



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.24043>

Analisis Bibliometrik Tentang Peran Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini Di Sekolah Alam Motekar

¹Lelly Kurniawati, ¹Leli Kurniawati, ¹Rudiyanto

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

¹Email: lelly.kurniawati83@upi.edu

Abstract

This study aims to analyze the development of scientific studies discussing the use of traditional games as learning media in developing self-confidence in early childhood through bibliometric methods. This study uses a bibliometric approach to analyze the development of scientific studies discussing the use of traditional games as learning media in developing self-confidence in early childhood. Research data was obtained through the Publish or Perish application, covering publications spanning 2021–2025, using relevant keywords: "Traditional Games," "Early Childhood," and "Self-Confidence." Based on the results of the bibliometric analysis, it can be concluded that research on the role of traditional games as a learning medium in building self-confidence in early childhood shows significant development and is relevant to the academic world. Literature mapping reveals a strong link between traditional games, play-based learning, and strengthening children's social-emotional character, but no studies have been found specifically linking these to the context of Motekar Nature School. This finding confirms an important research gap requiring further study, particularly in integrating traditional games based on local wisdom into learning at nature schools. This research is expected to provide conceptual and practical contributions to the development of early childhood learning oriented towards strengthening self-confidence while preserving local culture.

Keywords: Role of Traditional Games, Early Childhood, Self-Confidence, Motekar Nature School.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan kajian ilmiah yang membahas pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam membentuk karakter percaya diri anak usia dini melalui metode bibliometrik. Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometrik untuk menganalisis perkembangan kajian ilmiah yang membahas pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam membentuk karakter percaya diri anak usia dini. Data penelitian diperoleh melalui aplikasi *Publish or Perish* dengan cakupan publikasi pada rentang tahun 2021–2025, menggunakan kata kunci yang relevan yaitu "Traditional Games", "Early Childhood", dan "Self-Confidence". Berdasarkan hasil analisis bibliometrik, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai peran permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam membangun karakter percaya diri anak usia dini menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dan relevan dalam dunia akademik. Pemetaan literatur memperlihatkan keterkaitan yang kuat antara permainan tradisional, pembelajaran berbasis bermain, dan penguatan karakter sosial-emosional anak, namun belum ditemukan kajian yang secara spesifik mengaitkannya dengan konteks Sekolah Alam Motekar. Temuan ini menegaskan adanya celah penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dalam mengintegrasikan permainan tradisional berbasis kearifan lokal ke dalam pembelajaran di sekolah alam. penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini yang berorientasi pada penguatan karakter percaya diri sekaligus pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: Peran Permainan Tradisional, Anak Usia Dini, Karakter Percaya Diri, Sekolah Alam Motekar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Kurniawati, Lelly, et.al. (2026). Analisis Bibliometrik Tentang Peran Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini Di Sekolah Alam Motekar. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 13(2), 599-610.

Sejarah Artikel:

Dikirim 23-04-2026, Direvisi 15-08-2026, Diterima 31-08-2026.

PENDAHULUAN

Perkembangan praktik permainan yang dilakukan oleh anak usia dini mengalami perubahan yang signifikan (Ali et al., 2018). Dunia permainan anak saat ini didominasi oleh jenis permainan modern yang menggunakan mesin dan elektronik, yang mana sebagian besar adalah produk impor dan juga yang berbasis online (Andriyani et al., 2021; Williams, 2022). Sedikit demi sedikit, permainan yang bersumber dari kearifan lokal pudar dan bahkan hampir hilang tergantikan oleh permainan berbasis online. Permainan tradisional yang didalamnya terdapat unsur nilai-nilai dan kultur bangsa Indonesia harus di revitalisasi agar tidak tertinggal dan dapat bersaing dengan permainan lain yang di dominasi oleh permainan online (Muliadi et al., 2024; Umi & Pambudi, 2025; Yulianto et al., 2025). Anak-anak zaman sekarang lebih akrab dengan game online, dan game elektronik lainnya dibandingkan dengan permainan tradisional seperti: cublak-cublak suweng, gobak sodor, petak umpet, jamuran, congklak dan lain-lain (Sari, 2025; Syafril, 2021). hal ini di dukung oleh penelitian dari Williams (2022) menyatakan bahwa banyak anak memiliki keterampilan sosial yang rendah serta cenderung tidak memiliki teman, cenderung minder dan tertutup.

