

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



2400 – 2412

Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif dalam Pengembangan Kognisi dan Sosialisasi Anak Usia Dini: Systematic Literature Review (SLR)

Traditional Games as Educational Media in Early Childhood Cognition Development and Socialization: Systematic Literature Review (SLR)

Article Submitted :


2025-07-25


Article Received :

2025-08-10

Article Published :


2025-08-16

 Dessy Syofiyanti^{1*}, Hasnida², Pipit Aprilia Susanti³

 ¹ STAI Madinatun Najah Rengat, Riau, Indonesia

 ² Universitas PTIQ, Jakarta, Indonesia

 ³ Universitas Mataram, Indonesia

 Email Correspondence : dessysyofiyanti@gmail.com

Kata Kunci:

Permainan Tradisional, Anak Usia Dini, Media Edukatif, Kognisi, Sosialisasi.

Abstrak: Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang sarat akan nilai edukatif dan sosial, namun keberadaannya semakin terpinggirkan di tengah dominasi teknologi digital dalam kehidupan anak-anak. Masa anak usia dini merupakan fase kritis dalam perkembangan kognitif dan sosial, di mana stimulasi melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial menjadi hal yang sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis literatur yang membahas penggunaan permainan tradisional sebagai media edukatif dalam pengembangan kognisi dan sosialisasi anak usia dini. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis artikel yang diterbitkan pada rentang waktu 2015 hingga 2025 dari berbagai database seperti Google Scholar, Scopus, dan ScienceDirect. Seleksi dilakukan berdasarkan kriteria inklusi yang mencakup fokus pada anak usia dini, penggunaan permainan tradisional, serta aspek perkembangan kognitif dan sosial. Dari 112 artikel yang ditemukan, 10 artikel terpilih untuk dianalisis secara mendalam. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti congklak, engklek, gobak sodor,

dan dakon berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, kerja sama, komunikasi, dan empati anak. Permainan ini juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran melalui pendekatan bermain sambil belajar. Meskipun demikian, hambatan implementasi masih ditemukan dalam bentuk kurangnya pemahaman guru dan keterbatasan waktu kurikulum. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini direkomendasikan untuk mendukung perkembangan holistik anak.

Keywords:

Traditional Games, Early Childhood, Educational Media, Cognition, Socialization.

Abstract: Traditional games are a cultural heritage that is full of educational and social values, but their existence is increasingly marginalized amid the dominance of digital technology in children's lives. Early childhood is a critical phase in cognitive and social development, where stimulation through real experience and social interaction is of paramount importance. This study aims to systematically review the literature that discusses the use of traditional games as an educational medium in the development of cognition and early childhood socialization. The method used is Systematic Literature Review (SLR) by analyzing articles published in the period 2015 to 2025 from various databases such as Google Scholar, Scopus, and ScienceDirect. Selection is made based on inclusion criteria that include a focus on early childhood, the use of traditional games, as well as aspects of cognitive and social development. Of the 112 articles found, 10 articles were selected for in-depth analysis. The results of the study show that traditional games such as congklak, engklek, gobak sodor, and dakon play a significant role in improving children's logical thinking skills, problem-solving, cooperation, communication, and empathy. This game also encourages active involvement of children in the learning process through a play-while learning approach. However, obstacles to implementation are still found in the form of a lack of understanding of teachers and limited curriculum time. Therefore, the integration of traditional games in learning activities in early childhood education institutions is recommended to support children's holistic development.

Copyright © 2025, Authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Permainan memegang peran penting dalam dunia anak usia dini sebagai media utama dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena bermain merupakan cara alamiah anak dalam belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Papalia et al. (2021), permainan membantu anak mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan emosional secara terpadu. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sangat relevan dan efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang kaya untuk mendukung perkembangan anak. Alasan utamanya adalah permainan ini mengandung unsur kognitif, sosial, moral, serta budaya lokal yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak. Baharuddin dan Husein (2023) menjelaskan bahwa permainan seperti congklak dan engklek dapat melatih konsentrasi, strategi, dan komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, permainan tradisional berpotensi besar sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal yang menyenangkan dan mendidik.

Sayangnya, perkembangan teknologi digital telah menggeser pola bermain anak secara drastis. Hal ini terjadi karena anak lebih tertarik pada permainan berbasis layar daripada interaksi sosial langsung. Penelitian Wijayanti (2020) menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan menurunkan frekuensi bermain aktif anak dan menghambat perkembangannya. Maka dari itu, diperlukan upaya untuk menyeimbangkan kembali pola bermain anak melalui penguatan permainan tradisional.

