



Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional di Kecamatan Jatinangor

Windy Dermawan, Chandra Purnama *, Emil Mahyudin

Departemen Hubungan Internasional, Universitas Padjadjaran.

Jalan Raya Jatinangor, KM 21 Sumedang 45360, Indonesia

* Corressponding Author. Email: windy.dermawan@unpad.ac.id

Received: 13 October 2019; Revised: 27 December 2019; Accepted: 27 February 2020

Abstrak: Riset ini bertujuan memberikan penguatan *Kaulinan Barudak Sunda* sebagai permainan tradisional terhadap masyarakat sehingga dapat meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor yang saat ini terancam dengan mudarnya warisan budaya daerah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kami memberikan pemahaman mengenai pentingnya permainan tradisional *Kaulinan Barudak Sunda* terhadap masyarakat melalui kegiatan diskusi kelompok terfokus (*Focuss Group Discussion*) mengenai identifikasi dan perumusan tujuan kegiatan, sosialisasi kegiatan, pendampingan dan praktek beberapa bentuk *Kaulinan Barudak Sunda* kepada anak-anak, dan evaluasi kegiatan. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah *Problem Based Learning* dengan memecahkan permasalahan yang terjadi mengenai luntarnya pengetahuan dan praktek *Kaulinan Barudak Sunda* di kalangan anak-anak, juga dilakukan dengan metode *Community Based Research* dengan melibatkan masyarakat dalam menyusun gagasan bersama yang diperlukan. Berdasarkan hasil analisis data, kami menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 68,5% pada aspek persepsi, sikap dan tindakan peserta mengenai permainan tradisional. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi memberikan pengetahuan, sikap dan tindakan peserta di dalam mendukung penguatan *Kaulinan Barudak Sunda* sebagai permainan tradisional di Kecamatan Jatinangor.

Kata Kunci: *Kaulinan Barudak Sunda*, permainan tradisional, keamanan, kultural, Jatinangor.

Strengthening "Kaulinan Barudak Sunda" as a traditional game in Jatinangor District

Abstract: This research aimed to strengthen “*Kaulinan Barudak Sunda*” as a traditional game towards the community in an effort to improved cultural security in Jatinangor District which is currently threatened by the fading of regional cultural heritage. To achieved this goal, we provided an understanding of the importance of “*Kaulinan Barudak*” traditional games towards the community through Focus Group Discussion regarding the identification and formulation of activity objectives, socialization, mentoring and practiced of *Kaulinan Barudak Sunda* for children, and evaluation of activities. The method of implementing this activity was *Problem Based Learning* by solving problems that occurred regarding the fading of knowledge and practiced of *Kaulinan Barudak Sunda* among children, also carried out with the community-based research method by involving the community in compiling shared ideas as needed. Based on the resulted of data analysis, we concluded that there was an increase of 68.5% in the aspects of the participants' perceptions, attitudes, and actions regarding traditional games. Thus, this activity contributed to providing knowledge, attitudes, and actions of participants in supporting the strengthening of *Kaulinan Barudak Sunda* in the Jatinangor District.

Keywords: *Kaulinan Barudak Sunda*, traditional game, security, cultural, Jatinangor.

How to Cite: Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “*Kaulinan Barudak Sunda*” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1-15. doi:<https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>



PENDAHULUAN

Globalisasi telah menuntut setiap produk dari budaya untuk berkontestasi secara kreatif dan terbuka (Irianto, 2017; Panjaitan & Sundawa, 2016; Surahman, 2016). Globalisasi juga telah mengubah relasi masyarakat dengan eksistensi seni tradisional yang telah dianggap sebagai



bagian dari identitas kultural bagi masyarakat pendukungnya (Pereira, 2017). Bahkan, globalisasi dan teknologi komunikasi memberikan dampak pada nilai-nilai tradisional dengan mengubah perspektif masyarakat terhadap pengembangan tradisi dan melestarikan kolektivitas sosial mereka (Radzuan et al., 2014). Eksistensi nilai-nilai tradisional kerap kali disikapi sebagai perwujudan dari identitas kultural yang berbasis pada kekhasan dan kearifan lokal suatu masyarakat (Murphy, 2017). Memudarnya identitas kultural yang melekat dalam masyarakat pendukungnya menjadi salah satu bentuk penghambat proses pewarisan tradisi dalam menyokong dan melestarikan kolektivitas sosial di era postmodernisme saat ini. Kesenian tradisional yang didalamnya termasuk pula permainan tradisional mengandung nilai-nilai kearifan lokal suatu masyarakat perlu dilestarikan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari penguatan identitas kultural suatu masyarakat (Panjaitan & Sundawa, 2016). Salah satu bentuk dari identitas kultural suatu masyarakat tercermin dari permainan tradisionalnya.

Permainan tradisional di Indonesia lahir dan berkembang dari budaya daerah yang menjadi penciri khas bagi kebudayaan setempat. Kekayaan budaya di Indonesia dilahirkan melalui proses pewarisan kebudayaan dari generasi ke generasi yang dilakukan secara lisan maupun perilaku. Diantara permainan yang ada, terdapat bentuk permainan yang mengandung edukasi di dalamnya. Permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang edukatif bersifat natural yang tumbuh dan berkembang sejak lama dengan menghubungkan secara sinergis antara akar kebudayaan dan alam. Namun demikian, saat ini permainan tradisional kian terpinggirkan sebagai konsekuensi kemajuan teknologi sehingga generasi muda lebih menggandrungi permainan modern yang berbasis pada gadget seperti game online (Utami et al., 2018).

Salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki memiliki warisan budaya berupa permainan tradisional yaitu Jawa Barat. Jawa Barat memiliki keberagaman seni budaya dan tradisi yang berakar pada masyarakatnya. Keberagaman seni budaya dan tradisi ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang tertanam di dalam sistem sosial-budaya, artefak, kuliner, kesenian dan jenis permainan tradisional anak. Terkait dengan permainan tradisional bagi anak-anak di Jawa Barat, dikenal dengan sebutan, "Kaulinan Barudak" atau "Kaulinan Budak Baheula", yang artinya permainan anak di zaman dulu.

