

PERKEMBANGAN PENELITIAN TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Muhammad Shidiq¹; Mohamad Zaini Alif²; Dwi Arini³

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jl. Buah Batu, No. 212, Cijagra, Kota Bandung

Shidiqmuhammad17393@gmail.com¹; mohamadzainialif@gmail.com²

ABSTRAK

Media merupakan alat untuk membantu guru menyampaikan materi dan siswa menerima materi. Hingga saat ini, banyak inovasi yang dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan zaman. Tidak jarang juga peneliti memanfaatkan produk budaya untuk media pembelajaran sebagai bagian dari menyampaikan nilai budaya yang baik bagi perkembangan karakter anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran bagaimana media pembelajaran berbasis permainan tradisional digunakan dalam pembelajaran dan manfaatnya bagi pembelajaran itu sendiri. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi dokumen. Dokumen-dokumen yang dikaji merupakan dokumen penelitian berbentuk jurnal, prosiding, maupun *bookchapter* yang memuat tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dari sekian dokumen yang dikaji, ditemukan bahwa kini permainan tradisional memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Bukan hanya sebagai media pembelajaran mata pelajaran, namun juga sebagai media pembentuk karakter anak. Permainan tradisional pun dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa diterima dan menyesuaikan zaman. Dengan kata lain, ada fleksibilitas dari media ini untuk digunakan dalam konteks pembelajaran baik di kelas secara formal maupun di luar kelas dengan cara non formal.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Media Pembelajaran; Pendidikan; Produk Budaya

ABSTRACT

Learning media serves as a tool to assist teachers in delivering material and students in receiving it. To date, numerous innovations have been made to create learning media that adapt to the needs of the times. Researchers often utilize cultural products as learning media as part of conveying positive cultural values for children's character development. The purpose of this study is to provide an overview of how cultural product-based learning media, namely traditional toys, are used in learning and their benefits for learning itself. This research was conducted using qualitative methods with a document study approach. The documents reviewed were research documents in the form of journals, proceedings, and book chapters that discuss the use of traditional toy-based learning media. From the documents reviewed, it was found that traditional toys now play a vital role in education, not only as a medium for learning subjects but also as a means of developing children's character. Traditional toys have been modified to be acceptable and adaptable to the times. In other words, this media has the flexibility to be used in learning contexts, both in formal classrooms and outside the classroom through informal means.

Keywords: Traditional Toys; Learning Media; Education; Cultural Products

PENDAHULUAN

Permainan tradisional di Indonesia adalah salah satu produk budaya masyarakatnya. Produk ini merupakan hasil dari pemikiran manusia yang mencerminkan kebiasaan atau kebudayaan yang berlaku di suatu wilayah di masa tersebut. Oleh karena budaya merupakan, seluruh gagasan dan hasil karya manusia yang diperoleh melalui

proses belajar (Koentjaraningrat, dalam Husen & Husni, 2025) dengan kata lain, permainan tradisional merupakan salah satu contoh pengaplikasian nilai budaya yang berlaku di kelompok masyarakat tertentu.

Sebagai manusia yang lahir dan tumbuh di Indonesia, tentulah masyarakat Indonesia mengalami fase bermain yang melibatkan permainan tradisional. Meskipun dewasa ini

perkembangan zaman sudah memberikan suguhan permainan berbasis teknologi, namun demikian tidak sedikit anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa minat anak-anak terhadap permainan tradisional sesungguhnya tidak hilang dan bermain permainan tradisional adalah kebutuhan bagi anak untuk menjadi media mereka belajar (Pratiwi & bachri, 2023). Mereka masih membutuhkan waktu bergerak, bercengkrama, dan bersosialisasi dengan teman sejawatnya. Kebutuhan inilah yang membuat anak-anak tetap bermain permainan tradisional.

Memang sangat disayangkan, kini area luas atau lapangan yang biasa digunakan anak untuk bermain semakin hilang. Pembangunan perumahan maupun gedung-gedung perkantoran seringkali mengorbankan ruang bermain anak untuk melakukan kegiatan primernya sebagai anak-anak yaitu bermain, karena pada dasarnya bermain merupakan pekerjaan anak (Alif, Junaidy, & Shidiq, 2024). Dikatakan demikian karena, pada masa anak-anak, bermain merupakan salah satu cara mereka belajar hal baru melalui interaksi dengan lingkungan sekitar atau dengan teman-temannya.

