

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENDUKUNG
PROFIL PELAJAR PANCASILA FASE FONDASI**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

THIA ISRI YUNINGSIH

NIM: 2208415

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENDUKUNG
PROFIL PELAJAR PANCASILA FASE FONDASI**

Oleh

Thia Isri Yuningsih
S.Pd Universitas Pendidikan Indonesia, 2021

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister
Pendidikan Anak Usia Dini

© Thia Isri Yuningsih 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

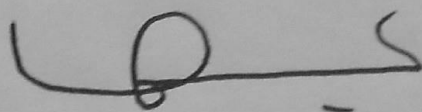
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

THIA ISRI YUNINGSIH

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM Mendukung
PROFIL PELAJAR PANCASILA FASE FONDASI

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

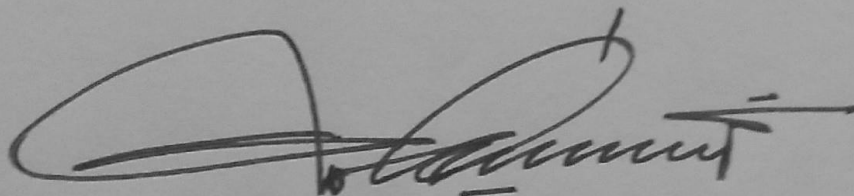


Bismillah
Ace you hp!
20-6-24

Prof. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd.

NIP. 197708282003121002

Pembimbing II



Dr. Rudiyanto, S.Pd., M.Si.

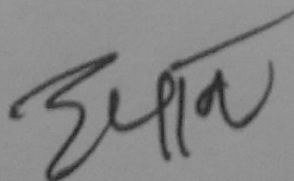
NIP. 197406171999031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Euis Kurniati, M.Pd.

NIP. 197706112001122002

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENDUKUNG PROFIL PELAJAR PANCASILA FASE FONDASI

Thia Isri Yuningsih

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat implementasi permainan tradisional dan menganalisis dukungan permainan tradisional terhadap profil pelajar pancasila pada fase fondasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas 18 orang anak usia lima sampai enam tahun dan satu orang guru pendidikan anak usia dini layanan taman kanak-kanak. Data pada penelitian ini diperoleh peneliti dengan cara melakukan catatan lapangan, observasi terhadap aktivitas bermain permainan tradisional pada fase fondasi, serta wawancara semi terstruktur terhadap satu orang guru mengenai implementasi permainan tradisional serta dukungannya terhadap enam dimensi profil pelajar pancasila pada fase fondasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *grounded theory*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mendukung terhadap enam dimensi profil pelajar pancasila, yaitu dimensi beriman dan bertakwa pada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia meliputi elemen akhlak pribadi, akhlak kepada manusia dan akhlak bernegara, dimensi berkebinekaan global meliputi elemen komunikasi dan interaksi antar budaya dan berkeadilan sosial, dimensi gotong royong meliputi elemen kolaborasi dan kepedulian, dimensi mandiri meliputi elemen pemahaman diri dan situasi yang dihadapi dan regulasi diri, dimensi bernalar kritis meliputi elemen merefleksi pemikiran dan proses berpikir, dan dimensi kreatif meliputi elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Profil Pelajar Pancasila, Fase Fondasi

IMPLEMENTATION OF TRADITIONAL GAMES IN SUPPORTING THE PROFILE OF PANCASILA STUDENTS IN THE FOUNDATION PHASE

Thia Isri Yuningsih

ABSTRACT

This research aims to look at the implementation of traditional games and analyze the support of traditional games on the profile of Pancasila students in the foundation phase. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Participants in this research consisted of 18 children five to six years old and one of early childhood education teacher. The data in this research was obtained by researchers taking field notes, observing traditional game playing activities in the foundation phase, as well as interviewing one teacher regarding the implementation of traditional games and their support for the profile of Pancasila students in the foundation phase. The data analysis technique used in this research is grounded theory. The results of the research show that traditional games support six dimensions of the Pancasila student profile, namely the dimension of faith and devotion to God Almighty and good morals including elements of personal morals, morals towards humans and national morals, the dimension of global diversity includes elements of communication and interaction between cultures and social justice, the mutual cooperation dimension includes elements of collaboration and caring, the independent dimension includes elements of understanding oneself and the situation faced and self-regulation, the critical reasoning dimension includes elements of reflecting on thoughts and thinking processes, and the creative dimension includes elements of having flexibility in thinking in finding alternative solutions to problems.