Kaulinan Barudak menjadi ciri khas bagi permainan tradisional di wilayah Jawa Barat. Namun, tantangan saat ini dari permainan tradisional di Indonesia, khususnya Kaulinan Barudak yang ada di Jawa Barat secara eksternal adalah tergerusnya eksistensi permainan tradisional oleh efek dari globalisasi budaya dan kemajuan teknologi. Anak-anak lebih menikmati permainan yang berbasis pada gawai atau digital dibandingkan dengan permainan tradisional yang berbasis pada penggunaan alat-alat yang disediakan alam. Secara internal, terbatasnya perkembangan dari permainan tradisional ini disebabkan oleh minimnya media dan sumber referensi. Selain itu, terbatasnya lahan permainan yang diakibatkan oleh beralihnya lapangan dan lahan kosong menjadi bangunan. Permainan tradisional berkembang secara turun temurun sebagai warisan nenek moyang tanpa diiringi oleh pencatatan dan bentuk dokumentasi lainnya. Hal-hal tersebut di atas membuat asingnya permainan tradisional di kalangan anak-anak baik dari aspek pengetahuan maupun prakteknya yang dikhawatirkan hilangnya warisan budaya masyarakat Jawa Barat yang sarat akan nilai-nilai kearifan lokal.

Berdasarkan data yang dihimpun oleh Komunitas Hong (suatu komunitas penggiat permainan tradisional) dan Pusat Kajian Mainan Rakyat, didapati bahwa di Jawa Barat terinventarisir 340 permainan tradisional atau Kaulinan Barudak (Suherlan, 2019). Namun demikian, sebagian besar sudah tidak dikenal lagi oleh masyarakat dan tidak dipraktikkan oleh anak-anak, bahkan diperkirakan 30-40% yang masih bertahan di pelosok desa (Adji, 2017). Salah satu hirauan terhadap permainan tradisional datang dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy, yang menunjukkan bahwa perlu ada penggalian permainan tradisional di berbagai daerah sebagai wujud upaya pelestarian kebudayaan Indonesia secara berkelanjutan yang saat ini sudah jarang dimainkan bahkan tidak dikenal oleh anak-anak saat ini (Nursalikhah, 2019).

Untuk menjawab tantangan kepunahan Kaulinan Barudak Sunda sebagai permainan tradisional, Pemerintah Provinsi Jawa Barat ikut serta dalam melindungi dan melestarikan

permainan tradisional agar tidak hilang dan terlupakan. Upaya dari Pemerintah Provinsi Jawa Barat selaras dengan lahirnya Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Kegiatan yang dilakukan Pemerintah Provinsi Jawa Barat bersama dengan Komunitas Hong yaitu mensosialisasikan peraturan tersebut dalam kaitannya dengan empat aspek, yaitu pendokumentasian, pendataan, pemanfaatan dan pembinaan. Hal ini sebagai bentuk upaya penguatan kebudayaan daerah yang mengandung kearifan lokal di Jawa Barat (Nursanti, 2019). Sehingga diharapkan adanya revitalisasi permainan tradisional “Kaulinan Barudak” sebagai warisan budaya nasional yang kaya manfaat dan pesan moral di dalamnya.

Permainan sebagai manifestasi budaya yang bentuk permainannya mengacu pada perkembangan kebudayaan suatu masyarakat setempat. Dinamika perkembangan manusia dan kebudayaannya mendorong permainan ikut serta bertransformasi sehingga tiap zaman memiliki tipe permainannya sendiri. Bagi masyarakat Sunda sebagai etnis terbesar di Jawa Barat, permainan tradisional tidak hanya sebagai pelengkap hiburan, tetapi sebagai suatu cara dalam mendidik (Wiana et al., 2012). Dilihat dari sisi output yang diraih, terdapat perbedaan fundamental antara permainan tradisional dan permainan modern yang saat ini menjadi *trendsetter* budaya dan pendidikan anak. Output dari permainan tradisional lebih mengedepankan kebahagiaan, sedangkan permainan modern lebih mendahulukan kemenangan. Di dalam permainan tradisional, menang atau kalah bukanlah tujuan, namun kebahagiaan yang didasarkan pada sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, kreatif, kekompakan dalam bermain menjadi penciri unik dari permainan tradisional. Bahkan, jika dilihat dari sejarahnya, permainan tradisional di Indonesia telah eksis sejak abad ke 15 dan mendapatkan hirauan dari kerajaan di Indonesia (Khoiri, 2018). Permainan tradisional juga mengandung nilai kearifan lokal seperti rasa syukur, kebersamaan, berfikir kritis, kreatifitas dan sebagainya (Wahyuningsih & Suyanto, 2015).

Beberapa kajian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan banyak manfaat diantaranya sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek, sebagian diantaranya aspek kognitif, emosi diri dan kedisiplinan (Mulyadiprana, Ganda, & WS, 2017; Munawaroh, 2018). Permainan tradisional dapat menjadi sarana di dalam mengembangkan karakter kerjasama dan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar (Chaelani et al., 2019), sarana pembelajaran tematik di dalam meningkatkan kecerdasan sosial anak yang berbasiskan pada kemampuan bersosialisasi, berkomunikasi, berempati dan berinteraksi diantara anak-anak (Lestari, 2016; Nugraha & Zahrah, 2018; Wahyuningsih & Suyanto, 2015), dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter seperti pemecahan masalah, melatih keterampilan sosial dan ekspresi emosi serta sarat akan nilai-nilai moral di dalamnya (Amirudin & Mukarom, 2019), permainan tradisional juga dapat menggambarkan identitas kultural suatu masyarakat dan karakter bangsa dari komponen yang ada di dalamnya (Mulyati & Hendriyana, 2013), bahkan membentuk karakter warga negara melalui pengenalan anak terhadap dirinya sendiri, lingkungan dan alam serta sang penciptanya melalui pembiasaan dan keteladanan (Diantama, 2018). Alhasil, permainan tradisional yang salah satunya berkembang di Jawa Barat sarat akan nilai-nilai kearifan lokal dengan nilai motorik, kognitif maupun nilai moral yang harus dilestarikan (Hidayat, 2013; Adprijadi, 2018; Sulistyanyingtyas & Fauziah, 2019).

Kajian ini mengangkat upaya penguatan permainan tradisional “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai bagian dari peningkatan keamanan kultural yang masih terbatas diulas dalam kajian-kajian terdahulu. Sebagai bagian penting dari keamanan nontradisional yang fokus kajiannya di luar aspek militer dan ekonomi (Watanabe, 2018), keamanan kultural merupakan bentuk keamanan dari nilai-nilai fundamental yang persisten dan karakteristik budaya dari negara dan bangsa yang dimiliki manusia. Hal ini mencakup keamanan budaya politik, keamanan budaya tradisional, keamanan budaya etnis, keamanan pendidikan, keamanan agama dan sebagainya (Yang et al., 2016). Dalam konteks negara, keamanan kultural dikaikan sebagai kemampuan negara untuk melindungi identitas budaya, budaya dan warisan nasional dalam hal keterbukaan yang memungkinkan pengembangan budaya melalui internalisasi nilai yang tidak bertentangan dengan identitasnya sendiri (Nowicka, 2014). Kajian mengenai keamanan kultural juga mencakup peran yang dimainkan oleh etnis, bahasa dan budaya dalam membentuk identitas nasional

dan negara bangsa (Friedman & Randeri, 2004) serta dampaknya terhadap kewarganegaraan dihadapkan dengan identitas nasional dan budayanya. Dalam konteks kajian ini, penguatan permainan tradisional ditempatkan sebagai bagian dari peningkatan keamanan kultural di masyarakat Jawa Barat.

