

Strategi Penerapan Kaulinan Barudak Untuk Pemulihan Interaksi Sosial Anak Dengan Pendekatan Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Anak-Anak di Wilayah RW 03 Desa Pakuhaji

Aziz Muhamad Ramdan¹, Selvi Nuraulia Rahayu², Iwan Ridwan Yusup³

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: azizmochramdan48@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: selvinrl0401@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: iwanyusup@uinsg.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memulihkan interaksi sosial anak-anak di RW 03 Desa Pakuhaji melalui penerapan permainan tradisional Sunda atau "Kaulinan Barudak". Permainan ini dipilih untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget dan meningkatkan keterampilan sosial serta emosional mereka. Pendekatan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) digunakan untuk melibatkan berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan pemerintah setempat. Metode pendekatan partisipatif yang diimplementasikan selama kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan anak-anak secara langsung dalam permainan fisik dan sosial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan interaksi sosial, kemampuan berkomunikasi, dan pengurangan waktu penggunaan gadget di kalangan anak-anak yang berpartisipasi. Program ini juga berhasil meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya permainan tradisional bagi perkembangan anak.

Kata Kunci: Kaulinan Barudak, Interaksi Sosial, Ketergantungan Gadget, Pengembangan Keterampilan Sosial, Manajemen Sumber Daya Manusia.

Abstract

This study aims to restore social interaction among children in Neighborhood Association 03, Pakuhaji Village, through the implementation of traditional Sundanese games, "Kaulinan Barudak." These games were selected to reduce children's dependency on gadgets and enhance their social and emotional skills. A Human Resource Management (HRM) approach was employed to involve various stakeholders, including parents, educators, and local government. The participatory approach method used in this community service activity directly engaged children in physical and social play activities. The results showed an improvement in social interactions, communication skills, and a reduction in gadget usage among participating children. The program also successfully raised parental awareness about the importance of traditional games for children's development.

Keywords: *Kaulinan Barudak, Social Interaction, Gadget Dependency, Social Skill Development, Human Resource Management.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara anak-anak berinteraksi dan berkomunikasi, baik di lingkungan perkotaan maupun pedesaan. Penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan tablet telah menjadi bagian sehari-hari dalam kehidupan anak-anak. Kebiasaan ini menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar daripada berpartisipasi dalam aktivitas bermain bersama teman sebaya. Akibatnya, fenomena ini menimbulkan penurunan interaksi sosial langsung yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak (Fuadody, dkk., 2024).

Fenomena kecanduan gadget ini memunculkan kekhawatiran tentang dampaknya pada perkembangan anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan anak-anak menjadi lebih malas, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, dan cenderung terisolasi dari lingkungan sosial mereka (Afdalia & Gani, 2023). Anak-anak yang lebih memilih bermain dengan gadget daripada terlibat dalam permainan fisik dan sosial menghadapi risiko perkembangan bahasa dan keterampilan komunikasi yang terlambat, serta kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat (Hadi, 2022).

Mengenalan kembali permainan tradisional "Kaulinan Barudak" diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut. "Kaulinan Barudak" adalah permainan tradisional Sunda yang memiliki nilai-nilai sosial dan budaya yang tinggi, di mana anak-anak diajak untuk berinteraksi langsung, bekerja sama, dan saling memahami dalam suasana yang menyenangkan. Permainan ini bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga alat edukatif yang dapat memperkuat keterampilan sosial dan kognitif anak. Melalui aktivitas ini, anak-anak dapat belajar untuk berbagi, berkomunikasi dengan jelas, memecahkan masalah bersama, dan mengembangkan empati terhadap sesama.

Pendekatan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) sangat penting dalam pelaksanaan program ini. MSDM dapat diterapkan dengan melibatkan partisipasi aktif berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan pemerintah setempat. Orang tua perlu diberikan pemahaman mengenai pentingnya membatasi penggunaan gadget dan mengajak anak-anak mereka untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional. Pendidik dapat memfasilitasi kegiatan ini melalui kurikulum yang mengintegrasikan permainan tradisional dalam aktivitas belajar di sekolah. Sementara itu, pemerintah setempat dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas bermain yang aman dan

nyaman bagi anak-anak, serta menyelenggarakan pelatihan bagi fasilitator yang akan mengawasi pelaksanaan permainan tersebut.

