

MENGUNGKAP TREN PENELITIAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM JURNAL BEREPUTASI INTERNASIONAL

Qory Jumrotul Aqobah¹⁾, Yasep Setiakarnawijaya²⁾, Masnur Ali³⁾, Ronny Brayntin Rahail⁴⁾, Nurwahidin Hakim⁵⁾

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^{2,3}Universitas Negeri Jakarta

⁴Universitas Musamus

⁵Universitas Muhammadiyah Palopa

e-mail: goryaqobah@untirta.ac.id, yasep.s@unj.ac.id, ali.masnur@unj.ac.id,
rahailb@unmus.ac.id, nurwahidinhakim@umpalopo.ac.id

Abstrak

Permainan Tradisional (*Traditional Game*) adalah permainan khas daerah yang ada di Indonesia untuk menanamkan nilai-nilai budaya yang merupakan ciri khas suatu budaya tertentu untuk melatih perilaku mengasah kemampuan kognitif dan motorik individu. Permainan tradisional yang menenangkan saat ini sudah mulai terakan oleh waktu. Zaman yang terus berkembang menumbuhkan peradaban budaya yang terus berubah. Tidak hanya pembangunan Seni dan budaya, tetapi juga perkembangan teknologi semakin maju. Perubahan tidak terjadi begitu saja ke lingkungan sosial, tetapi juga ke model dan jenis permainan anak. Anak-anak pada saat ini sudah jarang mengenal permainan tradisional, karena jarang sekali untuk di mainkan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran melalui *Systematic Literature Review* pada artikel yang sudah dipublikasikan mengenai *Traditional Game* pada jurnal terindeks Scopus antara tahun 2018 sampai dengan tahun 2022. *Systematic Literature Review* metode matematika dan statistika yang digunakan untuk mempelajari serta mengidentifikasi pola penggunaan bahan dan menganalisis perkembangan sebuah literatur khusus, terutama untuk kepengarangan, publikasi dan penggunaannya. Artikel yang dicari dengan kata kunci *Traditional Game* dan *Sport* menggunakan Aplikasi *Publish or Perish 8*. Kemudian artikel di tinjau menggunakan kata kunci dan terdapat 86 artikel berkaitan. Temuan dari penelitian ini adalah keefektifan *Traditional Game*, perkembangan kognitif, motorik dan perilaku anak, pengembangan permainan dan anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; *Systematic Literature Review*

Abstract

Traditional games are regional games in Indonesia to instill cultural values that are characteristic of a particular culture to train behavior and hone individual cognitive and motor skills. Relaxing traditional games are now starting to get used to time. The ever-evolving era fosters a cultural civilization that continues to change. Not only the development of arts and culture, but also the development of increasingly advanced technology. Changes don't just happen to the social environment, but also to the models and types of children's play. Children at this time are rarely familiar with traditional games, because they are rarely played.

This study aims to provide an overview through a Systematic Literature Review of published articles about Traditional Games in Scopus indexed journals between 2018 and 2022. Systematic Literature Review of mathematical and statistical methods used to study and identify patterns of material use and analyze the development of a special literature, especially for authorship, publication and use. Articles searched for with the keywords Traditional Game and Sport used the Publish or Perish 8 application. Then the articles were reviewed using keywords and there were 86 related articles. The findings from this study are the effectiveness of traditional games, children's cognitive, motoric and behavioral development, game development and early childhood..

Keywords: *Traditional Game; Systematic Literature Review*

I. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan dipandang sebagai proses pembinaan dan pemberdayaan peserta didik agar berguna sepanjang hayatnya. Dalam proses ini, guru harus menjadi panutan, mampu membentuk kemauan peserta didik serta mengembangkan potensi dan kreativitasnya (MensSana Jurnal ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga et al., n.d.). (MensSana Jurnal ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga et al., n.d.). Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang cerdas, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara (Fadly Setyaji & Fadilah Amin, n.d.)). Salah satu mata pelajaran yang wajib di setiap sekolah ada Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK), di setiap jenjang baik Taman Kanak-kanak (TK) samapi dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) mata pelajaran PJOK wajib di ajarkan dalam setiap minggunya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan dimana tujuan pendidikan dicapai melalui kegiatan jasmani dan olahraga yang terbimbing. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik berkembang dan berkembang dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu. menjadi orang Indonesia (Ali et al., 2021). dalam pendidikan jasmani fokus kegiatan pada semua tubuh yang

