

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL *BOI-BOIAN*
DAN *ORAY-ORAYAN* DALAM MENGEMBANGKAN
KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA**

(Penelitian Kualitatif Deskriptif di Sekolah Dasar Negeri Sukawangi Kelas IV
Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Ika Nur Muzamil

2102466

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU**

2025

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL *BOI-BOIAN* DAN *ORAY-ORAYAN* DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER PROFIL
PELAJAR PANCASILA**

(Penelitian Kualitatif Deskriptif di Sekolah Dasar Negeri Sukawangi Kelas IV Pada
Pembelajaran Pendidikan Pancasila)

Oleh:

Ika Nur Muzamil

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Ika Nur Muzamil 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di *fotocopy* atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

IKA NUR MUZAMIL

2102466

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL *BOI-BOIAN* DAN *ORAY-ORAYAN* DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA

disetujui,

Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.

NIPT 920200419920118201

Pembimbing II



Uus Kusnadi, M.Pd.

NIPT 920200819751221101

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Nur Muzamil

NIM : 2102466

Jenjang : S1

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Implementasi Permainan Tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* Dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila**” (Penelitian Kualitatif Deskriptif di Sekolah Dasar Negeri Sukawangi Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila) ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 20 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

Ika Nur Muzamil

NIM. 2102466

Motto:

“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah.”

QS. Al-Ghafir: 44

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

QR. Al-Baqarah: 286

***Karya ini saya persembahkan untuk Ibu dan Bapak.
Orang hebat yang selalu menjadi penyemangat dan
sandaran terkuat dari kerasnya kehidupan dunia.
Yang tiada hentinya memberikan kasih sayang
dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi.***

***Terima kasih untuk semua berkat dan do’a
serta dukungan ibu dan bapak saya bisa berada dititik ini.***

***Almamater tercinta Universitas Pendidikan Indonesia
Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunianya.***

- Ika Nur Muzamil –

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selalu penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Permainan Tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Tak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat dan sampai kepada kita selaku umatnya sampai dengan yaumul akhir.

Penulisan skripsi ini disusun berdasarkan ketertarikan penulis terhadap isu pendidikan karakter di era digital dan upaya pelestarian budaya lokal melalui integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan kerendahan hati menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya dalam pembentukan karakter siswa Sekolah Dasar.

Bandung, 20 Juni 2025

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan skripsi ini, tidak lepas dari dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terkait, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran kepada penulis dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Uus Kusnadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran kepada penulis dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd. selaku Ketua Prodi S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Bapak Prof. Dr. H. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Kom. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
6. Staf Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI Kampus Cibiru yang telah berbagi ilmu dan motivasi selama perkuliahan dan kegiatan kampus lainnya.
7. Staf Tata Usaha (TU) dan Akademik UPI Kampus Cibiru yang telah banyak membantu penulis dalam mengurus administrasi selama perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
8. Ibu Dwi Sugiarti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Sukawangi yang telah membantu dan memberikan perizinan penelitian kepada penulis sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Ibu Mima Komala, S.Pd. selaku staf administrasi SDN Sukawangi yang telah membantu penulis dalam mengurus administrasi selama menjalankan penelitian.

10. Ibu Fitri Nur Anisa, S.Pd.,Gr. Selaku wali kelas IV SDN Sukawangi yang meluangkan waktu dalam kelas dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Guru-guru di SDN Sukawangi yang telah ikut membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
12. Kepada kedua orangtua tercinta, Bapak Maman Suryaman dan Ibu Apong Tarsih yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan, nasihat dan do'a kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan dunia pendidikan hingga ke perguruan tinggi negeri.
13. Kepada kakak dan adikku tersayang, Achmad Muhajirin, Rachmanul Hakim dan Elmira Nur Azizah yang selalu memberikan dukungan dan do'a kepada peneliti.
14. Kepada keluargaku terkasih, Paman Suherman, Paman Ana Sumpena, Bibi Maisah, Aa Uus Gunawan, dan Teteh Eneng Lina Anggraeni yang telah memberikan dukungan berupa do'a, moral dan materi kepada penulis.
15. Sahabat sejati, Sarah Puteri Hayaa' Prawiranegara dan Lulu Yasyfa yang selalu memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Kepada semua pihak yang terkait yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL *BOI-BOIAN* DAN *ORAY-ORAYAN* DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA

ABSTRAK

IKA NUR MUZAMIL

2102466

Penelitian ini di latar belakang pada permasalahan pendidikan karakter di era digital yang semakin tergerus oleh budaya global serta rendahnya minat siswa terhadap permainan tradisional yang kaya akan nilai edukatifnya. Dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi permainan tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan, keterkaitan dengan karakter Profil Pelajar Pancasila serta hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan permainan tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri Sukawangi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi serta penilaian pada hasil belajar siswa yang terdapat dalam penilaian post-test dan pre-test serta penilaian pada keterampilan dan sikap siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang sejalan dengan 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME gotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif, dan berkebhinekaan global. Selain itu, pembelajaran melalui permainan tradisional mampu meningkatkan partisipasi aktif, interaksi sosial serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, penelitian ini memberikan rekomendasi kepada guru untuk mengintegrasikan kearifan lokal seperti permainan tradisional ke dalam pembelajaran secara lebih sistematis dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Boi-Boian, Oray-Orayan, Karakter, Profil Pelajar Pancasila, Pendidikan Pancasila

