

# Efektivitas Permainan Kompas Bulok (Budaya Lokal) dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka pada Anak Usia Dini di RA Amalia Darma Sunggal

Salma Rozana<sup>1</sup>, Rika Widya<sup>2</sup>, Almanah Rambe<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PIAUD, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan,

[salmarozana18@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:salmarozana18@dosen.pancabudi.ac.id)<sup>1</sup>, [rikawidya@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:rikawidya@dosen.pancabudi.ac.id)<sup>2</sup>,

[rambealmanah99@gmail.com](mailto:rambealmanah99@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Keywords:**

*Kompas Bulok Games,  
Independent curriculum.*

**Abstract:** *The use of the Local Culture Compass educational game aims to connect students with local cultural heritage while facilitating fun learning. This research proposes to investigate the phenomenon of implementing the Merdeka Curriculum through the Local Culture Compass game in an educational context. This research aims to explore the impact of the Local Culture Compass game in integrating the principles of the Independent Curriculum into learning. This research will explore students' and teachers' perceptions of their experiences in using this game. Data collection methods will involve classroom observations, interviews, and analysis of related documents. The data collected will be analyzed using an interpretive approach to identify key patterns in learning and teaching experiences. This research is expected to provide deeper insight into the effectiveness of the "Local Cultural Compass" game in implementing the Merdeka Curriculum. This research will also produce practical recommendations for the development and implementation of the Independent Curriculum through a game approach in the local cultural context. Thus, this research has the potential to make a positive contribution to efforts to advance innovative education in Indonesia and encourage the preservation of local cultural heritage in the learning process.*

**Kata Kunci:**

Permainan Kompas  
Bulok,  
Kurikulum Merdeka.

**Abstrak:** Penggunaan permainan edukatif Kompas Budaya Lokal bertujuan untuk menghubungkan peserta didik dengan warisan budaya lokal sambil memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini mengusulkan untuk menyelidiki fenomena implementasi Kurikulum Merdeka melalui permainan Kompas Budaya Lokal dalam konteks pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dampak dari permainan Kompas Budaya Lokal dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka ke dalam pembelajaran. Penelitian ini akan mengeksplorasi persepsi siswa dan guru terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan permainan ini. Metode pengumpulan data akan melibatkan observasi kelas, wawancara, dan analisis dokumen terkait. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan pendekatan interpretatif untuk mengidentifikasi pola-pola kunci dalam pengalaman belajar dan pengajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas permainan "Kompas Budaya Lokal" dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini juga akan menghasilkan rekomendasi praktis bagi pengembangan dan penerapan Kurikulum Merdeka melalui pendekatan permainan dalam konteks budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap upaya memajukan pendidikan inovatif di Indonesia dan mendorong pelestarian warisan budaya lokal dalam proses pembelajaran.

---

**Article History:**

Received: 18-08-2024

Online : 20-08-2024



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## A. LATAR BELAKANG

Anak adalah investasi masa depan bangsa. Investasi yang berharga dalam mendidik anak hanya dapat dilakukan melalui pendidikan (Munisa, Ristra Sandra Ritonga, 2: 2022). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak secara holistik. Salah satu elemen kunci dalam pendidikan PAUD adalah kurikulum yang diterapkan. Dalam beberapa tahun terakhir, konsep pendidikan merdeka telah menjadi sorotan utama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka mengutamakan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi, mengembangkan kreativitas, serta belajar melalui pengalaman nyata.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) merupakan bagian dari makhluk sosial (D. A. Mhd. Habibu Rahman, Sofni Indah Arifa Lubis, 12 : 2023). Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar sangat bersifat aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan menggunakan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak dapat beralih ke hal lain yang lebih menarik untuk dipelajarinya. Lingkungan sekitar terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering pula lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi (Ristra Sandra Ritonga, Zulfahmi Syahputra, 1: 2022).

Kurikulum Merdeka Belajar telah dirumuskan dengan landasan utama yang merupakan hal mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satu prinsip krusialnya adalah fleksibilitas, yang memungkinkan guru dan siswa menyesuaikan metode dan materi pembelajaran sesuai dengan konteks dan kebutuhan lokal mereka (Rafika Nisa, dkk., 558: 2024). Dalam konteks pendidikan merdeka, penting untuk mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal yang dapat memperkuat identitas dan jati diri anak. Budaya lokal merupakan warisan berharga yang dapat membantu dalam pembentukan karakter anak, meningkatkan rasa bangga terhadap budaya sendiri, dan mengembangkan pemahaman tentang lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Salah satu cara untuk mengintegrasikan budaya lokal adalah melalui permainan, yang mampu menjadi medium yang menarik dan interaktif untuk pembelajaran anak usia dini. RA Amalia Darma telah mengadopsi Kurikulum Merdeka dan berupaya untuk mengimplementasikan elemen-elemen budaya lokal melalui permainan kompas budaya lokal. Namun, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji fenomena implementasi Kurikulum Merdeka melalui permainan kompas budaya lokal pada anak usia dini di RA Amalia Darma.

