

RESEARCH REVIEW: MODEL PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KEBUGARAN FISIK DAN KARAKTER SISWA

Timoteus Ajito¹, I Gde Wawan Sudatha², I Kadek Suartama³, Made Hery Santosa⁴
^{1, 2, 3, 4}Ganesha University, Bali, Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Buleleng, Bali, Indonesia
Email: ajitotimothy83@gmail.com

Article History

Received: 19-06-2025

Revision: 26-06-2025

Accepted: 28-06-2025

Published: 29-06-2025

Abstract. Traditional games are regional games in Indonesia that contain cultural values to train behavior and sharpen the cognitive and motor skills of individuals. However, along with the development of the times, traditional games are increasingly eroded by technological advancements and social changes, so they are becoming less commonly played by children today. This study aims to provide an overview of research trends on traditional games through a Systematic Literature Review of articles published in Scopus-indexed journals from 2020 to 2022. The analysis method used in this study is bibliometric, with the assistance of Publish or Perish (PoP) software utilizing the Google Scholar database and VOSviewer for visual data mapping. The bibliometric analysis process is carried out in five stages: (1) determining search keywords, (2) collecting initial data, (3) filtering results, (4) compiling initial statistics, and (5) analyzing data. Based on the keywords used, 86 relevant articles were identified. The results of the study show that traditional games are effective in improving physical fitness and shaping students' character.

Keywords: Games, Traditional, Physical Fitness, Character

Abstrak. Permainan tradisional merupakan permainan khas daerah di Indonesia yang mengandung nilai-nilai budaya untuk melatih perilaku serta mengasah kemampuan kognitif dan motorik individu. Namun, seiring perkembangan zaman, permainan tradisional semakin tergerus oleh kemajuan teknologi dan perubahan sosial, sehingga mulai jarang dimainkan oleh anak-anak masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tren penelitian tentang permainan tradisional melalui kajian *Systematic Literature Review* terhadap artikel-artikel yang dipublikasikan di jurnal terindeks Scopus pada rentang tahun 2020 hingga 2022. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah bibliometrik, dengan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* (PoP) menggunakan basis data *Google Scholar* dan *VOSviewer* untuk pemetaan visual data. Proses analisis bibliometrik dilakukan dalam lima tahap, yaitu: (1) penentuan kata kunci pencarian, (2) pengumpulan data awal, (3) penyaringan hasil, (4) penyusunan statistik awal, dan (5) analisis data. Berdasarkan kata kunci yang digunakan, ditemukan sebanyak 86 artikel yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan membentuk karakter siswa.

Kata Kunci: Permainan, Tradisional, Kebugaran Jasmani, Karakter

How to Cite: Ajito, T., Sudatha, I. G. W., Suartama, I. K., & Santosa, M. H. (2025). *Research Review: Model Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kebugaran Fisik dan Karakter Siswa*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 4829-4838. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3520>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang sangat penting dalam membantu peserta didik berkembang secara menyeluruh, tidak hanya dari segi fisik, tetapi juga mental dan sosial. Berdasarkan landasan hukum yang jelas dari UU Nomor 3 Tahun 2005, pendidikan

jasmani memiliki peran strategis dalam membina potensi jasmani, rohani, dan sosial peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan jasmani harus dirancang dan dilaksanakan secara terbimbing, holistik, dan kontekstual agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional secara optimal. Aktivitas fisik yang baik memiliki hubungan positif yang kuat dengan tingkat kebugaran individu, yang pada akhirnya menghasilkan individu yang terdidik secara fisik dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari (Lagarinda & Nurhayati, 2024; Grzywacz, 2024; Costello et al., 2025). Memadukan aktivitas fisik dengan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya meningkatkan kebugaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik, nilai sosial, serta memperkuat identitas budaya. Pendekatan ini sangat relevan dan efektif dalam membentuk peserta didik yang sehat, berkarakter, dan berbudaya (Tob et al., 2024; Budiman, 2024; Timoteus et al., 2022).