Keywords: Traditional Games, Pancasila Student Profile, Foundation Phase

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR HAK CIPTA	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Tesis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Teori Bermain	9
2.1.1 Fungsi Bermain Bagi Anak	10
2.1.2 Ciri-Ciri Bermain	10
2.1.3 Manfaat Bermain	11
2.1.4 Bermaian Berdasarkan Usia Anak	12
2.2 Permainan Tradisional	13
2.3 Bermain dalam Kurikulum Merdeka	17
2.4 Permainan Tradisional dalam Kurikulum Merdeka.....	19
2.5 Disiplin Positif dalam Kurikulum Merdeka	21
2.6 Profil Pelajar Pancasila	22

2.7 Hubungan Bermain, Permainan Tradisional dan Profil Pelajar Pancasila	35
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	37
3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian	37
3.2.1 Partisipan	37
3.2.2 Lokasi Penelitian	38
3.3 Penjelasan Istilah	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.4.1 Catatan Lapangan	39
3.4.2 Observasi	40
3.4.3 Wawancara	42
3.5 Teknik Analisis Data	44
3.6 Validitas dan Reliabilitas Data	48
3.7 Isu Etik	50
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Aktivitas Bermain pada Fase Fondasi	52
4.2 Implementasi Permainan Tradisional dalam Mendukung Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	72
4.2.1 Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	73
4.2.2 Berkebinekaan Global	78
4.2.3 Gotong Royong	81
4.2.4 Mandiri	83
4.2.5 Bernalar Kritis	88
4.2.6 Kreatif	89
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
5.1 Simpulan	92
5.2 Implikasi	95
5.3 Rekomendasi.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Observasi	40
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Wawancara	42
Tabel 3.3	Contoh <i>Open Coding</i>	46
Tabel 3.4	Contoh <i>Axial Coding</i>	47
Tabel 3.5	Contoh <i>Selective Coding</i>	47
Tabel 4.1	Hasil Observasi pada Dimensi, Mandiri Elemen Pemahaman Diri dan Situasi yang Dihadapi	61
Tabel 4.2	Hasil Observasi pada Dimensi Kreatif, Elemen Memiliki Keluwesan Berpikir dalam Mencari Alternatif Solusi Permasalahan	61
Tabel 4.3	Hasil Observasi pada Dimensi Berkebinekaan Global, Elemen Komunikasi dan Interaksi Antar Budaya	63
Tabel 4.4	Hasil Observasi pada Dimensi Gotong Royong, Elemen Kolaborasi, Indikator Anak Terbiasa Bekerja Bersama	63
Tabel 4.5	Hasil Observasi pada Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Elemen Akhlak Kepada Manusia, Indikator Anak Terbiasa Merespon dengan Positif Emosi Orang-Orang Disekitarnya	64
Tabel 4.6	Hasil Observasi pada Dimensi Mandiri, Elemen Regulasi Diri.....	65
Tabel 4.7	Peran Permainan Tradisional dalam Mendukung Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi.....	72
Tabel 4.8	Hasil Observasi Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia Elemen Akhlak Pribadi.....	73
Tabel 4.9	Hasil Observasi Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia Elemen Akhlak kepada Manusia.....	76
Tabel 4.10	Hasil Observasi Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia Elemen	

	Akhlaq Bernegara	78
Tabel 4.11	Hasil Observasi Dimensi Berkebinekaan Global Elemen Komunikasi dan Interaksi Antar Budaya	79
Tabel 4.12	Hasil Observasi Dimensi Berkebinekaan Global Elemen Berkeadilan Sosial.....	80
Tabel 4.13	Hasil Observasi Dimensi Gotong Royong Elemen Kolaborasi	81
Tabel 4.14	Hasil Observasi Dimensi Gotong Royong Elemen Kepedulian	83
Tabel 4.15	Hasil Observasi Dimensi Mandiri Elemen Pemahaman Diri dan Situasi yang Dihadapi	84
Tabel 4.16	Hasil Observasi Dimensi Mandiri Elemen Regulasi Diri ...	86
Tabel 4.17	Hasil Observasi Dimensi Bernalar Kritis Elemen Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir.....	89
Tabel 4.18	Hasil Observasi Dimensi Kreatif Elemen Memiliki Keluwesan Berpikir dalam Mencari Alternatif Solusi Permasalahan....	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Instrumen Penelitian	
A.1 Lembar Observasi Aktivitas Permainan Tradisional Anak Usia Dini.....	106
A.2 Lembar Wawancara terhadap Guru.....	109
Lampiran B. Data Hasil Penelitian	
B.1 Hasil Catatan Lapangan Hari ke 1	113
B.2 Hasil Catatan Lapangan Hari ke 2	120
B.3 Hasil Catatan Lapangan Hari ke 3	124
B.4 Hasil Catatan Lapangan Hari ke 4	129
B.5 Deskripsi Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 1	134
B.6 Deskripsi Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 2	137
B.7 Deskripsi Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 3	140
B.8 Deskripsi Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 4	142
B.9 Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 1.....	144
B.10 Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 2.....	147
B.11 Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 3.....	150
B.12 Hasil Observasi terhadap Anak Hari ke 4.....	153
B.13 Hasil Wawancara terhadap Guru	156
Lampiran C. Analisi Data Hasil Penelitian	
C.1 Coding Hasil Observasi terhadap Anak.....	163
C.2 coding Hasil Wawancara terhadap Guru	167