Bila dilihat dari sudut pandang pendidikan, sebenarnya permainan tradisional memiliki nilai lebih dibandingkan dengan permainan modern. Sederhananya, permainan tradisional akan membuat anak belajar bersosialisasi dan berusaha menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses bermain. Hal ini baik bagi tumbuh kembang anak, terutama dalam kecerdasan sosial (Astari & Nugrahanta, 2023) yang berarti anak memiliki kemampuan dalam menjalin hubungan serta memahami orang lain (Peterson & Seligman, 2004).

Belum lagi, bila permainan tradisional dimanfaatkan sebagai media pembelajaran langsung, baik di kelas maupun di luar kelas. Pada dasarnya, sebuah permainan akan memberikan kesenangan bagi pemainnya. Aspek itu yang menjadi penumbuh minat bagi pemain untuk bermain. Tanpa minat, pemain

Objek penelitian ini adalah tulisan ilmiah yang berkaitan dengan media pembelajaran dan permainan tradisional. Tulisan dipilih berdasarkan topik penelitian yang diangkat. Tulisan ilmiah yang ditelaah dibatasi pada

tidak akan mau untuk bermain. Lalu sebagaimana diketahui bahwa, minat anak memegang peran penting dalam penyerapan materi pelajaran (Yustiyati, Hurulaynizarqa, Dhafiana, Sabila, Indriani, & Mulyana, 2024). Minat yang tinggi menandakan mudahnya anak dalam menyerap materi yang tengah dipelajari.

Atas dasar tersebut, permainan tradisional layak menjadi perhatian untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Demikian dengan tujuan dari tulisan ini adalah untuk menyoroti perkembangan permainan tradisional menjadi media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian dan langkah awal dalam mengusung permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang terstandar dan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas yang formal. Sejauh ini, sudah banyak penelitian yang didasari penerapan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Dengan banyaknya penelitian berupa jurnal tersebut, tulisan ini berusaha merangkup dan memaparkan perkembangan penelitian-penelitian tersebut.

Metode

Sekait dengan tujuan dan latar belakang tulisan ini, maka metode yang digunakan dalam menyusun penelitian ini adalah dengan Kualitatif. Penelitian ini berpusat pada pengungkapan dan pemahaman sebuah kondisi dengan memfokuskan penelitian pada pendeskripsian dengan detil dan mendalam tentang kondisi faktual yang terjadi dan apa adanya (Fadli, 2021). Tulisan disusun berdasarkan hasil kajian penulis pada penelitian-penelitian yang pernah dilakukan, baik dari bidang pendidikan maupun bidang seni sebagai faktor-faktor yang meliputi topik yaitu media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Maka dengan kata lain, pendekatan pada penelitian ini adalah dengan studi dokumen yang tersebar dan telah diterbitkan dalam bentuk hasil penelitian seperti jurnal, prosiding, maupun *book chapter* hasil penelitian terkait topik tersebut.

kelompok jurnal, prosiding, dan *book chapter* yang terbit tiga tahun terakhir hingga 2025. Artinya tulisan yang ditelaah terbit mulai tahun 2023-2025. Adapun pencarian tulisan ilmiah dilakukan dengan memanfaatkan fitur Google

Cendekia (Google Scholar) di website Google.com dengan kunci pencarian “media pembelajaran, permainan tradisional”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memasuki pembahasan utama, perlu ditegaskan bahwa tulisan ini merupakan bagian dari penelitian yang lebih utuh. Oleh karena itu, tulisan ini hanya mencakup bagian kecil dari data yang diperoleh. Bilamana penelitian ini hanya menyoroti tulisan ilmiah yang telah terbit terkait media pembelajaran permainan tradisional, tujuan besar dari penelitiannya adalah untuk menemukan pola pembelajaran yang bisa diterapkan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Data yang penulis dapatkan merupakan hasil pengkajian tulisan ilmiah mulai dari tahun 2023 hingga 2025 awal. Maka dari itu, pembahasan pada tulisan ini akan dipetakan sesuai dengan segmentasi waktu terbitnya tulisan-tulisan tersebut.

