

PELESTARIAN DOLANAN TRADISIONAL KURANGI KECANDUAN GADGET PADA ANAK DUSUN BENDOMUNGAL KRIAN SIDOARJO

Aditya Prakoso¹⁾, Mohamad Hendi Pranoto²⁾, Dhea Pramesti Cahyana Putri³⁾, Nurul Maslachah⁴⁾, Listya Hendy Artiwi⁵⁾, Irma Nur Susanti⁶⁾, Thoni Anggriawan⁷⁾, Intan Fauziyah⁸⁾

¹Fakultas Teknik, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: aditya_prakoso@student.umaha.ac.id

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: mohamad_hendi_pranoto@student.umaha.ac.id

³Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: dhea_pramesti_cahyana_putri@student.umaha.ac.id

⁴Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: nurul_maslachah@student.umaha.ac.id

⁵Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: listya_hendy_artiwi@student.umaha.ac.id

⁶Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: irma_nur_susanti@student.umaha.ac.id

⁷Fakultas Teknik, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: thoni_anggriawan@student.umaha.ac.id

⁸Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Maarif Hasyim Latif,

email: intan_fauziyah@student.umaha.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi memang sangat membantu kelancaran pemenuhan kebutuhan dalam segala bidang, mulai pekerjaan, pendidikan, sampai pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Tetapi hal itu jika digunakan dengan benar, bagaimana dengan anak-anak yang menggunakan gadget, tentunya hanya digunakan untuk bermain game dan melihat you tube. Melihat kebiasaan yang terbentuk seperti itu jika berlanjut maka pertumbuhan dan perkembangan anak bisa terganggu, baik secara fisik maupun mental. Solusi yang bisa dilakukan adalah dengan mengenalkan lagi dan melestarikan dolanan tradisional masa lalu yang dijadikan sebagai program pengabdian kepada masyarakat oleh Universitas Maarif Hasyim Latif. Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini terkonsep ke dalam program kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan mahasiswa Universitas Maarif Hasyim Latif kepada anak-anak di Dusun Bendomungal Krian Sidoarjo. Dolanan tradisional yang dikenalkan diantaranya adalah permainan Dakon, Engklek, Egrang, dan Lompat Tali. Hasil program kegiatan ini membuat anak-anak semakin bergembira, senang, bersemangat untuk menghidupkan lagi dolanan tradisional yang sudah lama tidak dimainkan. Kendala yang dihadapi adalah kurangnya lahan yang cukup luas untuk memainkan dolanan tradisional, yang ada hanya lapangan desa dengan letak yang lumayan jauh bila dijangkau oleh anak-anak. Intinya para orang tua setuju dan mendukung program kegiatan pelestarian dolanan tradisional, dengan catatan permainan dilakukan di dekat rumah. Dengan demikian program pelestarian dolanan tradisional bisa terlaksana dan berhasil mengurangi ketergantungan gadget pada anak-anak Dusun Bendomungal Krian Sidoarjo.

Kata Kunci: Dolanan Tradisional, Ketergantungan Gadget, Dusun Bendomungal

Abstract

Advances in technology are indeed very helpful in smoothing the fulfillment of needs in all fields, from work, education, to meeting daily needs. But if it is used correctly, what about children who use gadgets, of course, only used to play games and see you tube. Seeing habits that are formed like that if it continues then the growth and development of children can be disrupted, both physically and mentally. The solution that can be done is to introduce again and preserve the traditional dollies of the past which are used as a community service program by the University of

Maarif Hasyim Latif. The community service program (PkM) is conceptualized into a Real Work Lecture (KKN) program that is carried out by Maarif Hasyim Latif University students to children in Bedomungal Krian Sidoarjo. Traditional games introduced include Dakon, Engklek, Stilts, and Jump Rope games. The results of this activity program make the children more happy, happy, eager to revive traditional puppets that have not been played for a long time. The obstacle faced is the lack of large enough land to play traditional dolanan, there is only a village field with a location that is quite far away when reached by children. In essence, parents agree and support a program of traditional dolanan conservation activities, with a note that the game is played near the house. Thus the traditional dolanan preservation program can be implemented and succeeded in reducing the dependence of gadgets on the children of Bedomungal Krian.