mengaktifkan otot-otot besar (keterampilan motorik kasar dan halus) latihan konsentrasi, latihan fisik dalam permainan, olah raga dan fungsi dasar tubuh manusia (Ali et al., 2022). Menurut pendapat (Pan et al., 2019) bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (*sport*), permainan (*games*), senam, dan latihan jasmani (*exercise*). Hubungan positif antara aktifitas fisik dan kebugaran memiliki hubungan yang positif, dimana apabila individu melakukan aktifitas fisik yang baik, maka tingkat kebugarannya pun akan baik (Islam et al., n.d.). Hasil yang ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu. Maka, Salah satu media pembelajaran Pendidikan jasmani dengan cara permainan tradisional.

Zaman yang terus berkembang menumbuhkan peradaban budaya yang selalu berubah. Tidak hanya perkembangan seni dan budaya, tetapi juga perkembangan teknologi yang semakin maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial, tetapi juga pada model dan jenis permainan anak. Saat ini anak-anak masih sedikit yang mengetahui tentang permainan tradisional, padahal permainan tradisional merupakan bagian dari budaya bangsa dan dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif dan aspek psikologis. (Lavega et al.,

2014). Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak di Indonesia memang harus melestarikan permainan tradisional. Permainan Tradisional bukan hanya permainan, tetapi memiliki unsur-unsur budaya yang terhubung kuat dan harus dipertahankan. Permainan modern lebih dikenal dengan nama permainan untuk anak. Permainan tradisional adalah permainan khas daerah yang ada di Indonesia untuk menanamkan nilai-nilai budaya yang merupakan ciri khas suatu budaya tertentu. Permainan tradisional setiap daerah hampir sama dari segi aturan, namun hanya saja penamaan permainan tradisional berbeda-beda (Riyanto & Mudian, 2019). Ada berbagai permainan yang bisa meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah simbol Pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi dan memiliki fungsi atau pesan yang berbeda. Sedangkan permainan tradisional merupakan produk budaya yang memiliki nilai tinggi bagi anak dalam konteks imajinasi, hiburan, kreasi, gerak, yang sekaligus (Namlı & Assistant Gönül Tekkurşun Demir, 2020). Permainan Tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat di jadikan alternatif untuk meningkatkan perkembangan motorik, kognitif dan afektif anak. Sifat bermain yang menyenangkan dan banyak aktifitas yang dilakukan di luar ruangan menjadi daya tarik sendiri untuk anak dalam melakukan permainan tradisional. Sifat bermain yang banyak berkelompok dapat melatih karakter anak serta melatih kognisi dimana

anak menyusun strategi untuk permainannya.

Aktivitas fisik merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Tingkat kebugaran jasmani seseorang dapat dilihat dari sebanyak apa aktivitas seseorang setiap harinya, bahkan di era saat teknologi sudah banyak berkembang untuk mengukur kegiatan kesehariannya ((Jurak et al., 2020). Dalam perkembangan manusia pada tingkat perilaku, hubungan antara keterampilan motorik dan fungsi kognitif adalah dijelaskan oleh keterlibatan fungsi eksekutif dalam tugas motorik fungsi eksekutif dan keterampilan motorik sangat penting untuk perkembangan anak. Kedua komponen ini memberikan dasar untuk keberhasilan akademik jangka panjang dan pengembangan bersama pada anak-anak muda yang melibatkan aspek dua arah dan sinergis. Perkembangan teoretis datang dari perspektif sistem dinamis, yang mempertimbangkan perkembangan anak sebagai multilevel, interaktif, dan dua arah (Ali et al., 2020).