Karya Tulis Ilmiah tentang Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran tahun 2023

Karya tulis ilmiah yang terkait media pembelajaran berbasis permainan tradisional

yang terbit tahun ini didominasi oleh penggunaan pada mata pelajaran matematika. Setidaknya pada 20 hasil pencarian teratas, jurnal yang terbit membahas seputar penggunaan permainan tradisional untuk media pembelajaran mata pelajaran matematika. Meskipun permainan tradisional yang digunakan beragam dan materi atau jenjang kelasnya juga berbeda-beda. Fakta ini menunjukkan bahwa meskipun permainan tradisional merupakan produk budaya, namun tidak barang mustahil dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran yang sifatnya eksak.

Selain digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika, permainan tradisional juga digunakan untuk pelajaran-pelajaran lain seperti bahasa, olahraga, dan lainnya. Namun demikian, jurnal-jurnal yang terbit lebih banyak didominasi oleh penerapan untuk mata pelajaran matematika. Berikut peta jurnal terkait media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah terbit di jurnal terakreditasi nasional. Jurnal yang dicantumkan hanya yang terbit pada jurnal terakreditasi dan dengan pemilihan mata pelajaran yang beragam.

Tabel 1. Jurnal terkait Media Pembelajaran Permainan Tradisional yang terbit pada tahun 2023

NO	JUDUL JURNAL	PENULIS	PENERBIT	AKREDITASI PENERBIT
1	<i>PENGUNAAN UNSUR ETNOMATEMATIKA PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA</i>	Ari Irawan, dkk.	JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Vol. 8(1)	SINTA 3
2	<i>IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR</i>	Afida Novitasari, dkk.	Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Vol. 9(5)	SINTA 5
3	<i>PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR LARI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING JONGKOK</i>	Rima Erihani Safitri, dkk.	Jambura Health and Sport Journal Vol. 5(1)	SINTA 4
4	<i>MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MENGGUNAKAN MODEL PBL DIBANTU JGC, MEDIA YASINAN SERTA PERMAINAN TRADISIONAL BUBUTA'AN</i>	Farifa Zulaifah, dkk.	JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol. 2(4)	SINTA 5
5	<i>PERMAINAN TRADISIONAL KIDENG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB</i>	Mujiburrohman, dkk.	Al-Af'idah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya Vol. 7(2)	SINTA 5
6	<i>PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI</i>	RR. Deni Widjayatri, dkk.	Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung Vol. 9(2)	SINTA 5
7	<i>ANALISIS PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENGUATAN KEBHINEKAAN GLOBAL</i>	Pramestri Cahya Saputri & Sri Katoningsih	Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 4(1)	SINTA 3
8	<i>KOMBINASI MEDIA PEMBELAJARAN MODERN DAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MTS DARUL ULUM PETIYIN</i>	Meta Paramita Nur Azizah, dkk.	JPPI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia Vol. 3(2)	SINTA 4

9	<i>PENDAMPINGAN PENDIDIKAN KARAKTER SANTRI SMP AN-NAHDLOH MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BUDAYA INDONESIA</i>	Ni'matul Choirunnisa, dkk.	Jurnal Keilmuan Keislaman Vol. 2(3)	SINTA 5
10	<i>MENGUNGKAP TREN PENELITIAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM JURNAL BEREPUTASI INTERNASIONAL</i>	Qory Jumrotul Aqobah, dkk.	Journal of S.P.O.R.T.: Sport, Physycal Education, Organization, Recreation, Training Vol. 7(1).	SINTA 3

Jurnal terkait media pembelajaran dan permainan tradisional pada tahun ini terhitung banyak. Contoh yang dicantumkan di tabel adalah sebagian kecil dari banyaknya judul jurnal yang ada dalam pencarian di laman Google Cendekia dengan kata kunci pencarian “media pembelajaran, permainan tradisional”. Hal ini menunjukkan banyaknya perhatian dari para peneliti terkait fungsi permainan tradisional yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Meskipun tulisan-tulisan yang ada lebih banyak terbit di jurnal yang belum terakreditasi atau akreditasi pemula, hal itu menunjukkan bagaimana potensi permainan tradisional untuk menjadi media pembelajaran cukup terbuka lebar.