Permainan olahraga tradisional merupakan hasil warisan budaya masyarakat yang kaya dan beragam. Untuk memahaminya, diperlukan pemahaman konsep bermain yang tepat. Namun, seiring dengan arus modernisasi dan kemajuan teknologi, permainan tradisional semakin memudar dan terlupakan. Generasi saat ini cenderung kehilangan kemampuan dan kreativitas dalam memahami prinsip kearifan lokal, khususnya dalam permainan olahraga tradisional. Aktivitas fisik dan permainan tradisional mulai tergantikan oleh penggunaan gadget, yang berdampak pada gaya hidup kurang aktif dan kurangnya interaksi sosial (Nofiyanti et al., 2023; Pitayanti et al., 2024; Ashar et al., 2024). Oleh karena itu, kebugaran tubuh tetap menjadi aspek penting yang harus dimiliki anak dalam menempuh pendidikan guna menunjang kesehatan secara menyeluruh.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bukanlah hal yang mudah. Siswa membutuhkan peningkatan kebugaran jasmani yang optimal, dan guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran PJOK sangat penting karena merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang bertujuan meningkatkan kinerja manusia melalui aktivitas fisik untuk mengembangkan dan memelihara tubuh. Menghadapi perkembangan zaman dan revolusi industri 4.0, ilmu pengetahuan semakin berkembang pesat. Seorang pendidik harus mampu mengindikasikan pembelajaran abad ke-21 dengan mengintegrasikan beberapa aspek penting, yaitu: Penguatan Pendidikan Karakter, Gerakan Literasi Tumbuhnya 6C (*Critical thinking, Collaborative, Creativity, Communicative, Character, Citizenship*) Pengintegrasian *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* Tujuan dari pendekatan ini adalah agar peserta didik menjadi berkarakter, kompeten, dan literat, yang dapat dicapai melalui proses pembelajaran PJOK (Musyaffa, 2022) (Anugerahwati, 2019). Sesuai

dengan UU Nomor 3 Tahun 2005, olahraga adalah kegiatan sistematis yang mendorong, membina, dan mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru PJOK, ditemukan bahwa kurangnya potensi aktivitas fisik dan gaya hidup aktif merupakan masalah yang berkembang dalam pendidikan saat ini. Aktivitas fisik dan gaya hidup aktif adalah tantangan penting karena kebugaran jasmani merupakan bagian dari kurikulum PJOK yang bertujuan mengembangkan gaya hidup sehat dan aktif. Pembelajaran PJOK seharusnya menjadi kesempatan bagi siswa untuk mencapai hidup sehat. Namun, kemajuan teknologi seperti televisi, game online, komputer, internet, dan smartphone membuat banyak anak menghabiskan waktu dengan gadget, sehingga aktivitas fisik berkurang. Hal ini dapat menyebabkan kelebihan berat badan, individualisme, dan kurangnya interaksi sosial. Kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah minimnya pengetahuan guru PJOK dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat, sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton dan kurang menyenangkan bagi siswa. Hal ini disebabkan keterbatasan referensi atau sumber bacaan tentang bagaimana guru-guru PJOK mengajarkan model permainan olahraga tradisional yang efektif untuk mendukung pencapaian hasil pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan model pembelajaran melalui pendekatan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan karakter sportivitas siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini berkeyakinan bahwa keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani dimulai dengan keceriaan siswa dalam aktivitas fisik.

Permainan olahraga tradisional menanamkan nilai karakter dan sportivitas pada anak sejak usia sekolah dasar serta dapat meningkatkan fokus anak. Pembelajaran motorik merupakan bagian penting dari pendidikan jasmani di sekolah, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan perkembangan motorik. Permainan olahraga tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter positif seperti kegembiraan saat bermain bersama teman, rasa persahabatan, nilai demokrasi, kepemimpinan, tanggung jawab, toleransi, percaya diri, kejujuran, keberanian, gotong royong, dan sportivitas tinggi. Selain itu, permainan tradisional dapat menjadi alternatif aktivitas yang menghindarkan anak dari ketergantungan berlebihan pada gadget yang dapat membuat mereka agresif dan individualistis (Hananingsih et al., 2024; Juyinah & Mudzakir, 2022).