Kurikulum Merdeka adalah sebuah konsep kurikulum yang berfokus pada pengembangan potensi dan kreativitas siswa serta memberikan kebebasan bagi sekolah untuk mengatur pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan budaya lokal. Kurikulum ini memungkinkan sekolah untuk mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal dan budaya dalam proses pembelajaran, memberikan ruang lebih besar bagi guru dan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar. Fenomena implementasi Kurikulum Merdeka di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi hal menarik untuk diteliti, khususnya dalam konteks pemanfaatan permainan sebagai sarana pengajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan potensi anak. Anak usia dini memiliki kemampuan berpikir dan berimajinasi yang tinggi, serta rentan terhadap pengaruh lingkungan sekitar, termasuk budaya lokal. Oleh karena itu, PAUD menjadi tahap penting untuk memperkenalkan kearifan lokal dan budaya sebagai bagian dari pembentukan identitas dan pemahaman anak terhadap lingkungannya. Namun kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Terbelenggu oleh perkembangan teknologi. Terkungkung dalam batasan pencapaian kurikulum. Namun kegiatan bermain bebas bagi anak sering menjadi kunci pembuka bagi pintu-pintu bakat kreativitas yang dimiliki anak-anak.

Dengan keterampilan dan kemampuannya yang masih serba terbatas, anak melakukan aktivitas bermain justru untuk mendapatkan informasi tentang dunia sekitarnya serta tentang siapa dirinya. Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai pengalaman dalam berbagai situasi dan sudut kehidupan. Dengan demikian, kegiatan bermain merupakan bagian yang penting dalam proses tumbuh kembangnya di semua bidang kehidupan di antaranya mencakup fisik, intelektual, emosi dan sosial (Risaldy, 44: 2020). Anak usia dini cenderung lebih bersemangat dan antusias ketika belajar melalui permainan. Permainan memiliki sifat menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan berbagai keterampilan dan kemampuan pada anak. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, permainan dapat menjadi sarana yang tepat untuk memperkenalkan dan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal.

Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Untuk itu pembelajaran pada usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Proses pembelajaran yang dilakukan harus berangkat dari yang dimiliki anak. Setiap anak membawa seluruh pengetahuan yang dimilikinya terhadap pengalaman-pengalaman baru (Mhd. Habibu Rahman, Sofni Indah Arifa Lubis, 19: 2023). Ada beberapa hal yang menyebabkan mengapa anak harus bermain yaitu:

1. Melalui bermain anak mendapatkan pengalaman langsung guna memperoleh dasar kehidupan sosial.
2. Anak perlu belajar memahami dan memainkan peran-peran di sekitarnya.
3. Anak perlu melepaskan desakan emosi secara tepat.
4. Anak perlu menyegarkan diri dari rutinitas hidup sehari-hari.
5. Anak merasa punya harga diri karena merasa mampu menguasai tubuh, gerakan dan keterampilan sosial.
6. Melalui bermain anak belajar tahu dan menyelesaikan masalah.
7. Anak perlu berinteraksi untuk mengkreasikan pengetahuan mereka.
8. Anak punya energi lebih yang harus disalurkan (Khadijah, 20-21: 2017).

Permen Diknas Nomor 19 Tahun 2005 mengatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, anak didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (Parapat, 6: 2020). Selain itu, kompetensi antara guru secara umum dengan guru pada lembaga PAUD sedikit berbeda. Dalam naskah akademik Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) menyebutkan, "sosok utuh kompetensi guru PAUD meliputi kemampuan; (1) Mengenal anak secara mendalam; (2) Menguasai profil perkembangan fisik dan psikologis anak ; dan (3) Menyelenggarakan kegiatan bermain yang memicu tumbuh kembang anak sebagai pribadi yang utuh, serta dapat bercerita, bernyanyi dan berkelana yang disingkat dengan "3 ber". Mengingat model pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain, bercerita, berkelana dan bernyanyi (Rozana, S., Harahap, A. S., Astuti, R., Widya, R., Tullah, R., Anwari, A. M., & Mahardhani, 2021).

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya. Pada zaman dahulu permainan dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional dipercayamengandung nilai luhur yang diciptakan nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak (Rika Widya, Salma Rozana, 19: 2022).