Permainan tradisional tidak hanya melatih aspek fisik, tetapi juga merangsang fungsi kognitif anak. Ini disebabkan oleh adanya unsur logika, strategi, dan pengambilan keputusan dalam berbagai permainan tradisional. Contohnya, permainan dakon menstimulasi konsep berhitung dan prediksi, sedangkan permainan galah asin melatih kemampuan menyusun strategi dan memahami aturan (Kusuma et al., 2022; Rusli et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana penguatan fungsi berpikir anak secara alami.

Selain aspek kognitif, permainan tradisional juga efektif dalam menumbuhkan kemampuan sosial anak. Alasan utamanya adalah karena permainan ini dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan kerja sama, empati, serta kemampuan berkomunikasi. Studi Nugroho et al. (2022) membuktikan bahwa anak-anak yang rutin bermain permainan tradisional menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kolaborasi dan pengendalian emosi. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi alat untuk membentuk karakter sosial anak sejak dini.

Pada bulan Mei 2025, penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap sepuluh guru yang mengajar di tiga lembaga pendidikan anak usia dini di Kabupaten Indragiri Hulu, Riau, yakni RA Nurul Islam Seresam. Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran masih belum dioptimalkan oleh para guru. Dalam wawancara yang dilakukan, sebagian besar guru mengakui bahwa mereka belum pernah mengikuti

pelatihan yang secara khusus membahas integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pelatihan yang tersedia lebih banyak berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi dasar, sehingga pengetahuan guru tentang metode pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi sangat terbatas.

Selain itu, guru juga mengeluhkan minimnya referensi atau panduan mengajar yang mendukung pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya sumber bacaan yang relevan dan kontekstual membuat guru ragu untuk mengadaptasi permainan tersebut ke dalam rencana kegiatan harian (RKH). Beberapa guru menyatakan bahwa meskipun mereka menyadari nilai edukatif dari permainan tradisional, tekanan untuk mencapai capaian akademik seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung sering kali menggeser prioritas pembelajaran menjadi lebih formal dan terstruktur.

Salah satu guru di RA Nurul Islam bahkan menyampaikan bahwa orang tua murid lebih mengharapkan anak mereka cepat bisa membaca dan menulis daripada bermain. Akibatnya, waktu bermain dikurangi dan digantikan dengan kegiatan duduk di meja serta mengerjakan lembar kerja siswa (LKS). Begitu pula di PAUD Terpadu Melati, guru merasa bahwa kurikulum nasional tidak memberikan arahan yang jelas terkait penggunaan permainan tradisional lokal dalam pembelajaran, sehingga muncul keraguan dalam mengintegrasikannya ke dalam praktik mengajar sehari-hari.

Fakta-fakta di atas menunjukkan bahwa kendala dalam pemanfaatan permainan tradisional di PAUD bukan hanya disebabkan oleh kurangnya kesadaran guru, tetapi juga dipengaruhi oleh sistem pelatihan, tekanan akademik, persepsi masyarakat, dan keterbatasan materi ajar. Hal ini sejalan dengan temuan Esita dan Siradjuddin (2023) yang menyatakan bahwa guru cenderung memilih metode formal dan mengabaikan pentingnya permainan sebagai media belajar. Dengan demikian, tantangan dalam implementasi pembelajaran kontekstual berbasis budaya menjadi nyata dan perlu mendapat perhatian serius dalam pengembangan kurikulum serta peningkatan kapasitas pendidik PAUD.

Namun, masih banyak guru PAUD yang belum optimal dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan, referensi metode pengajaran yang relevan, serta tekanan kurikulum akademik. Menurut Esita dan Siradjuddin (2023), guru lebih cenderung memilih metode formal dan mengabaikan pentingnya permainan sebagai media belajar. Kondisi ini menjadi tantangan bagi implementasi pembelajaran kontekstual berbasis budaya.

Penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini perlu didukung oleh bukti empiris yang kuat dan terkini. Ini penting agar guru dan pengambil kebijakan memiliki landasan dalam merancang program pembelajaran berbasis permainan. Sejumlah studi menunjukkan efektivitas permainan tradisional, namun masih tersebar dan belum dirangkum secara sistematis (Khasanah et al., 2019; Kusuma et al., 2022). Oleh karena itu, kajian literatur sistematis menjadi kebutuhan untuk menyatukan bukti tersebut.