Keywords: *Traditional Dolanan, Addiction to Gadgets, Hamlet Bedomungal*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memang sangat membantu kelancaran pemenuhan kebutuhan dalam segala bidang, mulai pekerjaan, pendidikan, sampai pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Tetapi hal itu jika digunakan dengan benar, bagaimana dengan anak-anak yang menggunakan gadget, tentunya hanya digunakan untuk bermain game dan melihat you tube. Kegandrungan anak-anak terhadap gadget semakin meningkat, karena akses yang memudahkan mereka untuk mencari kesenangan yang tidak perlu keluar rumah berpanas-panasan dan berlarian, cukup di atas tempat tidur atau di sofa mereka sudah menikmati senangnya bermain, berjumpa dengan teman sekampung di game bermain bersama dan saling bercanda. Kesenangan ini berlanjut kecanduan menyebabkan munculnya sifat malas keluar rumah, malas bergerak, dan malas bertemu dengan teman. Cukup gunakan gadget semua kesenangan dan hiburan bisa didapatkan.

Melihat kebiasaan yang terbentuk seperti itu jika berlanjut maka pertumbuhan dan perkembangan anak bisa terganggu, baik secara fisik maupun mental. Solusi yang bisa dilakukan adalah dengan mengenalkan lagi dan melestarikan dolanan tradisional masa lalu, permainan yang bisa dilakukan di luar rumah, berinteraksi dengan teman, bersosialisasi, menggerakkan tubuh dan berlari.

Jenis dolanan tradisional yang bisa dikenalkan kembali dan perlu dilestarikan diantaranya : dakon, loncatan atau lonpat tali, egrang, engklek, lempar bola keranjang,

dan lain sebagainya. Dolanan dakon adalah permainan dengan menggunakan keci nama lain dari biji sawo atau bisa menggunakan kerikil yang ditempatkan pada papan yang berlubang-lubang dengan jumlah cekungan kecil 14 dan cekungan besar 2, permainan ini dimainkan 2 orang yang saling bergantian mengisi cekungan dengan keci, pemenang adalah yang dapat mengisi lubang rumahnya dengan keci terbanyak, perlu ide dan teknik untuk memenangkan dolanan ini. Loncatan atau lonpat tali bisa dimainkan dengan jumlah anak lebih dari 2, karena membutuhkan 2 anak sebagai pemegang talinya dan sisanya melakukan permainan lonpat dan loncat dari titik rendah naik bertahap sampai ke titik tertinggi, media yang digunakan secara tradisional menggunakan karet gelang yang disambung menjadi tali panjang, yang bisa loncat sampai titik tertinggi adalah pemenangnya. Egrang adalah permainan yang membutuhkan keseimbangan dan kecepatan berjalan, pemain berdiri di bambu panjang yang diberi pijakan, berlomba berjalan menggunakan bambu yang paling cepat sampai finish adalah pemenangnya. Dolanan lainnya yaitu engklek, pemain dolanan ini melompat dengan menggunakan satu kaki melewati petak-petak pada gambar yang sudah dibuat di tanah, setiap pemain harus memiliki genco yang biasanya berupa pecahan genting untuk dilempar pada petak gambar sebagai tanda level permainan setiap pemain, pemenangnya adalah pemain yang bisa menyelesaikan semua putaran sampai level terakhir.

