



PELESTARIAN BUDAYA LOKAL MELALUI IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK ERA DIGITAL DI DESA BOJA

Diego Arya Jayawardhana^{1*}, Vanesa Shindy Hanuraningtyas²

¹Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Korespondensi : diegojayawardhana@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has significantly changed children's play habits, causing traditional games to be gradually replaced by gadget-based entertainment. This condition may reduce children's physical activity, social interaction, and understanding of local cultural heritage. Therefore, this community service program aimed to reintroduce traditional games as an effort to preserve local culture among children in the digital era. The program was conducted through the UNNES GIAT 16 Program in Boja Village, Boja District, Kendal Regency, involving 16 children as participants. A participatory approach was employed, consisting of socialization, demonstration, direct game practice, and evaluation stages. The traditional games introduced included jump rope, hopscotch (engklek), and ABC lima dasar. The results showed that participants were highly enthusiastic and actively involved throughout all activities. The implementation of traditional games improved children's physical activity while enhancing motor coordination, balance, cognitive skills, communication, teamwork, and sportsmanship. In addition, the activities provided meaningful learning experiences and increased children's awareness of the importance of preserving traditional games as part of Indonesia's cultural heritage. In conclusion, introducing traditional games through community service activities can serve as an effective strategy to foster children's interest in traditional games while supporting the preservation of local culture amid the rapid advancement of the digital era.

Keywords: traditional games, cultural preservation, children, digital era, community service

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola aktivitas bermain anak, sehingga permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan berbasis gawai. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi aktivitas fisik, interaksi sosial, serta pemahaman anak terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya lokal pada anak-anak di era digital. Kegiatan dilaksanakan melalui Program UNNES GIAT 16 di Desa Boja, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal dengan melibatkan 16 anak sebagai peserta. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif yang meliputi tahap sosialisasi, demonstrasi, praktik bermain, dan evaluasi. Permainan tradisional yang diperkenalkan meliputi lompat tali, engklek, dan abc lima dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias dan aktif berpartisipasi dalam setiap permainan. Selain meningkatkan aktivitas fisik, permainan tradisional juga mampu melatih koordinasi gerak, keseimbangan, kemampuan berpikir, komunikasi, kerja sama, serta sportivitas antarpeserta. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman anak mengenai pentingnya menjaga permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Dengan demikian, pengenalan permainan tradisional melalui kegiatan pengabdian masyarakat dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menumbuhkan kembali minat anak terhadap permainan tradisional serta mendukung pelestarian budaya lokal di tengah perkembangan era digital.

Kata Kunci: Permainan tradisional, pelestarian budaya, anak, era digital, pengabdian masyarakat



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola aktivitas bermain anak dalam kehidupan sehari-hari. Kemudahan mengakses berbagai permainan melalui gawai menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan digital dibandingkan melakukan aktivitas bermain secara langsung bersama teman sebaya. Kondisi tersebut berdampak pada semakin berkurangnya minat anak terhadap permainan tradisional yang selama ini menjadi bagian dari budaya masyarakat Indonesia. Azzahra & Pamungkas (2026) mengemukakan bahwa pergeseran pola bermain tersebut dapat mengurangi pemahaman anak terhadap nilai budaya, interaksi sosial, serta aktivitas fisik yang terkandung dalam permainan tradisional. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional agar tetap dikenal dan diwariskan kepada generasi muda.

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, mematuhi aturan, serta menyelesaikan masalah secara sederhana dalam suasana yang menyenangkan. Irawan et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat terhadap kesehatan, kebugaran, dan pelestarian budaya karena melibatkan aktivitas fisik sekaligus memperkuat nilai-nilai sosial. Sejalan dengan hal tersebut, Ningtyas et al. (2024) menunjukkan bahwa pengenalan permainan tradisional juga dapat meningkatkan motivasi peserta dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai media edukasi sekaligus pelestarian budaya.