Perubahan pola bermain anak pada dekade terakhir menunjukkan pergeseran yang cukup drastis dari permainan tradisional menuju permainan berbasis digital. Fenomena ini didukung oleh data empiris yang menunjukkan semakin tingginya akses dan penggunaan internet di kalangan anak dan remaja. Survei Penetrasi Internet Indonesia yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 mencatat bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 221,56 juta jiwa atau 79,5% dari total populasi nasional, meningkat dibandingkan periode sebelumnya. Selain itu, Generasi Z menjadi kelompok pengguna internet terbesar dengan kontribusi sebesar 34,40%, sementara tingkat penetrasi internet pada kelompok generasi ini mencapai 87,02% (APJII, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi anak dengan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Akibatnya, aktivitas bermain di luar ruang bersama teman sebaya dan keterlibatan dalam permainan tradisional semakin berkurang. Padahal, permainan tradisional mengandung unsur aktivitas fisik, komunikasi langsung, kerja sama, pemecahan masalah, dan pembelajaran sosial yang penting bagi perkembangan karakter anak (Hidayati et al., 2021; Hromek & Roffey, 2009). Oleh karena itu, pergeseran budaya bermain ini perlu mendapat perhatian dari dunia pendidikan sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus penguatan karakter percaya diri anak usia dini.

Nilai pendidikan dan kebudayaan pada permainan tradisional yang tadinya mampu membentuk anak menjadi manusia yang berkarakter dan berbudaya semakin tidak berdaya karena tergerus oleh berbagai permainan online yang masuk ke Indonesia (Hidayati et al., 2021). Maka dari itu sudah seharusnya permainan tradisional mendapatkan perhatian khusus untuk revitalisasi dan rekonstruksi. Dalam hal ini peran lembaga pendidikan sangatlah besar, untuk mengenalkan kepada generasi muda mengenai permainan tradisional dengan menjadikannya salah satu alat pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Melemahnya eksistensi permainan tradisional juga berdampak pada menurunnya internalisasi nilai-nilai pendidikan dan kebudayaan yang sebelumnya tertanam secara alami melalui aktivitas bermain (Hossain & Fahad, 2024; Lumby & Foskett, 2016). Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter, seperti keberanian, sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, dan percaya diri (Nurhidayah et al., 2024; Rakhman & Wibawa, 2019). Nilai-nilai tersebut menjadi kurang optimal ditransmisikan kepada anak ketika permainan tradisional tergeser oleh permainan berbasis digital yang cenderung bersifat individualistik dan kompetitif secara semu.

Oleh karena itu, revitalisasi dan rekonstruksi permainan tradisional menjadi kebutuhan yang mendesak dalam pendidikan anak usia dini (Kurniati & Mwariko, 2025; Muttaqin & Arisanti, 2025). Upaya ini tidak hanya bertujuan untuk melestarikan warisan budaya bangsa, tetapi juga untuk mengembalikan fungsi permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini, lembaga pendidikan memiliki peran strategis sebagai agen pelestarian budaya sekaligus pengembang karakter anak. Integrasi permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif dalam menghadapi dominasi permainan modern, khususnya dalam menumbuhkan karakter percaya diri anak melalui pengalaman bermain yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Lestarinigrum, 2018).

Sekolah Alam Motekar, dengan pendekatan pembelajaran berbasis alam dan pengalaman langsung, memiliki potensi besar dalam mengimplementasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter (Yusuf & Fajari, 2025). Lingkungan belajar yang terbuka dan kontekstual memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam permainan yang menuntut keberanian, interaksi sosial, dan ekspresi diri (Hasanah et al., 2025; Verisa et al., 2024). Oleh karena itu, kajian literatur yang mendalam mengenai peran permainan tradisional dalam membentuk karakter percaya diri anak usia dini di Sekolah Alam Motekar menjadi penting untuk memberikan landasan teoretis dan empiris yang kuat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan kajian ilmiah yang membahas pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam membentuk karakter percaya diri anak usia dini melalui metode bibliometrik. Data dikumpulkan dari berbagai basis data akademik guna memetakan kecenderungan publikasi, sebaran artikel, serta keterkaitan tema dan kontribusi para peneliti dalam bidang pendidikan anak usia dini. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran permainan tradisional dalam penguatan karakter percaya diri anak, serta mengidentifikasi peluang penelitian yang masih belum banyak dikaji. Melalui analisis terhadap literatur yang relevan, penelitian ini berupaya menunjukkan bagaimana isu pengembangan karakter percaya diri anak usia dini melalui permainan tradisional telah menjadi perhatian dalam dunia akademik dan terus mengalami perkembangan. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi peneliti, pendidik, dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang kontekstual, berbasis kearifan lokal, dan selaras dengan pendekatan pendidikan di sekolah alam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometrik untuk menganalisis perkembangan kajian ilmiah yang membahas pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam membentuk karakter percaya diri anak usia dini. Data penelitian diperoleh melalui aplikasi *Publish or Perish* dengan cakupan publikasi pada rentang tahun 2021–2025, menggunakan kata kunci yang