Pelaksanaan "Kaulinan Barudak" membutuhkan pendekatan yang sistematis dan berkesinambungan. Langkah awal yang dapat dilakukan adalah mengadakan sosialisasi bagi para orang tua dan pendidik mengenai manfaat permainan tradisional bagi perkembangan anak. Selain itu, pembentukan kelompok bermain di lingkungan RW 03 Desa Pakuhaji yang dikoordinasikan oleh kader posyandu atau relawan lokal juga dapat menjadi langkah strategis untuk memulai program ini. Dengan demikian, "Kaulinan Barudak" tidak hanya menjadi alat untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget, tetapi juga sebagai upaya untuk memperkuat kembali ikatan sosial di komunitas, meningkatkan kesejahteraan psikologis anak-anak, dan menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal.

Pendekatan ini tidak hanya menawarkan solusi praktis untuk masalah kecanduan gadget, tetapi juga berpotensi menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Melalui keterlibatan aktif semua pihak, diharapkan interaksi sosial yang sehat dapat dipulihkan, sehingga anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang seimbang secara emosional dan sosial.

B. METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini menggunakan metode pendekatan partisipatif yang mengutamakan peran aktif dari masyarakat setempat dan mahasiswa KKN sebagai fasilitator utama. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat, tanpa melibatkan mitra khusus yang didampingi. Kegiatan ini dilaksanakan selama periode 05 Agustus-30 Agustus 2024, dengan beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Koordinasi

Tahap pertama dari program ini adalah sosialisasi dan koordinasi dengan warga setempat, yang dilaksanakan sebelum memulai kegiatan "Kaulinan Barudak". Sosialisasi ini dilakukan untuk memperkenalkan rencana kegiatan dari awal hingga akhir, termasuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan hasil yang diharapkan dari program ini. Kegiatan sosialisasi bertujuan memberikan informasi kepada orang tua mengenai

pentingnya membatasi penggunaan gadget pada anak-anak dan mendorong partisipasi dalam permainan tradisional yang mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Pada tahap ini, diskusi terbuka dengan warga dilakukan untuk mendapatkan masukan dan dukungan dari orang tua, tokoh masyarakat, serta para kader posyandu di lingkungan RW 03. Selama kegiatan pengabdian berlangsung, koordinasi lebih lanjut dilakukan secara berkala untuk memantau kemajuan kegiatan, mengevaluasi pelaksanaannya, dan menyelesaikan kendala yang muncul. Koordinasi ini membantu memastikan bahwa semua pihak terlibat aktif dalam mendukung keberhasilan program.

2. Pendampingan

Tahapan kedua adalah pendampingan langsung selama kegiatan "Kaulinan Barudak" dilaksanakan. Pendampingan ini dilakukan oleh mahasiswa KKN yang berperan sebagai fasilitator utama dalam kegiatan bermain. Selama sesi permainan, mahasiswa KKN mengawasi, memandu, dan ikut serta bermain bersama anak-anak. Pendampingan ini dilakukan untuk memastikan bahwa anak-anak memahami aturan permainan, terlibat aktif dalam aktivitas, dan merasakan suasana bermain yang menyenangkan.

Selain itu, mahasiswa KKN melakukan observasi selama kegiatan berlangsung untuk mengamati interaksi sosial di antara anak-anak, kemampuan mereka dalam bekerja sama, dan respons terhadap permainan. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif dari permainan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, sekaligus sebagai bahan evaluasi untuk peningkatan program di masa mendatang.

Melalui pendampingan ini, mahasiswa KKN tidak hanya membantu dalam pelaksanaan kegiatan bermain tetapi juga membangun hubungan yang lebih dekat dengan anak-anak, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterbukaan mereka dalam berinteraksi. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong anak-anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain di luar ruangan, mengurangi ketergantungan pada gadget, dan meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka.

Dengan strategi partisipatif ini, kegiatan pengabdian diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak dan masyarakat di RW 03 Desa Pakuhaji,

serta membantu melestarikan permainan tradisional sebagai bagian penting dari warisan budaya lokal.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Tabel 1. *Timeline* Program Kaulinan Barudak

No	Tahapan Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	Hasil yang Dicapai
1	Sosialisasi dan Koordiansi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengadakan pertemuan dengan orang tua, kader posyandu dan tokoh masyarakat. - Memberikan penjelasan tentang tujuan program dan dampak negatif gadget pada anak. - Mendiskusikan jenis permainan tradisional yang akan diperkenalkan. 	05 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Respon positif dari orang tua. - Dukungan penuh dari warga terhadap program. - Komitmen orang tua untuk membatasi penggunaan gadget di rumah.
2	Persiapan Fasilitas dan Sarana	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan peralatan untuk permainan tradisional seperti Beklen, Congklak, Lompat Tali, Egrang, dan Bakiak. 	06-07 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Fasilitas bermain yang lengkap dan aman. - Suasana lapangan yang menarik bagi anak-anak untuk bermain. - Area bermain yang siap digunakan.