Upaya pelestarian permainan tradisional perlu dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan masyarakat secara langsung agar pengalaman yang diperoleh tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis. Menurut Siregar et al. (2023) pendekatan partisipatif melalui sosialisasi, demonstrasi, dan praktik bermain mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam memahami nilai budaya yang terkandung pada setiap permainan tradisional. Kegiatan yang dilaksanakan secara interaktif juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk merasakan manfaat permainan tradisional secara langsung. Selain itu, keterlibatan aktif peserta menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan program pelestarian budaya di lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian masyarakat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak.

Meskipun berbagai kegiatan pengabdian mengenai permainan tradisional telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada satu jenis permainan atau dilaksanakan di lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi. Sementara itu, kegiatan yang mengombinasikan beberapa permainan tradisional dalam satu program pengabdian kepada anak-anak di lingkungan masyarakat masih relatif terbatas. Irawan et al. (2023) menegaskan bahwa frekuensi memainkan permainan tradisional menjadi salah satu cara yang efektif untuk menjaga keberlangsungan budaya tersebut. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang tidak hanya mengenalkan permainan tradisional, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan berbagai jenis permainan secara langsung sehingga pengalaman yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang perlu terus diperkenalkan kepada generasi muda melalui kegiatan yang edukatif dan partisipatif. Melalui program UNNES GIAT 16 Universitas Negeri Semarang (UNNES) melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengenalkan permainan lompat tali, engklek, dan ABC Lima Dasar kepada anak-anak di Desa Boja, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian penjelasan mengenai aturan permainan, demonstrasi, serta praktik bermain secara langsung sehingga peserta memperoleh



pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan minat anak terhadap permainan tradisional semakin meningkat, interaksi sosial dan sportivitas dapat berkembang dengan baik, serta kesadaran untuk melestarikan budaya lokal tetap terjaga di tengah pesatnya perkembangan era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui Program UNNES GIAT 16 ini dilaksanakan di Desa Boja, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal dengan melibatkan 16 anak usia 7-11 tahun di sekitar posko kegiatan. Metode yang diterapkan adalah pendekatan partisipatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta agar pengalaman belajar yang diperoleh terasa lebih langsung dan bermakna. Alur kegiatan terbagi ke dalam tiga tahapan utama, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup observasi lapangan, identifikasi karakteristik peserta, serta penyediaan sarana dan alat bermain. Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian memberikan edukasi awal terkait aturan dan nilai-nilai permainan, melakukan demonstrasi, lalu memandu anak-anak mempraktikkan permainan lompat tali, engklek, dan dakon secara bergantian. Kegiatan diakhiri dengan tahap evaluasi melalui observasi langsung untuk menilai tingkat antusiasme, pemahaman aturan, serta interaksi dan kerja sama antarpeserta, yang hasilnya didokumentasikan sebagai bahan refleksi perbaikan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Desa Boja, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal melalui Program UNNES GIAT 16 Universitas Negeri Semarang dengan melibatkan 16 anak yang berada di sekitar posko. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya lokal di tengah meningkatnya penggunaan perangkat digital pada anak. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemberian edukasi mengenai manfaat permainan tradisional, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik bermain secara langsung. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memahami aturan permainan, tetapi juga memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan bersama teman sebaya. Selama kegiatan berlangsung, seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti setiap permainan, berinteraksi dengan teman, serta mematuhi aturan yang telah disepakati. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional masih mampu menarik perhatian anak apabila dikemas dalam kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan Anam et al. (2024) yang menyatakan bahwa pengenalan permainan tradisional melalui kegiatan edukatif mampu meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal sekaligus menjadi salah satu upaya pelestarian budaya di era digital.

Permainan pertama yang diperkenalkan adalah lompat tali. Sebelum praktik dimulai, tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, teknik dasar, serta cara bermain yang aman. Selanjutnya peserta mencoba permainan secara bergantian dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Selama permainan berlangsung terlihat adanya peningkatan keberanian dan rasa percaya diri peserta untuk mencoba setiap tantangan yang diberikan. Selain melatih koordinasi gerak, keseimbangan, dan kelincahan, permainan ini juga mengajarkan nilai sportivitas karena setiap peserta belajar menghargai keberhasilan maupun kegagalan dalam permainan. Interaksi yang terjalin selama kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mampu saling memberikan dukungan dan motivasi kepada teman yang sedang bermain. Temuan tersebut didukung oleh Harmaningsih et al.