Berdasarkan paparan di atas, kajian mengenai penguatan permainan tradisional Jawa Barat, khususnya Kaulinan Barudak Sunda di Kecamatan Jatinangor masih terbatas dilakukan, terutama jika ditempatkan dalam konteks keamanan kultural, sehingga kajian ini dapat berkontribusi dalam memperkaya kajian-kajian terdahulu. Oleh karena itu, kami berupaya untuk berpartisipasi dalam kegiatan mengenai penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai permainan tradisional untuk melestarikan nilai-nilai kultur Jawa Barat dalam konteks peningkatan keamanan kultural. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengenalkan kembali Kaulinan Barudak Sunda sebagai salah satu bentuk permainan tradisional masyarakat Jawa Barat agar tidak punah dan memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya terhadap kelompok masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar sehingga mereka dapat ikut serta dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional "Kaulinan Barudak Sunda" masyarakat Jawa Barat. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) dilakukan sebagai wadah untuk meningkatkan kesadaran di dalam menguatkan permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda.

METODE

Kegiatan PPM ini dilaksanakan di Desa Cisempur Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Sasaran pelaksanaan PPM ini yaitu anak-anak di Desa Cisempur dan siswa SDN Jatiroke II. Kegiatan PPM ini menggunakan metode *Problem Based Learning* sebagai upaya memecahkan permasalahan yang terjadi di masyarakat terkait lunturnya pengetahuan dan praktek permainan tradisional di kalangan anak-anak. Selain itu, dilakukan pula metode *Community Based Research* (CBR) sebagai upaya menyusun gagasan bersama yang diperlukan bagi masyarakat terkait tema yang diangkat. CBR sebagai suatu model dengan melibatkan masyarakat sebagai peserta kegiatan di dalam merumuskan produk yang berguna bagi pihak-pihak yang terlibat (Banks & Manners, 2012). Dalam hal ini, masyarakat sasaran PPM sebagai subjek dari kegiatan pengabdian dimana mereka ikut berpartisipasi dari mulai perencanaan hingga akhir kegiatan. Kesadaran masyarakat dalam kegiatan PPM ini mutlak perlu ditumbuhkan agar dapat didorong untuk memecahkan masalah bersama sehingga upaya di dalam memperbaiki aspek kehidupan dapat lahir dan tumbuh dari masyarakat itu sendiri. Untuk mengukur tingkat persepsi, sikap dan tindakan peserta kegiatan, kami menggunakan instrumen kuesioner dengan sasarannya yaitu siswa dan siswi kelas 6 SDN Jatiroke II.

Alur kerja kegiatan PPM ini merujuk pada John W. (Jack) Vincent II (dalam Phillips & Pittman, 2009) yaitu dimulai dari pembentukan tim PPM yang terdiri dari beberapa dosen dan partisipasi mahasiswa yang hirau terhadap tema yang diambil. Kemudian, tim PPM berupaya merumuskan tujuan dari kegiatan yang berangkat dari hirauan tim PPM dikaitkan dengan kondisi eksisting yang terjadi di wilayah sasaran PPM. Dari perumusan tujuan, kami melakukan identifikasi terhadap sejumlah *stakeholder* yang terkait dengan substansi PPM maupun administrasi pemerintahan di wilayah kegiatan, diantaranya yaitu kepala desa, tokoh masyarakat, tokoh adat, tokoh pemuda dan orang tua.

Setelah melakukan identifikasi terhadap sejumlah *stakeholder*, kami melakukan pengumpulan dan analisis kebutuhan yang diperlukan bagi kegiatan PPM, baik masalah, data, peralatan, maupun dokumentasi yang diperlukan. Kemudian, memilih prioritas solusi dari masalah yang dihadapi. Dalam proses ini, metode *Problem Based Learning* dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan menetapkan prioritas solusi yang dihadapi. Lalu, kami melakukan persiapan kegiatan untuk menerapkan solusi yang telah disepakati bersama melalui metode *Community Based Research* sehingga *stakeholder* dapat dilibatkan dalam memecahkan dan menerapkan solusi yang ditetapkan. Implementasi kegiatan PPM dilakukan dengan melibatkan *stakeholder*

terkait dan sasaran kegiatan yaitu anak-anak siswa sekolah dasar dan anak-anak pengajian di desa setempat. Pendampingan diperlukan sebagai upaya optimalisasi penerapan solusi. Dalam hal ini, pendampingan terhadap praktek permainan tradisional Kaulinan Barudak yang dilakukan terhadap anak-anak sekolah dasar. Setelah itu, kami melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Untuk memudahkan dalam pengumpulan dan analisis data, dilakukan FGD dengan sejumlah pemangku kepentingan, diantaranya yaitu perwakilan perangkat desa, guru sekolah, tokoh masyarakat, tokoh pemuda dan perwakilan orang tua. Hasil FGD ini diharapkan dapat memetakan masalah mengenai memudarnya permainan tradisional di Desa Cisempur dan memilih alternatif solusi yang dapat ditempuh disesuaikan dengan kapasitasnya masing-masing. Dalam kegiatan ini, metode workshop menjadi alternatif untuk mendekati masalah sehingga disamping pemaparan materi sosialisasi juga diikuti oleh praktek bagaimana memainkan beberapa bentuk kaulinan barudak sebagai upaya menguatkan permainan tradisional di kalangan anak-anak sebagai bagian dari melestarikan identitas kultural Kaulinan Barudak Sunda yang dapat meningkatkan keamanan kultural daerah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pasca Perang Dingin, makna keamanan telah mengalami pergeseran dari dominasi negara yang bersifat tradisional yaitu keamanan dari aspek militer dan teritorial suatu negara, ke arah keamanan yang bersifat nontradisional, seperti manusia, kultur, lingkungan, kesehatan (Williams, 2007). Konsep keamanan akhirnya bukanlah suatu konsep yang statis. Konsep ini telah berevolusi dan bergeser dalam makna yang diberikan sesuai kondisi kontekstual, sifat dari masalah keamanan, perbedaan antara keamanan subyektif dan obyektif dan 'tingkat analisis' yang mengacu pada 'keamanan untuk siapa' (Waever, 2004a).