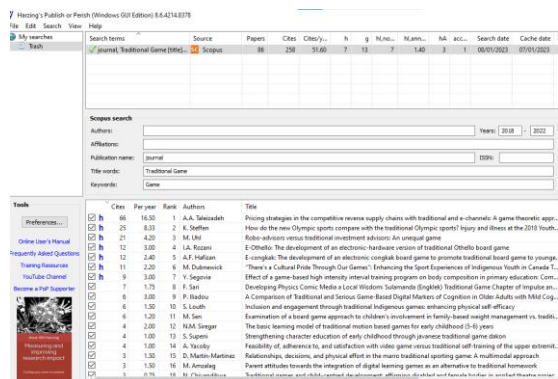
II. METODE

Menurut (Bores-García et al., 2021) bibliometrics adalah metode matematika dan statistika yang digunakan untuk mempelajari serta mengidentifikasi pola penggunaan bahan dan menganalisis perkembangan sebuah literatur khusus, terutama untuk kepengarangan, publikasi dan penggunaannya. Ketika *bibliometric* digunakan untuk mengkaji sebuah jurnal ilmiah, maka gambaran tentang jurnal tersebut seperti kualitas jurnal, kematangan jurnal,

produktifitas jurnal dan sebagainya akan diperoleh (Rajšp & Fister, n.d.). Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal atau artikel ilmiah dengan rentang tahun 2018-2022 yang bersumber dari database Scopus. Pencarian artikel ilmiah dilakukan dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish dengan kata kunci “Traditional Games” pada judul artikel, kategori, abstrak, kata kunci. Adapun peta pengembangan model publikasi ilmiah *Traditional Game* dianalisis menggunakan aplikasi VOSViewer.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pencarian menggunakan aplikasi Publish or Perish, dengan jumlah pencarian maksimal yang digunakan yaitu 1000 artikel, terdapat 86 publikasi artikel sesuai dengan kata kunci yang dimasukan, lalu dengan penyaringan tipe menggunakan artikel terdapat 86 paper yang ditulis dalam bentuk artikel.



Gambar 1. Tampilan Pencarian Artikel Publish or Perish

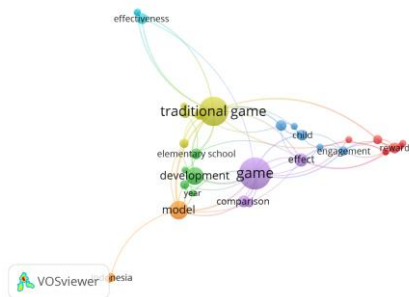
Penelitian tentang *Traditioan Games* dalam jangka waktu 2018-2022 pada database Scopus mengalami kenaikan dan penurunan setiap tahunnya. Pada tahun 2019 mengalami kenaikan dari pada tahun 2018, namun selanjutnya pada tahun 2020 mengalami tetap stabil dan pada tahun 2021 dan 2022 mengalami penurunan. Pada tahun 2022 artikel mengenai *tradisional games* hanya terdapat 16 artikel yang terpublikasi pada scopus

Tabel 1. Presentasi Jumlah Publikasi

Tahun Publikasi	Jumlah Artikel	Presentase
2018	12	14%
2019	21	24.5%
2020	21	24.5%
2021	16	18.5%
2022	16	18.5%
5	86	100%

