

## Kearifan Lokal Permainan Rakyat di Jawa Barat (Studi Kasus di Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin)

Nicole Dorotea Ednica<sup>1\*</sup>, Angelina Rianti<sup>2</sup>, Paramita Jovita<sup>3</sup>, Elinda Eka Christyani<sup>4</sup>

Universitas Kristen Maranatha<sup>1234</sup>, Kota Bandung, Indonesia  
2346017@lang.maranatha.edu

| Informasi Artikel                                                  | Abstract                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| E-ISSN : 3026-6874<br>Vol: 2 No: 11 November 2024<br>Halaman : 1-7 | <i>Folk games are a cultural heritage that shows social, cultural and traditional values. Folk games are often used as inspiration for creative work. In this era, technology is starting to improve so that the current generation prefers to play with electronic devices. So interest in folk games began to decline. The problem in this research is what form of folk games can be played by alpha generation children. The aim is to elevate and preserve folk games so that children can enjoy them. The strategy uses qualitative descriptive methods. Data was collected through literature studies and observations at the Harapan Coudrin Children's Study Group. The sample for this research was children in the Harapan Coudrin Children's Study Group. The results of research in the midst of today's technological advances, there are still many children who are interested in folk games, especially engklek. This love gave rise to a strong sense of nationalism in folk games.</i> |
| <b>Keywords:</b><br>Children<br>Culture<br>Folk Games              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

### Abstrak

Permainan rakyat merupakan warisan budaya yang menunjukkan nilai sosial, budaya, dan tradisi. Permainan rakyat sering digunakan sebagai inspirasi dalam berkarya. Di zaman ini teknologi mulai meningkat sehingga generasi sekarang lebih memilih untuk bermain dengan perangkat elektronik. Sehingga minat terhadap permainan rakyat mulai menurun. Permasalahan dalam penelitian ini bagaimana wujud permainan rakyat yang dapat dimainkan oleh anak-anak generasi alpha. Tujuannya untuk mengangkat dan melestarikan permainan rakyat agar dapat disukai oleh anak-anak. Strateginya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui studi literatur dan observasi di Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin. Sampel penelitian ini adalah anak-anak yang ada di Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin. Hasil penelitian di tengah majunya teknologi sekarang ini, masih banyak anak-anak yang tertarik pada permainan rakyat, terutama engklek. Kecintaan ini memunculkan rasa nasionalisme yang kuat pada permainan rakyat.

**Kata Kunci :** Anak-anak; Budaya; Permainan Rakyat.

### PENDAHULUAN

Permainan rakyat banyak dikenal di nusantara, merupakan kesenangan bagi anak-anak ketika meluangkan waktu untuk bermain. Permainan ini yang dimainkan oleh anak-anak, seperti di Pulau Jawa dikenal petak umpet (ucing sumput), gundu (kaleci), sondah (engklek), lompat tinggi, bebentengan, dan lain-lain. Jenis-jenis permainan ini tersebar di seluruh Indonesia (Apriati et al., 2021; Yusup et al., 2023). Di beberapa desa masih dimainkan, berbeda dengan di kota-kota besar. Permainan rakyat sudah mulai ditinggalkan berganti dengan gadget, game, youtube, dan lain-lain (K. E. Putri et al., 2021; Swasono et al., 2020). Langkanya permainan rakyat yang masih dimainkan oleh anak-anak menjadi penting untuk diteliti, karena sesungguhnya permainan rakyat ini banyak melibatkan motorik, kecepatan berpikir, kreativitas yang dibutuhkan dalam pertumbuhan anak (Fajar & Izzah, 2015; Haerudin & Cahyati, 2018). Permasalahan yang diusung dalam penelitian ini, bagaimana mensosialisasikan kembali permainan rakyat kepada anak-anak. Tujuannya agar anak-anak dapat memainkan kembali permainan rakyat yang melibatkan gerakan motorik, kecepatan berpikir, serta kreativitas. Adapun beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain mengenai permainan rakyat, dilakukan oleh Apriati et al (2021)