Kompas budaya lokal mengacu pada pemahaman mendalam tentang nilai-nilai, adat istiadat, seni, dan kearifan lokal suatu daerah atau komunitas. Implementasi Kurikulum Merdeka melalui permainan yang mengintegrasikan kompas budaya lokal di RA Amalia Darma diharapkan dapat memperkuat rasa identitas lokal pada anak-anak, sekaligus mendukung pengembangan karakter, kreativitas, dan kecerdasan mereka. Permainan Kompas Budaya Lokal adalah suatu jenis aktivitas permainan yang dirancang untuk mengajak peserta, terutama anak-anak dan remaja, untuk menjelajahi dan memahami budaya lokal serta warisan budaya yang ada dalam lingkungan mereka. Permainan ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai, tradisi, cerita, seni, dan aspek-aspek unik dari budaya lokal secara interaktif dan menyenangkan. Dalam permainan Kompas Budaya Lokal, peserta sering kali diberikan tantangan atau tugas yang melibatkan eksplorasi fisik, pencarian informasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Mereka mungkin harus mencari artefak budaya, menjawab pertanyaan terkait cerita-cerita lokal, atau melibatkan diri dalam aktivitas-aktivitas kreatif yang terinspirasi oleh budaya setempat. Tujuan utama dari permainan Kompas Budaya Lokal adalah untuk:

1. Pendidikan Budaya: Mengajarkan peserta tentang warisan budaya lokal, termasuk nilai-nilai, tradisi, dan cerita-cerita yang melekat pada masyarakat setempat.
2. Menghubungkan dengan Identitas Lokal: Membantu peserta mengembangkan rasa bangga terhadap identitas dan budaya lokal mereka.
3. Interaksi dan Kolaborasi: Mendorong peserta untuk bekerja sama dalam tim atau berinteraksi dengan komunitas sekitar dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas permainan.
4. Kreativitas dan Pemecahan Masalah: Menggalakkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah peserta melalui tugas-tugas yang mengharuskan mereka berpikir di luar kotak.
5. Pembelajaran Interaktif: Menyajikan informasi budaya dengan cara yang lebih menarik dan interaktif daripada metode pembelajaran konvensional.

Media permainan kompas bulok (budaya lokal) ini sangat bermanfaat dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD). Untuk itu berikut beberapa alat dan bahan pembuatan media permainan kompas bulok (budaya lokal), di antaranya: (1) Kardus bekas; (2) Gunting; (3) Lem tembak; (4) Lem fox; Kertas origami; (5) Kertas HVS; dan (6) Kertas print. Adapun beberapa hasil media yang dibuat dan digunakan dalam implementasi kurikulum merdeka melalui permainan kompas bulok (budaya lokal) adalah:

1. Kompas berbentuk bulat seperti jam dinding
2. Box bulok berbentuk kubus
3. Patung bulok yang beragam aneka gambar seperti tarian tradisional, makanan tradisional, baju adat, dan permainan tradisional.

Berdasarkan media yang dibuat di atas, berikut cara permainan kompas bulok, sebagai berikut:

1. Anak akan memutar Jarum Jam, jika berhenti di salah satu warna yang sudah terdapat nama suku di dalamnya, anak harus memilih salah satu patung yang ada di kotak warna tersebut, jika anak sudah memilih salah satu patung dan menancapkan di Box BULOK yang berisi warna yang sama terletak di patung. Bila anak memilih patung Rumah adat maka ibu guru akan mengarahkan anak menuliskan nama rumah adat yang ada di patung tersebut di box Bulok yang sudah di sediakan ibu guru. menyebutkan warna, serta menghitung jumlah huruf yang ada di rumah adat tersebut.
2. Jika anak memilih patung baju adat, permainan juga hampir sama dengan Rumah adat tadi, guru akan mengarahkan anak untuk mencari warna yang sesuai di patung dengan yang di box dan anak pun mulai memecahkan masalah sendiri, ketika terlihat bingung ibu guru wajib mengarahkan anak, kemudian ibu guru akan meminta nak untuk menyebutkan warna, huruf, menuliskan serta menghitung jumlah huruf yang ada di patung serta di box BULOK tersebut.

3. Jika anak memilih patung Permainan Tradisional, maka peraturan yang sama juga, ibu guru akan meminta anak untuk memasang warna di patung dengan yang ada di box BULOK, sesudah itu ibu guru akan meminta anak untuk memainkan permainan yang di pilih anak tadi. Contoh: anak memilih permainan guli dari suku Karo, maka anak wajib memainkan permainan Tradisional tersebut bersama teman.
4. Jika anak memilih tarian tradisional, aturan juga tetap sama anak akan menancapkan terlebih dahulu patung ke box bulok sesuai dengan warna. sesudah itu ibu guru akan mengajak anak untuk menarikan tarian yang dipilih anak dari patung bulok. Contoh: anak memilih patung tarian Endeng-Endeng dari Mandailing, maka ibu guru dan anak-anak akan menari bersama tarian Endeng-Endeng.
5. Jika anak memilih patung makanan Tradisional, permainan juga hampir sama dengan Rumah Adat tadi, ibu guru akan mengarahkan anak untuk mencari warna yang sesuai di patung dengan yang di box dan anak pun mulai memecahkan masalah sendiri, ketika terlihat bingung ibu guru wajib mengarahkan anak, kemudian ibu guru akan meminta anak untuk menyebutkan warna, huruf, menuliskan serta menghitung jumlah huruf yang ada di patung serta di box bulok tersebut.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat teridentifikasi manfaat, hambatan, dan strategi pengembangan yang diperlukan untuk lebih mengoptimalkan implementasi Kurikulum Merdeka melalui permainan kompas budaya lokal. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini, serta mendorong pengenalan dan penghargaan terhadap budaya lokal di tengah era globalisasi. Dengan memahami latar belakang masalah ini, penelitian tentang fenomena implementasi kurikulum merdeka melalui permainan kompas budaya lokal di RA Amalia Darma dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan pendidikan anak usia dini yang berorientasi pada nilai-nilai budaya lokal dan kreativitas anak. Penelitian mengenai fenomena implementasi kurikulum Merdeka melalui permainan "Kompas Bulok" (budaya lokal) pada anak usia dini di RA Amalia Darma, Sunggal memiliki beberapa hal penting dan nilai yang berpotensi untuk memberikan dampak positif pada pendidikan anak usia dini. Berikut adalah beberapa alasan mengapa penelitian ini penting:

