JURNAL PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/jpm

Penerapan Permainan Tradisional Untuk Penguatan Profil Pancasila Bagi Anak Usia Dini Di RA Hajjah Zahara

Afdhalina[1] Kharida Shaleha[2]
PGPAUD, Universitas Battuta, Indonesia
Corespondensi : afdhalinakahar@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam membentuk dasar perkembangan dan karakter anak. Penguatan Profil Pelajar Pancasila perlu dilakukan sejak usia dini sebagai upaya membangun karakter bangsa di tengah pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat Profil Pelajar Pancasila pada anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah pemberian stimulasi perkembangan anak melalui permainan tradisional *kucing-kucingan* yang dilaksanakan di RA Hajjah Zahara, Kecamatan Percut Sei Tuan. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik dan sosial yang mendorong anak untuk bekerja sama, berkomunikasi, bergotong royong, serta mematuhi aturan permainan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti permainan dan mampu menunjukkan sikap-sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, seperti menunggu giliran, saling membantu, kebersamaan, dan tanggung jawab. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila pada anak usia dini.

Kata kunci : ***Pendidikan Anak Usia Dini, Permainan Tradisional, Profil Pelajar Pancasila, Anak Usia Dini, Kearifan Lokal***

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak-anak, mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia yang semakin kompleks. Pada tahapan ini proses tumbuh kembang anak mengalami berlangsung cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Sujiono, 2009). Masa ini merupakan masa yang peka dalam menerima pengaruh dari lingkungan (Jauhari,2020a). Pendidikan dilakukan dan tepat sesuai dengan perkembangannya, Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai strategi pembangunan sumber daya manusia merupakan titik sentral yang sangat fundamental dan strategis bagi pembangunan masa depan. Pendidikan bermakna sebuah proses perubahan tingkah laku, adab, sikap, kecerdasan berpikir baik dialami oleh individu maupun sekelompok orang melalui upaya pelatihan, stimulasi mendidik, pengajar, dan perbuatan (Yusuf, 2023).Saat ini, tantangan dalam PAUD tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan tetapi juga melibatkan penciptaan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memadukan nilai-nilai lokal, dan mencerminkan kearifan masyarakat setempat (Rahmawati et al., 2022). Seiring berjalannya waktu,kemajuan, tekhnolgi dan informasi berdampak pada moral, dimana arus globalisasi mempengaruhi budaya asing yang berdampak pada karakter dan jati diri negara. Sejak usiadini pengaruh budaya asing sudah berkembang, maka dampak terbesar adalah hilangnya karakter pancasila dimasadepan (Ratanasari et al.,2023).

Upaya pemerintah dalam pencegahan dampak dari kemajuan teknologi dan informasi adalah dengan merekonstruksi kurikulum baru yang sesuai dengan zaman, saat ini kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka di PAUD mencakup capaian yang terbagi menjadi 4 elemen, yaitu nilai agama budi pekerti, jati diri, dan dasar-dasar literasi serta penguatan profil pelajar pancasila (Motimona & Maryatun, 2023). Keempat elemen tersebut mencakup kemampuan softskill dan hard skill yang dibutuhkan dalam kehidupan abad ke-21. Kemudian dalam proses belajar mengajar di PAUD penguatan profil pelajar pancasila diimplementasikan melalui pembelajaran berbasis problem solving. Raudlatul Athfal merupakan lembaga pendidikan pada anak yang dilakukan untuk pembinaan pada anak yang berusia usia anatara 4 sampai dengan 6 tahun (Mushlih, 2018). kegiatan bermain tradisional merupakan salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini, serta dapat menumbuhkan jiwa pancasila pada anak, karena dalam bermain ini, anak dituntun untuk dapat memecahkan masalah dengan melakukan kegiatan secara bersama-sama serta bergotong royong. Mengacu pada permasalahan yang diajukan untuk dipecahkan Adapun yang menjadi tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan stimulasi untuk penguatan profil pancasila dengan menerapkan permainan tradisional pada anak usia dini di RA Hajjah Zahara.

METODOLOGI

Metode yang dilaksanakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan memberikan stimulasi perkembangan melalui kegiatan Bermain tradisional (bermai kucing-kucingan) pada anak usia dini di RA Hajjah Zahara.

Dengan cara bermain:

1. Pemain berkumpul dan menentukan peran

   Semua pemain berkumpul dan melakukan pengundian (misalnya suit atau hompimpa) untuk menentukan siapa yang menjadi kucing dan tikus.

2. Membentuk lingkaran

   Pemain yang tersisa (selain kucing dan tikus) membentuk lingkaran besar dengan bergandengan tangan.

3. Kucing mengejar tikus

   Kucing berusaha menangkap tikus yang berada di dalam atau di luar lingkaran. Tikus bisa keluar masuk lingkaran untuk menghindari kejaran kucing.

4. Tikus penjaga
   Tikus penjaga membantu melindungi tikus dengan cara menghalangi kucing untuk masuk atau keluar lingkaran. Jika tikus penjaga jongkok, kucing tidak boleh masuk atau keluar lingkaran.
5. Pergantian peran
   Jika kucing berhasil menangkap tikus, maka tikus tersebut akan menjadi kucing di permainan berikutnya, dan sebaliknya.
6. Permainan berakhir
   Permainan berakhir jika para pemain sudah merasa lelah atau mencapai kesepakatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada konteks ini pembelajaran dirancang agar sesuai dengan konteks budaya di mana anak berada, menciptakan keterkaitan yang lebih dalam antara materi pembelajaran dengan realitas sehari- hari mereka (Hidayanto et al., 2023). Proses pembelajaran yang optimal untuk anak usia dini seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan individu anak (Mustajab et al., 2020). Merujuk dari pendapat tersebut, dalam hal ini menerapkan kegiatan bermain bagi anak. Dengan menerapkan salah satu permainan tradisional untuk anak usia dini. Hal ini memberikan peluang bagi anak untuk mengidentifikasi diri mereka dalam pembelajaan, meningkatkan rasa kepemilikan, dan memperkaya pemahaman mereka tentang budaya lokal sebagai langkah untuk mempertahankan keberadaan nilai-nilai lokal di tengah pengaruh besar globalisasi (Shufa, 2018). Berdasarkan keterangan diatas, diketahui bahwa alasan guru dalam pembelajaran tema menggunakan Permainan adalah agar peserta didik merasa senang daan tertarik, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk menghafal pembelajaran tema pada saat itu.