METODE

Dalam artikel ini, digunakan analisis *bibliometrik* sebagai metode penelitian. Analisis *bibliometrik* merupakan penerapan metode kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dipublikasikan. Meskipun analisis ini tidak memberikan informasi mendalam mengenai latar belakang, metode, maupun hasil kajian yang ditinjau, analisis *bibliometrik* memiliki kemampuan untuk mengolah data bibliografi dalam jumlah besar. Dengan demikian, metode ini dapat menghasilkan informasi berharga mengenai perkembangan suatu penelitian berdasarkan tahun, penulis, sumber, negara, dan aspek lainnya. Dalam penelitian ini, *software* yang digunakan untuk analisis bibliometrik adalah PoP (*Publish or Perish*) dengan basis data *Google Scholar*, serta *VOSviewer* untuk memetakan data (Gupta et al., 2022)(Yu et al., 2018), terdapat lima langkah utama dalam analisis bibliometrik, yaitu: pendefinisian kata kunci pencarian, hasil pencarian awal dengan kata kunci '*Traditional game models in improving students' physical fitness and character*', Penyempurnaan hasil pencarian, penyusunan statistik data awal dan analisis data secara rinci sebagai berikut.

Mendefinisikan Kata Kunci Pencarian

Pencarian literatur dilakukan pada Mei 2025, menggunakan kata kunci '*Traditional game models in improving students' physical fitness and character*'. Perangkat lunak PoP (*Publish or Perish*) digunakan untuk mengumpulkan data. Awalnya, kami masuk ke dalam perangkat lunak PoP (*Publish or Perish*) dengan database GS (Google Scholar), menggunakan kata kunci '*Traditional game models in improving students' physical fitness and character*', dan menetapkan bentuk publikasi 'journal', 'hanya kata-kata judul', dan tahun '0 – 0'. Dari database GS (Google Scholar), diperoleh 370 papers dalam pencarian awal untuk periode 2020 hingga 2025 (5 tahun).

Hasil Pencarian Awal

Dalam pencarian awal, kami menentukan rentang 5 tahun terakhir dengan kata kunci '*Traditional game models in improving students' physical fitness and character*'. Jurnal yang ditemukan dari tahun 2020 sampai 2025 cukup relevan dengan kata kunci. Dari hasil pencarian menggunakan aplikasi Publish or Perish, dengan jumlah pencarian maksimal yang digunakan yaitu 500 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.

Tabel 1. Metrik Pencarian

Data Metrik Query	Pencarian Awal Journal Traditional game models in improving students' physical fitness and character'	Pencarian Persempit Journal Traditional game models in improving students' physical fitness and character'
Source	googlescholer	googlescholer
Papers	390	500
Citations	255994	105590
Cites/Years	51998,80	35196,67
Cites/Peper	656,39	211.18
Cites /Author	149807.23	45390.56
Papers/Author	151.01	191.54
Author/Papers	3.45	3.52
h-Index	201	153
g-Index	390	304
hI-norm	115	91
hI-Anual	23.00	30.33
hA-Index	99	101
Year/First	2020	2022
Year/last	2025	2025

Penyusunan Statistik Data Awal

Pencarian yang dihasilkan setelah perbaikan data diekspor ke format RIS untuk memasukkan semua informasi penting mengenai artikel termasuk judul, nama penulis, abstrak, kata kunci, dan spesifikasi jurnal (jurnal publikasi, tahun publikasi, volume, terbitan, dan halaman). Data dianalisis sehingga artikel dapat diklasifikasikan menurut tahun dan sumber publikasi serta penerbit. Dari query yang menggunakan rentang waktu 5 tahun, PoP (Publish or Perish) memperoleh 390 artikel jurnal dari tahun 2020 hingga 2025. Setelah dilakukan verifikasi apakah berbagai publikasi jurnal (Seperti terakreditasi oleh SINTA dan Internasional) memiliki reputasi baik, dan menyaringnya dengan kriteria yang ditunjukkan pada Tabel 2, terdapat 166 artikel diterbitkan dalam jurnal S1 atau S2 dan internasional dalam kurun waktu 5 tahun (2020-2025).