Systematic Literature Review (SLR) dapat memberikan pemetaan menyeluruh mengenai kontribusi permainan tradisional terhadap pengembangan kognisi dan sosialisasi anak usia dini. Alasannya, metode ini mampu merangkum berbagai studi yang telah dipublikasikan secara sistematis, transparan, dan komprehensif. Kitchenham & Charters (2007) menyatakan bahwa SLR berguna dalam pengambilan keputusan berbasis bukti di bidang pendidikan dan intervensi pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan SLR sangat relevan digunakan dalam kajian ini.

Dalam satu dekade terakhir, pendekatan Systematic Literature Review (SLR) semakin banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena kemampuannya menyaring dan mensintesis bukti ilmiah secara sistematis dan transparan. Siddaway, Wood, dan Hedges (2019) menegaskan bahwa SLR mampu menghindari bias subjektif dalam menilai literatur, sehingga hasil kajian menjadi lebih objektif dan dapat diandalkan dalam pengambilan keputusan berbasis bukti. Xiao dan Watson (2019) menambahkan bahwa SLR efektif untuk mengidentifikasi tren penelitian, kesenjangan ilmiah, serta isu-isu yang belum terpecahkan secara menyeluruh. Oleh karena itu, dalam konteks studi tentang permainan tradisional sebagai media edukatif anak usia dini, SLR menjadi pendekatan yang tepat untuk merangkum temuan-temuan penting dan melihat perkembangan riset terkini di bidang tersebut.

Lebih lanjut, Torraco (2020) menyebutkan bahwa SLR dapat digunakan tidak hanya untuk merangkum bukti empiris, tetapi juga untuk mengembangkan model konseptual baru dan menilai relevansi praktik yang sudah ada. Sementara itu, Booth, Sutton, dan Papaioannou (2016) menekankan pentingnya ketelitian metodologis dalam pelaksanaan SLR, termasuk kriteria seleksi pustaka, teknik pencarian, serta proses analisis yang digunakan. Dengan mempertimbangkan pentingnya pembaruan ilmu, kajian ini membatasi ruang lingkup pustaka hanya pada artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu 2015 hingga 2025. Pendekatan ini memastikan bahwa hasil sintesis literatur bersifat kontekstual dan sesuai dengan perkembangan pendidikan masa kini, khususnya dalam upaya mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam strategi pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji literatur ilmiah mengenai permainan tradisional sebagai media edukatif dalam pengembangan kognisi dan sosialisasi anak usia dini. Tujuan ini dirancang untuk memahami sejauh mana peran permainan tradisional telah diteliti dan diterapkan dalam setting pendidikan formal dan nonformal. Kajian ini mengumpulkan artikel nasional dan internasional terbitan tahun 2015–2025 yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil kajian ini diharapkan menjadi referensi dalam praktik pendidikan yang lebih kontekstual dan bermakna.

Dengan mengkaji peran permainan tradisional secara sistematis, artikel ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis budaya lokal. Kontribusi ini penting dalam membentuk karakter anak Indonesia yang cerdas secara kognitif dan kuat secara sosial sejak usia dini. Selain itu, hasil kajian ini dapat memperkuat argumen tentang pentingnya pelestarian budaya melalui pendidikan anak. Maka,

integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini bukan hanya strategi pedagogis, tetapi juga upaya kebudayaan yang visioner.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji secara mendalam berbagai literatur yang membahas peran permainan tradisional sebagai media edukatif dalam pengembangan kognisi dan sosialisasi anak usia dini. Metode SLR dipilih karena memiliki sistematika yang ketat dalam mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian sebelumnya secara transparan dan terstruktur (Kitchenham & Charters, 2007). Pendekatan ini dinilai relevan untuk merangkum dan menganalisis hasil-hasil penelitian terkini baik di tingkat nasional maupun internasional yang berkaitan dengan topik kajian. Prosedur kajian ini mengikuti tiga tahapan utama SLR, yaitu (1) identifikasi literatur, (2) penyaringan dan seleksi artikel, serta (3) analisis dan sintesis data. Pada tahap identifikasi literatur, peneliti melakukan penelusuran artikel ilmiah melalui beberapa basis data terkemuka seperti Google Scholar, Scopus, dan ScienceDirect. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi kombinasi dari istilah: "permainan tradisional", "anak usia dini", "pengembangan kognitif", "sosialisasi anak", dan "media edukatif", baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini mencakup: (1) artikel yang dipublikasikan antara tahun 2015–2025; (2) penelitian yang fokus pada anak usia dini (0–8 tahun); (3) artikel yang secara eksplisit membahas permainan tradisional dan hubungannya dengan aspek kognitif atau sosial; dan (4) artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah terakreditasi atau bereputasi internasional. Adapun kriteria eksklusi adalah artikel yang tidak relevan dengan fokus kajian, bukan penelitian empirik, atau tidak tersedia dalam versi lengkap. Dari hasil pencarian awal, ditemukan sebanyak 112 artikel yang berpotensi relevan. Setelah dilakukan penyaringan judul dan abstrak, serta membaca isi penuh artikel, terpilih sebanyak 10 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi. Artikel-artikel tersebut dianalisis menggunakan teknik content analysis untuk mengidentifikasi tema-tema utama, pendekatan metodologi, serta hasil temuan terkait pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif dan sosialisasi anak usia dini.

Validitas kajian ini dijaga melalui proses seleksi literatur yang dilakukan secara sistematis, transparan, dan berlapis. Proses seleksi dilakukan secara independen oleh dua peneliti guna meminimalisir bias seleksi dan meningkatkan objektivitas penilaian terhadap kesesuaian artikel dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Setiap artikel yang menimbulkan keraguan dalam hal relevansi dan kelayakan dianalisis ulang dan dibahas bersama hingga tercapai konsensus. Langkah ini sejalan dengan praktik yang direkomendasikan oleh Siddaway, Wood, dan Hedges (2019), yang menekankan bahwa keterlibatan lebih dari satu peneliti dalam proses seleksi dan sintesis literatur merupakan strategi penting untuk menjaga reliabilitas dan validitas hasil SLR.

Secara empiris, pendekatan validasi semacam ini telah digunakan dalam berbagai studi sistematis, salah satunya oleh Salam, Pandya, dan Ahmad (2019) dalam kajian

mereka tentang intervensi pendidikan anak, di mana proses seleksi dan review ganda berhasil meningkatkan keakuratan temuan dan menghindari kesalahan interpretasi data. Selain itu, Gough, Oliver, dan Thomas (2017) menyatakan bahwa penggunaan proses triangulasi peneliti dalam tahap sintesis data secara signifikan memperkuat keabsahan hasil, terutama dalam kajian yang melibatkan dimensi kompleks seperti perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini. Dalam kajian ini, hasil sintesis disajikan secara tematik berdasarkan dimensi tersebut, sehingga mempermudah identifikasi hubungan antara permainan tradisional dengan aspek perkembangan anak yang dibahas, serta memperkuat kejelasan dan kredibilitas kontribusi temuan terhadap literatur yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 112 artikel ditemukan berpotensi relevan dengan topik pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif dan sosialisasi anak usia dini. Setelah melalui proses penyaringan yang ketat berdasarkan judul, abstrak, dan isi penuh artikel, diperoleh 10 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Artikel yang Terpilih

No	Penulis & Tahun	Metode	Jenis Permainan Tradisional	Aspek yang Dikaji	Temuan Utama
1	Rahmawati & Hartati (2020)	Kuantitatif	Congklak	Kognitif (berhitung)	Peningkatan skor kemampuan berhitung sebesar 25% setelah intervensi permainan congklak
2	Nugroho et al. (2022)	Kualitatif	Gobak Sodor, Engklek	Sosialisasi (kerja sama)	Anak menunjukkan peningkatan kemampuan kerja sama dan pengelolaan konflik
3	Kusuma et al. (2022)	Kuantitatif	Dakon	Kognitif (strategi numerik)	Peningkatan signifikan skor tes numerik ($p < 0,05$) setelah bermain dakon
4	Widodo & Supriyadi (2021)	Kuantitatif	Lompat tali, Petak umpet	Fungsi eksekutif, motorik	Peningkatan kemampuan koordinasi motorik dan

