



## Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Workshop Instruktur Kampung Wisata di Tasikmalaya

**Heri Yusuf Muslihin<sup>1</sup>, Rusani Jaelani<sup>2</sup>, Ridha Mustaqim<sup>3</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail : [heriyusuf@upi.edu](mailto:heriyusuf@upi.edu)<sup>1</sup>, [rusanijaelani@upi.edu](mailto:rusanijaelani@upi.edu)<sup>2</sup>, [ridhamustaqim@upi.edu](mailto:ridhamustaqim@upi.edu)<sup>3</sup>

### Abstrak

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, permainan tradisional semakin jarang dimainkan, dan banyak yang mulai terlupakan. Untuk melestarikan budaya tersebut, diadakan pengabdian di wilayah Tasikmalaya dengan tujuan menciptakan sebuah kampung wisata yang mengangkat kembali permainan tradisional. Pengabdian berlangsung selama delapan bulan, dengan fokus pada pendataan dan pemetaan permainan tradisional yang ada di kampung wisata Salapan. Pendataan dilakukan secara langsung kepada masyarakat di kampung wisata Salapan yang akan dijadikan destinasi wisata budaya. Permainan-permainan yang ditemukan, diperkenalkan dan dilestarikan melalui program-program yang mendukung keberlanjutan budaya setempat. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah terbentuknya sebuah kampung wisata yang menjadi pusat pelestarian permainan tradisional, sehingga tidak hanya masyarakat lokal yang kembali mengenalnya, tetapi juga mampu menarik minat pengunjung dari luar daerah. Dengan demikian, permainan tradisional yang hampir hilang dapat kembali dikenal dan diapresiasi oleh generasi muda maupun wisatawan yang tertarik dengan kekayaan budaya Nusantara.

**Kata Kunci:** *workshop, permainan tradisional, kampung wisata, pelestarian.*

### Abstract

*With the rapid advancement of technology, traditional games are being played less frequently, and many are starting to be forgotten. To preserve this cultural heritage, a community service project has been initiated in the Tasikmalaya region, with the aim of creating a tourism village that revives traditional games. The project lasted for eight months, focusing on collecting data and mapping the traditional games found in the Salapan tourist village. Data collection will be carried out directly from the community in the Salapan tourist village as a cultural tourism destination. The traditional games that are identified will be reintroduced and preserved through programs that support the sustainability of the local culture. Results of this community service project is to establish a tourism village that becomes a center for the preservation of traditional games, allowing not only the local community to reconnect with them, but also attracting visitors from outside the region. In this way, traditional games that are nearly forgotten can be rediscovered and appreciated by younger generations and tourists interested in the richness of Indonesian culture.*

**Keywords:** *workshops, traditional games, tourist villages, conservation.*

Copyright (c) 2024 Heri Yusuf Muslihin, Rusani Jaelani, Ridha Mustaqim

✉ Corresponding author

Address : Sukagalih Talagasari Kawalu Tasikmalaya

Email : [heriyusuf@upi.edu](mailto:heriyusuf@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i6.1070>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Zaman yang terus berubah memicu peradaban budaya yang semakin berkembang. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga teknologi yang semakin maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Proses dan cara bermain anak-anak dari hari ke hari mengalami perkembangan (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Mendengar kata permainan tradisional dalam era modern yang serba diwarnai teknologi, seperti mengundang kenangan masa anak-anak. Permainan tradisional umumnya berasal dari suatu budaya masyarakat yang secara tradisi menjadikan aktivitas itu sebagai media berkomunikasi antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Permainan tradisional adalah aset budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan pada generasi muda. Permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang mengandung nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat untuk membantu tahap perkembangan anak. Permainan tradisional dapat dianggap sebagai refleksi dari budaya tradisional masyarakat (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Permainan tradisional dijelaskan dalam teori klasik yang disampaikan oleh G Stanley Hall yaitu “Teori Rekapitulasi / Evolusi / Reinkarnasi” berpendapat bahwa perkembangan manusia saat ini memiliki proses yang sama dengan perkembangan manusia terdahulu, secara tidak langsung yaitu pengalaman yang didapatkan oleh nenek moyang kita diturunkan kepada anak cucunya. Dalam kegiatan bermain, yang dahulu sering dimainkan oleh nenek moyang kita kemudian diwariskan dan diturunkan kepada generasi berikutnya, tentu permainan tersebut beriringan dengan perubahan zaman saat ini (Nailufar et al., 2023).