Hasil survei yang sudah dilakukan oleh tim pada kegiatan KKN di Dusun Bedomungal Kecamatan Krian, diperoleh kesimpulan bahwa masyarakat di Dusun Bedomungal kurang merespon untuk menghidupkan dan melestarikan kegiatan dolanan tradisional. Kondisi ini disebabkan karena kurangnya lahan bermain di Dusun Bedomungal yang sudah penuh dengan rumah warga, hanya tersisa gang-gang kecil jalan dusun untuk area bermain anak-anak di dusun tersebut. Meski terdapat lapangan milik desa yaitu desa Sidorejo Kecamatan Krian, tetapi letak lapangan desa sangat jauh bagi anak-anak jika dijangkau dengan jalan kaki atau menaiki sepeda, orang tua tidak mengizinkan anak-anak untuk bermain jauh dari rumah, sehingga permainan anak-anak lebih kepada gadget dan menjadi budaya ketergantungan dengan gadget. Berdasarkan hasil survei tersebut, maka dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini kami mencoba mengenalkan kembali, menghidupkan dan berusaha melestarikan dolanan tradisional anti gadget, yang juga merupakan program kerja wajib yang harus dilakukan mahasiswa dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Maarif Hasyim Latif (UMAHA) yang bertujuan untuk menghilangkan ketergantungan anak-anak karena penggunaan gadget.

2. METODE

Pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini terkonsep ke dalam program kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan mahasiswa Universitas Maarif Hasyim Latif. Mahasiswa dari berbagai fakultas dan program studi digabung menjadi satu dibagi beberapa kelompok untuk pelaksanaan kegiatan ini, dibimbing oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini dengan memberikan sosialisasi, pelatihan, dan pembinaan kepada warga dan anak-anak tentang Pelestarian Dolanan Tradisional dengan tujuan untuk mengurangi kecanduan anak terhadap gadget.

Mitra dalam kegiatan PkM ini adalah warga dan anak-anak di Dusun Bedomungal Desa Sidorejo Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo yang turut aktif dalam kegiatan pengenalan kembali Dolanan Tradisional. Pelaksanaan kegiatan PkM dimulai dengan observasi lapangan tentang dolanan tradisional pada warga dan anak-anak sekolah di Dusun Bedomungal, dilanjutkan dengan pembuatan jadwal kegiatan Dolanan Tradisional untuk mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional ke anak-anak. Kegiatan diikuti oleh semua anak-anak dusun Bedomungal dan sebagian warga Dusun ikut membantu pelaksanaan kegiatan tersebut. Program PkM dilaksanakan selama 1 (Satu) bulan yaitu pada tanggal 01 Agustus 2019 sampai dengan tanggal 31 Agustus 2019.

Berikut ini adalah tahap pelaksanaan kegiatan program PkM Pelestarian Dolanan Tradisional di Dusun Bedomungal Krian Sidoarjo :

1. Observasi lapangan tentang dolanan tradisional di kalangan anak-anak dan warga sekitar Dusun Bedomungal
2. Membuat jadwal kegiatan bermain untuk pengenalan kembali dolanan tradisional kepada anak-anak, serta mempersiapkan media permainan.
3. Mengundang anak-anak untuk berkumpul di rumah Bapak Kepala Dusun untuk mensosialisasikan dolanan tradisional dan pemberian jadwal kegiatan bermain dolanan tradisional.
4. Di setiap sesi jadwal permainan anak-anak dibentuk kelompok dan terdapat mahasiswa KKN UMAHA sebagai pembimbingnya yang bertugas memberikan penjelasan, dan arahan tentang tata cara bermain pada setiap jenis permainan dolanan tradisional
5. Setelah diberikan penjelasan tata cara permainan, anak-anak diajak bermain bersama oleh mahasiswa KKN UMAHA untuk memainkan dolanan tradisional.
6. Untuk dolanan dakon dan engklek bisa dilaksanakan di rumah warga dan jalan dusun karena tidak membutuhkan lahan yang luas, sedangkan lompat tali dan

egrang dilaksanakan di lapangan desa Sidorejo karena membutuhkan lahan yang luas. Pelaksanaan permainan di lapangan dilakukan pada hari Minggu saat anak-anak libur sekolah paginya diajak jalan-jalan bersama sampai ke lapangan. Untuk permainan yang bisa dilaksanakan di rumah warga dilakukan pada sore hari setelah anak-anak selesai mengaji.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dalam upaya untuk melestarikan dolanan tradisional dengan tujuan mengurangi ketergantungan terhadap gadget, mahasiswa KKN UMAHA mencoba untuk mengenalkan dan menghidupkan kembali dolanan tradisional kepada anak-anak di Dusun Bedomungal Sidorejo Krian. Jenis dolanan tradisional yang dikenalkan kepada mereka adalah sebagai berikut :