relevan yaitu *Traditional Games*, *Early Childhood*, dan *Self-Confidence*. Seluruh data yang teridentifikasi kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak VOSviewer untuk memetakan jaringan kata kunci, penulis, institusi, serta pola sitasi yang mencerminkan perkembangan dan kecenderungan penelitian pada topik tersebut.



Gambar 1. Alur Seleksi Artikel Penelitian Bibliometrik

Seleksi artikel dilakukan dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk menjamin relevansi dan kualitas data. Artikel yang disertakan harus membahas perkembangan kajian ilmiah yang membahas pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam membentuk karakter percaya diri anak usia dini, diterbitkan dalam jurnal atau prosiding ilmiah, serta memiliki abstrak yang memadai untuk dianalisis. Artikel yang bersifat editorial, ulasan buku, membahas topik secara umum tanpa keterkaitan langsung dengan anak usia dini, serta tidak menyajikan data empiris dikecualikan dari analisis. Selain itu, untuk memastikan kontribusi akademik yang signifikan, hanya artikel dengan minimal lima sitasi dalam lima tahun terakhir yang dipertimbangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

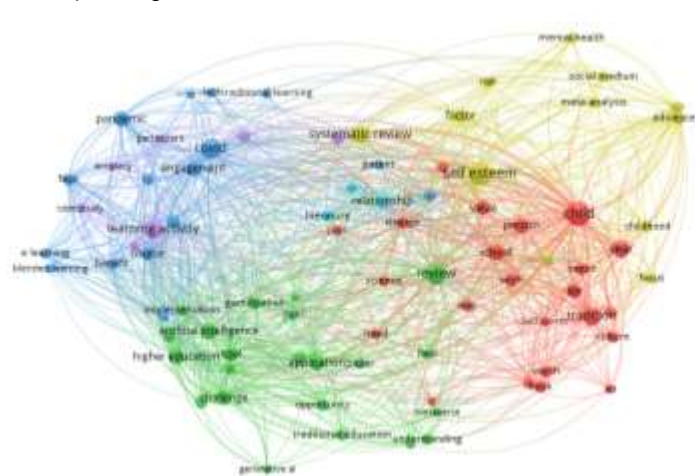
Perkembangan Publikasi Penelitian Peran Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini Di Sekolah Alam Motekar

Berdasarkan hasil penelusuran data menggunakan aplikasi *Publish or Perish* dengan sumber basis data *Google Scholar*, diperoleh sebanyak 261 dokumen publikasi ilmiah yang membahas peran permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam pengembangan karakter percaya diri anak usia dini setelah melalui proses penyaringan awal. Hasil penelusuran tersebut menunjukkan bahwa belum ditemukan publikasi yang secara spesifik mengkaji konteks Sekolah Alam Motekar. Tidak ditemukannya kata kunci maupun publikasi yang secara langsung membahas Sekolah Alam Motekar bukan menunjukkan kelemahan penelitian ini, melainkan mencerminkan keterbatasan ketersediaan data ilmiah pada topik tersebut. Temuan ini justru mengindikasikan bahwa Sekolah Alam Motekar masih menjadi ruang penelitian yang belum banyak dieksplorasi sehingga memiliki peluang besar untuk menghasilkan kontribusi ilmiah baru mengenai implementasi permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini berbasis alam. Temuan ini mengindikasikan adanya celah penelitian yang dapat dikembangkan lebih lanjut, khususnya terkait implementasi permainan tradisional dalam lingkungan sekolah alam. Untuk memperoleh data yang lebih relevan dan mutakhir, dilakukan

penyaringan lanjutan dengan memanfaatkan fitur filter pada Publish or Perish serta penggunaan kata kunci yang lebih terfokus, yaitu “*Traditional Games*”, “*Early Childhood*”, “*Self-Confidence*”, dan “*Motekar Nature School*”. Data publikasi yang dianalisis dalam penelitian ini dibatasi pada rentang tahun 2021–2025 guna menggambarkan perkembangan penelitian terkini pada topik yang dikaji.