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional tergolong permainan yang aman dan berkualitas bagi anak. Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang dilakukan oleh nenek moyang dan diwariskan kepada anak bangsa hingga waktu sekarang. Maka dari itu, selain menjadi media bermain, permainan tradisional juga penuh akan makna dan nilai-nilai budaya bangsa. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional berkembang dari kebiasaan masyarakat tertentu yang kemudian menjadi bentuk kegiatan permainan dan olahraga (Muslihin et al., 2021).

Menilai beberapa kegiatan permainan tradisional sudah jarang dimainkan di beberapa daerah khususnya di Kota Tasikmalaya, maka

program pengabdian masyarakat juga telah dilaksanakan untuk memperkenalkan beberapa permainan tradisional khususnya di daerah Kota Tasikmalaya. Upaya pengabdian kepada masyarakat ini guna melestarikan permainan tradisional khususnya di daerah Kota Tasikmalaya.

## **METODE**

Pengabdian ini difokuskan kepada seluruh masyarakat yang ada di kampung wisata Salapan Tasikmalaya. Tujuannya adalah memberikan berbagai pengalaman melestarikan permainan tradisional mulai dari pengenalan kembali sampai praktik melalui *workshop*. Kegiatan tersebut diharapkan dapat menjadi instrument solusi pemecahan permasalahan yang tengah dihadapi oleh masyarakat dalam melestarikan permainan tradisional yang ada di wilayah setempat. Instrument yang dipergunakan untuk pengabdian adalah lembar observasi dan daftar pertanyaan yang terkait dengan pelestarian permainan tradisional yang ada di wilayah kampung. Rancangan pengabdian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan komunikasi dengan pihak kampung wisata Salapan untuk memastikan kesediaan / dukungan terhadap pengabdian yang lakukan.
2. Melakukan penandatanganan kesediaan menjadi mitra.
3. Melakukan penyusunan instrument pengabdian berupa *workshop*.
4. Melakukan pendataan dan observasi terhadap permainan tradisional yang ada

dalam masyarakat kampung wisata Salapan yang menjadi khalayak sasaran.

5. Melakukan identifikasi kebutuhan masyarakat kampung wisata Salapan dalam pelestarian permainan tradisional.
6. Melakukan *workshop* pelestarian permainan tradisional kepada masyarakat kampung wisata Salapan.
7. Penyusun laporan pengabdian.

Setelah pelaksanaan *workshop* dan pendampingan, dilakukan monitoring dan evaluasi terhadap implementasi hasil pengabdian. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana masyarakat kampung wisata Salapan dapat menerapkan dan melestarikan permainan tradisional yang telah diajarkan. Selain itu, evaluasi juga akan memberikan gambaran mengenai kendala yang dihadapi serta keberhasilan dari pelatihan tersebut.

*Feedback* dari masyarakat sangat penting dalam tahap ini untuk mengetahui efektivitas program yang dilakukan serta untuk perbaikan di masa mendatang. Setelah evaluasi, disusun rencana keberlanjutan untuk menjaga agar kegiatan pelestarian permainan tradisional tetap berlangsung meskipun pengabdian sudah berakhir. Langkah yang dapat dilakukan adalah dengan membentuk kelompok kerja atau komunitas pelestarian permainan tradisional yang akan menjadi penggerak utama kegiatan di kampung wisata Salapan.