IMPLEMENTATION OF TRADITIONAL GAMES BOI-BOIAN AND ORAY-ORAYAN IN DEVELOPING STUDENT PROFILE CHARACTER PANCASILA

ABSTRACT

IKA NUR MUZAMIL

2102466

This study is motivated by the issue of character education in the digital age, which is increasingly being eroded by global culture and the low interest of students in traditional games that are rich in educational value. Based on this background, this study aims to examine the implementation of the traditional games of Boi-Boian and Oray-Orayan, their relevance to the Pancasila Student Profile, and student learning outcomes by implementing the traditional games of Boi-Boian and Oray-Orayan in Pancasila Students, and student learning outcomes by implementing traditional games Boi-Boian and Oray-Orayan in developing the character profile of Pancasila Students among fourth-grade students at SD Negeri Sukawangi. This study employs a qualitative descriptive research method with data collection techniques including observation, interviews, documentation and assessment of student learning outcomes in post-test and pre-test assessments, as well as assessment of students' skills and attitudes. The results of the study indicate that traditional games Boi-Boian and Oray-Orayan are effective in instilling character values aligned with the 6 dimensions of the Pancasila Student Profile: faithful and reverent toward God, cooperative, independent, critical and creative, creativity, and global diversity. Additionally, learning through traditional games can increase active participation, social interaction, and students' understanding of Pancasila values in daily life. Therefore, this study recommends that teachers integrate local wisdom, such as traditional games, into learning in a more systematic and sustainable manner.

Keywords: *Traditional Games, Boi-Boian, Oray-Orayan, Character, Pancasila Student Profile, Pancasila Education*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI	i
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	10

BAB II KAJIAN TEORI

2.1. Permainan Tradisional	12
2.1.1 Permainan Tradisional Boi-Boian	15
2.1.2 Permainan Tradisional Oray-Orayan	17
2.2. Pengertian Pendidikan	21
2.3. Hakikat Pendidikan Karakter	23
2.4. Profil Pelajar Pancasila	27
2.5. Pendidikan Pancasila	30
2.6. Teori Perkembangan Jean Piaget	33
2.7. Teori Perkembangan Sosial Lev Vygotsky	37
2.8. Penelitian Yang Relevan	38
2.9. Kerangka Berpikir	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	42
3.2. Tempat Penelitian	44
3.3. Teknik Pengumpulan Data	44
3.4. Instrumen Penelitian	46
3.5. Prosedur Penelitian	51
3.6. Teknik Analisis Data	53

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Temuan Penelitian	
4.1.1 Objek Penelitian	55
4.1.2 Pelaksanaan Permainan Tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila	55
4.1.3 Keterkaitan Permainan Tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan dengan Karakter Profil Pelajar Pancasila	74
4.1.4 Hasil Belajar Siswa dengan Memanfaatkan Permainan Tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila	86
4.2. Pembahasan	
4.2.1 Pelaksanaan Permainan Tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila	92
4.2.2 Keterkaitan Permainan Tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan dengan Karakter Profil Pelajar Pancasila	98
4.2.3 Hasil Belajar Siswa dengan Memanfaatkan Permainan Tradisional Boi-Boian dan Oray-Orayan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila	101

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan	105
5.2. Implikasi	106
5.3. Rekomendasi	107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Validasi Modul Ajar	45
Tabel 4.1 Penilaian Pre-Test	60
Tabel 4.2 Penilaian LKPD	64
Tabel 4.3 Pembagian Tim Boi-Boian	66
Tabel 4.4 Penilaian Post-Test	71
Tabel 4.5 Kriteria Penilaian Sikap	74
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Sikap Pertemuan Ke-1	76
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Sikap Pertemuan Ke-2	77
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Pre-Test	85
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Post-Test	86
Tabel 4.10 Kriteria Penilaian Keterampilan	87
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Keterampilan Pertemuan Ke-1	87
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Keterampilan Pertemuan Ke-2	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dimensi Profil Pelajar Pancasila	29
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	41
Gambar 4.1 Permainan Boi-Boian	62
Gambar 4.2 Permainan Oray-Orayan	62
Gambar 4.3 Siswa Mensimulasikan Permainan Tradisional	63
Gambar 4.4 Pembagian Tim Permainan Boi-Boian	65
Gambar 4.5 Siswa Bermain Permainan Boi-Boian	67
Gambar 4.6 Siswa Melakukan Cap..Cip..Cup	68
Gambar 4.7 Siswa Bermain Permainan Oray-Orayan	70
Gambar 4.8 Grafik Hasil Penilaian Sikap Siswa	99
Gambar 4.9 Grafik Hasil Penilaian Pengetahuan Siswa	101
Gambar 4.10 Grafik Hasil Penilaian Keterampilan Siswa	103