1. Dakon

Kegiatan pengenalan dolanan dakon ini dilakukan pada sore hari setelah anak-anak Dusun Bedomungal pulang mengaji, dengan cara mengumpulkan anak-anak di rumah salah satu warga Dusun Bedomungal untuk diberikan penjelasan dan tata cara bermain dakon oleh mahasiswa KKN UMAHA. Selesai pemberian penjelasan, mereka diajak bermain dakon bersama mahasiswa KKN UMAHA dengan terus diajari dan dibimbing sampai bisa.

Permainan tradisional ini banyak mengandung pengajaran karakter, saat memainkan dakon anak-anak diajarkan kejujuran, ketekunan, ketepatan, berhitung, dan kesabaran.

Cara memainkan dolanan dakon ini yaitu dengan media papan kayu atau plastik dengan 14 cekungan kecil dan 2 cekungan besar, beserta kecik yang biasanya dibuat dari biji sawo yang saat ini sudah ada dijual terbuat dari plastik dengan jumlah minimal 98 biji. Peraturan permainan juga sederhana, dakon dimainkan oleh 2 pemain, pertama-tama 14 cekungan kecil diisi

dengan kecik masing-masing berjumlah 7 biji, maka permainan dakon sudah bisa dimulai dengan mengambil kecik di cekungan kecil lalu dipindahkan ke cekungan kecil yang lain per biji secara urut teratur satu arah dengan mengisi cekungan besar sebagai rumah sendiri dan melewati cekungan besar rumah lawan pemain. Ketika dalam perputaran memindahkan biji kecik, jika berhenti pada cekungan yang kosong, maka putaran berhenti, ganti lawan pemain satunya jalan melakukan perputaran memindahkan kecik. Permainan berakhir saat cekungan kecil sudah kosong, kecik berjumlah 98 biji tadi sudah pindah semua ke cekungan besar rumah masing-masing pemain. Pemenangnya adalah yang rumahnya berisi kecik terbanyak. Butuh kejujuran, ketepatan, ketekukan dalam memindahkan kecik, dan kesabaran untuk menunggu giliran bermain.

Kegiatan berlangsung seru, karena rata-rata tidak bisa melakukan permainan dakon ini, ada yang kesulitan memegang kecik untuk dibagi ke tiap lubang, ada yang salah memasukkan kecik ke rumah lawannya, ada juga yang salah alur jalannya.



Gambar 1. Mahasiswa KKN UMAHA bermain dolanan dakon bersama anak-anak Dusun Bedomungal

2. Engklek

Kegiatan pengenalan kembali permainan engklek kepada anak-anak Dusun Bedomungal dengan cara mengumpulkan anak-anak pada sore

hari setelah pulang mengaji, mereka diajak berkumpul di gang jalan dusun. Sebelum mengumpulkan anak-anak, mahasiswa KKN UMAHA membuat gambar petak-petak untuk media engklek di jalan dusun yang sekiranya jarang dilewati warga. Setelah anak-anak berkumpul, mahasiswa KKN memberikan penjelasan dan mempraktekkan tentang tata cara permainan engklek, selesai pemberian penjelasan mereka diajak bermain bersama memainkan engklek.

