

Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat

Rahmad Khodari*, Shanti Nurhidayah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Swadaya Gunung Jati, Kota Cirebon, Indonesia

*Corresponding Author: rahmad.khodari@ugj.ac.id

Dikirim: 12-06-2025; Direvisi: 23-06-2025; Diterima: 25-06-2025

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal kepada anak-anak dan remaja guna meningkatkan interaksi sosial serta kreativitas mereka di tengah dominasi penggunaan gadget. Tiga jenis permainan tradisional yang diperkenalkan dalam kegiatan ini adalah *rangku alu*, *prepet jengkol*, dan *engklek*. Metode pelaksanaan dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu sosialisasi serta edukasi dan implementasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2023 bertempat di Desa Sidamulya Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon. Kegiatan ini diikuti oleh 35 peserta yang terdiri dari 25 anak-anak dan 10 remaja. Tahap sosialisasi berfokus pada pemberian pemahaman kepada peserta mengenai makna, manfaat, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Tahap kedua melibatkan praktik langsung permainan bersama anak-anak dan remaja sebagai bentuk pemberdayaan kearifan lokal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai seperti kerja sama, strategi, ketangkasan motorik, serta memperkuat interaksi sosial. Dengan demikian, pelestarian permainan tradisional dapat menjadi media edukatif yang bermakna dalam memperkuat identitas budaya dan menumbuhkan semangat kolaboratif di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Kearifan Lokal; Interaksi Sosial; Pelestarian Budaya

Abstract: This community service activity aims to reintroduce traditional games as an integral part of local wisdom to children and adolescents, in order to enhance their social interaction and creativity amid the dominance of gadget use. Three types of traditional games introduced in this program are *Rangku Alu*, *Prepet Jengkol*, and *Engklek*. The implementation was carried out in two stages: socialization, followed by education and implementation. This activity was held on March 12, 2023 at Sidamulya Village, Astanajapura District, Cirebon Regency. This activity was attended by 35 participants consisting of 25 children and 10 teenagers. The socialization stage focused on providing participants with an understanding of the meanings, benefits, and cultural values embedded in traditional games. The second stage involved hands-on practice of the games with children and adolescents as a means of empowering local wisdom. The results indicate that traditional games serve not only as entertainment but also as effective tools for cultivating values such as teamwork, strategy, motor agility, and strengthening social interaction. Thus, preserving traditional games can be a meaningful educational medium to reinforce cultural identity and foster a spirit of collaboration among the younger generation.

Keywords: Traditional Games; Local Wisdom; Social Interaction; Cultural Preservation

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal yang kaya akan nilai budaya dan sosial. Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan lokal yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai edukatif, sosial, emosional, serta motorik. Menurut Faradiyah Nurul et al. (2022), permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter dalam diri anak usia sekolah dasar, karakter yang dikembangkan melalui permainan tradisional ini yaitu nilai kejujuran, sportivitas dalam bermain, bertanggung jawab, serta kerjasama tim yang tinggi. Sementara itu, Hadyansah et al. (2021) menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran berbasis budaya yang memperkuat identitas lokal sekaligus mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang telah diwariskan turun menurun, menyimpan nilai-nilai luhur yang mencerminkan karakter, moral, dan kearifan lokal suatu bangsa Hadyansah et al. (2021). Selain itu, permainan tradisional juga memiliki nilai edukatif yang kuat karena mampu membentuk sikap disiplin, menghargai perbedaan, serta membina solidaritas di kalangan anak-anak sejak usia dini Nurul et al. (2022). Di tengah masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media penting dalam menanamkan nilai moral, melatih kerja sama, serta mendorong kreativitas dan interaksi sosial Lucky & Muhid (2025).

Selain aspek kultural dan edukatif, kegiatan ini menekankan pada pentingnya interaksi sosial. Interaksi sosial dalam konteks ini merujuk pada hubungan timbal balik antarindividu yang melibatkan komunikasi, kerja sama, dan saling memengaruhi secara positif dalam suatu kegiatan bersama. Menurut Baroroh et al. (2025), permainan tradisional secara signifikan meningkatkan interaksi sosial anak sekolah dasar, khususnya dalam aspek komunikasi verbal, kerja sama tim, dan kemampuan menyelesaikan masalah kelompok. Melalui permainan tradisional, anak-anak dilatih untuk saling berinteraksi secara langsung, seperti menyusun strategi, bergiliran bermain, menegosiasi aturan, hingga menyelesaikan konflik kecil selama permainan. Menurut Arisman et al. (2024) interaksi sosial yang aktif ini sangat penting untuk mendorong perkembangan sosial-emosional anak, terutama di era digital saat ini yang membuat interaksi cenderung pasif dan individual. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi sarana efektif untuk menghidupkan kembali pola interaksi sosial yang sehat dan bermakna. Menurut Sholikin et al. (2022) permainan tradisional tidak hanya melatih fisik dan mental, tetapi juga mengandung unsur kebersamaan dan toleransi yang mencerminkan semangat hidup bermasyarakat dalam budaya lokal.