Karya Tulis Ilmiah tentang Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran tahun 2024

Pada tahun ini, tulisan terkait media pembelajaran berbasis permainan tradisional masih terbit di jurnal-jurnal bereputasi. Namun demikian, jumlahnya sedikit merosot. Peneliti hanya menemukan 10 jurnal yang membahas tentang media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dapat ditemukan bahkan harus mengubah kata kunci pencarian menjadi “permainan tradisional” tanpa mencantumkan “media pembelajaran”. Beberapa di antaranya bahkan terbit di jurnal yang belum terakreditasi nasional. Meskipun peneliti hanya melakukan penelusuran melalui laman Google Cendekia, namun hal ini tetap menjadi hal yang perlu ditelaah. Berikut tulisan-tulisan yang terbit di jurnal yang berhasil ditemukan pada tahun 2024.

Tabel 2. Jurnal terkait Media Pembelajaran Permainan Tradisional yang terbit pada tahun 2024

NO	JUDUL JURNAL	PENULIS	PENERBIT	AKREDITASI PENERBIT
1	<i>DEVELOPMENT OF CIVICS LEARNING THROUGH COLAKTRA (CONGLAK NUSANTARA) INNOVATION AS A TRADITIONAL GAME-BASED LEARNING MEDIA</i>	Ardi Afriansyah, dkk.	Joinme: Journal of Insan Mulia Education Vol. 2(1)	Cited by Scopus
2	<i>EXPLORING TRADITIONAL GAMES WITH A LITERATURE REVIEW: HOW DO THEY IMPACT CHILDREN'S MOTOR SKILLS?</i>	Baharuddin Hasan, dkk.	IJPESS: Indonesiaon Journal od Physical Education and Sport Science Vol. 4(4)	SINTA 4 Cited by Scopus
3	<i>PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA HASIL BELAJAR SISWA : TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS</i>	Janega Kencana Putri, dkk.	SHES: Social, Humanities, and Educational Studies Vol. 7(3)	SINTA 4
4	<i>PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL SUKU SASAK "SEPOK SIAT": LITERATURE REVIEW</i>	Zul Anwar	Teaching and Learning of Mandalika Vol. 5(2)	SINTA 5
5	<i>ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN SISWA</i>	Rahmatika Nur Chasani, dkk.	Indonesian Research Journal on Education Vol. 4(4)	SINTA 5
6	<i>KONSELING KIDS: MENINGKATKAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN DI TK AISYIYAH 1 GUMPANG</i>	Annafi Nurul Ilmi Azizah dkk	Seulanga: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Vol. 1(2)	Belum Terakreditasi
7	<i>EFEKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK PADA PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI</i>	Wahyu Hari Darmawan dkk	An Nisa Vol. 17(2)	Belum Terakreditasi
8	<i>PENINGKATAN KECERDASAN MEMORI SPASIAL PADA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK</i>	Ardi Praditna dkk	Lombok Medical Jurnal Vol. 3(2)	Belum Terakreditasi
9	<i>PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL SONDAR: STUDI LITERATUR</i>	Alfiyah Abdullah dkk	Al-Kaff: Jurnal Sosial Humaniora	Belum Terakreditasi

10	<i>MAINAN TRADISIONAL: MEDIA AKTIVITAS FISIK DAN PENANAMAN NILAI PANCASILA KEPADA ANAK</i>	Mohamad Zaini Alif & Muhammad Shidiq	Panggung: Jurnal Seni Budaya	SINTA 2
----	--	--------------------------------------	------------------------------	---------

Tulisan ilmiah pada tahun ini terbilang minim. Terlebih jika dihitung tulisan yang terbit di jurnal terakreditasi nasional. Memang pencarian tulisan masih berasal dari sumber pencarian yaitu Google Cendekia. Namun demikian, jumlah penurunan tulisan ilmiah terkait media pembelajaran berbasis permainan tradisional ini cukup signifikan.

Adapun pada tulisan di tahun ini, masih ada peneliti yang memasang media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk mata pelajaran eksak yaitu matematika. Ada juga penulis yang membuat tulisan terkait peran permainan tradisional terhadap tumbuh kembang anak baik secara psikologi maupun fisik. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang bisa masuk ke ranah psikomotorik maupun afektif. Tentu saja ini merupakan hal baik bagi peneliti media pembelajaran berbasis permainan tradisional selanjutnya karena didapat fakta bahwa media pembelajaran ini bisa menyentuk aspek-aspek lain selain kognisi.