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.
- Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainnah. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Afipah, H., & Imamah. (2023). Implementasi projek penguatan profil pelajar pancasila terhadap enam dimensi karakter di PAUD. *Journal of Education Research*, 4(3), 1534–1542.
- 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*. Refika Aditama.
- Agustin, M., Mamat, N. Bin, & Syaodih, E. (2020). Exploring “kaulinan barudak” to develop children’ s character values in islamic early childhood education. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 13–26.
- Alvi, R. R., Zalfa, G., Ayub, D., Maria, I., Perdani, U., & Anggoro. (2022). Meningkatkan jujur anak melalui permainan rakyat congklak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5414–5424.
- Amalia, A. P., & Harfiani, R. (2024). Penerapan pembiasaan positif dalam upaya meningkatkan karakter anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25–38.
- Amri, N. A., & Pratiwi, R. P. (2022). Implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila melalui program kemuhammadiyah/keaisyiyahan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Manggala Kota Makassar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 2703–2718.
- Andriani, D., & Rakimahwati. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam. *2023*, 7(2), 1910–1922.
- Anwar, R. N. (2023). Pelatihan penyusunan modul ajar projek penguatan profil pelajar pancasila pada satuan pendidikan program sekolah penggerak. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 102–109.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik)*. CV. Adjie Media Nusantara.
- Aries, A. M. (2022). Implementasi projek penguatan profil pelajar pancasila tema

- kearifan lokal dengan kontekstualisasi permainan tradisional. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 136–146.
- Astuti, I. (2016). *Quality Time With Kids: Cerdas Kilat Tingkatkan Prestasi Belajar dan Semangkin Dekat dengan Anak*. CV. Andi Offset.
- Ayunita, S., Khadijah, Harahap, E. F., & Hakim, N. (2023). Penerapan budaya antri dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 10(2), 239–246.
- Cahyaningrum, D. E. (2023). Proyek penguatan profil pelajar pancasila sebagai implementasi kurikulum merdeka di lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2895–2906.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative research*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design choosing among five approaches. 4th edition*. SAGE Publications.
- Dafitri, R. S., Hasrul, Rafni, A., & Bakhtiar, Y. (2022). Implementasi program merdeka belajar melalui profil pelajar pancasila di SMKN 1 Sijunjung. *JECCO Journal of Education, Cultural and Politics Volume*, 2(2), 175–184.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa Volume*, 5(1), 39–44.
- 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.
- Durrant, J. E. (2007). *Positive Discipline: What it is and how to do it*. Keen Media.
- Emzir. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif: Analisis data*. PT Rajagrafindo Persada.
- Erviana, Y., Imam, V., & Faisal, A. (2022). Kearifan lokal Lereng Sindoro-Sumbing dalam membangun profil pancasila anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6909–6923.
- Estiani, M., & Suparno. (2022). Stimulasi perkembangan sosial anak melalui permainan tradisional tenggoh-tenggohan. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 5(3), 355–364.

- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2021). Permainan Karpet Engkle : Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1187–1198.
- Fitrianingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis proyek di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5675–5686.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education eight edition*. McGraw-Hill.
- Gunartati, & Kurniawan, D. (2021). Implementasi disiplin positif anak usia dini oleh pendidik KB Bintang Mulia Krekah Gilangharjo Pandak Bantul. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 34–43.
- Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Khamdi, I. M., Usman, M. I., & Abidin, M. Z. (2022). Proyek profil pelajar pancasila sebagai penguatan pendidikan karakter pada peserta didik. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(4), 553–559.
- Hanan, H., Sudadio, & Haila, H. (2023). Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan finger painting pada peserta didik di PAUD Pelangi Pandeglang. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 173–180.
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan model permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Hartinah, Nurhayati, & AH, N. M. (2020). Optimalisasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan metode bermain peran. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 115–127.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *GENERASI EMAS*, 4(1), 52–64.
- Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisis data kualitatif: Sebuah tinjauan teori & praktik (1st ed)*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffary.
- Huliyah, M. (2021). *Strategi pengembangan moral dan karakter anak usia dini*. Jejak Pustaka.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil pelajar pancasila sebagai upaya Mewujudkan karakter bangsa. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 1224–1238.
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jayanti, Y. D. (2023). Implementasi tradisi baliung dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila di TK Tunas Mekar Desa Cipasung Kab . Majalengka. *Cendikia : Media*

Jurnal Ilmiah Pendidikan, 13(5), 709–716.