Namun, di era digital saat ini, ketergantungan anak-anak terhadap gawai membuat mereka semakin jarang terlibat dalam aktivitas bermain secara langsung. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya kesempatan untuk mempertahankan budaya lokal, yang secara perlahan mulai terlupakan Garzia (2020). Minat anak-anak terhadap permainan tradisional semakin hari kian memudar, tergeser oleh dominasi permainan digital yang lebih mudah diakses dan menawarkan daya tarik instan. Arisman et al. (2024) mengungkapkan bahwa permainan tradisional kini mulai dilupakan oleh anak-anak, yang lebih memilih aktivitas digital akibat kemajuan teknologi, terbatasnya ruang bermain, serta minimnya peran keluarga dan sekolah dalam memperkenalkannya.



Situasi tersebut semakin mengkhawatirkan karena kurangnya dukungan dan perhatian terhadap permainan tradisional dari lingkungan sekitar. Seperti diungkapkan oleh Hidayah et al. (2021), rendahnya minat anak terhadap permainan tradisional di beberapa wilayah disebabkan oleh lemahnya rasa ingin tahu, kurangnya motivasi, dan minimnya dorongan dari keluarga, yang secara tidak langsung mendorong anak pada aktivitas pasif serta mengurangi peluang berkembangnya kreativitas dan interaksi sosial yang sehat. Kondisi tersebut mendorong anak-anak lebih banyak melakukan aktivitas pasif yang mengurangi potensi kreativitas serta interaksi sosial yang sehat. Dengan demikian, tanpa adanya rangsangan aktif dari orang tua dan lingkungan, peluang bagi anak untuk mengembangkan semangat bermain, berbagi, dan berkolaborasi melalui permainan tradisional semakin tergerus. Hal ini menunjukkan pentingnya menghidupkan kembali permainan tradisional yang terbukti memiliki peran besar dalam pembentukan nilai dan keterampilan anak. Seperti pada penelitian Anam et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional seperti engklek, congklak, dan petak umpet terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, nilai moral, serta interaksi sosial anak usia dini. Permainan-permainan ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara mandiri Wijayanti (2018). Selain itu, permainan tradisional memberikan ruang bagi anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman nyata, di mana proses belajar terjadi secara kontekstual dan sesuai dengan tahap perkembangan anak Sa'diyah (2023). Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal kepada anak-anak dan remaja guna meningkatkan interaksi sosial serta kreativitas mereka di tengah dominasi penggunaan gadget.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat ini dengan cara sosialisasi, edukasi dan implementasi. Sasaran pada kegiatan ini adalah anak-anak dan remaja pada rentang usia 7 – 20 tahun. Kegiatan ini bertempat di Desa Sidamulya Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon. Kegiatan ini diikuti oleh 35 peserta yang terdiri dari 25 anak-anak dan 10 remaja. Langkah awal yang dilakukan yaitu menganalisis situasi yang terjadi di masyarakat terutama anak-anak dan remaja. Berdasarkan analisis situasi dan wawancara yang dilakukan diperoleh fakta bahwa anak-anak sudah banyak yang memegang gadget sehingga mereka jarang berinteraksi dengan teman karena lebih asyik bermain gadget untuk mengisi kegiatan bahkan saat berkumpul bersama, yang dilakukan bukannya bermain bersama akan tetapi lebih asyik dengan gadget masing-masing. Selain itu mereka juga tidak mengetahui tentang permainan tradisional tersebut, oleh karena itu dibuatlah pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengenalkan kearifan lokal berupa permainan tradisional sebagai sarana interaksi sosial serta meningkatkan kreativitas anak.

Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada Masyarakat ini ada dua tahap yaitu tahap yang pertama melakukan sosialisasi kepada Masyarakat tentang makna, tujuan dan manfaat permainan tradisional. Tahap yang kedua melakukan edukasi dan implementasi tentang permainan tradisional. Hasil akhir yang



diharapkan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu masyarakat dapat lebih mengenal tentang kearifan lokal dan menjaga kelestariannya serta dapat meningkatkan interaksi sosial antar sesama sehingga dapat mengurangi ketergantungan mereka bermain gadget.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat Pemberdayaan Kearifan lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat berhasil menarik perhatian terutama generasi muda. Pemberdayaan kearifan lokal di Desa Sidamulya Kecamatan Astanajapura Cirebon dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama dilakukan sosialisasi mengenalkan berbagai macam permainan tradisional, cara memainkannya sekaligus manfaatnya bagi kesehatan. Tahap yang ke dua yaitu edukasi dan pengimplementasian permainan tradisional.