Analisis Data

Pada artikel ini disajikan data dari hasil analisis bibliometrik untuk istilah '*Traditional game models improving students' physical fitness character*' dari database GS (Google Scholar). Tinjauan bibliometrik dalam artikel ini menggunakan perangkat lunak PoP (Publish or Perish) yang dikembangkan dan diluncurkan pada tahun 2006 oleh Profesor Anne Wil Harzing dari Tarma Research Software Pty Ltd Melbourne (Harzing dalam Setyaningsih et al., 2018)). Untuk analisis ini, kami menggunakan versi 8.17.4863.9118. Perangkat lunak ini kami jalankan pada tanggal 25 Mei 2025, memperoleh 390 artikel dengan hasil awal sebanyak

255994 citations (51998,80 cites/year). Pemurnian hasil menyisakan 166 artikel (menurun sekitar 55,13%); data mengenai kutipan juga berubah, dengan 1073 citations (menurun sekitar 86,16%) dan 214.60 cites/year (meningkat sekitar 41,09%). Temuan ini menunjukkan bahwa jurnal S1 dan S2 dan internasional memberikan pengaruh yang paling signifikan terhadap kutipan dibanding kan jurnal lainnya, yang didukung oleh perubahan h- index. Hasil lengkap dari perbandingan metrik sebelum dan sesudah penyempitan pencarian seperti yang terangkum pada Tabel metrik pencarian

HASIL DAN DISKUSI

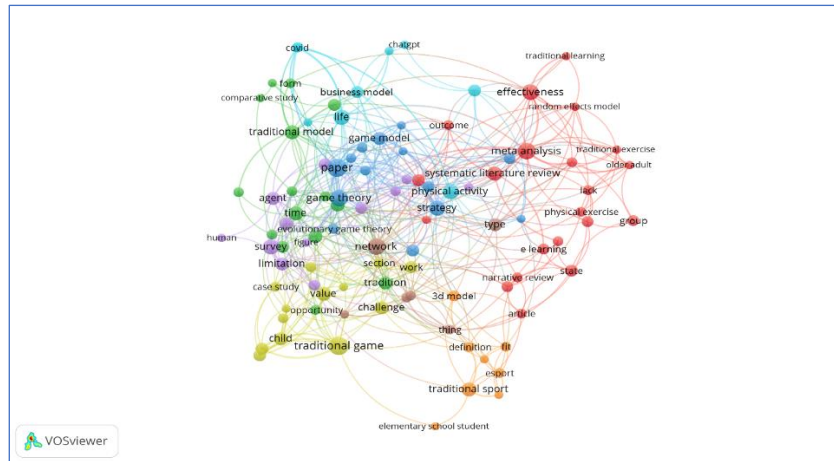
Dari hasil pencarian menggunakan aplikasi Publish or Perish, dengan jumlah pencarian maksimal yang digunakan yaitu 500 artikel, terdapat 86 publikasi artikel sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan, lalu dengan penyaringan tipe menggunakan artikel terdapat 86 paper yang ditulis dalam bentuk artikel

The screenshot displays the Publish or Perish software interface. At the top, there is a search bar with the search terms 'Traditional game models improving students physical fitness character'. Below the search bar, there is a table of search results. The table has columns for Cites, Per year, Rank, Authors, Title, Year, Publication, Publisher, and Type. The results are sorted by Cites in descending order. The top result is 'The Influence of Traditional Game Models on the Physical Education of Elementary School Children' by S. Hasmanta, M.Y.N.L., published in 2023 in the journal 'Physical Education Research'.

Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year	Publication	Publisher	Type
11.00	1	1	S Hasmanta, M.Y.N.L.	The Influence of Traditional Game Models on the Physical Education of Elementary School Children	2023	Physical Education Research	portsemanticscholar.org	PDF
3	1.50	2	M.N. Yovira, H.B. Baf...	Comparison of the Impact of Traditional Games on the Physical Education of Elementary School Children	2023	Journal of Physical Education	journal.unnes.ac.id	PDF
22	22.00	3	I. Septianto, S. Sam...	... by the authors Traditional Game Models on the Physical Education of Elementary School Children	2024	Retos	recyt.fecyt.es	PDF
36	10.00	4	C. Mulotri, M. H...	Developing the value of peace in physical education through traditional games	2023	International Journal of Physical Education	academia.edu	PDF
32	32.00	5	H. Alitad, S. Ad, J.G.	Improvement of motor skills and physical fitness through traditional games in physical education	2024	Physical Education Research	tem.com.ua	PDF
29	14.50	6	J.P. Ribas, J. Hernandez...	How to understand sports and traditional games in physical education	2023	Frontiers in sports and active living	frontiersin.org	HTML
23	11.50	7	Y. Ospankulov, A. Zh...	The Impact of Folk Games on Physical Education of Children	2023	ERIC	eric.ed.gov	HTML
17	17.00	8	R. Iliahi, S. Syamsu...	Improving Elementary Students' Physical Fitness Through Traditional Games	2024	Journal of Education	learntechlib.org	PDF
74	37.00	9	V. Anite-Giraldez, A...	News of the pedagogical models in physical education through traditional games	2023	International Journal of Physical Education	mdpi.com	HTML
26	26.00	10	B. Mar'munov, N. Dav...	RETRACTED: Effectiveness of physical education through traditional games	2024	E3S Web of Conferences	e3s-conferences.org	PDF
19	19.00	11	R. Feslanaw, N. L...	Effectiveness of motor learning through traditional games in physical education	2024	nuevas tendencias en educacion	dialnet.unirioja.es	PDF
84	32.00	12	M. Aczmann, I. Hor...	Effects of games in STEM education	2023	Journal of Science Education	Taylor & Francis	PDF
56	20.00	13	N. Khotin, S. Ristanto...	Project-based learning via traditional games in physical education	2023	Jurnal Pendidikan IPA	journal.unnes.ac.id	PDF
67	33.50	14	V. Wijaya, T. Viliya...	Development of Articulate Storyline 360 for Physical Education	2023	Progressive Education	atamts.press.com	PDF
24	12.00	15	H. Safityanto, D. D...	Impact of adaptive educational games on physical education	2023	Advanced Education	journal.unnes.ac.id	PDF
55	55.00	16	Y. Zheng, J. Zhang, Y...	Effects of digital game-based learning on physical education	2024	Heliyon	cell.com	HTML
19	19.00	17	J. Aeri, A. Wahyuni, G...	Developing Engaging Audio-Visual Games for Physical Education	2024	Journal of Education	learntechlib.org	PDF
h 151	75.50	18	M. Xu, Y. Luo, Y. Zha...	Game-based learning in medical education	2023	Frontiers in public health	frontiersin.org	HTML
70	70.00	19	Z. Zhan, Y. Tong, X. L...	A systematic literature review of game-based learning in physical education	2024	Interactive learning environments	Taylor & Francis	PDF
42	42.00	20	M. Weesinghe, A...	Educational augmented reality games in physical education	2024	Journal of Education, Medicine and Health Sciences	Springer	PDF

Gambar 1. Tampilan pencarian artikel Publish or Perish

Peta pengembangan publikasi menggunakan kata kunci *Traditional game models improving students' physical fitness character* pada aplikasi VOSViewers memiliki beberapa kluster item pembahasan yang dapat dilihat pada tabel berikut.



Gambar 2. Tampilan pembagian clusters VOSviewer

Tabel 2. Cluter data

Clusters	Item
Biru (Cluster I)	Game model, physical activity
Hijau (Cluster II)	Traditional model, Tradition
Merah (Cluster III)	Systematic review, meta-analysis, and traditional exercise
Kuning (Cluster IV)	Traditional game, Child, Value
Ungu (Clusters V)	Game model, physical Activity

Berdasarkan gambar visualisasi bibliometrik tersebut dapat dijelaskan bahwa pengembangan publikasi dengan kata kunci “Traditional game models improving students' physical fitness and character” membentuk lima klaster utama. Klaster 1 (berwarna biru) berfokus pada pembahasan terkait game theory dan karakteristik permainan. Klaster 2 (berwarna hijau) membahas isu-isu yang berkaitan dengan education dan comparison antar model permainan. Klaster 3 (berwarna merah) menekankan pada survey, pengembangan model, dan keterbatasan dalam penelitian. Klaster 4 (berwarna kuning) berfokus pada systematic review, efek dari permainan tradisional, serta motivasi belajar siswa. Sementara itu, Klaster 5 (berwarna ungu) membahas tentang game model, aktivitas fisik, anak-anak, dan minat terhadap permainan tradisional.