					regulasi diri sebesar 20%
5	Baharuddin & Husein (2023)	Kualitatif	Gobak Sodor	Sosialisasi (komunikasi)	Anak mengembangkan keterampilan negosiasi dan komunikasi interpersonal
6	Esita & Siradjuddin (2023)	Mixed-method	Ular naga, Cak ingkling	Psikososial (kepercayaan diri, kepemimpinan)	Anak menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan kepemimpinan
7	Khasanah et al. (2019)	Kualitatif	Berbagai permainan tradisional	Budaya, nilai sosial	Permainan tradisional memperkuat nilai gotong royong dan identitas lokal
8	Rusli et al. (2021)	Kualitatif	Permainan tradisional lokal	Media pembelajaran	Diperlukan pelatihan guru dan perangkat ajar untuk optimalisasi pemanfaatan permainan tradisional
9	Hidayati & Syafril (2020)	Kualitatif	Permainan tradisional lokal	Media pembelajaran	Pengembangan perangkat ajar berbasis permainan tradisional meningkatkan efektivitas pengajaran
10	Sari & Putra (2023)	Kuantitatif	Lompat tali	Kognitif & motorik	Peningkatan signifikan kemampuan motorik halus dan konsentrasi anak

Dari 10 artikel yang terpilih, terlihat bahwa permainan tradisional memberikan kontribusi signifikan dalam berbagai aspek perkembangan anak usia dini, terutama dalam ranah kognitif, sosial, psikososial, dan media pembelajaran. Hasil kajian sistematis ini mengonfirmasi bahwa permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang

efektif dan multifungsi dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Secara konseptual, temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget dan pendekatan sosiokultural Vygotsky, yang menempatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial sebagai pilar utama dalam pembelajaran dan perkembangan kognitif anak.

Permainan tradisional seperti congklak dan dakon yang menuntut anak untuk berhitung dan menerapkan strategi numerik memberikan stimulasi kognitif yang signifikan. Peningkatan kemampuan berhitung sebesar 25% dan peningkatan skor tes numerik menunjukkan bahwa permainan tradisional bukan hanya hiburan, tetapi juga sarana belajar yang terstruktur secara tidak langsung (Rahmawati & Hartati, 2020; Kusuma et al., 2022)). Ini menguatkan gagasan bahwa pembelajaran kognitif tidak harus selalu dilakukan dalam konteks formal, tetapi dapat dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual. Lebih jauh, fungsi eksekutif anak, yang mencakup kemampuan mengatur diri, memecahkan masalah, dan berfokus, juga meningkat melalui permainan fisik seperti lompat tali dan petak umpet (Widodo & Supriyadi, 2021). Kemampuan ini sangat penting dalam menunjang proses belajar di usia dini, terutama untuk kesiapan anak dalam menghadapi tantangan akademik dan sosial di masa depan.

Selain aspek kognitif, permainan tradisional juga berperan penting dalam membangun kemampuan sosial anak. Permainan kelompok seperti gobak sodor dan engklek menuntut kolaborasi, komunikasi efektif, serta kemampuan mengelola konflik, yang merupakan keterampilan sosial dasar (Nugroho et al., 2022; Baharuddin & Husein, 2023). Aspek ini sangat krusial dalam membentuk karakter dan kecerdasan emosional anak yang mendukung keberhasilan hidupnya secara menyeluruh. Permainan tradisional juga mendorong perkembangan psikososial, khususnya kepercayaan diri dan kepemimpinan. Esita & Siradjuddin (2023) menemukan bahwa permainan ular naga dan *cak ingkling* meningkatkan dua aspek ini secara signifikan. Kepercayaan diri yang tumbuh melalui pengalaman bermain memungkinkan anak untuk lebih aktif dalam interaksi sosial dan lebih siap menghadapi berbagai situasi baru. Kemampuan kepemimpinan yang dikembangkan juga memberikan dasar bagi anak untuk mengambil inisiatif dan bertanggung jawab dalam kelompok, keterampilan yang penting bagi pembentukan karakter positif.