Karya Tulis Ilmiah tentang Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran tahun 2025

Meskipun tahun 2025 belum usai, namun hingga saat ini sudah banyak jurnal ilmiah yang diterbitkan. Peneliti mencoba untuk menelusuri dan menemukan jurnal ilmiah yang membahas media pembelajaran berbasis permainan tradisional hingga saat tulisan ini diselesaikan. Dari hasil temuan peneliti, tulisan-tulisan ilmiah tahun 2025 memiliki pola yang mirip dengan 2024. Pasalnya penelitian dengan topik tersebut tidak mengalami peningkatan atau penurunan. Peneliti masih kurang memberikan perhatian terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk menjadi bahan kajian. Hasilnya hanya ada sedikit tulisan ilmiah yang terbit di jurnal terkait topik bahkan terbitnya pun bukan di jurnal tereputasi nasional. Meski demikian, perlu dicatat bahwa penelitian ini baru mengandalkan satu laman web yaitu Google Cendekia sebagai media pencarian data dan tahun 2025 baru menyentuh awal September.

Tabel 3. Jurnal terkait Media Pembelajaran Permainan Tradisional yang terbit pada tahun 2025

NO	JUDUL JURNAL	PENULIS	PENERBIT	AKREDITASI PENERBIT
1	<i>TINJAUAN LITERATUR TENTANG MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL AWUTA UNTUK ANAK USIA DINI</i>	Rasqah Maghfirattunnisa, dkk.	Aspirasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini Vol. 1(4)	Belum Terakreditasi
2	<i>PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BUDAYA DAN PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL ANAK</i>	Ratu husna Aulia, dkk.	JPN: Jurnal Padamu Negeri Vol. 2(4)	Belum Terakreditasi
3	<i>PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN KOGNISI DAN SOSIALISASI ANAK USIA DINI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)</i>	Dessy Syofiyanti, dkk.	ARJI: Action Research Journal Vol. 7(3)	Belum Terakreditasi
4	<i>EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR: LITERATURE REVIEW</i>	Muhammad Awal Nur	Jimat: Jurnal Ilmiah Matematika Vol. 6(1)	SINTA 6
5	<i>PERAN MEDIA PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD: TINJAUAN LITERATUR</i>	Dea Amelia, dkk.	JIPP: Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Vol. 10 (1)	Belum Terakreditasi
6	<i>TINJAUAN PUSTAKA: ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL</i>	Kasyifatun Naza Naza, dkk.	Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan Vol. 4(3)	Belum Terakreditasi

Analisis Data

Penurunan jumlah tulisan yang mengangkat topik media pembelajaran berbasis permainan tradisional cukup terlihat dari tahun ke tahun. Meskipun perlu ditegaskan kembali bahwa data yang diuraikan pada bagian sebelumnya merupakan data yang diperoleh hanya dari satu laman pencarian jurnal yaitu Google Cendekia dengan kata kunci pencarian “media pembelajaran, permainan tradisional”. Namun demikian, hal ini cukup menunjukkan data penelitian tentang topik tersebut mengalami penurunan.

Tentu hal ini sangat disayangkan mengingat bahwa permainan tradisional memiliki potensi yang sangat besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya untuk melatih anak dalam bersosialisasi, fakta bahwa permainan tradisional merupakan produk budaya, menjadikannya salah satu media penanam nilai budaya yang paling efektif. Apalagi dalam praktiknya, permainan tradisional lebih umum dimainkan oleh anak yang ada dalam masa pertumbuhan baik dalam segi fisik maupun psikisnya.

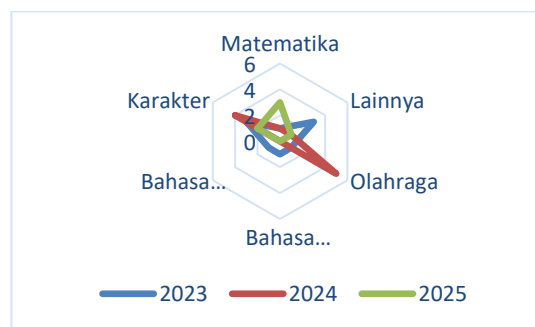


Bagan 1. Fokus Pembahasan Jurnal Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional

Berdasarkan data tersebut, didapati bahwa sebagian besar jurnal tentang media pembelajaran berbasis permainan tradisional membahas eksperimen penulisnya tentang **aplikasi di kelas** atau penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran materi-materi tertentu. Penulis umumnya membuat suatu skema eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk membantu pembelajaran. Jurnal sejenis ini diterbitkan menyebar mulai dari tahun 2023 hingga 2025.