Pada tahap akhir, dilakukan penilaian terhadap dampak sosial dan ekonomi dari program pengabdian ini. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk melihat kontribusi kegiatan pelestarian

permainan tradisional terhadap kesejahteraan masyarakat kampung, baik dari segi pelestarian budaya maupun peningkatan ekonomi melalui kegiatan wisata.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada 6 November 2024 tim pengabdian melaksanakan *workshop* instruktur permainan tradisional di kampung wisata tasikmalaya yaitu Kampung Salapan Kelurahan Urug Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya. Pada kegiatan *workshop* ini tim pengabdian menyiapkan beberapa permainan tradisional diantaranya adalah bakiak, bekel atau bekles, congklak, egrang, kaleci atau kelereng, dan tarik tambang. Di awal kegiatan tim melakukan penyambutan dan pengkondisian seperti penataan tempat dan daftar hadir peserta. Kemudian acara dimulai dengan sambutan-sambutan setelah itu pematerian tentang tata cara atau aturan main setiap permainan yang akan di praktikan.

Setelah pematerian selesai seluruh peserta berkesempatan untuk mencoba setiap permainan tradisional yang disediakan. Sebelum mencoba berbagai permainan tradisional peserta diperlihatkan dulu atau di beri contoh oleh praktikan. Semua peserta ikut serta memeriahkan acara. Dan peserta pun senang karena merasa terbantu dan mengingatkan bahwa begitu banyak manfaat yang bisa di dapatkan melalui permainan tradisional serta dapat menjaga agar permainan tradisional tidak punah sehingga dapat dikenal oleh anak-anak generasi penerusnya kelak.

## **PEMBAHASAN**

Kampung wisata merupakan bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat dimana terdapat sekelompok wisatawan yang dapat tinggal atau berdekatan dengan lingkungan tradisional tersebut untuk belajar mengenai kehidupan masyarakatnya (Istoc, 2012). Pengertian lain dari kampung wisata adalah suatu wilayah dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional dan belajar tentang kehidupan kampung dan lingkungan setempat (Wuri et al., 2015). Pengelolaan wisata merupakan salah satu upaya pemerintah daerah dan pemerintah untuk melestarikan objek wisata (Tohir et al., 2023).

*Workshop* adalah pertemuan berkelompok untuk melakukan kegiatan intensif terkait proyek atau topik tertentu. *Workshop* juga merupakan suatu ruang atau fasilitas khusus yang dirancang untuk kegiatan pembuatan, perakitan, perbaikan, atau eksperimen terkait dengan suatu industri atau bidang tertentu. Topik yang akan diambil dalam pembahasan kali ini yaitu *workshop* permainan tradisional.



Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong-menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Selain itu, permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Husein MR, 2021).

Permainan tradisional dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif.

1. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif

Pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Persoalan menang kalah bukan hal utama. Yang terpenting ialah dengan

melakukan permainan itu tercapai kegembiraan bersama untuk mengisi waktu senggang, bukan untuk menjatuhkan dan menyerang lawan sebagai target. Dengan demikian diharapkan diperoleh kesegaran baik secara jasmaniah maupun rohaniah.

2. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif

Memiliki ciri-ciri terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Untuk itu maka diperlukan ketangkasan, kecepatan, kepandaian, bersiasat, ketajaman pikiran dan sebagainya. Permainan untuk bertanding ini terdiri dari 3 kelompok yaitu: 1) Permainan strategi (*game of strategy*), seperti permainan bebentengan, perang-perangan gala asin, 2) Permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan siki doka, hae bikase dan permainan bakiak, 3) Permainan yang bersifat untung-untungan (*game of chance*) seperti adu gambar, hahayaman, dll.

3. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif

Pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Persoalan menang kalah bukan hal utama. Yang terpenting ialah dengan melakukan permainan itu tercapai kegembiraan bersama untuk mengisi waktu senggang, bukan untuk menjatuhkan dan menyerang lawan sebagai target. Dengan demikian diharapkan diperoleh kesegaran baik secara jasmaniah maupun rohaniah.

Adapun menurut Mahendra, permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional sebagai salah satu aktivitas bermain dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan anak dalam dalam mengembangkan potensi meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik motorik. Permainan tradisional dapat menstimulus aspek motorik yaitu melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus (Al Ningsih, 2021).