bahwa anak-anak bermain dengan jenis permainan tradisional secara tidak sadar, mereka sudah belajar mengenai nilai sosial budaya, melatih motorik, melatih keterampilan, melatih kreativitas. Peneliti bermaksud untuk mengidentifikasi permainan rakyat yang dilakukan di sungai. Metode yang dipergunakan deskriptif kualitatif dengan tahapan studi literatur, observasi lapangan di lingkungan masyarakat Banjar, dan wawancara yang dilakukan kepada orangtua, anak-anak usia 6-12 tahun di kecamatan Barambai, Kalimantan Selatan. Tahapan selanjutnya dilakukan analisis mengenai nilai sosial budaya. Hasil penelitian ini permainan *kalas-kalasan* dan permainan *ajak tukang memiliki nilai kejujuran, sportifitas, kerja keras*, dan kemandirian bagi anak. (Apriati et al., 2021). Sedangkan peneliti lainnya meneliti tentang permainan tradisional yang ada di Semarang. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif berbasis survei. Sample yang dipergunakan adalah guru olahraga dan anak SD di Kabupaten Semarang. Hasilnya menunjukkan jumlah permainan tradisional di kabupaten Semarang ada 10 permainan. Sedangkan yang kerap dimainkan ada 6 permainan (Gustiana Mega Anggita et al., 2018) .

Berdasarkan penjelasan di atas, tampaknya kedua penelitian tersebut belum membahas permainan rakyat yang dimainkan anak-anak di daerah Jawa Barat sehingga ini merupakan peluang untuk melakukan penelitian secara mendalam. Tujuan penelitian ini untuk menggali kembali dan mensosialisasikan permainan rakyat kepada anak-anak di daerah Jawa Barat.

## Literature Review

Indonesia merupakan negara akan keberagaman, terdiri atas banyaknya suku dan budaya sehingga memunculkan keunikan dalam kearifan lokal. Kearifan lokal ini bersifat bernilai baik, bijaksana, dan penuh kearifan. Nilai tersebut tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Kearifan lokal akan terus berkembang seiring perkembangannya zaman. Dalam permainan tradisional mengandung nilai kearifan lokal, seperti nilai karakter (Halimah, 2018). Permainan tradisional juga mengandung nilai filosofis dalam menyampaikan pesan budaya dengan turun temurun (Dermawan et al., 2020; Zaini Alif, 2009).

Permainan tradisional adalah pewarisan kearifan yang diberikan dari generasi ke generasi dan sifatnya sosial. Permainan ini bukan hanya sebagai mainan biasa, tapi di sini mengajarkan berbagai nilai (Zaini Alif, 2009). Dalam permainan tradisional mengandung nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, bekerja sama membentuk strategi, komunikasi antar sesama, melatih kefokuskan, dan lain-lain. Nilai sosial penting, nilai budaya juga penting. Dengan melestarikan permainan rakyat ini, dapat mengenang kembali kebudayaan-kebudayaan yang ada. Menurut Zaini, di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional (Zaini Alif, 2009), diantaranya :

### Petak umpet

Permainan ini dimainkan lebih dari 2 orang, 1 orang menjadi penjaga dan yang lain bersembunyi. Penjaga harus menghitung hingga 10 lalu mencari pemain lain yang bersembunyi, agar permainan lebih adil kita bisa menentukan siapa penjaga dengan cara hompimpa.

### Gundu

Permainan ini juga sama dengan kelereng, cara bermainnya juga cukup mudah, hanya dengan menyentil kelereng yang kita miliki dengan target mengenai kelereng lawan.

### Lompat tali karet

Tali yang digunakan untuk bermain biasanya terbuat dari karet yang disambung. Permainan ini biasa dimainkan lebih dari 2 orang dan 2 orang yang akan bertugas memegang tali.

### Congklak

Dimainkan menggunakan cangkang kerang/biji congklak dan papan congklak yang memiliki 16

lubang. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang.

#### Ular naga panjang

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan terbuka dan akan semakin seru jika dimainkan ramai-ramai. Dua orang ditugaskan untuk menjadi penjaga dan sisanya berjalan melewati penjaga.