Gambar 1. Sosialisasi Permainan Tradisional

Pada tahap pertama Sosialisasi ini menjelaskan upaya untuk melindungi kelestarian budaya lokal serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya memelihara nilai-nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional. Kegiatan ini ditujukan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada berbagai segmen masyarakat, terutama generasi muda, agar dapat menginternalisasi dan melanjutkan eksistensi budaya tersebut. Gambar 1 memperlihatkan sosialisasi disampaikan kepada generasi muda yang melibatkan anak-anak dan para remaja. Permainan tradisional yang akan dimainkan dalam pengabdian kepada masyarakat ada tiga macam yaitu rangku alu, prepet jengkol, dan engklek.

1. Rangku Alu / Lompat tongkat

Rangku Alu merupakan permainan tradisional yang berasal dari Manggarai, Flores, Nusa Tenggara Timur menjadi salah satu warisan budaya yang perlu dijaga kelestariannya dan kerap ditampilkan dalam berbagai acara penting. Acaranya seperti perayaan, kegiatan budaya, maupun saat menyambut tamu kehormatan yang datang ke wilayah Flores.



Gambar 2. Permainan Rangkup Alu

Gambar 2 memperlihatkan anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan rangku alu. Tujuan permainan ini melatih keterampilan motorik, melatih koordinasi mata dan kaki, serta meningkatkan kerjasama antar pemain. Manfaat dari permainan ini yaitu Sebagai sarana edukasi dan pembentukan karakter diri khususnya pada anak-anak, dapat melatih kelincahan, karena seiring berjalannya waktu, irama bambu dan nyanyian menjadi semakin cepat, sehingga pemain harus mampu menggerakkan kaki dengan cepat serta mengubah arah secara gesit tanpa kehilangan keseimbangan agar tetap selaras dengan irama. Selain itu, permainan ini juga dapat memperkuat otot kaki dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan daya tahan tubuh. Seperti yang disampaikan oleh Prima & Lestari (2025) bahwa permainan tradisional Rangku Alu mendukung perkembangan motorik antara lain; kekuatan, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, menjaga keseimbangan tubuh, melompat sambil menghindari. Teknis permainannya yaitu permainan lompat tongkat dimainkan oleh empat orang yang memegang tongkat bambu dan menyusunnya membentuk palang, lalu menggerakannya secara bergantian, sementara pemain lainnya melompati celah-celah di antara tongkat tersebut sambil menghindari agar kakinya tidak terjepit.

2. Prepet Jengkol

Permainan prepet jengkol merupakan sebuah kegiatan tradisional yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial budaya yang menanamkan nilai-nilai kerjasama, strategi, dan ketangkasan motorik pada pesertanya. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai wahana edukasi yang menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama, kompetisi sehat, dan pengembangan strategi berpikir kritis. Widowati et al. (2023) mengatakan bahwa permainan tradisional perepet jengkol bukan hanya media hiburan, tetapi juga menjadi sarana pengembangan karakter melalui keterlibatan anak dalam aspek kerjasama, komunikasi, dan penekanan ego, anak juga dilatih untuk melompat dan berputar, yang menuntut ketangkasan motorik dan strategi untuk bertahan dalam permainan.



Gambar 3. Permainan Prepet Jengkol.

Gambar 3 memperlihatkan anak-anak sedang melakukan permainan prepet jengkol. Teknis permainan prepet jengkol yaitu, Perepet jengkol dimainkan oleh 3 atau 4 orang, pemain berdiri saling membelakangi, membentuk lingkaran, , setiap pemain mengangkat kaki kanan dan menindih betis pemain di sebelah kanan,

membentuk "anyaman", setelah semua pemain saling menindih kaki, kemudian melepaskan pegangan tangan, pemain menyanyikan lagu perepet jengkol sambil berputar ke kanan atau kiri, pemain harus menjaga keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh, permainan berhenti jika kaki mereka terlepas dari betis pemain lainnya.

3. Engklek

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain saja, tetapi juga memiliki komponen edukasi dan keterampilan sosial yang penting. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterampilan motorik, ketahanan diri, dan interaksi sosial pelakunya. Fitriyani et al. (2024) mengatakan bahwa permainan engklek memiliki kontribusi positif dalam pengembangan motorik kasar anak, termasuk keseimbangan dan ketangkasan, serta berdampak pada kemampuan sosial dan kognitif anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan engklek dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan fisik, ketahanan diri, dan interaksi sosial peserta didik.



Gambar 4. Permainan Engklek

Gambar 4 memperlihatkan anak-anak sedang bermain permainan engklek. Teknis permainan engklek yaitu melompat dengan satu kaki di atas kotak-kotak yang telah digambar di tanah. Pemain harus melempar sebuah batu (gaco) ke dalam kotak, kemudian melompati kotak tersebut dengan satu kaki sambil menghindari garis atau area tertentu. Jika berhasil, pemain dapat melompati kotak berikutnya, dan seterusnya, hingga mencapai kotak terakhir. Apabila gaco yang dilemparkan keluar dari kotak dan pemain menginjak garis maka pemain tersebut dinyatakan mati dan menunggu giliran.