#### a. Motorik Halus

Motorik halus merupakan suatu aktivitas yang menggunakan otot-otot kecil. Permainan yang dapat mengembangkan motorik halus diantaranya yaitu bola bekel / bekles, congklak dan kaleci / kelereng.

#### 1. Bola Bekel / Bekles



Permainan bola bekel merupakan permainan yang mendapat pengaruh dari budaya Belanda. Bola bekel adalah salah satu permainan yang menggunakan media bola kecil yang terbuat dari karet dan dapat menghasilkan daya pantul jika dilemparkan dan ditambah beberapa biji buah atau kewuk sebagai alat untuk memainkan permainan tersebut sebanyak 12 atau 18 buah. Untuk memainkan permainan ini diperlukan keahlian dan kelincahan untuk menangkap bola yang dipantulkan dan memerlukan waktu dan strategi yang tepat (Al Ningsih, 2021).

#### 2. Congklak



Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dan biasanya dimainkan oleh perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil berkisar diameter 5 cm, setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil diisi dengan kerang, batu atau biji-bijian sebanyak 7 buah.

Permainan congklak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam (Hasanah, 2016).

#### 3. Kaleci / Kelereng



Salah satu jenis permainan yang mulai hilang di lingkungan anak ialah permainan tradisional kelereng atau *nekeran*. Permainan ini memiliki ciri kedaerahan asli yang terkadang mengalami perubahan nama atau bentuk yang disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Permainan tradisional *nekeran* berasal dari daerah

Jawa Timur daerah yang lain belum tentu mengenal istilah *nekeran* atau populer di Indonesia dengan istilah *kelereng*. Permainan *nekeran* menjadi populer dan digemari pada tahun 90-an dan mulai mengalami kelangkaan pada tahun 20-an, karena peralihan minat anak bermain dari permainan tradisional ke modern.

Penelitian sebelumnya terkait eksistensi permainan tradisional di Indonesia yang masih diminati anak-anak generasi digital hanya tersisa 10-15 jenis permainan salah satunya yaitu permainan *kelereng*. Permainan tradisional *kelereng* tidak hanya populer di daerah Indonesia tetapi juga di negara-negara lain seperti daerah Prancis dan Mesir. Permainan tradisional *kelereng* merupakan permainan daerah yang biasa dimainkan anak laki-laki dengan menggunakan *kelereng* sebagai alat permainan (Ngaisah et al., 2023).

#### b. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh dalam menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak diantaranya *bakiak*, *egrang*, dan *tarik tambang*.

#### 1. Bakiak



Permainan *bakiak* ini yang dapat melatih motorik kasar anak dan dapat pula melatih

keseimbangan dan sosial anak dengan sesama temannya. Permainan *bakiak* adalah sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Jenis *bakiak* ini dibedakan dengan beberapa jenis diantaranya ada *bakiak 2 anak*, *3 anak*, *bakiak 4 anak* dan *bakiak dewasa*. Permainan ini membutuhkan 2 sampai 4 anak untuk melangkah secara bersamaan. Dalam permainan ini juga dibutuhkan kekompakan dan kerja sama antara kelompok, untuk mencapai tempat yang sudah ditentukan (Melia Novita, 2021).

#### 2. Egrang



*Egrang* merupakan permainan tradisional yang cukup terkenal di berbagai wilayah di nusantara, tidak terkecuali melayu. *Egrang* merupakan salah satu permainan tradisional yang terkenal pada masyarakat monggak. Permainan *egrang* membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh saat menaikinya. *Egrang* terbuat dari 2 batang bambu atau kayu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Pemain berdiri di atasnya untuk menjaga keseimbangan agar tidak jatuh. Pemain yang bisa sampai ke garis finish pertama kali tanpa jatuh, akan menjadi pemenang (Okwita & Sari, 2019).