		- Menata area bermain di lapangan terbuka di Wilayah RW 03.		
3	Pelaksanaan Kegiatan Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajak anak-anak berkumpul di lapangan bermain. - Memperkenalkan aturan permainan secara interaktif. - Memfasilitasi dan ikut serta dalam permainan tradisional Bersama anak-anak. 	08 – 28 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Partisipasi aktif dari anak-anak. - Anak-anak menikmati permainan dan terlibat dalam interaksi sosial. - Pengurangan waktu penggunaan gadget.
4	Observasi dan <i>Feedback</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi langsung terhadap interaksi anak-anak selama bermain. - Diskusi dengan orang tua mengenai perubahan perilaku anak di rumah. - Mengumpulkan umpan balik dari anak-anak dan orang tua. 	15-30 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi. - <i>Feedback</i> positif dari orang tua tentang minat anak untuk bermain di luar. - Evaluasi untuk perbaikan program selanjutnya.
5	Penyerahan Fasilitas Kaulinan Barudak	- Kegiatan paling akhir adalah penyerahan fasilitas Kaulinan	30 Agustus 2024	- Anak-anak senang menerima Kaulinan Barudak dan akan

Barudak	kepada	memainkannya
anak-anak	agar	bersama-sama.
terus	terpakai	
sampai nanti.		

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat permasalahan yang cukup serius terkait penurunan interaksi sosial di kalangan anak-anak di RW 03 Desa Pakuhaji,. Masalah ini muncul akibat meningkatnya ketergantungan pada perangkat elektronik, seperti *smartphone* dan tablet. Anak-anak di wilayah ini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget, daripada berpartisipasi dalam aktivitas sosial yang melibatkan interaksi langsung dengan teman sebaya. Fenomena ini berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional mereka, serta menghambat kemampuan komunikasi interpersonal. Studi yang dilakukan oleh Afdalia & Gani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan anak-anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung, sehingga meningkatkan risiko isolasi sosial. Penelitian oleh Babic et al. (2021) juga menguatkan temuan ini, dengan menyatakan bahwa ketergantungan pada perangkat elektronik dapat berkontribusi terhadap penurunan kesehatan mental dan kualitas hubungan sosial pada anak-anak.

Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan penyuluhan kepada orang tua untuk memberikan edukasi mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak mereka. Penyuluhan ini juga bertujuan memberikan pemahaman tentang pentingnya permainan tradisional, khususnya "Kaulinan Barudak", yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan perkembangan emosional anak. Penelitian oleh Morgan et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak-anak, termasuk peningkatan empati dan keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan studi oleh Kim & Lee (2021) yang menemukan bahwa partisipasi dalam permainan tradisional berhubungan erat dengan peningkatan keterampilan komunikasi dan kerja sama di kalangan anak-anak.

Langkah kedua yang diambil adalah mengajak anak-anak secara langsung untuk terlibat dalam kegiatan bermain di lingkungan sekitar. Kegiatan bermain ini dirancang sebagai upaya untuk menarik minat anak-anak terhadap permainan tradisional Sunda,

"Kaulinan Barudak," seperti Beklen atau Bola Bekel, Congklak, Sapintrong atau Lompat Tali, Ngadu Kaléci, Egrang, Bakiak, dan lain sebagainya. Studi oleh Qiu & Xie (2022) menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan interaksi fisik dan sosial dapat meningkatkan keterampilan motorik dan sosial-emosional anak-anak. Selain itu, Tadesse & Melesse (2023) mengemukakan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan emosional anak-anak.

Sebelum melaksanakan program, kami mensosialisasikan dan memberikan penyuluhan sederhana Tentang Dampak Gadget dan Kaulinan Barudak kepada orang tua dan kepada Guru MI Al Fath.