Jaringan Penelitian Berdasarkan Kata Kunci (Co-Occurence)

Berdasarkan hasil pemetaan menggunakan perangkat lunak VOSviewer, diperoleh sebanyak 83 item yang terbagi ke dalam 6 kluster, dengan 1.283 tautan (*links*) serta total kekuatan tautan (total link strength) sebesar 2.482. Setiap item dalam visualisasi jaringan merepresentasikan istilah atau kata kunci yang saling terhubung, baik dalam kluster yang sama maupun antar kluster yang berbeda, sehingga membentuk struktur jaringan penelitian yang kompleks dan saling terkait (Winoto et al., 2024). Hal ini dapat dilihat p-ada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Network Visualization pada co-accurence
Sumber: Olah Data Peneliti (2025)

Kluster 1 (Merah): Karakter Percaya Diri dan Perkembangan Anak

Kluster berwarna merah merepresentasikan tema utama yang berkaitan dengan pengembangan karakter percaya diri anak usia dini. Kata kunci dominan pada kluster ini antara lain *child*, *self esteem*, *value*, *school*, *year*, *person*, dan *culture*. Kluster ini menunjukkan bahwa penelitian banyak berfokus pada aspek psikologis dan sosial anak, khususnya pembentukan rasa percaya diri. Keterkaitan antara *self esteem* dan *school* mengindikasikan bahwa lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam membangun karakter percaya diri anak melalui aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan bermakna.

Kluster 2 (Hijau): Pendekatan Pendidikan dan Pembelajaran Kontekstual

Kluster hijau menggambarkan kajian yang berhubungan dengan pendekatan pendidikan, implementasi pembelajaran, serta inovasi metode pembelajaran. Kata kunci yang menonjol meliputi *learning activity*, *implementation*, *gamification*, *artificial intelligence*, *higher education*, *challenge*, dan *traditional education*. Meskipun sebagian kata kunci berkaitan dengan pendidikan tingkat lanjut, kluster ini mencerminkan dinamika inovasi pembelajaran yang juga memengaruhi pendekatan pendidikan anak usia dini. Kluster hijau memperlihatkan peluang integrasi permainan tradisional sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran yang menantang dan bermakna.

Kluster 3 (Biru): Aktivitas Belajar dan Pembelajaran Digital

Kluster biru memuat tema yang berkaitan dengan aktivitas belajar, keterlibatan peserta didik, serta pembelajaran berbasis digital. Kata kunci seperti *learning activity*, *course*, *engagement*, *online learning*, *e-learning*, *blended learning*, dan *pandemic* mendominasi kluster ini. Kluster ini mencerminkan perubahan pola pembelajaran akibat perkembangan teknologi dan situasi pandemi. Kluster ini memperkuat urgensi menghadirkan alternatif pembelajaran berbasis aktivitas langsung dan interaksi sosial untuk menyeimbangkan dominasi pembelajaran digital pada anak usia dini.

Kluster 4 (Kuning): Nilai Budaya dan Permainan Tradisional

Kluster berwarna kuning secara khusus merepresentasikan kajian yang berkaitan dengan nilai budaya, tradisi, dan kearifan lokal. Kata kunci yang muncul antara lain *tradition*, *culture*, *art*, *book*, *worth*, dan *mental health*. Kluster ini menegaskan bahwa permainan tradisional dipandang sebagai bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai edukatif dan kontribusi terhadap kesejahteraan psikologis anak. Kluster kuning menjadi landasan konseptual dalam menjelaskan peran permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter percaya diri berbasis nilai budaya.

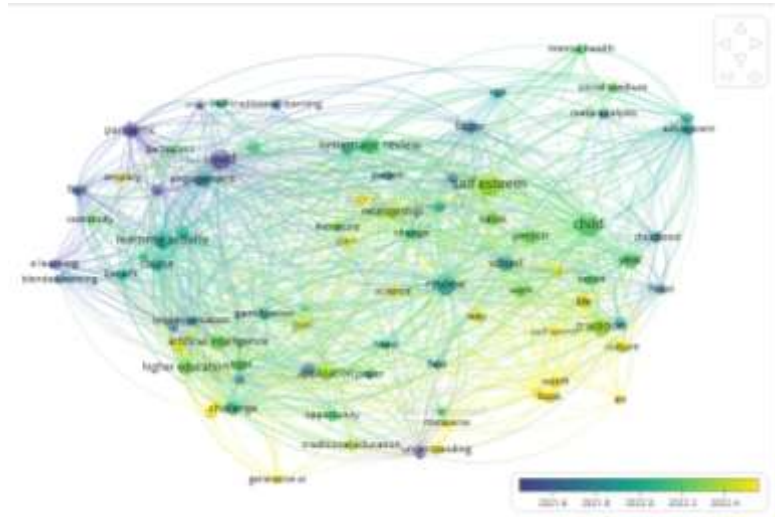
Kluster 5 (Ungu): Kajian Literatur dan Metodologi Penelitian