#### Engklek

Engklek dapat dimainkan oleh perempuan maupun laki-laki. Cara memainkannya dengan menggambar kotak di lantai/tanah menggunakan kapur, dimainkan dengan cara melompat menggunakan 1 kaki.

#### Benteng-bentengan

Dimainkan oleh 2 kelompok yang terdiri dari 4 sampai 8 orang, masing-masing kelompok memiliki markas berupa tiang atau benteng. Cara memainkannya adalah salah satu anggota maju menantang pemain lain lalu saling menegjar.

#### ABC 5 Dasar

Cara bermainnya cukup sederhana yaitu cukup menunjukkan jari dalam jumlah berapapun sampai mengucapkan "ABC 5 Dasar". Lalu salah satu dari yang bermain menghitung jari dengan mengucapkan abjad. Huruf yang terakhir disebutkan adalah huruf yang terpilih, lalu huruf yang terpilih harus digunakan untuk menyebutkan nama dari kategori yang sudah ditentukan.

Permainan tersebut diatas merupakan warisan budaya dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Warisan terdapat dua jenis, diantaranya warisan budaya benda dan budaya tak benda. Warisan budaya benda merupakan warisan yang dapat dilihat dan dipegang. Contohnya, angklung, batik, candi, dan lain-lain. Sedangkan warisan budaya tak benda merupakan warisan yang tidak bisa diraba. Contohnya, lagu daerah, bahasa daerah, upacara adat, dan lain-lain.

Nilai sosial, budaya, dan tradisi memiliki keterikatan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai sosial adalah pedoman masyarakat dalam melakukan segala sesuatu. Nilai inilah yang akan mengatur dalam terjalannya komunikasi sosial. Adanya nilai sosial dapat membantu agar kita mendapatkan hak dan menjalankan kewajiban secara seimbang, tanpa membedakan kasta. Sehingga hal tersebut dapat membantu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Ahli, Emile Durkheim, beliau memiliki pendapat bahwa fenomena sosial terdiri atas tingkah laku sosial dan solidaritas sosial. Hal ini berarti bahwa nilai sosial dapat mengikat dan menjalin rasa solidaritas dengan sesama (Siikala et al., 2001). Nilai budaya adalah nilai yang berada di masyarakat. Nilai tradisi adalah segala sesuatu yang dilakukan secara turun menurun (Alya et al., 2023). Menurut ahli, Clifford Geertz, sebuah konsep yang diwariskan yang dinyatakan melalui simbol, biasanya digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi, menjaga, dan mengembangkan pengetahuan (Jamhari, 2014). Dalam permainan tradisional dapat memberikan makna pada perilaku dan praktik di lingkungan masyarakat, dengan melestarikan dan tidak meninggalkan budaya lama menjadi salah satu nilai budaya yang penting dalam kehidupan pada zaman ini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian di Bandung dengan observasi lapangan pada Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin, Kecamatan Babakan Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat. Data dikumpulkan melalui kajian literatur dan observasi (Creswell, 2014; Creswell & Plano Clark, 2018). Penelitian ini difokuskan kepada anak-anak berusia 8-10 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Kami melihat banyak anak yang masih memainkan permainan tradisional, terutama engklek. Hal tersebut menunjukkan bahwa

permainan tradisional saat ini masih banyak dimainkan di masa teknologi yang semakin maju.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan di atas tanah dengan pola kotak berjumlah delapan dan atasnya ditambah bentuk setengah lingkaran atau gunung. Biasanya kotak tersebut digambar menggunakan kapur tulis, arang ataupun kayu (Yusup et al., 2023; Zaini Alif, 2009). Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak perempuan, namun pada penelitian ini permainan ini juga dimainkan oleh semua anak baik perempuan maupun laki-laki.

Permainan engklek pada awalnya diperkenalkan oleh Belanda saat menjajah Indonesia. Dalam bahasa Belanda engklek dikenal dengan nama *Zondaag Maandag*. Kemudian dalam bahasa Sunda diubah menjadi sunda manda. Awalnya anak-anak dari keturunan Belanda banyak memainkan permainan ini, kemudian setelah merdeka, permainan ini masih bertahan di Indonesia bahkan saat ini permainan engklek dikenal hingga seluruh Indonesia (A. B. U. Putri & Hasyim, 2017).