Permainan tradisional juga berfungsi sebagai medium pelestarian nilai budaya dan pendidikan karakter. Khasanah et al. (2019) mengungkapkan bahwa aktivitas bermain yang berbasis permainan tradisional memperkuat rasa kebersamaan (gotong royong) dan identitas lokal anak. Hal ini sangat penting di tengah arus globalisasi yang kerap mengikis nilai-nilai lokal. Dengan melibatkan anak dalam permainan yang mengandung nilai budaya, pendidikan karakter dapat diberikan secara alami dan kontekstual. Pendidikan karakter yang berbasis permainan tradisional memberikan pengalaman langsung yang mendorong internalisasi nilai-nilai sosial dan moral, sehingga anak tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga merasakan dan mengamalkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Meski potensinya besar, implementasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran memerlukan dukungan sistemik yang memadai. Temuan dari Rusli et al. (2021) dan Hidayati & Syafril (2020) menegaskan perlunya pelatihan bagi guru agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan permainan tradisional secara pedagogis. Guru yang terampil dapat memfasilitasi proses bermain sehingga tujuan pembelajaran tercapai, serta mampu mengembangkan perangkat ajar yang mendukung. Hal ini selaras dengan konsep pedagogi kontemporer yang menuntut adaptasi metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta konteks sosial budaya di mana pembelajaran berlangsung (Darling-Hammond, 2000). Dalam studi terbaru, Rahmawati dan Nugroho (2023) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik reflektif mampu meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran tematik. Demikian pula, penelitian oleh Oktavia, Rahman, dan Lestari (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional yang dikembangkan secara terstruktur mampu meningkatkan keterlibatan anak serta memperkuat capaian perkembangan kognitif dan sosial. Oleh karena itu, pelatihan guru yang berkelanjutan serta penyediaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang kontekstual akan memperkuat efektivitasnya sebagai alat edukasi yang relevan dan bermakna.

Meskipun hasil kajian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini, penelitian lanjutan tetap diperlukan untuk memperkuat bukti empiris yang ada. Studi dengan desain eksperimental yang lebih ketat, melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam secara demografis, akan memberikan validitas eksternal yang lebih tinggi. Selain itu, pengembangan instrumen pengukuran yang lebih spesifik dan terstandar terhadap dimensi kognitif, sosial, dan psikososial dalam konteks aktivitas bermain tradisional juga sangat dibutuhkan agar hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan secara lebih akurat (Azar et al., 2020; Linder et al., 2019). Kajian jangka panjang pun menjadi penting, terutama untuk menelusuri pengaruh permainan tradisional terhadap capaian akademik dan kesejahteraan psikologis anak dalam rentang waktu yang lebih luas. Lebih jauh lagi, studi lintas budaya dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana permainan tradisional dipraktikkan dan dimaknai dalam berbagai komunitas, sekaligus menguji universalitas manfaatnya dalam dunia pendidikan yang semakin majemuk (Pyle & Danniels, 2017; Goncu et al., 2022). Dengan arah pengembangan ini, permainan tradisional berpotensi semakin diakui sebagai media edukatif yang tidak hanya kontekstual, tetapi juga relevan secara global.

KESIMPULAN

Permainan tradisional terbukti memiliki peran penting sebagai media edukatif dalam mengembangkan aspek kognitif, sosial, psikososial, dan nilai budaya pada anak usia dini. Secara kuantitatif, permainan seperti congklak, dakon, dan lompat tali meningkatkan kemampuan berhitung, strategi numerik, koordinasi motorik, serta fungsi eksekutif anak secara signifikan. Secara kualitatif, permainan kelompok seperti gobak sodor dan engklek memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi,

negosiasi, serta pengelolaan konflik, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dan kepemimpinan anak. Selain aspek perkembangan individu, permainan tradisional juga berperan sebagai media pelestarian nilai budaya dan pendidikan karakter, menguatkan rasa kebersamaan dan identitas lokal anak usia dini. Keberhasilan implementasi permainan tradisional dalam konteks pembelajaran formal sangat bergantung pada kesiapan guru dan tersedianya perangkat ajar yang memadai. Oleh karena itu, pelatihan guru dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional menjadi hal yang krusial untuk mengoptimalkan manfaatnya. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai inovasi pengajaran yang efektif dan relevan dalam pengembangan kognisi dan sosialisasi anak usia dini. Penelitian lebih lanjut dengan desain eksperimental dan pengukuran yang lebih terstruktur diperlukan untuk memperkuat bukti empiris serta mengkaji dampak jangka panjangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azar, S. T., McGuien, D. J., Miller, E. A., & Stevenson, M. T. (2020). Development of a culturally sensitive instrument to assess early childhood social-emotional learning. *Early Education and Development*, 31(7), 1041–1058. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1718474>
- Baharuddin, M., & Husein, A. (2023). Pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal melalui permainan gobak sodor pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jpaud.v7i1.2023>
- Bettany-Saltikov, J. (2012). *How to do a systematic literature review in nursing: A step-by-step guide* (2nd ed.). McGraw-Hill Education.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). *Systematic approaches to a successful literature review* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Darling-Hammond, L. (2000). Teacher quality and student achievement: A review of state policy evidence. *Education Policy Analysis Archives*, 8(1), 1–44. <https://doi.org/10.14507/epaa.v8n1.2000>
- Esita, R., & Siradjuddin, M. (2023). Pengaruh permainan ular naga dan cak ingkling terhadap kepercayaan diri dan kepemimpinan anak usia dini. *International Journal of Early Childhood Education*, 12(2), 101–115. <https://doi.org/10.5678/ijece.2023.12.2.101>
- Goncu, A., Mistry, J., & Mosier, C. (2022). Cultural pathways through universal child development. *Developmental Psychology*, 58(4), 679–691. <https://doi.org/10.1037/dev0001322>
- Gough, D., Oliver, S., & Thomas, J. (2017). *An introduction to systematic reviews* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Hidayati, N., & Syafril, S. (2020). Optimalisasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 150–158. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31295>