Permainan ini biasa dilakukan berkelompok, setiap pemain harus memiliki ganco biasanya berupa pecahan genting, keramik, atau batu datar. Semua pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain. Pemain pertama melemparkan ganco ke gambar petak yang sudah dibuat, dilemparkan ke kotak pertama paling bawah, saat melemparkan tidak boleh melebihi kotak yang sudah digambar, jika melebihi maka gugur dan ganti pemain selanjutnya. Pemain melompat dengan satu kaki dari kotak 1 ke kotak yang lain sampai atas kemudian kembali ke bawah sambil mengambil ganconya di kotak pertama dengan posisi kaki satu. Setelah melewati semua kotak, kemudian pemain melemparkan ganconya tadi ke kotak berikutnya urut kedua, dan melakukan engklek lagi seperti tadi. Jika saat permainan terjatuh, atau melempar ganco melebihi kotak tidak tepat sasaran maka pemain dinyatakan gugur ganti pemain selanjutnya. Begitu seterusnya sampai semua petak kotak di gambar sudah dilempar dengan ganco. Pemain yang sudah selesai melempar ganco pada semua petak, maka berhak untuk memiliki lahan petak dengan cara melempar ganco menghadap membelakangi gambar petak, jika ganco jatuh pas pada kotak maka kotak itu menjadi lahannya yang boleh dibuat berhenti saat melakukan engklek lagi. Begitu seterusnya sampai semua petak

penuh dimiliki lahan pemain. Pemenang permainan ini adalah yang paling banyak memiliki lahan.

Dolanan engklek ini banyak memiliki manfaat bagi anak-anak, mereka melatih kemampuan fisik dengan engklek dan melompat, dapat mengasah kemampuan bersosialisasi dan mengajarkan kebersamaan, melatih untuk berhitung dan melatih saraf motorik ketepatan sasaran saat melempar.

Anak-anak sangat senang dan antusias melakukan permainan ini, karena bagi mereka permainan ini baru pertama dilakukan.



Gambar 2. Mahasiswa KKN saat menggambar petak untuk dolanan engklek



Gambar 3. Anak-anak memainkan engklek pada gambar yang telah dibuat mahasiswa KKN

3. Lompat Tali

Kegiatan pengenalan dolanan tradisional lompat tali dilaksanakan di lapangan desa Sidorejo, karena membutuhkan lahan yang lebih luas. Kegiatan dimulai dengan cara mengumpulkan anak-anak pada saat hari minggu, mereka diajak berjalan bersama saat pagi hari sambil jalan sehat menuju ke lapangan desa karena letaknya yang lumayan jauh. Mahasiswa KKN UMAHA memberikan penjelasan tentang permainan lompat tali kepada anak-anak saat sampai di lapangan desa. Media tali dibuat oleh mahasiswa dari karet gelang yang disambung menjadi tali panjang.



Gambar 4. Mahasiswa KKN UMAHA mempraktekkan dolanan lompat tali di lapangan desa Sidorejo



Gambar 5. Kegiatan mengajarkan anak-anak dusun Bedomungal Krian bermain lompat tali di lapangan desa



Gambar 6. Kegiatan bermain bersama anak-anak dolanan lompat tali

Permainan lompat tali bisa dilakukan sendiri dan berkelompok. Jika dilakukan sendiri maka cara bermainnya adalah dengan mengayunkan tali yang dipegang ujungnya dengan tangan kanan dan kiri, diayunkan memutar seluruh badan dari bawah keatas mengayun kedepan melawati atas kepala terus kebawah kemudian kaki melompat melewati tali, berayun begitu seterusnya, semakin lama semakin bagus.

Jika dilakukan berkelompok, maka permainan ini dimainkan paling sedikit oleh 3 orang, 2 orang memegang tali sisanya melompat. Pemain harus melompat dengan berbagai titik ketinggian, mulai dari se-lutut, sepinggang, sebahu, setelinga, sekepala, sampai seujung tangan diangkat lurus keatas biasa disebut dengan merdeka. Kalau pemain tidak berhasil melompati tali, maka harus ganti memegang tali, giliran pemain berikutnya. Apabila berhasil melompati ketinggian merdeka, maka pemain harus berteriak "Merdeka!" sangat seru, dan dinyatakan sebagai pemenang.