Bagian besar lainnya ditulis dengan fokus menganalisis **produk** permainan tradisional tentang manfaatnya untuk pendidikan anak. Perbedaan dari poin **aplikasi di kelas** dengan **analisis produk** adalah dari perlakuan peneliti terhadap permainan tradisional. Bila pada fokus **aplikasi di kelas**, peneliti melakukan sebuah eksperimen dan penelitiannya cenderung bersifat kuantitatif dan dengan pengukuran peningkatan yang matematis. Sedangkan pada fokus **analisis produk** peneliti lebih fokus pada pengaruh riil permainan tradisional baik di dalam kelas pada konteks pembelajaran formal maupun di luar kelas dalam konteks bermain. Oleh karena itu, fokus ini lebih bersifat kualitatif dengan pendekatan fenomenologi atau observasi alami.

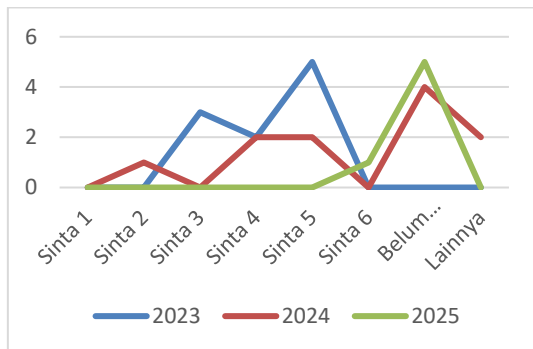
Sisa dari fokus pembahasan jurnal lainnya mengarah pada dampak permainan tradisional secara umum terhadap masyarakat global dan analisis tentang tren penulisannya sendiri. Meskipun sedikit berbeda pada penjabaran fokus dan sudut pandangnya, namun topik dari tulisan-tulisan tersebut masih terkait media pembelajaran berbasis permainan tradisional.



Bagan 2. Pembahasan Mata Pelajaran/Materi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Tradisional

Data lain yang diperoleh adalah tentang Pembahasan Mata pelajaran dari jurnal-jurnal tersebut. Sebagian besar jurnal fokus pada pelajaran **Matematika, Olahraga, dan Pendidikan Karakter**. Selibihnya mencakup mata pelajaran **bahasa asing dan Bahasa Indonesia**. Selebihnya jurnal membahas tentang media pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai objek pembahasannya sendiri dan dampaknya bila diaplikasikan. Ketimpangan topik pembahasan ini perlu menjadi sorotan

dan perlu ada usaha untuk menyusun penelitian terkait hal ini agar pembahasan tentang media pembelajaran berbasis permainan tradisional bisa terbangun dengan baik.



Bagan 3. Sebaran Akreditasi Jurnal yang Menerbitkan Naskah tentang Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional

Dari bagan tersebut dapat dilihat bahwa jurnal terkait media pembelajaran berbasis permainan tradisional belum bisa terbit di jurnal dengan akreditasi yang tinggi. Tercatat hanya satu jurnal yang berhasil terbit di jurnal dengan akreditasi nasional Sinta 2. Kebanyakan dari jurnal-jurnal tersebut terbit di jurnal terakreditasi nasional Sinta 5 dan yang belum terakreditasi sama sekali. Hal ini menggambarkan bahwa jurnal-jurnal dengan topik ini masih sulit menembus jurnal terakreditasi tinggi. Dengan kata lain, data atau metode yang digunakan masih bisa dieksplorasi dan sempurna sehingga topik ini bisa berterima di forum ilmiah seperti jurnal terakreditasi.