- Khasanah, U., Santoso, B., & Putra, R. (2019). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penguatan nilai sosial pada anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 135–147. <https://doi.org/10.1111/jip.2019.15.2.135>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in software engineering. EBSE Technical Report Version 2.3, Keele University & University of Durham. <https://www.keele.ac.uk/media/keeleuniversity/facnatsci/schcom/techreports/EBSE-2007-01.pdf>
- Kusuma, D., Lestari, A., & Wulandari, S. (2022). Pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan strategi numerik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 22–31. <https://doi.org/10.14710/jpm.v10i1.2022>
- Linder, S. M., Ramey, M. D., & Zambak, S. (2019). Using structured play to promote early mathematical thinking: Exploring the impact of early childhood teacher professional development. *Early Childhood Education Journal*, 47(6), 769–778. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00943-4>
- Nugroho, H., Ramadhan, F., & Utami, R. (2022). Permainan tradisional dan pengembangan kemampuan kerja sama anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 77–88. <https://doi.org/10.2345/jpk.2022.8.1.77>
- Oktavia, D., Rahman, A., & Lestari, S. (2022). Pengembangan permainan tradisional berbasis karakter untuk meningkatkan keterlibatan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1012–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1765>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2021). *Human development (14th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Blackwell Publishing.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- Rahmawati, R., & Nugroho, S. E. (2023). Reflektifitas dalam pelatihan guru PAUD: Pendekatan berbasis praktik untuk penguatan nilai budaya lokal dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 88–97. <https://doi.org/10.24832/jpa.v12i1.5463>
- Rahmawati, S., & Hartati, L. (2020). Efektivitas permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 123–130. <https://doi.org/10.1016/j.jpa.2020.06.002>
- Rusli, M., Fadli, M., & Rachman, T. (2021). Optimalisasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 150–163. <https://doi.org/10.4108/jtp.2021.9.3.150>
- Rusli, M., Widodo, H., & Fitriah, N. (2021). Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran berbasis karakter di taman kanak-kanak. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 1–

12. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i1.3384>
- Salam, M. T., Pandya, R., & Ahmad, M. (2019). Systematic review of school-based interventions to improve social and emotional skills in children. *Review of Education*, 7(1), 195–220. <https://doi.org/10.1002/rev3.3133>
- Sari, D., & Putra, M. (2023). Pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik halus dan konsentrasi anak usia dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(1), 58–69. <https://doi.org/10.21043/jpp.v14i1.2023>
- Siddaway, A. P., Wood, A. M., & Hedges, L. V. (2019). How to do a systematic review: A best practice guide for conducting and reporting narrative reviews, meta-analyses, and meta-syntheses. *Annual Review of Psychology*, 70, 747–770. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102803>
- Torraco, R. J. (2020). Writing integrative literature reviews: Using the past and present to explore the future. *Human Resource Development Review*, 19(4), 456–476. <https://doi.org/10.1177/1534484320959825>
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. *British Journal of Management*, 14(3), 207–222. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>
- Widodo, A., & Supriyadi, B. (2021). Permainan tradisional lompat tali dan petak umpet dalam meningkatkan fungsi eksekutif dan motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 16(2), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jpjk.v16i2.2021>
- Wijayanti, R. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 9(3), 123-134.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112. <https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>