 2021, Fitri, 2022 dan Warohmah & Darisman, 2018). Permainan tradisional egrang menanamkan nilai-nilai keseimbangan hidup pada anak, sebagai cerminan elemen berkebhinekaan global (Aryani & Rahayu, 2023). Nilai keseimbangan hidup berarti anak mampu memahami perbedaan pada setiap individu, anak mampu berperan dalam menetapkan pilihan untuk kepentingan bersama. Permainan bakiak, dakon, dan cublak cublek suweng mendorong anak agar mampu berkolaborasi dengan sesamanya (Dewi & Mailasari, 2020 dan Trismahwati & Sari, 2020). Permainan babintingan meningkatkan kemampuan prososial anak termasuk kepedulian dan kerja sama (Lenti & Widiaستuti, 2023, Annisa & Djamas, 2020, Tyas & Widyasari, 2023 dan Trismahwati & Sari, 2020). Permainan kocheng-tekos dan bhisek mengembangkan perilaku prososial (Fakhriyani, 2018). Kolaborasi, peduli, kerjasama, dan perilaku-persilaku prososial lainnya penting dimiliki setiap individu sebagai salah satu kemampuan dalam bermasyarakat, serta sebagai cerminan elemen gotong royong.

Permainan tradisional membentuk kemandirian anak (Widjayatri et al., 2023 dan Muharrahman et al., 2023). Bola bekel, gobak sodor, dan permainan tradisional betawi sebagai media penanaman dan pembentuk karakter mandiri pada anak usia dini (Ningsih, 2021, Sholehatun et al., 2023 dan (Syaikhu & Napis, 2020 (yenisyaputri, ahmad). Permainan tradisional akan membentuk karakter mandiri anak berupa mampu memahami diri dan keadaan yang dihadapi serta mampu mengatur pikiran, perasaan dan perilakunya.

Permainan tradisional mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak (H & Rukiyati, 2022 dan Wahyuni et al., 2020). Banyak jenis permainan tradisional yang berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini diantarnya: Egrang dan congklak (Mirawati et al., 2018). Permainan egrang membantu menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak saat anak belajar mencari cara agar dapat berjalan di atas egrang. Daya imajinasi dan kreativitas anak dalam permainan congklak terstimulasi saat anak berstrategi agar gunungannya dapat terisi penuh. Melalui permainan tradisional anak mampu menghasilkan hal-hal orisinal, bermakna, bermanfaat serta berdampak. Anak memiliki solusi sendiri dalam melakukan permainan merupakan bagian dari dimensi kreatif dalam profil pelajar Pancasila.

Permainan tradisional berperan dalam pengaplikasian seluruh dimensi profil pelajar Pancasila, termasuk bernalar kritis (Wiyani, 2022). Melalui permainan tradisional anak mampu memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan menevaluasi penalaran serta mampu merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri. Anak bertanya posedur permainan, memberikan alasan terhadap keputusannya serta menyampaikan pikirannya merupakan kemauan bernalar kritis bagi anak usia dini.

Permainan tradisional sebagai salah satu bagaian dari kearifan lokal bermuatan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter dalam lokalitas permainan tradisional terangkum dalam nilai-nilai Pancasila. Unsur lokalitas dalam nilai-nilai Pancasila diantaranya: Nilai persatuan dan nilai kemanusiaan. Nilai-nilai Pancasila dalam permainan tarik tambang antara lain: Keberanian, kekuatan, kerjasama dan kepercayaan, nilai pancasila dalam permainan egrang diantaranya: keberanian, kepedulian dan kerjasama, serta nilai pancasila dalam permainan holahop meliputi ketangkasan, keseimbangan, dan kerja keras (Prasetya & Sarmini, 2023).

4. KESIMPULAN

Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media penanaman profil pelajar Pancasila berbasis kearifan lokal. Keenam dimensi profil pelajar Pancasila terpotret dalam permainan tradisional. Melalui permainan tradisional, anak-anak dibiasakan untuk bermain secara jujur, berkolaborasi dengan teman-temannya, berpartisipasi secara aktif ketika bermain, menyuarakan pendapatnya, dan mengontrol emosinya. Kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh anak dalam permainan tradisional merupakan fondasi bagi anak agar memiliki karakter unggul berlandaskan Pancasila sebagai falsafah hidup bangsa Indonesia. Karakter unggul bagi anak bermanfaat dalam menjalankan kehidupannya sebagai makhluk sosial baik di masa sekarang maupun di masa selanjutnya.