PENUTUP

Naskah jurnal yang dilampirkan terbit pada jurnal terakreditasi nasional lebih sedikit dibandingkan dengan yang terbit di jurnal belum terakreditasi. Dengan kata lain, jurnal yang telah terbit tersebut telah mengalami masa review dan revisi sehingga terbitlah jurnal dengan kualitas yang terstandarisasi masih sedikit. Namun demikian, sampel jurnal tersebut menunjukkan bahwa telah banyak penelitian yang melibatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran yang beragam. Hal ini menunjukkan betapa fleksibelnya permainan tradisional untuk diterapkan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Dengan jumlah dan ragam yang ribuan dan tersebar di seluruh wilayah Nusantara, maka permainan tradisional ini memiliki

potensi besar untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas baik secara formal maupun tidak.

Namun sayangnya, jurnal terkait media pembelajaran berbasis permainan tradisional masih belum menemukan tempatnya di komunitas ilmiah. Hal ini bisa diakibatkan efek atau dampak, konten, atau metode penelitian dari topik ini masih perlu dilengkapi dan disempurnakan. Hal ini dapat diterima mengingat topik ini masih menjadi potensi untuk dunia pendidikan dan belum ditelaah lebih jauh oleh peneliti-peneliti. Maka dari itu, perlulah ada usaha lebih lanjut untuk mengangkat topik ini menjadi konten penelitian yang lebih terstruktur agar potensi ini bisa tereksplorasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Alfiah., dkk. (2024). Pembentukan Karakter Anak melalui Penggunaan Permainan Tradisional Sondah: Studi Literatur. *Al-Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*. Vol 2(4).
- Afriansyah, Ardi., dkk. (2024). Development of Civics learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based learning Media. *Joinme: Journal of Insan Mulia Education*. Vol. 2(1). Hlm. 10-18.
- Alif, Mohamad Zaini., Junaidy, Deni W., & Shidiq, Muhammad. (2024). Nurturing the Legacy of Children's Play for Readiness to Life: The Living Heritage of Pagawean Barudak Baduy in Indonesia. *Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*. Vol.11(1), hlm. 346-365.
- Alif, Mohamad Zaini. & Shidiq, Muhammad. (2024). Mainan Tradisional: media Aktivitas Fisik dan Penanaman Nilai Pancasila kepada Anak. *Panggung: Jurnal Seni Budaya*. Vol. 34(1). Hlm. 46-57.
- Amelia, Dea, dkk. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur. *JIPP: Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol 10(1). Hlm. 875-883.
- Anwar, Zul. (2024). Pendidikan Karakter dalam permainan Tradisional Suku Sasak "Sepok Siat": Literature Review. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*. Vol. 5(2). Hlm. 408-416.
- Aqobah, Qory Jumrotul, dkk. (2023). Mengungkap Tren Penelitian permainan

