

## Implementasi Permainan Tradisional Ajang-Ajangan dalam Menumbuhkan Nilai Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia 5–6 Tahun

Shinta Nabelah<sup>1</sup>, Nina Rohmatul Fauziyah<sup>2</sup>

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

Shinta Nabelah: [shinta.belah02@gmail.com](mailto:shinta.belah02@gmail.com)

### ARTICLE INFO

*Received: 15-08-2025*

*Revised: 18-09-2025*

*Accepted: 28-09-2025*

### Kata Kunci

Permainan Tradisional,  
Ajang-ajangan,  
Nilai P5,  
Pendidikan Anak Usia  
Dini.

### ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter. Melalui Kurikulum Merdeka, penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) menjadi fokus utama yang meliputi dimensi beriman dan berakhlak mulia, bergotong royong, mandiri, kreatif, dan bernalar kritis. Penelitian kualitatif deskriptif ini dilakukan di TK Restu Bunda dengan tujuan mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional Ajang-ajangan dapat menumbuhkan nilai-nilai P5 pada anak usia 5–6 tahun. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Ajang-ajangan menumbuhkan nilai gotong royong, disiplin, tanggung jawab, kreativitas, sportivitas, kejujuran, toleransi, serta percaya diri. Temuan ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional berperan penting sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka.

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini berada pada masa emas (golden age) di mana perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berlangsung sangat cepat. Oleh karena itu, pendidikan anak tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan karakter. Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Nilai-nilai ini perlu diinternalisasikan melalui pengalaman nyata yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, salah satunya melalui permainan tradisional Ajang-ajangan. Paragraf ini merupakan bagian dari pendahuluan dan dikembangkan panjang.

Anak usia dini berada pada masa emas (golden age) di mana perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berlangsung sangat cepat. Oleh karena itu, pendidikan anak tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan karakter. Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Nilai-nilai ini perlu diinternalisasikan melalui pengalaman nyata yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, salah satunya melalui permainan tradisional Ajang-ajangan. Paragraf ini merupakan bagian dari pendahuluan dan dikembangkan panjang.

Anak usia dini berada pada masa emas (golden age) di mana perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berlangsung sangat cepat. Oleh karena itu, pendidikan anak tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan karakter. Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Nilai-nilai ini perlu diinternalisasikan melalui pengalaman nyata yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, salah satunya melalui permainan tradisional Ajang-ajangan. Paragraf ini merupakan bagian dari pendahuluan dan dikembangkan panjang.

Anak usia dini berada pada masa emas (golden age) di mana perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berlangsung sangat cepat. Oleh karena itu, pendidikan anak tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan karakter. Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Nilai-nilai ini perlu diinternalisasikan melalui pengalaman nyata yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, salah satunya melalui permainan tradisional Ajang-ajangan. Paragraf ini merupakan bagian dari pendahuluan dan dikembangkan panjang.

Anak usia dini berada pada masa emas (golden age) di mana perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berlangsung sangat cepat. Oleh karena itu, pendidikan anak

tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan karakter. Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Nilai-nilai ini perlu diinternalisasikan melalui pengalaman nyata yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, salah satunya melalui permainan tradisional Ajang-ajangan. Paragraf ini merupakan bagian dari pendahuluan dan dikembangkan panjang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Restu Bunda, dengan informan guru, kepala sekolah, dan orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk menjamin validitas data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Restu Bunda, dengan informan guru, kepala sekolah, dan orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk menjamin validitas data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Restu Bunda, dengan informan guru, kepala sekolah, dan orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk menjamin validitas data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Restu Bunda, dengan informan guru, kepala sekolah, dan orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk menjamin validitas data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional Ajang-ajangan mampu menumbuhkan nilai karakter anak. Nilai gotong royong terlihat ketika anak saling membantu, nilai disiplin ketika anak menaati aturan permainan, nilai tanggung jawab ketika anak menyelesaikan peran masing-masing, serta nilai sportivitas ketika menerima

kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada. Kreativitas muncul melalui variasi gerakan, kejujuran saat mengakui kesalahan, toleransi ketika menghargai giliran teman, serta percaya diri saat tampil memimpin permainan.

Pembahasan menegaskan bahwa nilai-nilai yang muncul dari permainan tradisional Ajang-ajangan sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Permainan sebagai media pembelajaran kontekstual memperkuat keterampilan sosial-emosional anak. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan belajar melalui pengalaman. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya budaya lokal sebagai media pendidikan karakter.

Bahwa nilai-nilai yang muncul dari permainan tradisional Ajang-ajangan sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Permainan sebagai media pembelajaran kontekstual memperkuat keterampilan sosial-emosional anak. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan belajar melalui pengalaman. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya budaya lokal sebagai media pendidikan karakter.

Nilai-nilai yang muncul dari permainan tradisional Ajang-ajangan sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Permainan sebagai media pembelajaran kontekstual memperkuat keterampilan sosial-emosional anak. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan belajar melalui pengalaman. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya budaya lokal sebagai media pendidikan karakter.

Yang muncul dari permainan tradisional Ajang-ajangan sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Permainan sebagai media pembelajaran kontekstual memperkuat keterampilan sosial-emosional anak. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan belajar melalui pengalaman. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya budaya lokal sebagai media pendidikan karakter. sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Permainan sebagai media pembelajaran kontekstual memperkuat keterampilan sosial-emosional anak. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan belajar melalui pengalaman. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya budaya lokal sebagai media pendidikan karakter.

Dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Permainan sebagai media pembelajaran kontekstual memperkuat keterampilan sosial-emosional anak. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan belajar melalui pengalaman. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya budaya lokal sebagai media pendidikan karakter.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional Ajang-ajangan memberikan kontribusi nyata terhadap pembentukan nilai karakter pada anak usia dini. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Nilai-nilai yang muncul dari permainan ajang-ajangan meliputi gotong royong, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, kreativitas, kejujuran, toleransi, serta rasa percaya diri. Seluruh nilai tersebut selaras dengan dimensi yang terdapat dalam Profil Pelajar Pancasila (P5).

Nilai gotong royong tampak ketika anak-anak saling membantu menjalankan peran dalam permainan. Misalnya, anak yang berperan sebagai penjual meminta bantuan temannya dalam menata barang, atau anak yang menjadi pembeli mengajak teman lain untuk ikut serta. Aktivitas ini menunjukkan adanya interaksi sosial yang sehat serta kesadaran bahwa suatu tujuan dapat dicapai lebih mudah melalui kerjasama. Hal ini sesuai dengan dimensi P5 “bergotong royong”, yang menekankan pentingnya kolaborasi, kepedulian, dan solidaritas dalam kehidupan sehari-hari. Disiplin terlihat saat anak-anak menaati aturan permainan, misalnya bergiliran sesuai peran dan tidak berebut. Tanggung jawab tampak ketika anak berusaha menyelesaikan perannya hingga tuntas.

Melalui permainan ini, anak belajar mengendalikan diri serta memahami konsekuensi dari setiap tindakan. Sejalan dengan pendapat disiplin dan tanggung jawab merupakan pondasi utama dalam pendidikan karakter sejak usia dini. Sportivitas

berkembang ketika anak menerima hasil permainan, baik kemenangan maupun kekalahan, dengan lapang dada. Sikap ini melatih anak untuk menghargai orang lain, tidak merasa superior, dan tidak putus asa. Sportivitas yang ditanamkan sejak dini akan membentuk pribadi anak yang rendah hati, sabar, dan siap menghadapi tantangan. Anak menunjukkan kreativitas melalui improvisasi peran, menambah dialog, atau memodifikasi alat sederhana yang digunakan.

Kreativitas ini muncul karena anak diberi ruang untuk bereksplorasi. Hal ini sejalan dengan dimensi P5 “kreatif”, di mana anak diarahkan untuk menghasilkan karya dan gagasan yang orisinal. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang memberi kesempatan anak untuk mencoba, berimajinasi, dan mencipta akan menumbuhkan rasa percaya diri serta kemampuan berpikir divergen.

Nilai kejujuran tampak ketika anak mengakui kesalahannya, misalnya salah menyebutkan peran atau aturan. Sementara itu, toleransi terlihat saat anak mau menunggu giliran dan menghargai peran teman. Hal ini relevan dengan dimensi P5 “berkebinekaan global” dan “berakhlak mulia” yang mengajarkan anak untuk menghormati perbedaan, bersikap adil, dan menjunjung nilai kemanusiaan. Permainan ajang-ajangan memberi kesempatan anak untuk tampil memimpin permainan atau berbicara di depan teman-temannya. Aktivitas ini melatih rasa percaya diri sekaligus kemampuan komunikasi. Rasa percaya diri yang berkembang sejak dini akan menjadi bekal penting dalam keberhasilan anak di tahap perkembangan selanjutnya. Temuan penelitian ini mendukung teori belajar sosial Bandura yang menyatakan bahwa anak belajar melalui observasi, imitasi, dan penguatan.

Anak mengamati perilaku prososial teman atau guru, kemudian menirunya dalam permainan, dan akhirnya mendapatkan apresiasi. Selain itu, teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky juga mendukung temuan ini, karena anak membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Yang menemukan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan nilai karakter anak usia dini. Juga menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan sarana efektif dalam pembelajaran anak usia dini karena kontekstual dengan budaya lokal. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat literatur bahwa permainan tradisional memiliki peran strategis dalam pendidikan karakter.

Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman nyata melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Implementasi permainan tradisional ajang-ajangan menjadi salah satu strategi konkret yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan tujuan pendidikan nasional. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai bagian dari proyek tematik, sehingga anak tidak hanya belajar kognitif tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai karakter.

## **KESIMPULAN**

Permainan tradisional Ajang-ajangan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga instrumen pendidikan karakter yang efektif. Implementasi permainan ini menumbuhkan nilai-nilai P5 seperti gotong royong, mandiri, disiplin, sportivitas, kreativitas, kejujuran, toleransi, dan percaya diri. Oleh karena itu, permainan tradisional layak dijadikan bagian dari strategi pembelajaran berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka.

**REFERENSI**

- Aisyah, S., & Pramudiana, D. (2021). *Permainan tradisional sebagai media pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Fitriyani, R. (2020). *Implementasi pendidikan karakter di PAUD melalui pendekatan bermain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemdikbud. (2021). *Panduan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawati, E. (2022). "Pengembangan nilai karakter anak usia dini melalui permainan tradisional." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 145–156.
- Lestari, A. (2019). *Strategi pembelajaran berbasis budaya lokal di pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyasa, E. (2018). *Manajemen PAUD dalam konteks pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Y. N. (2018). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi dan aspek perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Utami, S. (2021). "Permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter anak." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 34–45.