Kluster ungu menunjukkan tema yang berkaitan dengan pendekatan metodologis, khususnya kajian literatur. Kata kunci yang menonjol meliputi *systematic review*, *review*, *meta analysis*, *literature*, dan *factor*. Kluster ini menunjukkan bahwa penelitian tentang permainan tradisional dan perkembangan anak tidak hanya dilakukan secara empiris, tetapi juga melalui pendekatan *literature review* dan *meta-analysis*. Hal ini memperkuat posisi penelitian ini sebagai bagian dari kajian literatur yang berupaya memetakan dan mensintesis temuan penelitian sebelumnya.

Kluster 6 (Toska): Relasi Sosial dan Lingkungan Anak

Kluster berwarna toska menampilkan tema yang berkaitan dengan hubungan sosial dan lingkungan anak. Kata kunci seperti *relationship*, *parent*, *social*, *risk*, dan *mental health* muncul dalam kluster ini. Kluster ini menegaskan bahwa pengembangan karakter percaya diri anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari peran lingkungan sosial, termasuk keluarga dan masyarakat. Permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial secara langsung menjadi sarana efektif dalam membangun relasi sosial dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Selain pemetaan menggunakan visualisasi jaringan (*network visualization*), penelitian ini juga memanfaatkan *overlay visualization* untuk mengidentifikasi kecenderungan dan perkembangan tren penelitian berdasarkan tahun publikasi. Visualisasi *overlay* digunakan untuk menelusuri jejak temporal penelitian dalam rentang tahun 2014–2024, sehingga dapat terlihat dinamika kemunculan dan perkembangan topik dari waktu ke waktu. Pada visualisasi ini, setiap item ditampilkan dalam bentuk jaringan dengan gradasi warna tertentu yang merepresentasikan rata-rata tahun terbit publikasi.

Gradasi warna yang digunakan pada *overlay visualization* berkisar dari biru hingga kuning, di mana warna biru menunjukkan kata kunci yang didominasi oleh publikasi pada periode awal, sedangkan warna hijau hingga kuning merepresentasikan topik-topik yang berkembang pada periode yang lebih mutakhir. Dengan demikian, visualisasi *overlay* ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pergeseran fokus penelitian, dari tema-tema yang telah lama dikaji menuju topik-topik baru yang semakin mendapat perhatian dalam kajian akademik terkait permainan tradisional, anak usia dini, dan pengembangan karakter percaya diri.



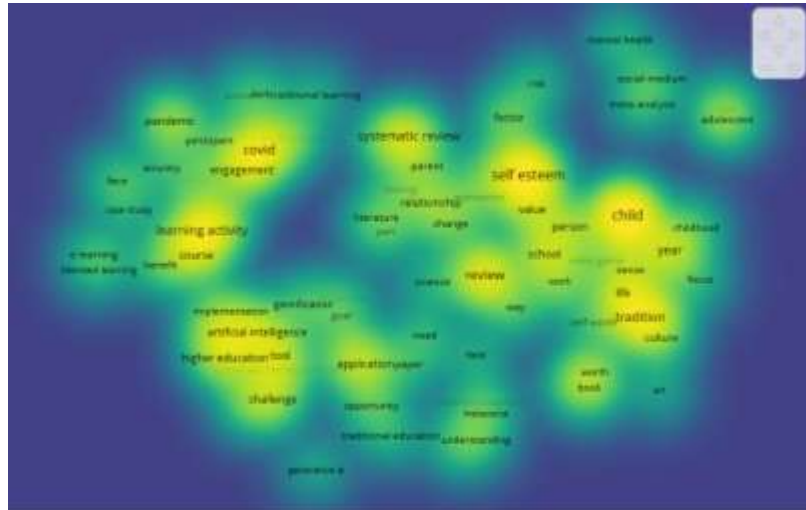
Gambar 2. Overlay Visualization pada co-occurrence

Sumber: Olah Data Peneliti (2025)

Gambar 2 menampilkan hasil overlay visualization yang menggambarkan perkembangan tema penelitian terkait permainan tradisional, anak usia dini, dan penguatan karakter percaya diri berdasarkan tahun publikasi. Warna pada setiap node (bulatan) merepresentasikan rata-rata tahun terbit artikel yang memuat kata kunci tersebut. Dalam visualisasi ini, warna biru menunjukkan topik yang didominasi oleh publikasi pada periode awal, sedangkan warna hijau hingga kuning merepresentasikan tema yang berkembang pada periode yang lebih mutakhir.