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. J. R. (2011). *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Annisa Dwi Hamdani, Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2023). Minimnya Literasi Budaya dan Kewargaan Dapat Mereduksi Nilai Karakter Kebangsaan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1), 140–147. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i1.2348>
- Aries, A. M. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 136–146. <https://doi.org/10.33061/js.v5i2.8177>
- Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Chumdari, C., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pelatihan Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Indonesia Bangkok. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4), 310–316.
- Crain, W. (2011). *Vygotsky ' s Theory of Cognitive Development Vygotsky ' s Theory of Cognitive Development*. 84(August), 224–252.
- Dalmeri, D. (2014). Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 14(1), 269–288.
- Dewi, D. A., Yuniarti, Y., Adriansyah, M. I., Herlambang, Y. T., Rostika, D., Istiqomah, Y. Y., & Sukawan, I. A. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Integrasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Di Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Abdi Panca Marga*, 4(2), 79–85. <https://doi.org/10.51747/abdipancamarga.v4i2.1748>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Giyartini, R. (2014). Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-Orayan. *Panggung*, 24(4). <https://doi.org/10.26742/panggung.v24i4.133>
- Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).
- Indriani, E., Desyandri, Erita, Y., & Henita, N. (2022). Pendidikan Karakter Religius Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Perspektif Filsafat Idealisme. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2274–2284. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.540>
- Jadidah, I. T., Alfarizi, M. R., Liza, L. L., Sapitri, W., & Khairunnisa, N. (2023).

- Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia). *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(2), 40–47. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i2.2136>
- Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 226–239. <https://doi.org/10.21093/di.v14i2.15>
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 9–46. <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Lisia Miranda. (2024). Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 228–234. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i2.805>
- Lusi'ani, & Khusumadewi, A. (2008). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR Lusi ' ani Ari Khusumadewi Abstrak. *BK Unesa*, 11(3), 390–396.
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky)* Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiya Prasetya 2. 11, 1–14.
- Marhamah, Y., Anisah, A. S., Akmal, R. (2024). The Effectiveness of The Traditional Game Oray-Orayan in Increasing The Associative Social Interaction of Elementary School Students. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(2), 26-28.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulana Aditia, I., & Dewi Anggraeni, D. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal AL-*

Ta'dib, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>

- Muhafid, E. A., & Retnawati, H. (2022). Persiapan Guru Sd Untuk Menerapkan Kurikulum Merdeka Tahun 2022 : Sebuah Studi Fenomenologi the Preparation of Elementary School Teachers To Implement the Merdeka (Independent) Curriculum in the Year 2022 : a Phenomenological. *Cermin : Jurnal Penelitian*, 6(2), 637–652.
- Oktiningrum, W., Zuhroh, L. (2023). Upaya Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Tradisional Bagi Siswa SD Negeri 1 Dilem Kepanjen. *Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 29–36.
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Priyatna, M. (2016). Permainan tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Edukasi Islami*, 05(1), 1311–1336.
- Putri, D. A., Pamungkas, A., Salsabila, T. A., & Naimah, A. N. (n.d.). *Pancasila dan Karakter Bangsa di Era Globalisasi*.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(01), 1–8. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158–7163.
- Santy, N. E. W. (2018). Perbandingan Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 RAKAM Tahun Pelajaran 2017/2018. *Gender and Development*, 120(1), 0–22. http://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/1._ahmedaffective_economies_0.pdf%0Ahttp://www.laviedesidees.fr/Vers-une-anthropologie-critique.html%0Ahttp://www.cairn.info.lama.univamu.fr/resume.php?ID_ARTICLE=CEA_202_0563%5Cnhttp://www.cairn.info.
- Sari, D. A. M., & Kurniawan, D. (2024). Pentingnya Pengenalan Permainan Tradisional dalam Menanamkan Nilai Karakter dan Budaya. *Jimad: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 31–43.
- Saul, M. (2024). Piaget ' s Theory and Stages of Cognitive Development. *Simply Psychology*, August, 1–34. <https://www.simplypsychology.org/wp-content/uploads/simplypsychology.org-Piagets-Theory-and-Stages-of->

Cognitive-Development.pdf

Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). *Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak- Anak di Era Globalisasi*. 8(4), 765–772.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta CV

Yansah, O., Asbari, M., Jamaludin, G. M., Marini, A., & Zulela, M. S. (2023). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 48–52.

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.

Yuniar, A. E., & Putri, N. K. (2022). *Membentuk Karakter Bangsa Yang Kuat dengan Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila*. 1(2), 113–125.
<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/73948-211007-1-PB.pdf>