- Kadafi, A., Anggriana, T. M., & Mahmudi, I. (2023). Mengembangkan profil pelajar pancasila anak usia dini melalui permainan bermuatan nilai ajaran samini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 2919–2928.*
- Kay, R. R. (2021). Strategi mengatasi kesulitan belajar bagi anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Panrita, 2(1), 1-10.*
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini.* Perdana Publishing.
- Komariah, & Jumiatin, D. (2024). Meningkatkan kemampuan jasmani anak usia dini melalui permainan lompat tali. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 7(3), 233–243.*
- Kristlyna, E., & Yudianto, A. (2022). Efektivitas play therapy dalam menurunkan kecemasan pada pasien anak di rumah sakit. *Jurnal Sains Psikologi, 11(2), 155–164.*
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional.* Wineka Media.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak, 9(2), 100–108.*
- Lestarinigrum, A., Andyastuti, E., Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Yatmin, & Karisma, D. Y. (2023). Pemanfaatan buku cerita berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan nilai-nilai pancasila di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi, 3(1), 1–8.*
- Lune, H., & Berg, B. L. (2017). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences.* California State University.
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma, metode, dan aplikasi.* Universitas Brawijaya Press (UB Press).
- Mardiyani, R. D. N. R., & Widyasari, C. (2023). Interaksi teman sebaya dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din, 4(2), 416–429.*
- Mathofany, E., Suweleh, W., Gusmaniarti, & Wahono. (2013). Analisa kesiapan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) pada pelaksanaan kurikulum merdeka di TK Kusuma Bangsa Kecamatan Pabean Cantian Kota Surabaya. *Jurnal Jendela Bunda. 11(2), 1-14.*
- Maudyna, I. E., Roesminingsih, E., & Karwanto. (2023). Evaluasi kesiapan pendidik dalam implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 637–648.*

- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2018). Pengaruh Permainan Congklak terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. *Nursing News*, 3(1), 697–706.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Multazam, F., & Setiasih, O. (2023). Analisis kebijakan profil pelajar pancasila terhadap internalisasi pendidikan karakter anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(1), 61–67.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Grasindo.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun karakter anak lewat permainan tradisional daerah Gorontalo. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79.
- Nafisah, A. D., Sobah, A., & Kharisma, N. A. (2022). Pentingnya penanaman nilai pancasila dan moral pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5041–5051.
- Namaskara, W. C., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). Project-based learning untuk menstimulasi kemandirian anak di kelompok bermain. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5155–5170.
- Nugroho, I. (2010). Nilai-nilai pancasila sebagai falsafah pandangan hidup bangsa untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan lingkungan hidup. *Jurnal Konstitusi*, 3(2), 107–128.
- Nur'aini, S. (2023). Implementasi project penguatan profil pelajar pancasila (P5) profil pelajar rahmatan lil alamin (P2RA) dalam kurikulum prototipe di sekolah / madrasah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 84–97.
- OCED. (2019). *OECD Future of Education and Skills 2030: Conceptual Learning Framework – Transformative Competencies for 2030*. OECD.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode bermain dalam lingkaran dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1–8.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
- Pujiastuti, E., & Nurunnisa, R. (2021). Meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain aktif. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(4), 451–459.