Hasil klasterisasi ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional tidak hanya dipandang sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang berkontribusi pada kebugaran jasmani dan pembentukan karakter siswa (Setiawan & Maryani, 2021; Mulyadi et al., 2022). Selain itu, tren publikasi dengan kata kunci tersebut menunjukkan fluktuasi setiap tahunnya, yang tercermin pada tabel berikut. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat peneliti terhadap integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran melalui pendekatan permainan tradisional (Handayani & Sutrisno, 2020). Visualisasi data ini juga memperkuat temuan bahwa permainan tradisional memiliki potensi untuk digunakan dalam konteks

REFERENSI

- Anugerahwati, M. (2019). Integrating the 6Cs of the 21st century education into the English lesson and the school literacy movement in secondary schools. *KnE Social Sciences*, 3(10), 165–171. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3898>
- Ashar, S. M., Ibrahim, M. M., Syamsudduha, S., Sadaruddin, & Dewi, A. C. (2024). The impact of traditional games on social-emotional development: A comprehensive review of existing research. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(2), 39–51. <https://doi.org/10.32996/jlds.2024.4.2.5>
- Budiman, I. A. (2024). Discovery learning with traditional educational game gobak sodor in physical education learning. *Al-Ishlah*, 16(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.6175>
- Costello, K., Kalb, R., & Giesser, B. S. (2025). Exercise and physical activity. In *Multiple Sclerosis and Related Disorders* (pp. 123–130). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197748695.003.0011>
- Grzywacz, J. G. (2024). Exercise and fitness. In *The Encyclopedia of Elder Care*. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeose081>
- Gupta, S. M., Naqvi, W. M., Mutkure, K. N., Varma, A., Thakur, S., & Umate, R. (2022). Bibliometric analysis on bibliometric studies of case reports in the medical field. *Cureus*, 14(10). <https://doi.org/10.7759/cureus.29905>
- Handayani, D., & Sutrisno, H. (2020). The role of traditional games in character education. *Journal of Educational and Social Research*, 10(3), 122–130.
- Hananingsih, W., Isnaini, L. M. Y., & Irmansyah, J. (2024). The role of traditional sports in establishing student character through physical education, sports, and health learning. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 12(3), 538–545. <https://doi.org/10.13189/saj.2024.120310>
- Juyinah, J., & Mudzakir, D. O. (2022). The effect of traditional games on children's social attitudes in physical education learning. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 12(1), 12. <https://doi.org/10.35194/jm.v12i1.2135>
- Lagarinda, E., & Nurhayati, F. (2024). Analisis aktivitas fisik terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Pendidikan Eksakta*, 11(1). <https://doi.org/10.54314/jpe.v11i1.1758>
- Mulyadi, A., Rahmawati, E., & Kusuma, Y. (2022). Implementasi model permainan tradisional dalam meningkatkan karakter dan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 67–74.
- Musyaffa, M. (2022). The character education strategies in higher university through the implementation of assessment for learning based on higher order thinking skills. *Proceedings of the AICOIES*, 1(1). <https://doi.org/10.18326/aicoies.v1i1.311>
- Nofiyanti, W., Sulistyaningtyas, R. E., & Astuti, F. P. (2023). The influence of gadget use on the development of social interaction in children aged 5–6 years. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.64157>
- Nurani, Y., Saputra, D., & Ramdhani, M. (2021). Traditional games as learning media in elementary school: A systematic review. *Journal of Primary Education*, 10(4), 215–225.
- Pitayanti, A., Kuswanto, K., & Suryawan, N. W. (2024). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia (3–5 tahun). *Jurnal Observasi*, 2(1). <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.82>
- Setiawan, H., & Maryani, E. (2021). Traditional games as a strategy for improving students' physical fitness and social skills. *Indonesian Journal of Physical Education*, 2(1), 45–52.

- Timoteus, A., Jenahut, K. S., & Mola, M. (2022). Sports cultural values etu in supporting sports learning in Nagekeo district. *International Conference on Social Science (ICSS)*, 1(1). <https://doi.org/10.59188/icss.v1i1.50>
- Тов, Т., et al. (2024). Improvement of motor skills and motivation to learn physical education through the use of traditional games. *Teoriya i Metodika Fizicheskogo Vospitaniya*, 2024(1). <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04>
- Yu, D., Wang, W., Zhang, W., & Zhang, S. (2018). A bibliometric analysis of research on multiple criteria decision making. *Current Science*, 114(4), 747–758. <https://doi.org/10.18520/cs/v114/i04/747-758>