HASIL PENELITIAN

Pada konteks ini pembelajaran dirancang agar sesuai dengan konteks budaya di mana anak berada, menciptakan keterkaitan yang lebih dalam antara materi pembelajaran dengan realitas sehari- hari mereka (Hidayanto et al., 2023). Proses pembelajaran yang optimal untuk anak usia dini seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan individu anak (Mustajab et al., 2020). Merujuk dari pendapat tersebut, dalam hal ini menerapkan kegiatan bermain bagi anak. Dengan menerapkan salah satu permainan tradisional untuk anak usia dini. Hal ini memberikan peluang bagi anak untuk mengidentifikasi diri mereka dalam pembelajaan, meningkatkan rasa kepemilikan, dan memperkaya pemahaman mereka tentang budaya lokal sebagai langkah untuk mempertahankan keberadaan nilai-nilai lokal di tengah pengaruh besar globalisasi (Shufa, 2018). Berdasarkan keterangan diatas, diketahui bahwa alasan guru dalam pembelajaran tema menggunakan Permainan adalah agar peserta didik merasa senang daan tertarik, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk menghafal pembelajaran tema pada saat itu.

Berikut adalah dokumentasi pada kegiatan permainan kucing-kucingan:

Gambar 1. Dokumentasi

PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan penerapan permainan tradisional kucing-kucingan pada anak usia dini di RA Hajjah Zahara menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media yang efektif dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif, serta munculnya sikap-

sikap positif seperti kerja sama, gotong royong, menunggu giliran, dan tanggung jawab selama kegiatan berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas bermain yang berbasis budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran bermakna yang menstimulasi perkembangan karakter anak usia dini.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak usia dini yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas utama anak dan menjadi sarana efektif dalam menstimulasi aspek kognitif, sosial-emosional, dan moral anak (Sujiono, 2009). Bermain memberikan pengalaman langsung (learning by doing) yang memungkinkan anak membangun pengetahuan dan nilai secara alami melalui interaksi sosial dan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks ini, permainan kucing-kucingan memberikan ruang bagi anak untuk belajar mematuhi aturan, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kolektif, yang merupakan bagian penting dari nilai-nilai Pancasila.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter positif dan nilai kebangsaan pada anak usia dini. Penelitian Rahmawati et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan rasa kebersamaan dan identitas budaya anak. Selain itu, Ratanasari et al. (2023) menegaskan bahwa penguatan karakter Pancasila sejak usia dini menjadi strategi penting dalam menghadapi tantangan globalisasi yang berdampak pada degradasi nilai moral dan budaya. Dengan demikian, temuan pada kegiatan ini tidak hanya mengonfirmasi hasil penelitian terdahulu, tetapi juga memperluas pemahaman bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan secara konkret dalam implementasi Kurikulum Merdeka di PAUD.

Dalam perspektif Kurikulum Merdeka, penguatan Profil Pelajar Pancasila dilaksanakan melalui pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman nyata. Temuan kegiatan ini mendukung pendapat Motimona dan Maryatun (2023) yang menyatakan bahwa penguatan Profil Pelajar Pancasila pada PAUD perlu dirancang melalui aktivitas kontekstual yang sesuai dengan dunia anak. Permainan tradisional kucing-kucingan menjadi bentuk proyek sederhana yang relevan dengan karakteristik anak usia dini dan mampu mengembangkan dimensi gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis secara bersamaan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan penerapan permainan tradisional untuk penguatan profil pelajar pancasila untuk anak usia dini ini menjadi salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi setiap perkembangan anak. Hal ini terlihat bahwa respon anak pada kegiatan ini sangat antusias dengan munculnya rasa ingin tahu anak terhadap permianna, sehingga menimbulkan jiwa/karakter pancasila, seperti anak dapat menunggu giliran, timbulnya jiwa menolong dengan bekerja sama dengan bermain bersama dan dengan memahami cara bermain ini.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayanto, N. E., Hariyanto, H., & Jayawardana, H. B. . (2023). Strategi Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di PAUD. JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 6(2), 246–253. https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1226

Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka untuk PAUD. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 6493–6504. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4 682

Mushlih, A. (2018). Analisis Kebijakan PAUD. Mangku bumi.

Mustajab, M., Baharun, H., & Iltiqoiyah, L. (2020). Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1368–1381. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781

Rahmawati, Nurlina, Lilianti, Usman, Risnajayanti, Salma, & Amaliah. (2022). Peran Guru dalam

Merancang Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Masa Pandemi. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1527–1539. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1802

Ratnasari, Utami, K., Rahayu, D., Karlimah, & Saputra, E. R. (2023). PengembanganActivity Book Berbasis Steam Sebagai Media Pembelajaran Abad 21 Di Kelas 1 SD Else. ELSE (Elementary School Education Journal), 7(1), 81–87.

Sujiono, Y. N. (2009). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT. Indeks.

Yusuf, F. A. (2023). Meta-Analysis: The Influence of Local Wisdom-Based Learning Media on the Character of Students in Indonesia. International Journal of Educational Methodology