### 3. Tarik Tambang



Tarik tambang adalah salah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan pada lomba peringatan HUT Kemerdekaan RI, kebanyakan dimainkan oleh laki-laki tetapi perempuan juga boleh, permainan ini hanya menggunakan seutas tali yang kuat dan pemainnya dibagi menjadi 2 kelompok tiap kelompok biasanya bisa 5 orang atau lebih. Permainan ini tidak memerlukan tempat dan peralatan khusus, juga aturan permainannya sangat praktis dan sederhana.

Permainan tarik tambang adalah bentuk permainan sosial yang membutuhkan kekompakan tim dan kerjasama antar anak, biasanya ini dilakukan oleh 5 orang atau lebih tiap tim. Permainan ini melatih kepercayaan pada teman dan melatih kekuatan serta tanggung jawab diri sendiri.

Jika seorang anak tidak memainkan peran tersebut, maka permainan sosial tidak dapat berjalan. Permainan tarik tambang dapat mengajarkan anak untuk bekerjasama dan bersosialisasi dengan teman sepermainan, dari bekerjasama, bersosialisasi dan interaksi bermain anak-anak belajar mengenai kesabaran, kekompakan, kekuatan, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, kejujuran, keberanian, dan dapat mengenal aturan-aturan dalam bermain (Harahap, 2017).

Terdapat pula unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada masyarakat Kampung Wisata Salapan, Kawalu, Kota Tasikmalaya atas kesediaan dan dukungan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

### SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) pelestarian permainan tradisional melalui kampung wisata di Tasikmalaya menjadi langkah awal masyarakat untuk kembali mengulas, mempraktikkan dan melestarikan permainan tradisional, yang dimulai dari orang tua mengenalkan pada anak berbagai jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan saat berada diluar rumah. Hal ini dapat mengurangi penggunaan gadget yang selama ini sudah menjamur di kalangan anak-anak. Sehingga yang tadinya kurang terlatih baik motorik halus maupun motorik kasarnya menjadi lebih terlatih dan mengalami perkembangan yang baik. Juga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat kampung wisata Salapan, baik dari segi pelestarian budaya

maupun peningkatan ekonomi melalui kegiatan pariwisata. Hal ini, meliputi peningkatan jumlah pengunjung kampung wisata salapan, peningkatan pendapatan masyarakat dari kegiatan pariwisata, serta keberhasilan masyarakat dalam melestarikan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi muda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69–76.
- Harahap, S. M. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Tambang Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Panca Budi Medan T.A. 2016-2017. *Bunga Rampai Usia Emas*, 3(1), 52–61.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Husein Mr, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/Aaj.v5i1.4568>
- Istoc, E.-M. (2012). Urban Cultural Tourism And Sustainable Development. *International Journal For Responsible Tourism*, 1(1), 38–57. <http://ideas.repec.org/a/amf/ijrtfa/v1y2012i1p38-57.html>
- Melia Novita, I. Dan A. T. N. (2021). Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Di Tk Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 7.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis Dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36–43. [http://ejournal.uin-](http://ejournal.uin-suska.ac.id/Index.php/Sosialbudaya/Article/View/11787)
- Suska.Ac.Id/Index.Php/Sosialbudaya/Article/View/11787
- Nailufar, F., Ulfah, M., Nuraeni, S., Syahrani, S. S., & Santoso, S. A. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal Abdidas*, 4(3), 272–280. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i3.806>
- Ngaisah, N. C., Al Ayyubi, M., Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, M., Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan Tradisional Kelereng Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.103-113>
- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19–33. <https://doi.org/10.33373/j-his.v4i1.1720>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Tohir, A., Mubarakah, L., & Db, J. V. (2023). Kampung Wisata Purbayan: Yogyakarta Mini Tanpa Harus Keliling Kota. *Jurnal Abdidas*, 4(3), 221–227. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i3.794>
- Wuri, J., Hardanti, Y. R., & Hartono, L. B. (2015). Dampak Keberadaan Kampung Wisata Terhadap Kehidupan Ekonomi Dan Sosial Masyarakat. *Jurnal Penelitian*, 18(2), 143–156.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.