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Tahap Kritis: Anak usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan pesat dalam berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Penelitian ini penting karena fokus pada tahap kritis ini dan mencari metode yang tepat untuk mendukung pertumbuhan optimal anak.
2. Kurikulum Merdeka Menawarkan Inovasi Pendidikan: Konsep kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, memberikan kebebasan bagi siswa untuk menggali minat dan bakat mereka sendiri. Penelitian ini dapat mengungkap bagaimana implementasi kurikulum Merdeka, terutama melalui pendekatan permainan seperti "Kompas Bulok", dapat menginspirasi pendekatan pendidikan yang lebih inovatif dan efektif.
3. Peran Budaya Lokal dalam Pendidikan: Mengintegrasikan budaya lokal dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan membantu mereka memahami identitas dan nilai-nilai budaya mereka. Penelitian ini dapat menggali bagaimana penggunaan budaya lokal dalam permainan pendidikan seperti "Kompas Bulok" dapat membantu anak memahami dan menghargai warisan budaya mereka.
4. Pengembangan Keterampilan Kritis dan Kreativitas: Bermain peran penting dalam pengembangan keterampilan kritis dan kreativitas anak. Penelitian ini dapat menyoroti bagaimana permainan "Kompas Bulok" dapat merangsang imajinasi anak, membangun keterampilan berpikir kritis, serta membantu mereka mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah.
5. Relevansi dengan Pendidikan Masa Depan: Pendidikan di masa depan akan semakin menuntut kreativitas, kemampuan beradaptasi, dan pemahaman tentang budaya.

Penelitian mengenai implementasi kurikulum Merdeka melalui permainan "Kompas Bulok" akan memberikan wawasan tentang bagaimana pendidikan anak usia dini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan masa depan.

6. Kontribusi terhadap Penelitian Pendidikan: Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan sumbangan berharga pada literatur tentang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam hal penggunaan pendekatan inovatif seperti kurikulum Merdeka dan permainan berbasis budaya lokal.
7. Peningkatan Kualitas Pendidikan: Hasil dari penelitian ini dapat memberikan panduan bagi para pendidik dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan di RA Amalia Darma dan mungkin juga di lembaga pendidikan sejenis lainnya.

Dengan menjalankan penelitian ini dan mengungkap dampak positif dari implementasi kurikulum Merdeka melalui permainan "Kompas Bulok" pada anak usia dini di RA Amalia Darma, Sunggal, peneliti dapat memberikan kontribusi penting dalam dunia pendidikan dan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak-anak.

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, yakni penelitian yang dimaksudkan tidak menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan "apa adanya" tentang suatu variabel, gejala, atau fenomena. Memang ada kalanya dalam penelitian mungkin juga membuktikan dugaan tetapi tidak terlalu lazim. Umumnya bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis (Hikmawati, 2020). Sumarni mengemukakan bahwa terdapat ciri-ciri khusus pada penelitian kualitatif yaitu: 1) Data dikumpulkan dalam kondisi alamiah (*natural setting*), 2) Peneliti sebagai alat penelitian, 3) Pengumpulan data secara deskriptif yang kemudian ditulis dalam laporan berupa kata-kata maupun gambar dan bukan angka, 4) Lebih mementingkan proses dari pada hasil, artinya dalam pengumpulan data sering memperhatikan hasil dan akibat dari berbagai variabel yang saling memengaruhi, 5) Mementingkan rincian kontekstual, 6) Subjek yang diteliti berkedudukan sama dengan peneliti, 7) Pengambilan sample secara purposif, 8) Mengadakan analisis sejak awal penelitian, 9) Teori bersifat dari dasar dan 10) Teori diartikan sebagai paradigma sehingga penelitian lebih terarah (Sumarni, 28: 2012).