Cara memainkannya dengan menggambar kotak di lantai/tanah menggunakan kapur. Setiap pemain memiliki gaco (batu/pecahan genting) yang digunakan untuk alat lempar. Awalnya semua pemain melakukan hompimpa untuk menentukan giliran, pemain pertama melempar gaco dan tidak boleh melebihi kotak yang sudah dibuat (jika gaco melebihi kotak, maka pemain dinyatakan gugur). Setelah melempar gaco, pemain melompat dengan menggunakan satu kaki melewati kotak yang terdapat gaco. Lalu kembali dengan mengambil gaco tersebut. Setelah pemain pertama selesai, dilanjut oleh pemain kedua dan ketiga sampai pemainnya habis.

Engklek adalah permainan yang melatih kebugaran fisik seseorang. Dibutuhkan fleksibilitas, kekuatan, dan keseimbangan tubuh untuk bisa bermain permainan engklek. Manfaat dari bermain engklek adalah anak-anak bisa mengekspresikan kreativitas diri mereka dengan mengkreasi kotak engklek dan aturan bermain sesuai dengan imajinasi mereka yang bermacam-macam (A. B. U. Putri & Hasyim, 2017). Manfaat lainnya adalah anak-anak bisa melakukan aktivitas fisik di luar ruangan, dengan bermain di luar ruangan membantu anak mengurangi penggunaan gadget.

Pada sekarang ini, teknologi akan terus berkembang dalam semua bidang, dari lingkungan, pendidikan, kesehatan, komunikasi, dan lain-lain (Ilyasir, 2020; Kuncoroputri et al., 2023; Nuraini et al., 2023). Memang teknologi membantu manusia, mempermudah manusia dalam melakukan aktivitasnya. Akan tetapi teknologi menjadi ancaman juga bagi masyarakat. Semakin maju teknologi, nilai budaya akan semakin hilang dan budaya asing akan terus masuk mempengaruhi kehidupan masyarakat. Misal, dalam bidang komunikasi, sekarang sudah banyak *smartphone* yang muncul. Remaja sekarang sudah banyak menggunakan *smartphone* tersebut, bahkan anak kecil pun diberikan oleh orangtuanya *smartphone*. Hal tersebut menunjukkan *smartphone* bukan hanya mempengaruhi kehidupan anak remaja dan orang tua, tetapi juga pada anak-anak. Anak-anak yang hanya bermain gadget di dalam rumah dapat mengganggu kesehatan tubuh, terutama kesehatan mata (Ratnadewi et al., 2023).

Dari hasil penelitian tentang permainan tradisional menunjukkan minat akan permainan tradisional tidak menurun dan tidak juga meningkat (Apriati et al., 2021; Yusup et al., 2023). Dalam hal tersebut, perlu mencari faktor-faktor untuk meningkatkan anak agar lebih tertarik terhadap permainan tradisional. Banyaknya permainan modern yang muncul juga membuat anak-anak zaman sekarang lupa dengan permainan tradisional yang ada. Anak-anak lebih memilih bermain gadget sendiri di dalam rumah dibanding dengan bermain keluar bersama teman yang lain (Susilowati, 2019). Selain mengurangi penggunaan gadget, permainan ini bisa melatih perkembangan motorik kasar dengan melibatkan gerakan lari dan lompat. Sosialisasi juga penting dalam kehidupan anak-anak. Dengan banyak bermain di luar, anak-anak dapat melakukan interaksi antar sesama anak dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi mereka.

Dengan bersosialisasi dapat mengurangi *introvert*. *Introvert* adalah salah satu tipe kepribadian yang berfokus pada pikiran dan perasaan diri sendiri, biasanya orang dengan kepribadian ini sering menjauhkan diri dari lingkungan sekitar. Hal ini disebabkan dengan lamanya bermain gadget, lalu membuat anak merasa menyendiri merupakan hal yang nyaman bagi mereka. Kurangnya rasa percaya diri dalam diri mereka juga dikarenakan jarang bersosialisasi dengan orang-orang sekitar mereka dan kemungkinan lainnya datang dari ajaran dari orang tua anak-anak tersebut.