Keamanan kultural menjadi bagian penting dari salah satu bentuk keamanan nontradisional yang perlu mendapat perhatian dari keamanan nasional. Keamanan kultural merujuk pada kultur asli dari suatu masyarakat yang perlu dilestarikan eksistensinya (Dapeng, Jin, and Songting, 2016). Relasi antara keamanan dan kultural dapat dilihat ketika difokuskan pada ancaman dan resiko yang berdampak pada masyarakat (Watanabe, 2018). Sehingga, keamanan kultural menunjukkan suatu kondisi penguatan sistem budaya terhadap ancaman dan tantangan yang datang dari luar (Han, 2014).

Dalam konteks tulisan ini, keamanan kultural disajikan melalui Kaulinan Barudak Sunda yang menjadi warisan budaya nasional yang perlu dilestarikan. Hal ini dihadapkan pada kenyataan munculnya ancaman dan tantangan yang timbul dari globalisasi budaya sehingga memungkinkan untuk mengubah budaya asli masyarakat Indonesia digantikan dengan budaya asing, baik yang bersifat positif maupun negatif.

Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Cisempur, khususnya Sekolah Dasar Negeri Cisempur dan kelompok anak-anak bermain yang ada di Desa Cisempur, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat. Desa Cisempur menjadi salah satu desa swakarsa di Kecamatan Jatinangor. Mata pencaharian masyarakat Desa Cisempur yaitu bertumpu di bidang industri, jasa dan perdagangan. Di bagian tengah Desa Cisempur bermata pencaharian di sektor pertanian, namun terjadi perubahan orientasi dari sektor pertanian ke sektor industri yang dipengaruhi oleh berdirinya industri tekstil di Desa Cisempur bagian selatan. Terkait dengan fasilitas bermain bagi anak, terdapat beberapa lapangan untuk bermain, namun tidak sebanyak dahulu karena lahan yang kosong telah diubah menjadi tempat pemukiman, terutama kost-kostan yang diperuntukkan bagi mahasiswa dan karyawan industri tekstil.

Kegiatan PPM ini dibagi ke dalam beberapa bentuk, yaitu identifikasi dan perumusan gagasan, sosialisasi Kaulinan Barudak Sunda, simulasi beberapa Kaulinan Barudak Sunda, praktek dan pendampingan Kaulinan Barudak Sunda, review dan evaluasi kegiatan. Berikut ini diuraikan rangkaian kegiatan yang dilakukan.

Identifikasi dan Perumusan Gagasan

Pada tahapan ini, kegiatan PPM dilakukan dengan membentuk tim PPM yang terdiri dari dosen dan beberapa orang mahasiswa yang hirauf perihal permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda. Melalui tim yang telah dibentuk, dirumuskan tujuan dari PPM yaitu memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda terhadap anak-anak Desa Cisempur sebagai bagian dari pelestarian nilai-nilai warisan budaya daerah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan PPM dilakukan melalui sosialisasi, simulasi, praktek Kaulinan Barudak Sunda dan pendampingan Kaulinan Barudak Sunda. Setelah pembentukan tim PPM dan perumusan tujuan kegiatan, kami melakukan identifikasi *stakeholder* yang terkait dengan kegiatan ini, diantaranya yaitu pimpinan desa Dicempur, tokoh masyarakat, tokoh adat, tokoh pemuda dan orang tua. Setelah mengidentifikasi para pemangku kepentingan Desa Cisempur, kami melaksanakan diskusi terbatas atau FGD yang melibatkan para pemangku kepentingan. FGD dilakukan sebagai upaya untuk melibatkan masyarakat khususnya para tokoh di Desa Cisempur untuk berpartisipasi dalam kegiatan penguatan permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda.



Gambar 1. Diskusi mengenai Identifikasi Kaulinan Barudak Sunda di SDN Jatiroke II

Kegiatan FGD telah mengidentifikasi pudarnya permainan tradisional di Desa Cisempur yang disebabkan oleh beragam faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor internalnya yaitu berkurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional yang disebabkan oleh kehadiran permainan modern berbasis online yang tersedia melalui gadget. Selain itu, semakin terbatasnya lahan untuk bermain anak-anak dikarenakan alih fungsi lapangan atau tanah kosong menjadi pemukiman penduduk sehingga mempersempit ruang bermain bagi anak. Faktor eksternal yang teridentifikasi yaitu terbatasnya hirauan dari pemerintah daerah dan jajaran pemangku kepentingan, termasuk tokoh masyarakat terhadap pelestarian permainan tradisional. Orang tua pun tidak mewariskan pengetahuan dan praktek permainan tradisional terhadap anak-anaknya karena ketersediaan permainan modern yang melimpah dan mudah untuk didapatkan. Hal-hal tersebut menjadi hasil FGD yang menarik untuk ditindaklanjuti dalam suatu kegiatan berikutnya. Hasil FGD menunjukkan bahwa para peserta mulai meningkatkan hirauan mereka terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari warisan nilai-nilai

budaya yang perlu dilestarikan. Mereka juga memandang bahwa permainan tradisional memiliki beragam manfaat bagi aspek pertumbuhkembangan anak-anak, mulai dari aspek motorik, aspek sosial dan kematangan emosional anak. Antusiasme peserta ditunjukkan dengan mendukung kegiatan PPM ini dan bersedia untuk berpartisipasi di dalamnya.

Sosialisasi Kaulinan Barudak Sunda

Permainan tradisional “Kaulinan Barudak” yang menjadi khas permainan masyarakat Jawa Barat memiliki jumlah yang sangat banyak yang mencapai 340 permainan, namun dalam konteks kegiatan pengabdian ini, kami menekankan pada pentingnya penguatan permainan tradisional Kaulinan Barudak sebagai bagian dari warisan budaya nasional dan fokus pada beberapa permainan tradisional yang disimulasikan dan dipraktikkan pada anak-anak Sekolah Dasar dan anak-anak bermain di lingkungan Desa Cisempur, diantaranya yaitu permainan Oray-orayan, engklek, batu bancakan, boy-boyan dan galah asin. Kelima permainan tradisional ini dipilih dengan mempertimbangkan ketersediaan ruang untuk simulasi dan praktek, penggunaan peralatan yang relatif mudah didapat dari alam dan mampu melibatkan peserta yang cukup banyak.