(2024) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkuat interaksi sosial serta menumbuhkan kecintaan anak terhadap budaya Indonesia.



Gambar 1. Kegiatan Permainan Lompat Tali

Permainan berikutnya adalah engklek. Pada tahap ini tim pengabdi menggambar arena permainan, menjelaskan penggunaan gaco, serta memperagakan tahapan permainan sebelum peserta mempraktikkannya secara langsung. Anak-anak mengikuti permainan secara bergantian dengan tetap mematuhi aturan yang telah disepakati. Selama kegiatan berlangsung peserta tampak berusaha menjaga keseimbangan tubuh, meningkatkan konsentrasi, dan menyelesaikan setiap tahapan permainan dengan baik. Di samping melatih kemampuan motorik, permainan engklek juga membentuk sikap disiplin, kesabaran, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Suasana permainan berlangsung kondusif karena peserta saling menunggu giliran dan memberikan apresiasi kepada teman yang berhasil menyelesaikan permainan. Hasil tersebut sejalan dengan Anitra et al. (2026) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi dalam penguatan karakter, peningkatan kemampuan sosial, dan pelestarian budaya lokal pada anak.



Gambar 2. Kegiatan Permainan Engklek



Permainan terakhir yang diperkenalkan adalah ABC Lima Dasar. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan mengajak peserta menyebutkan kata berdasarkan kategori tertentu, seperti nama hewan, buah, negara, atau profesi sesuai huruf yang telah ditentukan. Sebelum permainan dimulai, tim pengabdian menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh pelaksanaan, kemudian membagi peserta ke dalam beberapa kelompok agar setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Selama permainan berlangsung, peserta terlihat antusias berpikir cepat untuk menemukan jawaban yang sesuai, sekaligus berdiskusi dengan teman satu kelompok. Aktivitas ini tidak hanya melatih kecepatan berpikir, daya ingat, dan kemampuan berbahasa, tetapi juga meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, komunikasi, kerja sama, serta rasa percaya diri. Menurut Hidayat et al. (2025), praktik permainan tradisional secara langsung mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas sosial berbasis budaya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta menikmati permainan hingga selesai dan menunjukkan minat untuk kembali memainkan permainan tersebut bersama teman-temannya.



Gambar 3. Kegiatan Permainan ABC Lima Dasar

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian memberikan hasil yang positif dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak di Desa Boja. Ketiga permainan yang diperkenalkan memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda, namun seluruhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong terjadinya interaksi sosial antar peserta. Permainan lompat tali berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas fisik dan koordinasi gerak, engklek melatih keseimbangan serta kedisiplinan, sedangkan dakon mengembangkan kemampuan berpikir, strategi, dan komunikasi. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman bermain, tetapi juga memahami bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang perlu dijaga keberadaannya. Temuan tersebut memperkuat hasil pengabdian Anam et al. (2024) bahwa implementasi permainan tradisional melalui kegiatan edukatif dan partisipatif mampu meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal di tengah perkembangan era digital. Oleh karena itu, kegiatan serupa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif



program pengabdian masyarakat untuk menumbuhkan kembali minat anak terhadap permainan tradisional serta memperkuat nilai-nilai sosial dan budaya sejak usia dini.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pengenalan permainan tradisional berupa lompat tali, engklek, dan abc lima dasar yang dilaksanakan pada Program UNNES GIAT 16 di Desa Boja, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Seluruh rangkaian kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan tradisional yang diperkenalkan. Selain memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, kegiatan ini juga membantu meningkatkan aktivitas fisik, kemampuan berinteraksi, kerja sama, sportivitas, serta pemahaman peserta terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Pengenalan permainan tradisional melalui pendekatan edukatif dan praktik secara langsung menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menumbuhkan kembali minat anak terhadap permainan tradisional di tengah perkembangan era digital. Oleh karena itu, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah, keluarga, dan masyarakat sehingga upaya pelestarian budaya lokal dapat terus terjaga serta diwariskan kepada generasi berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Boja yang telah memberikan izin kepada tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan ini. Kami juga berterima kasih kepada Universitas Negeri Semarang melalui program UNNES GIAT 16 atas dukungannya, serta kepada warga dan anak-anak Desa Boja yang dengan senang hati bersedia menjadi mitra kami dalam pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adi, Banu Setyo and Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 33–39. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Anam, K., Salamuddin, M. A., Winayu, P., Sari, P., Wafi, C., & Amelia, E. R. (2024). PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA GENERASI MUDA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA DI ERA DIGITAL Khoiril. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia*, 7, 69–74.
- Anitra, R., Hendriana, E. C., Sulistri, E., Suprpto, W., & Marhayani, D. A. (2026). Penguatan Karakter dan Pelestarian Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1), 457–464. <https://doi.org/10.37339>
- Aulia, D. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Azzahra, S., & Pamungkas, A. T. (2026). EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM MENJAGA INGATAN SOSIAL DAN IDENTITAS BUDAYA NUSANTARA. *JURNAL PENGABDIAN OLAKHRAGA INDONESIA*, 2, 87–93.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan D*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>



Volume

- Fajar, D., Permana, W., & Irawan, F. A. (2019). Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 9(2), 50–53. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Harmaningsih, D., Yunarti, S., & Komsiah, S. (2024). Memperkenalkan Budaya Indonesia Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 8(1), 206–214. <https://doi.org/doi/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i1>
- Hayati, S. N., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). REAKTUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PENGEMBANGAN. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344> Diterima:05-06-2021
- Hidayat, N., Riana, E., Ingan, R., & Fadilla, S. N. (2025). Edukasi dan Praktik Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Sosial Budaya Anak Pesisir Pantai Amal Tarakan. *Jurnal Manajemen Bisnis Digital Terkini*. <https://doi.org/10.61132/jumbidter.v2i1.1118>
- Irawan, F. A., Fajar, D., Permana, W., & Chuang, L. (2021). Locomotor Skills : Traditional Games In The Fundamental Of Physical Activities. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaa>
- Irawan, F. A., Fajar, D., Permana, W., Hidayah, T., Kusuma, W., Huang, W. C., Arlita, T., Prastiwi, S., Rahesti, N., Syarafina, D., Suciati, N., & Irawan, F. A. (2023). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MAHASISWA SIT-IN NTUNHS TAIWAN DI INDONESIA). *Journal of Sport Education (JOPE)*, 6, 39–48. <https://doi.org/10.31258/jope.6.1.39-48>
- Kusumadinata, A. A., Adelia, A., Trihidayani, F., & Islmaniati, D. R. (2023). Permainan Tradisional Anak Dalam Mengisi Kegiatan KKN Tematik. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 333–339. <https://doi.org/10.59025/js.v2i4.119>
- Maulida, S. H. (2020). *Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek*. 7(1), 35–44.
- Ningtyas, R. K., Sucahyo, E., Rati, S., Nasution, A., & Nuriana, I. (2024). Pengenalan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JURNAL ADAM : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1748>
- Pramasti, A., Naza, K., Sari, V. P., & Pratiwi, R. H. (2025). Tinjauan Pustaka : Etnomatematika Pada Permainan Tradisional. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 957–966. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1608> Tinjauan
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). GENERASI DIGITAL NATIVES DI LUWU RAYA DAN PENGINTEGRASIANNYA THE EXISTENCE OF TRADITIONAL GAME AMONG DIGITAL NATIVES GENERATION IN LUWU RAYA AND ITS INTEGRATION INTO LEARNING. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5, 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELAS IV SD 091526. *Jurnal Educatio*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Sari, Maya Yulia and Irawan, F. A. (2024). Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Nilai Sosial Emosional Anak Tingkat Dasar. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(2), 632–644. <https://doi.org/10.37058/sport.v8i2.11372>
- Siregar, Zulham and Mashuri, Kahar and Darliana, Eka and Fatimah, Ade Evi and Lubis, R. A. (2023). PEMBERDAYAAN BUDAYA LOKAL MELALUI PENGABDIAN MASYARAKAT:



REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DI LINGKUNGAN STKIP AL MAKSUM.
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2), 67–75.
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>