Sebagai contoh, kata kunci seperti *learning activity*, *childhood*, dan *school* cenderung ditampilkan dengan warna hijau, yang mengindikasikan bahwa topik tersebut banyak dibahas pada rentang tahun menengah dalam periode penelitian. Sementara itu, istilah *covid* dan *pandemic* tampak dengan gradasi warna hijau kebiruan, yang menunjukkan bahwa pembahasan terkait pembelajaran anak dan aktivitas bermain banyak dikaji pada masa pandemi, khususnya sekitar tahun 2020–2021.

Selain itu, kata kunci yang berkaitan dengan nilai budaya dan karakter anak, seperti *self esteem*, *tradition*, dan *culture*, ditampilkan dengan warna yang lebih terang menuju kuning. Hal ini mengindikasikan bahwa kajian mengenai permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter percaya diri serta penguatan nilai budaya merupakan topik yang relatif baru dan semakin mendapat perhatian dalam penelitian terkini, terutama pada periode tahun 2022–2024. Dengan demikian, visualisasi overlay ini menunjukkan adanya pergeseran fokus penelitian ke arah pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, berbasis kearifan lokal, dan berorientasi pada pengembangan karakter anak usia dini.



Gambar 3. Density Visualization pada co-occurrence
Sumber: Olah Data Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil *density visualization* pada Gambar 6, terlihat bahwa kajian mengenai permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan penguatan karakter percaya diri anak usia dini masih didominasi oleh tema-tema umum, seperti child, self esteem, learning activity, dan review. Area dengan warna kuning menunjukkan bahwa topik-topik tersebut telah banyak diteliti dan menjadi fokus utama dalam literatur yang ada. Namun demikian, visualisasi kerapatan juga memperlihatkan bahwa kajian yang mengaitkan permainan tradisional dengan konteks satuan pendidikan tertentu masih sangat terbatas.

Secara khusus, tidak ditemukan kata kunci maupun klaster yang secara langsung mengaitkan penelitian dengan Sekolah Alam Motekar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun permainan tradisional dan pendidikan karakter anak usia dini telah banyak dibahas, penerapannya dalam konteks sekolah alam, khususnya di Sekolah Alam Motekar, belum menjadi perhatian dalam penelitian terdahulu. Area yang berkaitan dengan konteks lokal, budaya, dan pendekatan pendidikan berbasis alam cenderung berada pada wilayah dengan warna lebih gelap, yang mengindikasikan rendahnya intensitas kajian pada topik tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan sebaran jumlah artikel mengenai topik permainan tradisional sebagai media pembelajaran anak usia dini, terlihat bahwa perkembangan publikasi bersifat fluktuatif dari tahun ke tahun. Namun demikian, jumlah penelitian menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada periode 2021 hingga 2022. Peningkatan ini tidak terlepas dari dampak pandemi Covid-19 yang memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Penutupan sekolah dan pembatasan aktivitas pembelajaran tatap muka mendorong pendidik dan peneliti untuk mencari alternatif strategi pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan tetap mendukung perkembangan sosial-emosional anak, salah satunya melalui pemanfaatan permainan tradisional.

Dalam situasi tersebut, permainan tradisional mulai banyak dikaji sebagai media pembelajaran yang mampu menjaga keterlibatan anak, meningkatkan interaksi sosial, serta menumbuhkan rasa percaya diri di tengah keterbatasan pembelajaran formal. Anak-anak yang sebelumnya terbiasa dengan interaksi langsung di sekolah harus beradaptasi dengan kondisi belajar yang berubah, sehingga pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas, budaya, dan pengalaman langsung menjadi semakin relevan. Hal ini menjadikan permainan tradisional sebagai topik yang

menarik untuk diteliti karena dinilai mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran anak usia dini pada masa krisis.

Meskipun demikian, pada tahun 2023 jumlah publikasi mengalami penurunan. Penurunan ini menunjukkan bahwa dinamika penelitian sangat dipengaruhi oleh perubahan kondisi dan kebutuhan masyarakat. Seiring meredanya pandemi dan kembalinya aktivitas pembelajaran tatap muka, fokus penelitian pun mulai bergeser. Namun pada tahun 2024, penelitian dengan tema permainan tradisional kembali menunjukkan peningkatan, yang menandakan bahwa topik ini tetap relevan dan memiliki kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial.

Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan adanya kolaborasi antarpemilisi dalam kajian permainan tradisional dan pendidikan anak usia dini. Kolaborasi ini memungkinkan terjadinya pertukaran perspektif dan keahlian dari berbagai latar belakang keilmuan, sehingga menghasilkan penelitian yang lebih komprehensif dan mendalam. Kerja sama antarpemilisi berperan penting dalam memperkaya analisis serta memperluas cakupan kajian, terutama dalam mengaitkan permainan tradisional dengan aspek psikologis, sosial, dan budaya anak.

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan diketahui bahwa topik penelitian mengenai permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter percaya diri anak usia dini masih memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Namun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengaitkan permainan tradisional dengan konteks Sekolah Alam Motekar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi akademik yang tinggi karena berpotensi mengisi celah penelitian yang ada, sekaligus memberikan kontribusi baru melalui kajian kontekstual berbasis sekolah alam dan kearifan lokal.

Sejalan dengan temuan tersebut, dalam penelitiannya (Verisa et al., 2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini, khususnya dalam pembentukan karakter percaya diri. Hal ini sejalan dengan (Hromek & Roffey, 2009) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan interaksi langsung, kerja sama, serta aturan permainan mampu membantu anak mengembangkan keberanian untuk berpendapat, mengambil peran, dan mengekspresikan diri di hadapan teman sebaya. Permainan tradisional juga memberikan ruang bagi anak untuk belajar menghadapi keberhasilan dan kegagalan secara alami, yang berkontribusi pada penguatan konsep diri positif (Tsiaras, 2012; Zarotis, 2019).

Hasil pemetaan bibliometrik memperlihatkan bahwa sebagian besar penelitian masih berpusat pada hubungan antara permainan tradisional, aktivitas belajar, dan perkembangan sosial emosional anak secara umum. Sebaliknya, konteks implementasi pada sekolah alam belum membentuk kluster penelitian yang kuat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kajian selama ini lebih banyak berorientasi pada aspek pedagogis dibandingkan pada karakteristik lingkungan belajar tertentu. Oleh karena itu, Sekolah Alam Motekar dapat diposisikan sebagai konteks penelitian baru yang mampu memperluas perspektif mengenai pemanfaatan permainan tradisional berbasis kearifan lokal.

Density visualization juga menunjukkan bahwa istilah seperti *child*, *learning activity*, dan *self-esteem* memiliki intensitas kemunculan yang tinggi, sedangkan istilah yang berkaitan dengan *nature school* atau Sekolah Alam Motekar tidak muncul dalam jaringan. Dengan demikian, gap penelitian

yang ditemukan bukan sekadar minimnya jumlah artikel, tetapi juga belum terbentuknya fokus kajian pada konteks sekolah alam sebagai lingkungan pembelajaran karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis bibliometrik dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam membangun karakter percaya diri anak usia dini terus mengalami perkembangan dan menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan tema pembelajaran berbasis bermain, penguatan karakter sosial emosional, serta pelestarian budaya lokal. Hasil pemetaan menggunakan VOSviewer menunjukkan bahwa fokus penelitian masih didominasi oleh kajian umum mengenai permainan tradisional dan perkembangan anak, sedangkan konteks Sekolah Alam Motekar belum muncul sebagai objek kajian dalam jaringan penelitian yang dianalisis. Temuan ini menjadi kontribusi utama penelitian karena berhasil mengidentifikasi secara sistematis adanya research gap yang belum banyak mendapat perhatian akademik. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik dan pengelola sekolah alam untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang kontekstual. Secara akademik, penelitian ini membuka peluang bagi penelitian empiris lanjutan mengenai implementasi permainan tradisional dalam penguatan karakter percaya diri anak usia dini di Sekolah Alam Motekar maupun pada sekolah alam lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Ali, E., Kaitlyn M, C., Hussain, A., & Akhtar, Z. (2018). the Effects of Play-Based Learning on Early Childhood Education and Development. *Journal of Evolution of Medical and Dental Sciences*, 7(43), 4682–4685. <https://doi.org/10.14260/jemds/2018/1044>
- Andriyani, F. D., Biddle, S. J. H., & De Cocker, K. (2021). Adolescents' physical activity and sedentary behaviour in Indonesia during the COVID-19 pandemic: a qualitative study of mothers' perspectives. *BMC Public Health*, 21(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11931-1>
- Hasanah, U., Kamila, F., Wulandari, R., & Khoirina, R. C. R. (2025). Enhancing Children's Creativity Through Art-Based Learning in Early Childhood: A Strategy to Stimulate Gross and Fine Motor Development. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.21107/njcr.v2i1.138>
- Hidayati, N. N., Purnomo, J. H., & Anisah, A. N. (2021). Rethinking the Indonesian Local Wisdom: a Way of Implanting Character Education Using Traditional Games. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 1, 365–379.
- Hossain, S. A., & Fahad, A. Al. (2024). Mainstreaming video games: A cultural response. *International Journal of Emerging Trends in Social Sciences*, 16(2), 32–41. <https://doi.org/10.55217/103.v16i2.781>
- Hromek, R., & Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games: "It's fun and we learn things." *Simulation and Gaming*, 40(5), 626–644. <https://doi.org/10.1177/1046878109333793>
- Kurniati, E., & Mwariko, S. A. (2025). Decolonizing play: Rediscovering and revitalizing traditional play practices in post-colonial context. *Policy Futures in Education*, 23(4), 863–879. <https://doi.org/10.1177/14782103251321047>