Peneliti kualitatif sebagai instrumen yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 246: 2020). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian deskriptif, penelitian dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan yanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian deskriptif tidak diperlukan administrasi dan pengontrolan terhadap perlakuan. Adapun ruang lingkup pada penelitian ini hanya membahas pada variabel-variabel yang berkaitan dengan fenomena implementasi kurikulum merdeka melalui permainan kompas bulok pada anak usia dini.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi media pembelajaran berupa Kompas Budaya Lokal (Kompas Bulok) sudah menghasilkan perkembangan yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dari peneliti dengan menggunakan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumen analisis. Kompas Bulok mengenalkan budaya kepada anak agar budaya lokal tidak luntur di kalangan Masyarakat dan meningkatkan rasa kecintaan anak terhadap budaya. Pada *Box Bulok*, menampilkan tentang beberapa suku, seperti suku Batak Toba, Suku Mandailing, Suku Simalungun, Suku Karo, dan Suku Melayu. Budaya dari masing-masing suku dikenalkan kepada anak-anak. Budaya yang dikenalkan,

seperti rumah adat, permainan tradisional, tarian tradisional, dan makanan tradisional. Dari hasil observasi, anak-anak mulai mengetahui tentang budaya setiap suku yang diperlihatkan pada *Box Bulok*. Kompas Bulok tidak hanya mengenalkan budaya kepada anak, tetapi juga melatih kemampuan numerisasi, literasi dan pembentukan karakter anak karakter cinta tanah air.

Dari hasil observasi, proses pengimplementasian Kurikulum Merdeka melalui permainan Kompas Bulok di RA Amalia Darma Sunggal yaitu memulai pembelajaran dapat dilakukan melalui 4 kegiatan. Pertama yaitu guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam mengarahkan peserta didik untuk berdoa, selanjutnya mengecek kehadiran peserta didik sekaligus menanyakan kabar peserta didik, setelah itu menyanyikan lagu Daerah, kemudian menanyakan kembali atau mengingatkan kembali kepada peserta didik tentang pelajaran kemarin untuk menguji kemampuan atau konsentrasi peserta didik. Lalu guru memaparkan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada proses pembelajaran, selanjutnya guru menarik perhatian peserta didik. Berbagai cara dapat dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik antara lain gaya mengajar guru, dengan menggunakan Media Pembelajaran. Lalu, guru memberikan penjelasan tentang permainan Kompas Bulok. Kemudian, guru mengarahkan anak-anak untuk memulai permainan Kompas Bulok. Lalu, guru memberikan Motivasi kepada peserta didik. Guru juga memberikan acuan melalui berbagai usaha seperti mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas, menyarankan Langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas, dan mengajukan pertanyaan pertanyaan.

Dari hasil observasi, anak-anak terlihat dapat lebih fokus dengan pembelajaran yang diberikan melalui media pembelajaran Kompas Bulok. Kompas Bulok memudahkan guru untuk menerapkan pembelajaran dan anak-anak juga lebih mudah dalam memahami numerisasi, literasi, serta pengenalan terhadap budaya lokal. Hal ini terlihat dari anak-anak yang aktif dan interaktif selama proses pembelajaran. Saat memainkan Kompas Bulok, anak cukup antusias mengikuti pembelajaran. Penanaman budaya lokal dapat membangun karakter anak lebih baik. Karakter bangsa yang berbudi luhur, sopan santun, ramah tamah, gotong royong, disiplin, taat aturan yang berlaku dan sebagainya, perlu metode pembiasaan dan keteladanan dari semua unsur pendidikan di sekolah. Adapun indikator penanaman budaya lokal anak usia dini sebagai berikut:

1. Religius, yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Dengan indikator pencapaian pembelajaran:
  - a. Beraqidah lurus
  - b. Beribadah yang benar
  - c. Berdoa sebelum mulai dan sesudah selesai pembelajaran
  - d. Mengaitkan materi pembelajaran dengan kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa
2. Jujur, yaitu perilaku yang dilaksanakan dalam upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Dengan indikator pencapaian:
  - a. Membuat laporan hasil percobaan sesuai dengan data yang diperoleh
  - b. Tidak pernah menyontek dalam ulangan
  - c. Tidak pernah berbohong dalam berbicara
  - d. Mengakui kesalahan
  - e. Terbuka dalam memberi penilaian kepada peserta didik
3. Toleransi, yaitu Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, sikap, tindakan orang lain yang berbeda. Dengan indikator pembelajaran:
  - a. Pelayanan yang sama terhadap peserta didik tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, status sosial dan status ekonomi.
  - b. Memberikan pelayanan terhadap anak berkebutuhan khusus
  - c. Bekerja dalam kelompok dengan teman-teman yang berbeda jenis kelamin, agama, suku dan tingkat kemampuan.