- Putra, A., Stiadi, E., Ismawati, D., & Hidayat, D. (2023). Permainan tradisional boyboyan : Analisis nilai karakter dan proses pengembangan karakter pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 72–85.
- R, R. K., Samad, S., & Irmawati. (2023). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran pada kurikulum sekolah. *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 97–109.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. PT Grasindo.
- Rahayuningsih, F. (2021). Internalisasi filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam mewujudkan profil pelajar pancasila. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187.
- Rahmasari, T., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2021). Profil Kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(1), 41–48.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011–1020.
- Rasmini, N. W. (2023). STEM : Pembelajaran saintifik berbasis kearifan lokal tri ramana terhadap capaian profil pelajar pancasila anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5719–5732.
- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). Kemampuan problem solving anak usia dini melalui bermain puzzle pada siswa PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7913–7924.
- Romadhon, A. F., & Islam, M. A. (2022). Board game engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di PAUD Mutiara Bunda Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 3(3), 124–138.
- Sadyah, S., & Rakhman, A. (2021). Meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak melalui permainan balok pada kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(3), 281–287.
- Safitri, D. E. H. P. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan kompetensi guru pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam melaksanakan proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5). *JURNAL TAMBORA*, 7(1), 297–301.
- Salsabila, J., & Nurmaniah. (2021). Studi tentang sikap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Fajar Cemerlang Sei Mencirim. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 111–118.
- Santana, S. A. (2022). Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional pada anak usia dini di TK Al-Urwatul Wutsqo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 145–154.

- Santika, I. D., & Khoiriyah, B. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi dan relevansi visi pedagogis Ki Hajar Dewantara dalam mewujudkan merdeka belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4827–4832.
- Santika, R., & Dafit, F. (2023). Implementasi profil pelajar pancasila sebagai pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6641–6653.
- Sanusi, A., Muqowwim, & Munastiwi, E. (2020). Studi kasus lingkungan keluarga di Desa Pejanggalik : Pola pembiasaan pemecahan masalah bagi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 201–215.
- Saputri, P. C., & Katoningsih, S. (2023). Analisis pengaruh permainan tradisional dalam penguatan kebhinekaan global. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 392–405. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>
- Saputri, P. C., & Katoningsih, S. (2023). Analisis pengaruh permainan tradisional dalam penguatan kebhinekaan global. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 392–405. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.230>
- Sari, D. A. (2018). Meningkatkan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun melalui metode eksperimental Dengan permainan tradisional. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 55–62.
- Sari, M. P., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan penanaman sharing behavior terhadap karakter peduli sosial anak. *Jurnal Tunas Cendekia*, 4(1), 242–252.
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Pembentukan karakter tanggung jawab siswa pada pembelajaran daring melalui implementasi pendidikan karakter. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 110–121.
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab . Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini Volume*, 4(1), 28–38.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis data penelitian kualitatif*. PT Kanisius.
- Setiawan, B., Dewi, L., Rusman, Arifin, Z., & Hernawan, A. H. (2023). Desain pelatihan proyek penguatan profil pelajar pancasila lintas jenjang pendidikan di Dinas Pendidikan Kabupaten Pangandaran, Jawa Barat Budi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 10–18.
- Sianturi, Y. R. U., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai pendidikan karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222–231.
- Silverman, D. (2010). *Doing qualitative research third edition*. SAGE Publications.

- Sudirman, I. N. (2021). *Modul karakteristik dan kompetensi anak usia dini*. Nilacakra.
- Sujiono, Y. N. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sukadariyah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–63.
- Sukanti, L., & Widiastuti, A. A. (2022). Implementasi disiplin positif oleh orangtua dalam proses pengasuhan terhadap anak. *PAUDIA*, 11(2), 532–537.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyati, D. M., Wahyaningsih, S., & Wijania, 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.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi bermain Bermain & permainan bagi perkembangan anak*. Airlangga University Press.
- Suratningsih, N. P. (2022). Implementasi metode diskusi kelompok kecil untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok belajar B1 semester I tahun pelajaran 2018/2019 di TK Eka Dharma Kumara. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(3), 379–387. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7367532>
- Suryawan, I. G. A. J. (2018). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Herdaya*, 2(2), 1–10.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. Bumi Aksara.
- Syamsiatin, E. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Edisi 2)*. Universitas Terbuka.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Utama, A. M. B. (2020). *Teori Bermain*. Pohon Cahaya.
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain kooperatif tipe make a match pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961–6969.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif dan grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press.
- Wiranti, D. A., & Marwati, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika :*

Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9(1), 66–74.

- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63.
- Wiyani, N. A. (2022). Merdeka belajar untuk menumbuhkan kearifan lokal berbasis nilai Pancasila pada lembaga PAUD. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2), 63–74.
- Wiyani, N. A. (2023). Kegiatan Parenting Berbasis P5 dalam Kurikulum Merdeka pada lembaga PAUD di pedesaan. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1142–1151.
- Yulita. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud.
- Yuningsih, T. I., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Boy-Boyan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 96-101.
- Yusti, M., & Dewi, H. (2021). Studi kepustakaan mengenai karakter anak usia dini yang dibentuk melalui permainan tradisional petak umpet. *RECEP: Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(2), 105–112.
- Zuhra, N., & Dewi, R. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 8047–8060.