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di dua tempat dan sasaran yang berbeda, yaitu terhadap sekelompok anak-anak bermain di Desa Cisempur dan siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Jatiroke II. Kegiatan sosialisasi menjadi salah satu rekomendasi hasil FGD dengan para pemangku kepentingan dan mendapatkan dukungan dari tokoh masyarakat Desa Cisempur. Pada kegiatan sosialisasi ini, kami mengenalkan permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda, beragam macam bentuk, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan konteks pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang sarat akan kearifan lokal di dalamnya.



Gambar 2. Sosialisasi Kaulinan Barudak Sunda di SDN Jatiroke II

Kegiatan ini diikuti oleh 44 siswa kelas 6 yang dilaksanakan pada Selasa, 10 Desember 2019 pukul 09.00 s.d. 11.00 WIB di ruang kelas SDN Jatiroke II. Kegiatan diselingi dengan diskusi dan pemberian *doorprize* agar peserta antusias mengikuti sosialisasi, juga diiringi dengan audio visual suatu tayangan Kaulinan Barudak Sunda. Sebagai persiapan kegiatan berikutnya, yaitu pendampingan dan praktek Kaulinan Barudak Sunda, para peserta membentuk dua kelompok besar dan diminta untuk menyediakan peralatan yang diperlukan bagi lima permainan yang akan dipraktikkan pada minggu depan.

Pendampingan dan Praktek Kaulinan Barudak Sunda

Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, para peserta diajak untuk mempraktekkan beberapa permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda yang telah ditentukan. Namun sebelumnya, tim pengabdian melakukan simulasi lima permainan tradisional yang kelak akan dipraktekkan. Kegiatan ini diselenggarakan di minggu berikutnya, yaitu 13 Desember 2019 pukul 09.00 s.d. 11.00 WIB. Kegiatan ini menggunakan lapangan sebagai sarana bermain dengan melalui pendampingan pada saat bermain.



Gambar 3. Pendampingan dan Praktek Kaulinan Barudak Sunda bagi kelompok Anak Bermain di Desa Cisempur

Para peserta dibagi menjadi dua kelompok sesuai pembagian minggu sebelumnya yang kelak memainkan Oray-orayan, Engklek, Batu bancakan, Boy-boy dan Galah asin. Hal yang memberi kami apresiasi terhadap peserta adalah bahwa mereka mampu menyediakan peralatan permainan yang telah kami tentukan pada saat sosialisasi kegiatan sehingga kegiatan telah didukung oleh peralatan bermain yang lengkap. Kegiatan pendampingan dan praktek Kaulinan Barudak Sunda melibatkan perwakilan guru di sekolah tersebut yang turut mengawasi dan mendampingi jalannya permainan.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, ternyata anak-anak dengan mudah mampu mempraktekkan Kaulinan Barudak Sunda. Mereka bergembira dan mengikuti aturan permainan dengan baik dan sportif di dalam bermain. Bagi pihak yang menang maupun kalah dalam permainan, sama-sama menikmati permainan dan antusias mengikutinya.

Tim pengabdian mengamati para peserta berdasarkan beberapa aspek manfaat dari permainan tradisional yang sedang dimainkan. Pada aspek motorik, para peserta terlibat secara emosional dimana mereka berempati dan belajar untuk mengendalikan diri tatkala bermain. Baik yang kalah maupun yang menang sama-sama bergembira tanpa ada kekecewaan pada salah satu pihak. Pada aspek sosial, para peserta menjalin relasi dengan kawan satu timnya, melakukan kerjasama tim dengan baik dan membagi peran di antara mereka.

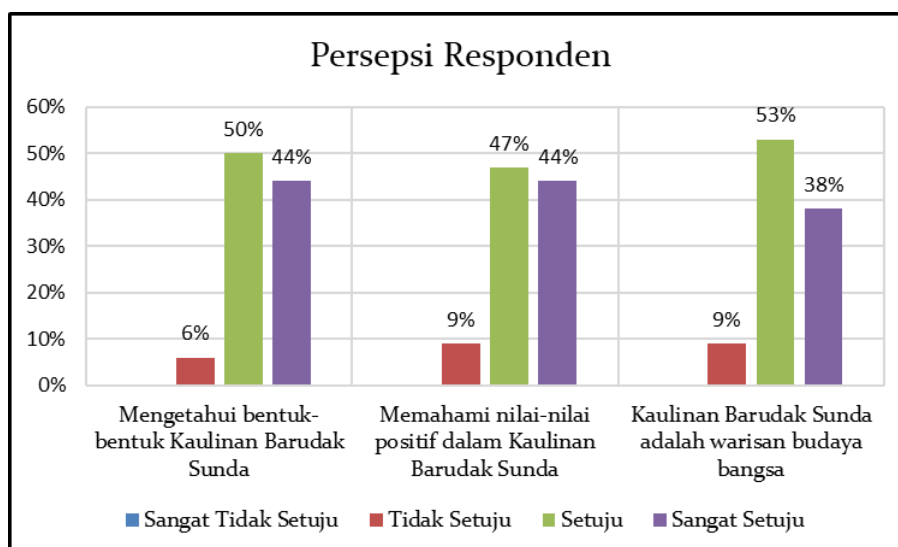


Gambar 4. Foto Bersama Tim PPM, Guru dan Siswa SDN Jatiroke II

Pada aspek spiritual, mereka melaksanakan permainan dengan terlebih dahulu berdoa untuk keselamatan dan tidak melakukan permainan pada saat adzan dan waktu sholat. Selain itu, mereka memanfaatkan peralatan permainan tradisional yang didapat dari alam secara bijaksana, seperti pemanfaatan barang tidak terpakai sebagai alat permainan. Pada aspek moral, para peserta menghayati bahwa permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya terdahulu secara turun-temurun yang berbeda dengan permainan modern yang tersedia secara praktis dan berganti mengikuti perkembangan zaman.