- d. Tidak memaksakan kehendak atau pendapat orang lain.
  - e. Hormat menghormati
  - f. Basa basi
  - g. Sopan santun
  - h. Hati-hati tidak bolehtinggi bicara atau tinggi hati
4. Disiplin, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh kepada berbagai ketentuan dan aturan. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
    - a. Hadir tepat waktu
    - b. Mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran
    - c. Mengikuti prosedur kegiatan pembelajaran
    - d. Menyelesaikan tugas tepat waktu
  5. Kerja keras, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan sebaik-baiknya. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
    - a. Berupaya dengan gigih untuk menciptakan semangat kompetisi yang sehat.
    - b. Substansi pembelajaran menantang peserta didik untuk berpikir keras.
    - c. Menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru. Berupaya mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi
  6. Kreatif, yaitu berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
    - a. Menciptakan situasi belajar yang mendorong munculnya kreativitas peserta didik.
    - b. Memberi tugas yang menantang munculnya kreativitas peserta didik (tugas proyek, karya ilmiah, dll)
    - c. Menghasilkan suatu karya baru, baik otentik maupun karya baru
  7. Mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dan menyelesaikan tugas-tugas. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
    - a. Dalam ulangan tidak mengharapkan bantuan kepada orang lain.
    - b. Penyelesaian tugas-tugas yang harus dikerjakan secara mandiri.
    - c. Mempresentasikan hasil pelaksanaan tugas-tugas yang diberikan.
    - d. Memotivasi peserta didik untuk mmenumbuhkan rasa percaya diri
  8. Demokratis, yaitu cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
    - a. Pembelajaran yang dialogis dan interaktif
    - b. Keterlibatan semua peserta didik secara aktif selama pembelajaran
    - c. Menghargai pendapat setiap peserta didik
  9. Rasa ingin tahu, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
    - a. Penerapan eksplorasi dan elaborasi dalam pembelajaran.
    - b. Memanfaatkan media pembelajaran (cetak dan elektronik) yang menumbuhkan keingintahuan.
    - c. Menumbuhkan keinginan untuk melakukan penelitian.
    - d. Berwawasan yang luas

10. Semangat kebangsaan, cara berfikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
  - a. Bekerjasama dengan teman yang berbeda suku/etnis.
  - b. Mengaitkan materi pembelajaran dengan peristiwa yang menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotism.
  
11. Cinta tanah air, yaitu cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
  - a. Menyanyikan lagu-lagu perjuangan
  - b. Diskusi tentang kekayaan alam, budaya bangsa, peristiwa alam, dan perilaku menyimpang.
  - c. Menumbuhkan rasa mencintai produk dalam negeri dalam pembelajaran.
  - d. Menggunakan media dan alat-alat pembelajaran produk negeri
  
12. Menghargai prestasi, yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
  - a. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan ide, bakat dan kreasi.
  - b. Pujian kepada peserta didik yang telah menyelesaikan tugas dengan baik, mengajukan ide cemerlang, atau menghasilkan suatu karya.
  - c. Terampil
  
13. Bersahabat/komunikatif, yaitu tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
  - a. Pengaturan kelas memudahkan peserta didik berinteraksi.
  - b. Diskusi kelompok untuk memecahkan suatu masalah.
  - c. Melakukan bimbingan kepada peserta didik yang memerlukan
  - d. Mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan santun
  - e. Menyajikan hasil tugas secara lisan atau tertulis
  
14. Cinta damai, yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
  - a. Tidak saling mengejek dan menjelek-jelekkkan orang lain.
  - b. Saling menjalin kerjasama dan tolong menolong.
  - c. Menciptakan suasana damai di lingkungan sekolah
  
15. Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut:
  - a. Selalu melaksanakan tugas sesuai dengan aturan/kesepakatan
  - b. Bertanggung jawab terhadap semua tindakan yang dilakukan

Berkaitan dengan berkaitan dengan analisis data yang dilakukan secara deskriptif maka dalam pembahasan ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari fenomena implementasi kurikulum Merdeka melalui permainan Kompas bulok (Budaya Lokal) pada anak usia dini di RA Amalia Darma Sunggal. Hasil penelitian ini menunjukkan fenomena bahwa terjadi pengembangan wawasan yang lebih mendalam tentang budaya lokal pada anak-anak. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penanaman nilai-nilai budaya adalah untuk menghubungkan

peserta didik dengan warisan budaya lokal sambil memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan.

Hal tersebut sebagaimana prinsip pembelajaran anak usia dini dalam buku karangan Yuliani Nurani S, beliau menjelaskan bahwa anak belajar dari lingkungan dan dengan melalui sensori dan panca indranya. Dengan adanya contoh permainan Kompas Balok dari guru untuk menanamkan nilai-nilai budaya jauh lebih mudah dibandingkan guru hanya bercerita saja. Selain itu, tidak hanya dengan nilai budaya, anak-anak lebih mudah menghafal angka dan huruf. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang dibuat menarik dengan warna yang beragam sehingga lebih mudah dipahami oleh anak. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang anak usia dini yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak. Bermain juga merupakan sarana bagi anak guna menyalurkan energinya yang besar dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahuinya dengan cara yang menyenangkan.

Permainan Kompas Bulok merupakan media pembelajaran yang menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Melalui permainan, proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh anak, terlebih lagi guru kurang cakap dalam memperjelas materi, maka media berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar anak. Manfaat dari media pembelajaran ini dapat membantu mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, anak tidak akan merasa bosan atau jenuh dan meningkatkan prestasi belajar. Anak yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Memperkenalkan kembali kebudayaan lokal yang kita miliki dapat melalui dunia pendidikan khususnya untuk peserta didik PAUD. Peserta didik PAUD merupakan sasaran terbaik yang bisa dilakukan oleh masyarakat tentunya oleh para pendidik juga untuk dapat melestarikan atau memperkenalkan kembali budaya lokal daerah kita agar para peserta didik dapat mengetahui budaya lokal daerahnya.