NO	Cites	Author	Title	Year	Pub Intc Jour Proc Eco Brit Spo
1	66	A. A. Taleizadeh	Pricing Strategies in the Competitive Reverse Supply Chains With Traditional and E-Channels: A Game Theoretic Approach	2019	Jou and
2	25	K. Steffen	How do the new Olympic sports compare with the traditional Olympic sports? Injury and illness at the 2018 Youth Olympic Summer Games in Buenos Aires, Argentina	2020	Brit Spo
3	21	M. Dubniewick	"There's a Cultural Pride Through Our Games": Enhancing the Sport Experiences of Indigenous Youth in Canada Through Participation in Traditional Games	2018	Jou and
4	17	Y. Segovia	Effect of a game-based high intensity interval training program on body composition in primary education: Comparison of the sport education model and traditional methodology	2020	Jou Phys Edu Spo
5	12	F. Sari	Developing Physics Comic Media a Local Wisdom: Sulamanda (Engklek) Traditional Game Chapter of Impulse and Momentum	2019	Jou Phy Con Seri
6	11	P. Iliadou	A Comparison of Traditional and Serious Game-Based Digital Markers of Cognition in Older Adults with Mild Cognitive Impairment and Healthy Controls	2021	Jou Alz Disc
7	9	S. Louth	Inclusion and engagement through traditional Indigenous games: enhancing physical self-efficacy	2019	Inte Jour Incl Edu
8	7	M. Sen	Examination of a board game approach to children's involvement in family-based weight management vs. traditional family-based behavioral counseling in primary care	2018	Eur of P
9	6	N.M. Siregar	The basic learning model of traditional motion based games for early childhood (5-6) years	2021	Inte Jour Hun Mov Spo
10	6	S. Supeni	Strengthening character education of early childhood through javanese traditional game dakon.	2019	Inte Jour Tecl Eng

Peta pengembangan publikasi menggunakan kata kunci Traditional Games dan Sport pada aplikasi VOSViewers memiliki beberapa klaster item pembahasan yang dapat dilihat pada tabel berikut.



Gambar 2. Tampilan Pembagian Clusters VOSviewer

Tabel 3. Pembagian Clusters

Clusters	Item
Biru (Cluster I)	Effectiveness, Child, Engagement
Hijau (Cluster II)	Development, Elementary School, Year
Merah (Cluster III)	Reward
Orange (Cluster IV)	Model Game
Ungu (Clusters V)	Game, Effect, Comparison

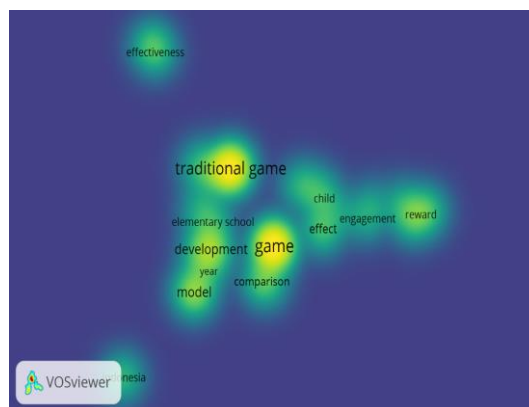
Dari gambar tersebut dapat dijabarkan bahwasannya pengembangan publikasi menggunakan kata kunci Traditional Games memiliki 5 cluster, yang mana Cluster 1 memiliki warna biru dengan fokus pembahasan mengenai Effectiveness, Child, Engagement, Cluster 2 memiliki warna hijau dengan fokus pembahasan mengenai Development, Elementary School, Year, Cluster 3 memiliki warna merah dengan fokus pembahasan mengenai Reward, Cluster 4 berwarna

dengan fokus pembahasan Model Games dan terakhir Cluster 4 memiliki warna Ungu dengan fokus pembahasan mengenai Game, Effect, Comparison.

Adapun trend dari publikasi menggunakan kata kunci Traditional Games selalu berubah setiap tahunnya yang dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4. Pembagian Berddasarkan Kepadatan Kata Kunci

NO	Kata Kunci
1	Traditional Game
2	Game
3	Development



Dari gambar tersebut dapat dijabarkan bahwasannya penggunaan kata kunci terbanyak adalah kata kunci Traditional Game dimana kata selanjutnya dengan kepadatan yang sedikit tebal ada pada kata kunci Game dan Development, selain dari tiga kata kunci tersebut memiliki kepadatan yang sama

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang *Traditioan Games* dalam jangka waktu 2018-2022 pada database Scopus mengalami kenaikan dan penurunan setiap tahunnya. Pada tahun 2019 mengalami kenaikan dari pada tahun 2018, namun selanjutnya pada tahun 2020 mengalami tetap stabil dan pada

tahun 2021 dan 2022 mengalami penurunan. Pada tahun 2022 artikel mengenai tradisional games hanya terdapat 16 artikel yang terpublikasi pada scopus.