Evaluasi Kegiatan

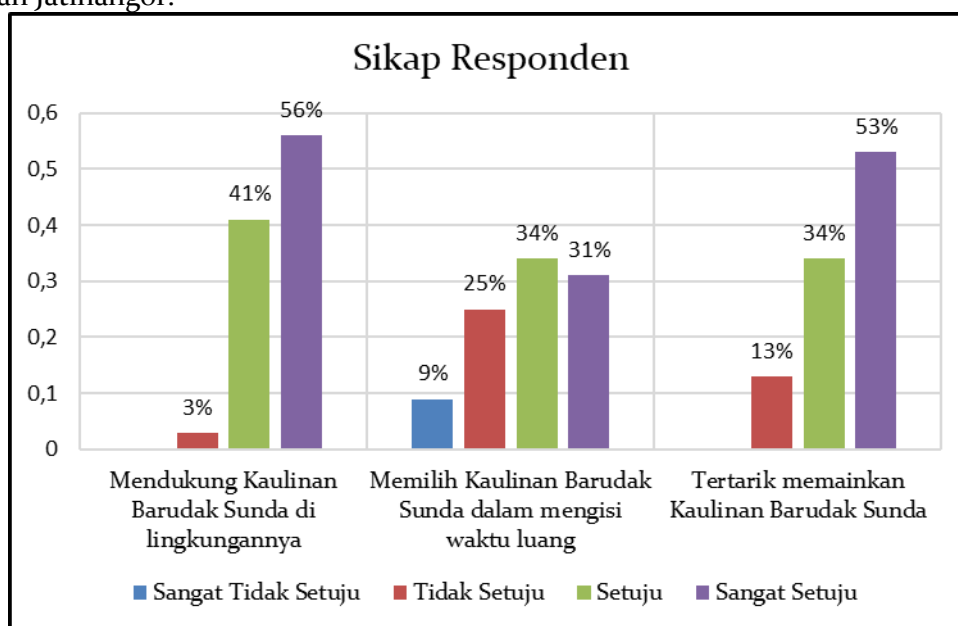
Setelah kegiatan pendampingan dan praktek Kaulinan Barudak Sunda dilaksanakan, tim pengabdian melakukan evaluasi kegiatan yang diharapkan dapat mengetahui kekurangan dari kegiatan ini dan sebagai perencanaan ke depan untuk kegiatan serupa. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen evaluasi berupa angket / kuesioner dengan sasaran sampelnya adalah para peserta yang berjumlah 32 siswa, baik laki maupun perempuan. Kuesioner terdiri dari sembilan pernyataan yang mengandung aspek persepsi, sikap dan tindakan untuk mengetahui bagaimana respon peserta terhadap permainan tradisional berdasarkan sembilan item yang ditanyakan. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, dihasilkan data seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Persepsi Responden terhadap Kaulinan Barudak Sunda

Gambar 5 menunjukkan bahwa responden mengetahui bentuk-bentuk Kaulinan Barudak Sunda. Selain itu, kegiatan sosialisasi Kaulinan Barudak Sunda membawa pemahaman terhadap responden terhadap nilai-nilai positif dari Kaulinan Barudak Sunda, seperti sportivitas, dapat kerja dalam tim, kejujuran, dan juga menggerakkan tubuh yang dapat menyehatkan para peserta yang ikut dalam permainannya Kaulinan Barudak Sunda. Pengetahuan terhadap nama, bentuk-bentuk Kaulinan Barudak Sunda dan cara memainkannya, dan pemahaman terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Kaulinan Barudak Sunda memperkuat keamanan kultural dari Kaulinan Barudak Sunda sebagai salah satu bentuk dari warisan budaya bangsa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Han and Ma (2014) bahwa keamanan kultural dapat ditunjukkan dengan penguatan sistem budaya melalui pelestarian nilai-nilai budaya dan praktek budaya terhadap ancaman nilai-nilai budaya yang datang dari luar.

Berdasarkan Gambar 5, kami menyimpulkan bahwa responden memiliki persepsi mampu berkontribusi dalam meningkatkan keamanan kultural dari permainan tradisional Kaulinan Barudak melalui pemahaman mereka terhadap permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda. Namun demikian, masih terdapat sebagian kecil persentase responden yang tidak mengetahui bentuk-bentuk Kaulinan Barudak Sunda dan responden tidak memahami nilai-nilai positif dalam Kaulinan Barudak Sunda dan tidak setuju bahwa Kaulinan Barudak Sunda sebagai warisan budaya bangsa. Hal ini menjadi tantangan ke depannya bagi kegiatan penguatan permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda dalam meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor.

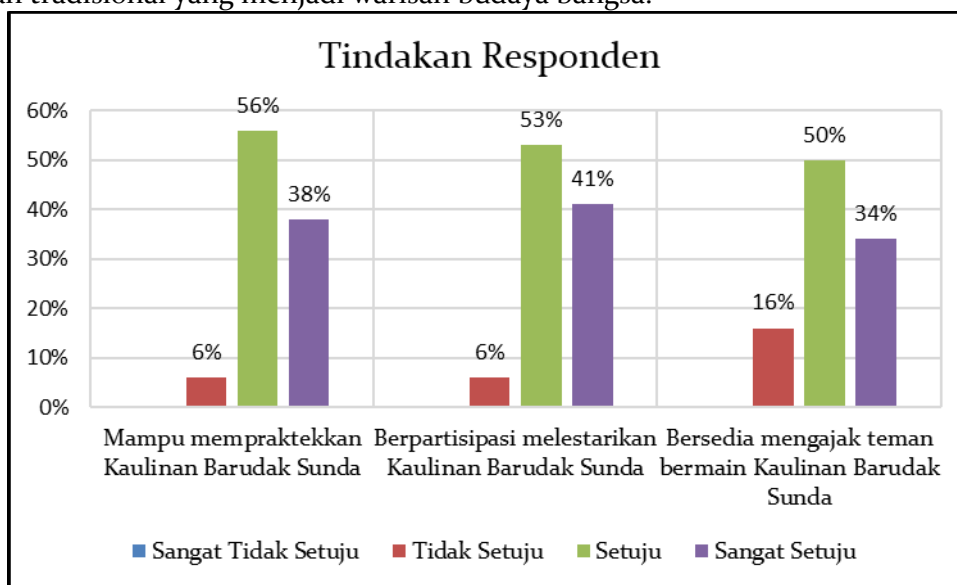


Gambar 6. Sikap Responden terhadap Kaulinan Barudak Sunda

Gambar 6 menunjukkan sikap responden terhadap Kaulinan Barudak Sunda dan keamanan kultural. Berdasarkan Gambar 6, responden mayoritas memberi dukungan terhadap Kaulinan Barudak Sunda yang ada di lingkungan tempat tinggalnya. Selain itu pula, responden menjadikan Kaulinan Barudak Sunda sebagai salah satu permainan tradisional di dalam mengisi waktu luangnya baik setelah pulang dari sekolah maupun waktu bermain mereka. Hirauan yang tinggi dari responden ini ditunjukkan pula oleh responden bahwa mereka tertarik untuk memainkan Kaulinan Barudak Sunda. Ketertarikan ini diwujudkan dengan mempraktekkan permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda di lingkungan mereka tinggal.

Berdasarkan Gambar 6, kami menyimpulkan bahwa responden memiliki sikap untuk menguatkan permainan tradisional Kaulinan Barudak Sunda dalam rangka meningkatkan keamanan kultural melalui dukungan dan praktek di dalam memainkan Kaulinan Barudak Sunda di sela-sela waktu luang mereka.