Adapun faktor pendukung permainan Kompas Balok dalam menanam nilai-nilai budaya lokal pada anak di RA Amalia Darma Sunggal sebagai berikut: Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan ada tentang budaya lokal, termasuk nilai-nilai, dan cerita-cerita yang melekat pada masyarakat setempat. Penanaman wawasan tentang budaya lokal akan mempengaruhi karakter anak. Sebagai contoh, anak jaman dulu senang bermain gobak sodor, layang-layangan, perang-perangan, dengan riangnya bersama teman-temannya, namun sekarang jarang kita lihat anak bermain seperti itu, mereka lebih senang sendirian duduk berjam-jam memainkan playstation atau memainkan gadgetnya, mereka bermain sampai tidak mengenal waktu. Akibatnya, permainan anak tradisional mulai terabaikan dan menjadi asing di kalangan anakanak. Selain itu, tingkat selera terhadap permainan modern pada anak juga semakin memasuki level tinggi, sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Akibatnya mereka kurang interaksi dengan dunia luar, sehingga mereka mengalami kesulitan jika bergaul dengan teman-temannya. Selain itu dampak yang ditimbulkannya pun sangat memprihatinkan, yakni berpengaruh pada prestasi belajar, menyebabkan anak "krisis karakter", dan menjadikan anak berperilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian.

Salah satu upaya dapat diberikan bagi anak PAUD untuk meningkatkan nilai-nilai budaya lokal yaitu penggunaan media permainan Kompas Bulok. Melalui permainan ini, anak-anak akan mengenal nilai-nilai, tradisi, cerita, seni, dan aspek-aspek unik dari budaya lokal secara interaktif dan menyenangkan. Sesuai pengertiannya dimana permainan Kompas Budaya Lokal adalah suatu jenis aktivitas permainan yang dirancang untuk mengajak peserta, terutama anak-anak dan remaja, untuk menjelajahi dan memahami budaya lokal serta warisan budaya yang ada dalam lingkungan mereka. Kompas Bulok digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran

dengan ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Tujuan utama dari permainan Kompas Budaya Lokal adalah untuk:

1. Pendidikan Budaya: Mengajarkan peserta tentang warisan budaya lokal, termasuk nilai-nilai, tradisi, dan cerita-cerita yang melekat pada masyarakat setempat.
2. Menghubungkan dengan Identitas Lokal: Membantu peserta mengembangkan rasa bangga terhadap identitas dan budaya lokal mereka.
3. Interaksi dan Kolaborasi: Mendorong peserta untuk bekerja sama dalam tim atau berinteraksi dengan komunitas sekitar dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas permainan.
4. Kreativitas dan Pemecahan Masalah: Menggalakkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah peserta melalui tugas-tugas yang mengharuskan mereka berpikir di luar kotak.
5. Pembelajaran Interaktif: Menyajikan informasi budaya dengan cara yang lebih menarik dan interaktif daripada metode pembelajaran konvensional.

Selain mengenalkan budaya lokal, Kompas Bulok juga melatih anak dalam numerisasi dan literasi. Melalui permainan ini juga, anak lebih mudah belajar huruf dan angka. Selain itu, permainan Kompas Bulok merupakan strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Adapun faktor yang dapat menghambat dalam penanaman wawasan budaya lokal, antara lain:

1. Kurangnya kesadaran dan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi seperti telepon genggam dan televisi sehingga anak-anak cenderung terpengaruh dengan kehadiran teknologi yang semakin canggih dan pesat kemajuannya, sehingga kebiasaan untuk mengembangkan kebudayaan lokal ini menjadi suatu tantangan besar.
2. Terjadinya akulturasi budaya di abad digital ini. Akibat dari semua ini anak-anak cenderung mengadopsi budaya tersebut secara langsung yang sebenarnya budaya tersebut kurang cocok bagi budaya Indonesia yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai luhur. Mereka juga belum mengenal budaya mereka sendiri secara baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh hasil bahwa ada peningkatan wawasan budaya lokal, numerisasi, dan literasi pada anak PAUD setelah penggunaan media pembelajaran permainan Kompas Bulok. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil perbandingan antara nilai yang diperoleh murid pada tes awal dengan nilai yang diperoleh pada tes akhir. Dalam artian, penggunaan media pembelajaran permainan Kompas Bulok dapat memberikan kontribusi positif terhadap implementasi kurikulum merdeka melalui permainan Kompas Bulok di RA Amalia Darma Sunggal. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui fenomena implementasi kurikulum merdeka pada anak usia dini. Selain itu, untuk mengetahui penerapan permainan kompas bulok, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi kurikulum merdeka melalui permainan kompas bulok di RA. Amalia Darma, Sunggal, Deli Serdang.