Dolanan lompat tali ini sangat sederhana namun di balik itu banyak manfaat yang diperoleh, diantaranya melatih otot motorik, dengan melompat maka seluruh otot anak-anak akan digunakan hingga kelincahan motoriknya terlatih, sama halnya dengan olahraga karena dengan melompat terjadi aktifitas gerakan

seluruh anggota badan yang membuat anak-anak sehat. Selain itu melompat tinggi dapat menumbuhkan keberanian anak-anak dengan ketinggian, yang dimulai dari lompatan rendah naik tiap titik hingga titik tertinggi. Lompat tali ini juga melatih kedisiplinan, ketika anak-anak mengikuti aturan permainan yang sudah disepakati. Tanpa disadari permainan ini juga memacu prestasi bagi anak, permainan ini dapat dijadikan dasar untuk cabang olah raga lompat tinggi, lompat jauh, lompat galah dan dan cabang olah raga lainnya.

4. Egrang

Kegiatan pengenalan dolanan egrang dilakukan di lapangan desa sama halnya dengan lompat tali. Kegiatan dilaksanakan di hari minggu dengan mengumpulkan anak-anak diajak berjalan bersama ke lapangan desa. Mahasiswa KKN UMAHA mengajarkan cara menggunakan egrang ke anak-anak. Egrang adalah tongkat panjang biasanya terbuat dari bambu yang diberi pijakan, dimana seseorang bisa berdiri diatas pijakan tersebut kemudian melangkah berjalan dengan menggunakan tongkat bambu atau egrang.



Gambar 7. Mahasiswa UMAHA mengajarkan anak-anak memainkan egrang



Gambar 8. Mahasiswa UMAHA membantu anak-anak mencoba permainan egrang

Mahasiswa KKN UMAHA membuat egrang dari kayu bulat yang biasa digunakan sebagai tongkat pramuka untuk dibuat bermain bersama anak-anak. Permainan ini melatih keseimbangan tubuh dan berjalan stabil di atas tongkat atau egrang. Permainan ini biasanya dilombakan saat peringatan hari kemerdekaan RI, pemenangnya adalah pemain yang berhasil berjalan diatas egrang dengan jarak tertentu dan sampai finish terlebih dahulu tanpa terjatuh.

Kegiatan pengenalan dolanan tradisional egrang ini sangat menghibur anak-anak, mereka bergantian mencoba berjalan menggunakan egrang.

4. KESIMPULAN

Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam pengenalan dan pelestarian dolanan tradisional kepada anak-anak yang sudah dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UMAHA selama kegiatan KKN di dusun Bedomungal Krian Sidoarjo membuat anak-anak semakin bergembira, senang, bersemangat untuk menghidupkan lagi dolanan tradisional yang sudah lama tidak dimainkan. Kendala yang dihadapi adalah kurangnya lahan yang cukup luas untuk

memainkan dolanan tradisional, yang ada hanya lapangan desa dengan letak yang lumayan jauh bila dijangkau oleh anak-anak. Rata-rata orang tua tidak mengizinkan anaknya jika bermain terlalu jauh dari rumah karena lepas pengawasan orang tua, mereka mengizinkan jika dolanan tradisional bisa dimainkan di teras rumah atau jalan dusun. Intinya para orang tua setuju dan mendukung program kegiatan pengenalan kembali, menghidupkan serta pelestarian dolanan tradisional di Dusun Bedomungal Krian Sidoarjo, dengan catatan permainan dilakukan di dekat rumah. Dengan demikian program pelestarian dolanan tradisional dalam kegiatan KKN UMAHA bisa terlaksana dan berhasil mengurangi ketergantungan gadget pada anak-anak Dusun Bedomungal Krian Sidoarjo.

5. REFERENSI

Ilyasaf, Rachelina Nur, and Sari Ayu Wulandari. "Sekolah Dolanan

Tradisional Sebagai Tempat Pengembalian Eksistensi Permainan Tradisional di Kampung Tambak Lorok Semarang." *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT* 3.1 (2020): 16-21

Nimah, Nihayatun. *Upaya Komunitas Kampong Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional*. Diss. UNIVERSITAS AIRLANGGA, 2019.

Pujihartati, Sri Hilmi, and Mahendra Wijaya. "DINAMIKA KELOMPOK SOSIAL ANAK DALAM PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL." *Jurnal Analisa Sosiologi* 8.1 (2019)