Dengan demikian, mayoritas sikap responden berkontribusi pada penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai permainan tradisional dalam rangka meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil responden yang tidak setuju terkait dukungannya terhadap Kaulinan Barudak Sunda di lingkungan tempat tinggal, sangat tidak setuju memilih Kaulinan Barudak Sunda dalam mengisi waktu luang, dan tidak setuju bahwa mereka tertarik memainkan Kaulinan Barudak Sunda. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat-responden yang bersikap kontraproduktif terhadap penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai permainan tradisional dalam meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para penggiat permainan tradisional untuk secara intensif mengenalkan Kaulinan Barudak Sunda sebagai bagian dari permainan tradisional yang menjadi warisan budaya bangsa.



Gambar 7. Tindakan Responden terhadap Kaulinan Barudak Sunda

Gambar 7 menunjukkan tindakan responden terhadap Kaulinan Barudak Sunda dan keamanan kultural. Berdasarkan Gambar 7, kami menyimpulkan bahwa mayoritas responden mampu mempraktekkan Kaulinan Barudak Sunda yang kami ajarkan. Selain itu, responden bersedia dalam berpartisipasi melestarikan Kaulinan Barudak Sunda. Dengan mempraktekkan Kaulinan Barudak Sunda, maka responden telah berpartisipasi di dalam melestarikan permainan tradisional tersebut. Hal yang lebih memperkuat keamanan kultural dari Kaulinan Barudak Sunda yaitu responden bersedia mengajak temannya untuk bermain bentuk-bentuk Kaulinan Barudak Sunda.

Namun demikian, masih terdapat tantangan dari tindakan responden terhadap Kaulinan Barudak Sunda di Kecamatan Jatinangor, yaitu dihadapkan pada ketidakmampuan responden dalam mempraktekkan Kaulinan Barudak Sunda, komitmen yang rendah dari responden untuk berpartisipasi melestarikan Kaulinan Barudak Sunda, dan tidak bersedia mengajak temannya bermain Kaulinan Barudak Sunda, meskipun semua ini memiliki nilai persentase yang kecil atau minor. Hal tersebut menjadi hirauan bagi penggiat permainan tradisional, khususnya Kaulinan Barudak Sunda untuk lebih menguatkan kembali pentingnya menjaga dan melestarikan Kaulinan Barudak Sunda dalam meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor.

Pada kegiatan ini juga, tim melakukan analisis evaluasi kegiatan dengan membandingkan persepsi, sikap dan tindakan pada saat sebelum kegiatan pengabdian dengan setelah kegiatan ini dilakukan agar diketahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini (Tabel 1). Pada kegiatan ini juga, tim melakukan analisis evaluasi kegiatan dengan membandingkan persepsi, sikap dan tindakan pada saat sebelum kegiatan pengabdian dengan setelah kegiatan ini dilakukan agar diketahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pengisian kuesioner pada saat sebelum dan

setelah kegiatan berlangsung dengan harapan dapat dilihat seberapa besar peningkatan pengetahuan, sikap dan tindakan para peserta mengenai penguatan Kaulinan Barudak Sunda.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test atas Pemahaman, Sikap dan Tindakan Peserta Kegiatan

No.	Pernyataan Kuesioner	% Setuju dan Sangat Setuju	
		Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
1.	Mengetahui bentuk-bentuk Kaulinan Barudak Sunda	25%	94%
2.	Memahami nilai-nilai positif Kaulinan Barudak Sunda	27%	91%
3.	Kaulinan Barudak Sunda ada;ah warisan budaya	24%	91%
4.	Mendukung Kaulinan Barudak Sunda di lingkungannya	18%	97%
5.	Memilih Kaulinan Barudak Sunda dalam mengisi waktu luang	16%	65%
6.	Tertarik memainkan Kaulinan Barudak Sunda	13%	87%
7.	Mampu mempraktekkan Kaulinan Barudak Sunda	22%	94%
8.	Berpartisipasi melestarikan Kaulinan Barudak Sunda	14%	94%
9.	Bersedia mengajak teman bermain Kaulinan Barudak Sunda	21%	84%
	Nilai rata-rata	20%	88,6%

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner, dapat terlihat bahwa sebelum mengikuti kegiatan, rata-rata sekitar 20% responden setuju dan sangat setuju terkait penguatan Kaulinan Barudak Sunda dalam meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor, hal ini berarti responden memiliki keterbatasan pengetahuan, sikap dan tindakan mengenai Kaulinan Barudak Sunda sehingga tidak menutup kemungkinan melemahkan keamanan kultural mengenai permainan tradisional di Kecamatan Jatinangor.

Hasil setelah mengikuti kegiatan ini, rata-rata sekitar 88,6% responden setuju dan sangat setuju terkait penguatan Kaulinan Barudak Sunda dalam meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor, hal ini berarti terdapat peningkatan kesadaran, sikap dan tindakan terhadap penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai permainan tradisional.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan sekitar 68,5% mengenai aspek pengetahuan, sikap dan tindakan responden dari sebelum mengikuti kegiatan hingga setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini secara signifikan berkontribusi di dalam memberikan pengetahuan, sikap dan tindakan yang mendukung pada penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai permainan tradisional di Kecamatan Jatinangor.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat mengenai penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai permainan tradisional dalam meningkatkan keamanan kultural di Kecamatan Jatinangor mampu berkontribusi dalam menumbuhkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya nasional. Jatinangor menjadi suatu kawasan pendidikan tinggi tentunya mampu melakukan kegiatan-kegiatan penguatan Kaulinan Barudak Sunda sebagai bagian dari pelestarian budaya nasional melalui kajian-kajian dan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan. Oleh karena itu, peran institusi pendidikan tinggi di Jatinangor dapat dioptimasi pada kegiatan akademik yang relevan dengan mengangkat tema mengenai revitalisasi Kaulinan Barudak Sunda.