Pada tahap kedua yaitu Implementasi dan edukasi, ketiga permainan tradisional ini yang digunakan dalam pemberdayaan kearifan lokal sekaligus Upaya pelestarian budaya Nusantara serta sarana interaksi sosial. Rongku alu, perepet jengkol dan engklek tidak hanya memberikan hiburan dan rekreasi tetapi juga mengajarkan nilai-nilai, keterampilan, dan pengetahuan yang penting. Ketiga permainan tradisional ini memberikan edukasi tentang kerja sama tim, strategi, pemecahan masalah, dan warisan budaya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Melestarikan permainan tradisional sangat penting dalam menjaga identitas dan warisan budaya, dengan berpartisipasi dalam permainan ini, generasi muda tidak hanya belajar tentang kearifan lokal, tetapi juga mengembangkan rasa bangga akan warisan budaya. Permainan tradisional dapat membantu individu mengembangkan koordinasi fisik, ketangkasan mental, dan ketahanan emosional. Oleh karena itu, penting untuk melestarikan dan mempromosikan edukasi permainan tradisional untuk memastikan bahwa generasi mendatang dapat terus mendapatkan manfaat dari

pengalaman yang diberikan oleh permainan ini serta dapat terjaga warisan budaya nusantara. Azzahra et al. (2025) menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan, sosial, dan spiritual yang berperan penting dalam membentuk karakter anak dan memperkuat identitas budaya lokal. Selain itu, permainan tradisional menjadi media pewarisan budaya yang efektif, terutama dalam menghadapi tantangan modernisasi dan globalisasi, sehingga pelestariannya melalui pendidikan berbasis budaya menjadi strategi yang sangat penting dalam menjaga eksistensinya di tengah arus perubahan zaman.

KESIMPULAN

Permainan tradisional sebagai media pelestarian kearifan lokal mampu memperkuat nilai-nilai budaya, mempererat hubungan interaksi sosial masyarakat, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya. Melalui pengembangan dan pelaksanaan permainan tradisional, masyarakat dapat hidup lebih harmonis, menghargai sejarah dan identitas lokal, serta menginspirasi generasi muda untuk melestarikan tradisi yang ada. Permainan tradisional bukan hanya alat hiburan, melainkan jendela penting untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, N., Magfirah, N. I., & Saiyena, S. (2022). Play and Learn with Tradisional Local Wisdom Game in School. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 1(1), 28–39. <https://doi.org/10.33650/ijess.v1i1.3551>
- Arisman, A., Suhermon, S., & Hendriyanto, F. (2024). Nostalgia yang Terabaikan Permainan Tradisional Mulai Hilang dari Kehidupan Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 41757–41765. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20271%0A>
- Azzahra, A. N., Nisa, L. K., & Sundara, A. (2025). Peran Permainan Tradisional dalam Melestarikan Kearifan Lokal dan Identitas Budaya Baduy di Kampung Marenggo. *Bhawana: Journal of Sundanese Research*, 1(1), 18–25.
- Baroroh, E. Z., Amalia, K., Fajrina, N., & Gentaria, W. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar: Studi Eksperimental di SDN 34 Kota Pontianak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 5(1), 93–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.52436/1.jishi.294>
- Faradiyah Nurul, R., Intani, K. I. N., Andreas, R., & Mahardika, D. A. (2022). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Baratan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.35>
- Fitriyani, K., Fakhira, N., Sholeh, F. H., & Fidrayani. (2024). Pengaruh Media Permainan Engklek pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25992–26002.



- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya Dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, 3(1), 42.
- Hidayah, N., Masfuah, S., & Suad. (2021). Analisis Minat Anak Usia 10-12 Tahun Terhadap Permainan Tradisional di Desa Honggosoco. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(3), 446–453. <https://doi.org/https://doi.org/10.31100/dikdas.v4i3.1181>
- Lucky, H. S., & Muhid, A. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Efektif Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : Literature Review. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 789–796. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.5949>
- Nurul, R. F., Intani, K. I. N., Andreas, R., & Mahardika, D. A. (2022). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Baratan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.35>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Rangka Alu Terhadap Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 75–82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.4338>
- Sa'diyah, D. (2023). Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Moral Anak SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i1.504>
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Widowati, K., Ayuningtyas, F., Fauziyah, A. Z., Handayani, D., Gusti, K. N. K., Amaratunnisa, L. N., & 'Aaliyyah, M. H. (2023). Permainan Tradisional Perepet Jengkol Dan Manfaatnya Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(2), 303. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i2.9522>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>