Berdasarkan analisis bibliometric menggunakan VOSViewers, Cluster data pada kata kunci *Traditional Game* dibagi menjadi 5 cluster, dimana kata kunci yang sering digunakan atau menjadi trend berbeda setiap tahunnya dengan penggunaan kata kunci terbanyak secara keseluruhan adalah kata kunci *Tradisional Game*. Mka dari itu apabila penulis inin mengkaji lebih dalam tentang *tradisional Games* bisa menjadi salahsatu rujukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Aqobah, Q. J., Rekreasi, O., Keolahragaan, I., Negeri Jakarta, U., Kedokteran, F., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *BETAWI TRADITIONAL GAMES TO DEVELOP CHILDREN'S SOCIAL SKILLS*. 6(2), 151–161.
- Ali, M., Aqobah, Q. J., & Tirtayasa, A. (2020). *IMPROVING THE BALANCE MOVEMENT OF LOWER-GRADE STUDENTS THROUGH THE MODIFICATION OF ENKLEK TRADITIONAL GAMES*. *JPSD*, 6(1).
- Ali, M., Nugraha, H., Maslikah, U., Aqobah, Q. J., Jakarta, U. N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *TRADITIONAL GAME-BASED MANIPULATIVE BASIC MOVEMENT MODEL FOR LOWER GRADE ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN*. 8(2).
- Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernandez-Rio, F. J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2021). *Research on Cooperative Learning in Physical Education: Systematic Review of the Last Five Years*. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 92(1), 146–155. <https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1719276>
- Fadly Setyaji, M., & Fadilah Amin, B. (n.d.). *PENERAPAN PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI PADA SISWA SMK GITA KIRTTI 1 JAKARTA SELATAN APPLICATION OF GROUP GAMES TO IMPROVE PHYSICAL FITNESS IN STUDENTS OF SMK GITA KIRTTI 1 JAKARTA SELATAN*. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JOSITA>
- Islam, U., Muhammad, K., Al-Banjari Banjarmasin, A., Pendidikan, J., Olahraga, D., Kesehatan, A., Sucipto, A., Rosidi, S., Budi, I., & Malang, U. (n.d.). *STUDI SEKUENSIAL EKSPANATORI: AKTIVITAS FISIK DAN KEBUGARAN FISIK MASA PANDEMI GURU*.
- Jurak, G., Leskošek, B., Kovač, M., Sorić, M., Kramaršič, J., Sember, V., Đurić, S., Meh, K., Morrison, S. A., Strel, J., & Starc, G. (2020). *SLOfit surveillance system of somatic and motor development of children and adolescents: Upgrading the Slovenian Sports Educational Chart*. *AUC KINANTHROPOLOGICA*, 56(1), 28–40. <https://doi.org/10.14712/23366052.2020.4>

- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457–467.
<https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- MensSana Jurnal ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga, J., Pusat Studi Pendidikan Olahraga, P., dan Rekreasi, K., & Setiawan, E. (n.d.). *Mengungkap Tren dan Efek Media Pembelajaran di Kelas Pendidikan Jasmani Berbasis Online: Systematic Literature Review*.
<https://doi.org/10.24036/MensSana.07012022.10>
- Namlı, S., & Assistant Gönül Tekkurşun Demir, R. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. In *The Turkish Online Journal of Educational Technology* (Vol. 19, Issue 1). Gentile.
- Pan, Y.-H., Huang, C.-H., Lee, I.-S., & Hsu, W.-T. (2019). Comparison of Learning Effects of Merging TPSR Respectively with Sport Education and Traditional Teaching Model in High School Physical Education Classes. *Sustainability*, 11(7), 2057.
<https://doi.org/10.3390/su11072057>
- Rajšp, A., & Fister, I. (n.d.). *A Systematic Literature Review of Intelligent Data Analysis Methods for Smart Sport Training*.
<https://doi.org/10.3390/appxx010005>
- Riyanto, P., & Mudian, D. (2019). *Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa*. 339.
[https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4\(1\).3801](https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4(1).3801)