Walaupun memiliki kelebihan seperti yang telah dijabarkan di atas, terdapat kekurangan dalam penerapan media Kompas Bulok. Kekurangan dalam media permainan Kompas Bulok antara lain, pelaksanaan kegiatan media permainan Kompas Bulok menimbulkan gelak tawa, sehingga menimbulkan suara gaduh yang mengganggu kelas lain. Selain itu, pembuatan *box* memakan waktu yang lama. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, guru harus mampu mengendalikan situasi kelas dengan baik. Salah satu caranya yaitu membuat peserta didik bekerja secara berkelompok, memberikan setiap peserta didik atau kelompok media permainan Kompas Bulok, sehingga mereka fokus kepada tugas dan kelompok masing-masing. Kelebihan dan kekurangan media permainan Kompas Bulok tentu sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil yang dicapai yakni penanaman nilai-nilai budaya lokal pada anak. Tetapi dengan kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik diharapkan mampu mengoptimalkan kelebihan dan meminimalisir dampak dari kekurangan media ini.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Amalia Darma Sunggal tentang Fenomena Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Permainan Kompas Bulok (Budaya Lokal) Pada Anak Usia Dini adalah implementasi Kurikulum Merdeka melalui permainan Kompas Bulok (Budaya Lokal) pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif dalam perkembangan wawasan budaya lokal dan mengembangkan karakter anak. Anak lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) Guru hendaknya membuat kegiatan pembelajaran sebelum memulai suatu pembelajaran, dimana khususnya Penanaman Kebudayaan Lokal pada Anak yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas Penanaman Kebudayaan Lokal pada Anak siswa dan guru hendaknya mempersiapkan alat permainan edukatif untuk kegiatan Penanaman Kebudayaan Lokal pada Anak melalui Permainan Kompas Bulok di RA Amalia Darma Sunggal; (2) Guru hendaknya memberikan inovasi-inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran agar Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Permainan Kompas Bulok (Budaya Lokal) pada Anak Usia Dini di RA Amalia Darma Sunggal dapat tercapai; (3) Kepala sekolah hendaknya memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung siswa di sekolah agar dapat tercapainya implementasi kurikulum merdeka melalui permainan kompas bulok (budaya lokal) pada anak usia dini di RA Amalia Darma Sunggal. Perancang pembelajaran, pengelola pendidikan, dan para pengambil keputusan perlu merespon kebutuhan guru di lapangan, agar kendala-kendala yang ditemui guru di lapangan dapat terpecahkan; (4) Bagi lembaga-lembaga yang berfokus terhadap peningkatan mutu pendidikan seperti LPMP, DIKLAT, MGMP, Dinas Pendidikan, Departemen Agama, agar senantiasa pro aktif untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pendidikan dan pelatihan kepada guru dalam rangka menambah pengetahuan dan wawasan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran; dan (5) Perlu dilakukan penelitian tentang Fenomena Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Permainan Kompas Bulok (Budaya Lokal) pada Anak Usia Dini di RA Amalia Darma Sunggal di sekolah lain dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar anak.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sedalamnya kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini yakni Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Ka. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UNPAB, Kepala Sekolah dan Guru RA Amalia Darma Sunggal dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

#### REFERENSI

- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian* (Vol. 01). Rajawali Press.
- Khadijah, A. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Mhd. Habibu Rahman, Sofni Indah Arifa Lubis, D. (2023). *Paradigma Beragama Guru PAUD dan Sikap Inklusivitas Beragama Anak Usia Dini* (T. Media (ed.)). Tahta Media Group.
- Mhd. Habibu Rahman, Sofni Indah Arifa Lubis, D. A. (2023). *Penanaman Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Pengasuhan Etnis Jawa dan Melayu* (T. Media (ed.)). Tahta Media Group.
- Munisa, Ristra Sandra Ritonga, S. P. (2022). *Monograf: Pengaruh Pendidikan Seks Terhadap Perkembangan Moral Anak* (S. A. Sahfutra (ed.); I). Patron Institute.
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini: panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa dan Praktisi PAUD* (M. H. Rahman (ed.); Issue 0). Edu Publisher.
- Rafika Nisa, Marzaniatun, Farida Hanum, A. A. (2024). *Implementation of an Independent Learning Curriculum in Enhancing*. 4(2), 555–567.  
<https://injoe.org/index.php/INJOE/article/view/148/161>
- Rika Widya, Salma Rozana, V. T. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia* (Nur Kholik (ed.)). Jejak Pustaka.
- Risaldy, S. (2020). *Bermain, Bercerita & Menyanyi*. Luxima Metro Media.
- Ristra Sandra Ritonga, Zulfahmi Syahputra, D. A. (2022). *Monograf: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Binatang pada*

- Anak Usia Dini* (S. A. Sahfutra (ed.); Vol. 01). Patron Institute.
- Rozana, S., Harahap, A. S., Astuti, R., Widya, R., Tullah, R., Anwari, A. M., & Mahardhani, A. J. (2021). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (1). Edu Publisher.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sumarni, S. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Insan Madani.