Secara praktis, kegiatan ini seyogianya dapat dilakukan secara berkelanjutan mengingat perkembangan permainan tradisional semakin terkikis di kalangan anak-anak, bahkan pengetahuan mengenai permainan tradisional semakin terbatas karena sumber referensi yang terbatas, ketersediaan ruang untuk bermain yang semakin sempit akibat alih fungsi lahan, dan perkembangan globalisasi yang massif terjadi telah menyediakan permainan modern berbasis gadget atau online. Hal tersebut perlu dihadapi dengan dukungan dari pemangku kepentingan

untuk bersama-sama memperkuat Kaulinan Barudak Sunda melalui upaya-upaya yang relevan. Secara yuridis, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan seyogianya dapat menjadi pemicu bagi landasan program penguatan Kaulinan Barudak Sunda di masyarakat yang bisa menjadi referensi bagi institusi pendidikan dasar untuk mengintegrasikan bentuk-bentuk Kaulinan Barudak Sunda dengan kurikulum dan kebijakan pemerintah daerah di dalam upaya melindungi dan melestarikan Kaulinan Barudak Sunda di Jawa Barat, khususnya di Kecamatan Jatinangor.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, Y. (2017). *360 permainan anak di Jabar, yang dimainkan hanya 40%*. Pikiran-Rakyat.Com. <https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-01273828/360-permainan-anak-di-jabar-yang-dimainkan-hanya-40-392856>
- Adprijadi, A. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek pada anak kelompok B. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>
- Amirudin, A., & Mukarom, Z. (2019). Pendidikan karakter dalam Kaulinan Budak Baheula: Studi nilai pendidikan karakter melalui permainan anak tradisional Sorodot Gaplok dari Jawa Barat. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 211–228. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.160>
- Chaelani, I., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2019). Analisis kebutuhan pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Keolahragaan*, 2(1), 155–163. <http://ejournal.stkippacitan.ac.id/index.php/jemani/article/view/273>
- Diantama, S. (2018). Permainan tradisional sunda sebagai pengembangan karakter bangsa (Studi etnografi pada komunitas Hong Dago Bandung). *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i1.1871>
- Friedman, J., & Randeri, S. (2004). Worlds on the move: Globalisation migration and cultural security. In *Humanity and Security and Global Governance*. I.B.Tauris.
- Han, S., & Ma, Y. (2014). Cultural differences in human brain activity: A quantitative meta-analysis. *NeuroImage*, 99, 293–300. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2014.05.062>
- Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Academica*, 5(2), 1057–1070. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/academica/article/view/2244>
- Irianto, A. M. (2017). Kesenian tradisional sebagai sarana strategi kebudayaan di tengah determinasi teknologi komunikasi. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 90. <https://doi.org/10.14710/nusa.12.1.90-100>
- Khoiri, A. (2018). *Permainan tradisional, puncak dari segala kebudayaan*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180817120306-241-323001/permainan-tradisional-puncak-dari-segala-kebudayaan>
- Lestari, D. J. (2016). Model pembelajaran tematik “Kaulinan Barudak” untuk meningkatkan kecerdasan sosial anak. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.30870/jpks.vii.852>
- Mulyadiprana, A., Ganda, N., & WS, R. (2017). Permainan tradisional Kaulinan Barudak untuk mengembangkan kemampuan mengelola emosi diri sendiri anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 181–189. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/9358>
- Mulyati, E., & Hendriyana, H. (2013). Kaulinan Barudak sebagai sumber penciptaan tari anak-anak di Kabupaten Sumedang. *Panggung*, 23(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v23i3.146>

- Munawaroh, H. (2018). Pengembangan model pembelajaran dengan modifikasi permainan congklak sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini di RA Perwanida Wonosobo. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 5(3), 302–313. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v5i3.477>
- Murphy, K. M. (2017). A quiet harvest: linkage between ritual, seed selection and the historical use of the finger-bladed knife as a traditional plant breeding tool in Ifugao, Philippines. *Journal of Ethnobiology and Ethnomedicine*, 13(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s13002-016-0124-9>
- Nowicka, M. (2014). Migration, citizenship and cultural security: Case of Polish Immigrants in Reykjavik. *Securitologia*, 19(1), 129–139. <https://doi.org/10.5604/18984509.1129728>
- Nugraha, F., & Zahrah, R. F. (2018). Permainan tradisional “Kaulinan Barudak” untuk meningkatkan kemampuan bersikap empati siswa kelas V sekolah dasar. *Visipena Journal*, 9(2), 396–405. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.468>
- Nursalikah, A. (2019). *Mendikbud ajak masyarakat lestarian permainan tradisional*. Republika. <https://republika.co.id/berita/pyxqao366/mendikbud-ajak-masyarakat-lestarian-permainan-tradisional>
- Nursanti, A. (2019). *Melestarikan permainan tradisional, mengembangkan desa wisata*. Pikiran Rakyat. <https://www.pikiran-rakyat.com/advertorial/pr-01320651/melestarikan-permainan-tradisional-mengembangkan-desa-wisata>
- Panjaitan, L. M., & Sundawa, D. (2016). Pelestarian nilai-nilai civic culture dalam memperkuat identitas budaya masyarakat: Makna simbolik Ulos dalam pelaksanaan perkawinan masyarakat Batak Toba di Sitorang. *Journal of Urban Society's Arts*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.24821/jousa.v3i2.1481>
- Pereira, C. (2017). Religious dances and tourism perceptions of the “tribal” as the repository of the traditional in Goa, India. *Etnografica*, 21(1), 619–642. <https://doi.org/10.4000/etnogra>
- Radzuan, I. S. M., Fukami, N., & Ahmad, Y. (2014). Cultural heritage, incentives system and the sustainable community: Lessons from Ogimachi Village, Japan. *Geografia-Malaysian Journal of Society and Space*, 10(1), 130–146. <http://ejournal.ukm.my/gmjss/article/view/18467>
- Suherlan, D. (2019). *Tak ada referensi, 40 % permainan rakyat tradisional punah*. Jabar News. <https://jabarnews.com/read/69584/tak-ada-referensi-40-permainan-rakyat-tradisional-punah>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>
- Surahman, S. (2016). Determinisme teknologi komunikasi dan globalisasi media terhadap seni budaya Indonesia. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.24821/rekam.v12i1.1385>
- Utami, N. I., Kurnia, I., Octafiana, L., & Nursyidah, H. (2018). Engklek geometri: Upaya pelestarian permainan tradisional melalui proses pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 4 Surabaya. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(1), 12–18. <https://doi.org/10.29100/j-adimas.v6i1.678>
- Wahyuningsih, D., & Suyanto, S. (2015). Implementasi kearifan lokal melalui model BCCT untuk pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4840>
- Watanabe, Y. (2018). *Handbook of cultural security* (Y. Watanabe (ed.)). Edward Elgar Publishing Limited.

- Wiana, R. D., Mutiaz, I. R., & Mansoor, A. Z. (2012). Perancangan game “Galah Asin” untuk memperkenalkan budaya tradisional Jawa Barat. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(2), 73–86. <http://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10833>
- Yang, D., Cui, J., & Pan, S. (2016). Non-traditional security: A study of endogenous cultural security based on the Buddha event. *Proceedings of the 2016 International Conference on Education, Management and Computing Technology (ICEMCT-16)*, *Icemct*, 845–849. <https://doi.org/10.2991/icemct-16.2016.183>