- Tradisional dalam Jurnal bereputasi Internasional. *Journal of S.P.O.R.T.* Vol. 7(1). Hlm. 46-53.
- Astari, Niken Dwi., & Nugrahanta, Gregorius Ari. (2023). Meningkatkan Karakter Kecerdasan Sosial Dengan Permainan Tradisional pada Anak Usia 709 Tahun. *Jurnal Pendidikan Seni dan Seni Budaya*. Vol. 8(1).
- Aulia, Ratu Husna., dkk. (2024). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Peningkatan Interaksi Sosial Anak. *JPN: Jurnal Padamu Negeri*. Vol. 2(4). Hlm. 38-43.
- Azizah, Annafi Nurul Ilmi., dkk. (2024). Konseling Kids: Meningkatkan Aspek Sosial Emosional Anak dengan permainan Tradisional Jamuran di TK Aisyiyah Gumpang. *Seulanga: Jurnal pengabdian kepada Masyarakat*. Vol. 1(1). Hlm. 96-105.
- Azizah, Meta Paramita Nur, dkk. (2023). Kombinasi Media Pembelajaran Modern dan Tradisional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Darul Ulum Petiyin. *JPPI: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Indonesia*. Vol. 3(2). Hlm. 218-230.
- Chasani, Rahmatika Nur., dkk. (2024). Analisis permainan Tradisional dalam pembelajaran pendidikan Jasmani untuk meningkatkan kebugaran Siswa: Systematic Literature Review. *Indonesian Research Journal on Education*. Vol. 4(4). 1641-1645.
- Choirunnisa, Ni'matul. Dkk. (2023). Pendampingan Pendidikan Karakter Santri SMP An-Nahdloh melalui Permainan Tradisional Budaya Indonesia. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*. Vol. 2(3). Hlm. 119-127.
- Darmawan, Wahyu Hari., dkk. (2024). Efektivitas Permainan Engklek pada Perkembangan Psikomotorik Anak Usia Dini. *An Nisa*. Vol. 17(2). Hlm. 70-85.
- Fadli, Muhammad Rijal. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. Vol. 21(1). Hlm. 33-54.
- Hasan, Baharuddin, dkk. (2024). Exploring Traditional Games with a Literature Review: How do They Umpact Childern's Motor Skills?. *IJPES: Indonesian Journal os Physical Education and Sport*. Vol. 4(4). Hlm. 442-452.
- Husen, Kemal. & Husni, Muhammad. (2025). Peran Pesantren dalam Meneguhkan Identitas Budaya Indonesia di tengah Arus Modernisasi. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3(1), hlm. 387-397.
- Irawan, Ari., Rahayu, Wanti., & Nuzulah, Rahnita. (2023). Penggunaan Unsur Etnomatematika Permainan Tradisional Sunda sebagai Media Pembelajaran Matematika. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 8(1). Hlm. 46-56.
- Maghfirattunnisa, Rasqah., dkk. (2024). Tinjauan Literatur tentang Manfaat Permainan Tradisional Awuta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini*. Vol. 1(4). Hlm. 76-85.
- Mujiburrohman, dkk. (2023). Permainan Tradisional Kideng sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Af'idahL Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*. Vol. 7(2). Hlm. 260-272.
- Naza, Kasyifatun Naza, dkk. (2025). Tinjauan Pustaka: Etnomatematika pada Permainan Tradisional. *Edukasiana Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol. 4(3). Hlm. 957-966.
- Novitasari, Afida., Andriana, Encep., & Rokmanah, Siti. (2023). Implementasi Media Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. Vol. 9(5). Hlm. 1781-1789.
- Nur, Muhammad Awal. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jimat: Jurnal Ilmiah Matematika*. Vol 6(1). Hlm. 265-282.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification* (vol. 1). Oxford University Press.
- Praditna, Lalu M Ardi., dkk. (2024). Peningkatan Kecerdasan Memori Spasial pada Anak melalui Permainan Tradisional Engklek. *Lombok Medical Jurnal*. Vol. 3(2). Hlm. 49-54.
- Pratiwi, Ilmia. & Bachri, Syamsul. (2023). Pengenalan Kembali Permainan Tradisional untuk Mengalihkan Ketergantungan Anak pada Gadget. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Pendidikan*. Vol. 3(7).
- Putri, Janega Kencana, dkk. (2024). Pembelajaran berbasis Etnomatematika pada Hasil belajar Siswa: Tinjauan Literatur Sistematis. *SHES: Social, Humanities, and Educational Studies*. Vol. 7(3). Hlm. 903-912.
- Safitri, Rima Erihani., Safari, Indra., & Supriyadi, Tedi. (2023). Peningkatan Kemampuan

- Motorik Kasar Lari melalui Permainan Tradisional Kucing Jongkok. *Jambura health and Sport Journal*. Vol. 5(1). Hlm. 74-84.
- Saputri, Pramesti Cahya & Katoningsih, Sri. (2023). Analisis pengaruh Permainan Tradisional dalam penguatan Kebhinekaan Global. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4(1). Hlm. 392-405.
- Syofiyanti, Dessy. Dkk. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif dalam Pengembangan Kognisi dan Sosialisasi Anak Usia Dini: Systematic Literatur Review (SLR). *ARJI: Action Research Journal Indonesia*. Vol. 7(3). Hlm. 2400-2412.
- Widjayatri, RR, Deni. dkk. (2023). Permainan Tradisional Bakiak dalam mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol. 9(2). Hlm. 74-91.
- Yustiyati, Sylvia, dkk. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Keolahragaan: JUARA*. Vol. 4(1). Hlm. 134-142.
- Zulaifah, Farida. & Fauzi, Zain Ahmad. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis menggunakan Model PBL dibantu JGC, Media Yasinan serta Permainan Tradisional Bubuta'an. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2(4). Hlm. 100-11