5. REFERENSI

- Agustin, M., Kurniati, E., Komalasari, N., Hidayat, R. W., Nadiatulfath, Gustiani, R., Supriati, Y., Nurheti, Septiani, P., Maulia, R., Ezkanandyta, N., Pupu, E., Hopiani, A., Nurniawati, Suhenda, D. R., Munajat, A., Ardiyanti, D., Tawakal, I., Faizatunisa, A. R., ... Multazam, F. (2022). *Bermain bagi anak usia dini teori dan praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Alfi, C., Fatih, M., Rofiah, S., Muqtafa, M. A., Khomaria, A., Restiani, U., Azizah, K. S., Aswitama, L. D., Allatif, N., Susanti, Y., & Umah, N. B. (2023). Pengukuran karakter gotong royong profil pelajar pancasila melalui service learning di TPQ Mambaul Huda Kedawung Kabupaten Blitar. *JPPNu (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara)*, 5(1), 148–154.
- Annisa, D., & Djamas, N. (2020). Meningkatkan perilaku prososial anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan tradisional babintingan. *Jurnal AUDHI*, 3(1), 42–51.
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati. (2021). Pemanfaatan game online sebagai permainan edukatif modern untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 33–48.
- Aryani, N., & Rahayu, S. (2023). Kearifan lokal dalam pembelajaran PAUD untuk memfasilitasi profil pelajar pancasila. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 50–60.
- Chairunnisa, N. F., Zultiar, I., & Hurri, I. (2019). Efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Fauza tahun ajaran 2018-2019. *Jurnal Utile*, 5(2), 153–159.
- Dahliana, H., Khojir, & Muadin, A. (2023). Implementasi pembelajaran penguatan profil pelajar pancasila pada anak usia dini di PAUD Terpadu Belia Binuang dan TK Handayani III Penajam. *AHDAT: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 71–82.
- Depdiknas. (2007). *Panduan TOT Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional bagi Pendidik PAUD Pengenalan Permainan Tradisional*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BPPLSP) Regional II Jayagiri.
- Dewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini melalui permainan tradisional. *ThufuLA*, 9(2), 220–275.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dan perkembangan anak usia dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39–44.
- Fitri, R. (2022). Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional anak usia dini kelompok

- B di Taman Kanak-Kanak Sawitto Kabupaten Pinrang. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 1255–1264.
- H, A. W., & Rukiyati. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109–120.
- Hadriany, E., Kurniati, Q., Thifa, L., & Ramadhani, P. (2021). Pembentukan pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional di RA . Amanah Kecamatan Medan Marelan. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 95–105.
- Handayani, F. F., & Munastivi, E. (2022). Implementasi permainan tradisional di era digital dan integrasinya dalam pendidikan anak usia dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam AnakUsiaDini*, 5(2), 11–20.
- Istiqlaliyah, H. (2023). Pendidikan karakter anak usia dini melalui program 7 fitrah anak. *Jurnal Lonto Leok*, 5(2), 31–47.
- Khairiyah, U., & Dewinda, H. R. (2022). Peran pendidikan karakter dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu. *Psyche 165 Journal*, 15(3), 119–124. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i3.175>
- Lenti, & Widiastuti, A. A. (2023). Peningkatan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional babintingan. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(10), 8273–8283.
- Mimin, E. (2023). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dengan kurikulum PAUD : Strategi mewujudkan siswa PAUD profil pelajar Pancasila. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 93–104.
- Mirawati, Nurkamilah, M., & Anggarasari, N. H. (2018). Fun cooking: Pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 2(1), 1–6.
- Muharrahman, Loka, N., Syarfina, A., Kibtiyah, M., & Sari, N. (2023). Implementasi permainan tradisional petak umpet pada anak usia dini di era society 5 . 0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1368–1380. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3474>
- Ningsih, Y. R. Al. (2021). Manfaat permainan tradisional bola beknel terhadap perkembangan anak usia dini. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 8(1), 69–76.
- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi permainan tradisional egrang pada masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19–33.
- Prasetya, Y., & Sarmini. (2023). Permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter bagi anak di Kelurahan Simokerto Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 272–288.
- Pratama, Y. A., & Dewi, L. (2023). Projek penguatan profil pelajar pancasila sebagai program kokurikuler: Studi analisis persepsi guru. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 134–142.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa Indonesia. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7076–7086.
- Sholehatun, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. *Journal of Clasroom Action Research*, 5(3), 180–186.
- Sulistyati, D. M., Wahyaningsih, S., & Wijiana, I. W. (2021). *Buku Panduan Guru Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk Satuan PAUD*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan tradisional betawi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di TK Mutiara. *JECE (Journal of Early Childhood Education)*, 2(1), 84–96.
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi kemampuan kerjasama anak usia dini melalui permainan tradisional. *AZZAHRA*, 1(2), 1–20.
- Tyas, R. W., & Widayarsi, C. (2023). Permainan tradisional dalam mengembangkan karakter kerjasama anak usia dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Wahyuni, I. W., Muazimah, A., & Misda. (2020). Pengembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tarik upih berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.
- Warohmah, T., & Darisman, D. (2018). Nilai-nilai pendidikan akhlak dalam permainan tradisional baren. *Tarbiyah Al-Aulad*, 3(2), 1–16.
- Widjayatri, R. D., Pangestu, F. G., Triana, N. P., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan tradisional bakiak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 9(2), 74–91.
- Wiyani, N. A. (2022). Merdeka belajar untuk nenumuhukan kearifan lokal berbasis nilai Pancasila pada lembaga PAUD. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2), 63–74. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.3782>
- Yunazar, R., Aranssy, A. P., Utami, D. P., Irsandhi, M. M., & Karimah, W. Al. (2023). Analisis tematik hambatan projek penguatan profil pelajar pancasila di sekolah. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 295–310.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.