Gambar 1. Anak-anak melakukan permainan engklek (ki-ka)

Dokumen: Tim Peneliti. 2024

Pada hari Sabtu, 26 Oktober 2024, kami melakukan observasi di Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin Kecamatan Babakan Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat untuk meneliti keberadaan permainan engklek di kalangan anak-anak. Observasi dilakukan dengan mengamati 7 anak yang berpartisipasi selama bermain permainan engklek. Selama observasi, kami melihat bahwa permainan engklek masih banyak dimainkan di kalangan anak-anak terutama di Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang kami amati memiliki pemahaman yang baik mengenai permainan engklek, dapat dibuktikan melalui beberapa temuan yang kami amati yaitu, anak-anak dapat membuat pola garis sendiri sesuai dengan aturan permainan engklek yang semestinya. Anak-anak juga memahami cara bermain engklek. Mereka dapat melakukan langkah-langkah permainan dari awal sampai akhir dengan benar. Mulai dari cara melemparkan batu hingga urutan langkah yang harus dilakukan saat melompat. Selama kami melakukan pengamatan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi saat bermain. Anak-anak saling berinteraksi, bekerja sama, dan suportivitas antar teman bermain. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan engklek masih ada dan masih dimainkan oleh anak-anak di zaman sekarang, mereka benar-benar memahami cara bermain permainan tradisional engklek terutama anak-anak di Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin.

Permainan rakyat selain menanamkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari.



Tetapi juga menanamkan rasa nasionalisme pada anak-anak. Nilai nasionalisme adalah cara berpikir, bersikap, berperilaku dalam berbangsa dan bernegara. Mereka dapat memahami kekayaan yang ada di Indonesia dan ikut menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan tersebut. Apalagi saat ini, budaya asing mulai memasuki tanah air ini. Sehingga perlu bagi anak-anak untuk melestarikan warisan yang sudah diciptakan dari dulu, agar hal ini tidak memudar dan lama-kelamaan hilang dengan begitu saja.

## KESIMPULAN

Permainan rakyat perwujudan dari kearifan yang diturunkan kepada masyarakat secara turun temurun dan lebih bersifat sosial. Berdasarkan penelitian di Kelompok Belajar Anak Harapan Coudrin, masih banyak anak yang masih memainkan permainan rakyat, terutama engklek. Anak-anak memiliki pemahaman yang baik terhadap permainan engklek ini. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki manfaat yang penting, antara lain, keterampilan motorik, bekerja sama, suportivitas dan kemampuan berinteraksi.

## REFERENCES

- Alya, S. H., Pandanwangi, A., & Effendi, I. Z. (2023). Dekonstruksi Seni Lukis Tradisional Jelekong sebagai Ekspresi Visual. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 599–608. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1347>
- Apriati, Y., Azkia, L., & Alfisyah, A. (2021). Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Permainan Rakyat di Masyarakat Lahan Basah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4952–4960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1489>
- Creswell, J. W. (2014). *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (J. Young (ed.); Fourth Edi). Sage Publication Inc. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). Designing and Conducting Mixed Methods Design. In C. Neve (Ed.), *SAGE Publication, Inc* (Third Edit). SAGE Publication Inc. <http://www.methodspace.com/groups/MixedMethodsresearchers/>
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>
- Fajar, Y. W., & Izzah, L. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode menggambar di desa karangasem kabupaten lamongan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(1), 4–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i1.3471>
- Haerudin, D. A., & Cahyati, N. (2018). Penerapan Metode Storytelling Berbasis Cerita Rakyat Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Pelita PAUD*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v3i1.420>
- Halimah, L. (2018). Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 7–16. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10509>
- Ilyasir, F. (2020). Pendidikan demokratis di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 60–69. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.25998>
- Jamhari, J. (2014). Pasang Surut Hubungan Agama-agama Jawa. *Studia Islamika*, 7(1). <https://doi.org/10.15408/sdi.v7i1.720>
- Kuncoroputri, S. A., Pandanwangi, A., & Suryana, W. (2023). Ekspresi Visual Human Emotion Dalam Karya Seni Lukis. *Aksara*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1511-1518.2023>
- Nuraini, D., Budiardin Septiadi, A., Harmani, A., Deniansah, F., & Pandanwangi, A. (2023). Material Bubuk Mesiu dalam Proses Berkarya Seniman Cai Guo-Qiang. *Ideas Publishing*, 9(1), 277–284. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1173>
- Putri, A. B. U., & Hasyim, N. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui

- Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*, 2(2), 122–124. <https://journals.telkomuniversitas.ac.id/rupa/article/view/1011/845>
- Putri, K. E., Wahyudi, Santi, N. N., & Sahari, S. (2021). Penyuluhan Kepada Orang Tua Tentang Bijak Mengenalkan Smartphone Pada Anak. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–41.
- Ratnadewi, R., Pattipawaej, O. C., Wardani, R., Ida, I., & Pandanwangi, A. (2023). Wise education in the use of gadgets. *Community Empowerment*, 8(6), 814–822. <https://doi.org/10.31603/ce.8354>
- Siikala, L.-A., Enden, R., Teppo, K., Leino, P., Viikari, A., & Nayho, K. (2001). Myth and Mentality Studies in Folklore and Popular Thought. In L.-A. Siikala (Ed.), *Swedish Mentality*. Finnish Literature Society. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21435/sff.8>
- Susilowati, I. (2019). Penyuluhan Penggunaan Gadget Yang Bijak Dan Aman. *Prosiding Senias 2019*, 3, 103–111.
- Swasono, M. A. H., Sa'diyah, A. I., Niafitri, R. E., & Hidayanti, R. (2020). Membangun Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di masa Pandemi Covid-19 melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai di Griya Baca Desa Karangrejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 38–50. <https://doi.org/10.32815/jpm.v1i2.236>
- Yusup, R., Utomo, Agustini, U., & Abidin, Z. (2023). Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 67–78. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.126>
- Zaini Alif, M. (2009). *Permainan Rakyat Jawa Barat Dalam Dimensi Budaya*. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Bandung. <http://bpad.jogjapro.go.id/coe/article/permainan-rakyat-jawa-barat-dalam-dimensi-budaya-678>
- Aris Mengenal Nilai Sosial: Pengertian, Ciri, Fungsi dan Contohnya [Online] // Gramedia.com. - <https://www.gramedia.com/literasi/hubungan-sosial/>.
- Daniswari Dini Permainan Engklek: Sejarah, Cara Bermain, Manfaat, dan Alat yang Digunakan [Online] // Kompas.com. - February 21, 2022. - October 2024. - <https://regional.kompas.com/read/2022/02/21/135943678/permainan-engklek-sejarah-cara-bermain-manfaat-dan-alat-yang-digunakan>.
- Kumparan Permainan Engklek: Pengertian, Sejarah, dan Cara Bermainnya [Online] // Kumparan. - January 27, 2021. - October 2024. - <https://kumparan.com/berita-hari-ini/permainan-engklek-pengertian-sejarah-dan-cara-bermainnya-1v3f5s42n0P/full>.
- Sleman Dinas Kebudayaan Kundha Kabudayan Kabupaten Pentingnya Permainan Tradisional bagi Anak [Online] // Dinas Kebudayaan Kundha Kabudayan Kabupaten Sleman. - March 16, 2021. - October 2024. - <https://kebudayaan.slemankab.go.id/post/pentingnya-permainan-tradisional-bagi-anak-1>.
- Sosial Sejarah dan Memahami Isi dari Teori Emile Durkheim dalam Ilmu Sosiologi [Online] // Sejarah dan Sosial. - August 4, 2023. - October 2024. - <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/memahami-isi-dari-teori-emile-durkheim-dalam-ilmu-sosiologi-20vVdVj90Ue/full>.
- Utami Silmi Nurul Warisan Budaya: Pengertian, Jenis, dan Contohnya [Online] // Kompas.com. - January 9, 2023. - October 2024. - <https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/09/190000569/warisan-budaya--pengertian-jenis-dan-contohnya>.