- Lestaringrum, A. (2018). The Effect of Traditional Games, Self-Confidence, and Learning Style on Mathematical Logic Intelligence. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 169(Icece 2017), 8–12. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.3>
- Lumby, J., & Foskett, N. (2016). Internationalization and Culture in Higher Education. *Educational Management Administration and Leadership*, 44(1), 95–111. <https://doi.org/10.1177/1741143214549978>
- Muliadi, E., Asyari, A., Jumarim, J., & Nasri, U. (2024). Exploring Traditional Wisdom: Values Education in the Games of the Sasak Tribe, Lombok, West Nusa Tenggara, Indonesia. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 8(03), 168–179. <https://doi.org/10.36348/jaep.2024.v08i03.004>
- Muttaqin, M., & Arisanti, F. (2025). REVITALIZATION OF TRADITIONAL BALL TOSS GAMES TO ENHANCE COOPERATION AND COMMUNICATION AMONG EARLY CHILDHOOD CHILDREN. *JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES*, 3(2), 144–153.
- Nurhidayah, Lumbantobing, P. A., Roziah, & Yulia Santi, D. A. (2024). Characters in Traditional Games; Analysis of Literature Related to Character Values Developed in Children Through Traditional Games. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(2), 212–228. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/28348>
- Rakhman, A., & Wibawa, B. (2019). Character learning through traditional games urang banjar. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(11), 172–180. https://www.ijicc.net/images/vol8iss11/81111_Rakman_2019_E_R.pdf
- Sari, D. A. M. (2025). The Role Of Traditional Games In Improving Early Childhood Social Skills. *MSJ : Majority Science Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.61942/msj.v3i1.303>
- Syafril, E. P. E. (2021). Traditional Games as Fun Media in Strengthening Multiple Intelligences During Learning at Home in the Corona Pandemic. *EURASIAN JOURNAL OF HIGHER EDUCATION*, 2(4), 12–22.
- Tsiaras, A. (2012). Dramatic Play as a Means of Developing Primary School Students' Self-concept. *The Journal of Drama and Theatre Education in Asia*, 3(1), 47–67.
- Umi, S., & Pambudi, P. (2025). Digital Preservation of Traditional Games: The Role of Community Pioneers in Yogyakarta. *Knowledge Garden: International Journal of Library Studies*, 3(1), 26–47. <https://doi.org/10.21776/ub.knowledgegarden.2025.3.1.33>
- Verisa, G. S., Mutmainah, N., Fidyastuti, N., & Minsih. (2024). Improving the Creativity of Children with Disabilities Based on Local Culture: An Exploration of the “Karya.Ku” Program. *IAS Journal of Localities*, 2(2), 172–183. <https://doi.org/10.62033/iasjol.v2i2.75>
- Williams, K. M. (2022). Exploring new literacies: A case study on technology and teacher development in Cuban primary schools. *Journal of Media Literacy Education*, 14(1), 82–93. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2022-14-1-6>
- Yulianto, I., Ningsih, T., & Yahya, M. S. (2025). Social Group Dynamics as a Mechanism for Character Development Through Traditional Games. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3025–3043. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2438>
- Yusuf, F. A., & Fajari, L. E. W. (2025). Character Quality Development in Future-Oriented Education: A Case Study of Indonesian Nature-Based Schools. *Educational Process: International Journal*, 14(01), 1–22. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.29>

Zarotis, G. F. (2019). Positive self-concept through physical-sport activity of preschool children.
American Journal of Humanities and Social Sciences Research, 3(2), 53–60. www.ajhssr.com