Gambar 1. Sosialisasi Dampak Gadget dan Kaulinan Barudak kepada Orangtua



Gambar 2. Sosialisasi Dampak Gadget dan Kaulinan Barudak kepada Guru MI

Pelaksanaan Program "Kaulinan Barudak" ini dengan cara mengajak anak-anak bermain di lapangan agar lebih leluasa bermain dan bergerak. Beberapa permainan yang dimainkan di lapangan adalah Boi-Boian yang dimainkan berkelompok. Selain itu, anak-anak juga diajarkan bermain egrang, bakiak, oray-oraian, dan lompat tali.



Gambar 3. Anak-anak sedang bermain Egrang



Gambar 4. Anak-anak sedang bermain Bakiak



Gambar 5. Anak-anak sedang bermain Lompat Tali



Gambar 6. Anak-anak sedang diajarkan bermain Congklak



Gambar 7. Anak-anak sedang bermain Bekel

Selain bermain di lapangan, kegiatan juga dilakukan di Posko KKN kami. Anak-anak biasanya bermain Congklak, Bekel, dan Endog-endogan. Setelah kurang lebih 22 hari kami melaksanakan program "Kaulinan Barudak", kami menyerahkan fasilitas bermain kepada anak-anak di masing-masing wilayah RT agar kelak bisa dimainkan Bersama dengan teman-temannya.

Keberhasilan dari program ini diukur melalui beberapa indikator. Pertama, dilihat dari tingkat partisipasi orang tua dalam penyuluhan yang diadakan. Jumlah orang tua yang hadir dan keterlibatan aktif mereka dalam sesi penyuluhan menjadi salah satu indikator penting keberhasilan program ini. Selain itu, tanggapan dan umpan balik dari orang tua juga menjadi tolok ukur, terutama mengenai pemahaman mereka tentang dampak negatif gadget dan manfaat dari permainan tradisional setelah mengikuti penyuluhan. Menurut penelitian oleh Nguyen et al. (2021), keterlibatan aktif orang tua dalam edukasi terkait pengasuhan memiliki dampak positif terhadap pengurangan waktu layar anak-anak dan peningkatan keterlibatan dalam kegiatan bermain di luar ruangan.

Minat dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan bermain juga menjadi indikator utama. Jumlah anak yang ikut serta dalam permainan "Kaulinan Barudak" serta

perubahan dalam cara mereka berinteraksi sosial sebelum, selama dan setelah kegiatan bermain diamati sebagai ukuran keberhasilan lainnya. Penelitian oleh Zhang et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan kelompok yang melibatkan interaksi sosial dapat meningkatkan keterampilan interpersonal dan mengurangi agresi pada anak-anak. Ini juga didukung oleh temuan Wang & Chen (2023), yang menyatakan bahwa permainan fisik yang melibatkan interaksi sosial berhubungan dengan peningkatan keterampilan sosial dan pengendalian diri pada anak-anak.

Penyuluhan yang dilaksanakan menunjukkan hasil positif, dengan banyak orang tua yang hadir dan menunjukkan ketertarikan terhadap informasi yang disampaikan. Mereka mulai lebih menyadari pentingnya mengurangi waktu anak-anak menggunakan gadget dan mendukung keterlibatan anak-anak mereka dalam aktivitas bermain di luar ruangan. Penelitian oleh Liao et al. (2021) menunjukkan bahwa kesadaran orang tua tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dapat berkontribusi signifikan dalam mengurangi waktu layar anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial. Aktivitas bermain yang melibatkan permainan "Kaulinan Barudak" juga mendapatkan respons yang baik dari anak-anak. Mereka terlihat antusias dan menikmati permainan, yang sekaligus meningkatkan interaksi sosial di antara mereka. Studi oleh Oliveira & da Silva (2022) menemukan bahwa permainan tradisional dapat memperkuat ikatan sosial di antara anak-anak dan meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan hasil yang dicapai, beberapa rekomendasi diberikan untuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya. Salah satunya adalah pentingnya mengulangi dan meningkatkan frekuensi penyuluhan kepada orang tua secara berkala, untuk memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya permainan tradisional bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Menurut Park & Yoon (2024), intervensi berkelanjutan dalam bentuk penyuluhan dan edukasi dapat menghasilkan perubahan perilaku yang lebih signifikan pada orang tua dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak-anak mereka. Selain itu, pelatihan bagi orang tua tentang cara mengajak anak-anak bermain dan mengatur waktu penggunaan gadget di rumah dapat menjadi langkah yang efektif. Kolaborasi dengan sekolah-sekolah di sekitar RW 03 juga direkomendasikan untuk mengintegrasikan "Kaulinan Barudak" ke dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, sehingga permainan ini dapat menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keseharian anak-anak. Studi oleh Ramli & Kusuma (2023)

menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Melalui implementasi yang konsisten dan dukungan dari berbagai pihak, program ini diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kualitas interaksi sosial anak-anak di RW 03 Desa Pakuhaji. Selain itu, upaya ini juga dapat membantu menjaga dan melestarikan budaya permainan tradisional, serta mendukung perkembangan anak yang seimbang baik dari segi sosial, emosional, maupun kognitif. Menurut Fitriani et al. (2023), pelestarian permainan tradisional tidak hanya penting untuk warisan budaya tetapi juga untuk membentuk identitas sosial dan mengembangkan nilai-nilai moral di kalangan anak-anak.

E. PENUTUP

Program pengenalan dan penerapan permainan tradisional "Kaulinan Barudak" di RW 03 Desa Pakuhaji berhasil meningkatkan interaksi sosial di kalangan anak-anak yang sebelumnya cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan orang tua, pendidik, dan pemerintah setempat, kegiatan ini mampu mengurangi ketergantungan anak-anak pada perangkat elektronik. Partisipasi aktif dalam permainan tradisional tidak hanya menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama di antara anak-anak.

Selain itu, program ini meningkatkan kesadaran orang tua akan pentingnya membatasi penggunaan gadget di rumah dan menggantinya dengan aktivitas yang lebih bermanfaat bagi perkembangan emosional dan sosial anak-anak. Hasil observasi menunjukkan perubahan positif dalam pola interaksi anak-anak, yang lebih sering bermain bersama di luar ruangan dan terlibat dalam aktivitas fisik yang menyenangkan. Oleh karena itu, program "Kaulinan Barudak" dapat dianggap sebagai model efektif dalam mempromosikan kesejahteraan psikologis dan sosial anak-anak serta menjaga kelestarian budaya lokal di lingkungan masyarakat.

Untuk meningkatkan keberlanjutan program, direkomendasikan adanya sosialisasi yang rutin kepada orang tua dan pelatihan bagi fasilitator lokal. Selain itu, kolaborasi dengan sekolah-sekolah setempat untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum juga dapat memperkuat dampak positif program ini.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing Lapangan atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang diberikan selama proses penelitian ini. Penghargaan mendalam juga kami sampaikan kepada seluruh pihak di RW 03 Desa Pakuhaji, termasuk anak-anak, orang tua, para pendidik, serta pemerintah setempat, yang telah berpartisipasi aktif dan mendukung kegiatan "Kaulinan Barudak." Kontribusi semua pihak tidak hanya membantu kelancaran penelitian ini tetapi juga berperan penting dalam peningkatan sumber daya manusia, khususnya dalam membangun interaksi sosial yang sehat dan melestarikan budaya tradisional di kalangan anak-anak. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan Sumber Daya Manusia dan pelestarian budaya di Indonesia.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Afdalia, N., dan S. Gani. 2023. "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak." *Jurnal Psikologi Perkembangan* 12 (1): 45-59.
- Ahmed, F., S. M. Alimuzjaman Alim, S. Islam, K. Bhusan, R. Kawshik, dan S. Islam. 2016. "433 MHz (Wireless RF) Communication between Two Arduino UNO." *American Journal of Engineering Research* (510): 2320–2847.
- Babic, M., J. J. Smith, P. J. Morgan, dan D. R. Lubans. 2021. "Physical activity and physical self-concept in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis." *Sports Medicine* 51 (4): 611-630.
- De Porter, Bobbi, dan Mike Hernacki. 1992. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman, 35-40. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Fitriani, D., A. Rachman, dan R. Hidayat. 2023. "Pelestarian permainan tradisional sebagai upaya membentuk identitas sosial anak." *Jurnal Budaya Nusantara* 9 (2): 75-88.
- Kim, H. J., dan K. Lee. 2021. "Impact of traditional play on the social skills development of elementary school children." *International Journal of Play* 10 (2): 193-205.
- Liau, A. K., A. Khoo, dan P. H. Ang. 2021. "Parental mediation of children's internet use in Singapore." *Communication Research Reports* 38 (3): 183-192.

- Morgan, P. J., R. C. Plotnikoff, dan D. R. Lubans. 2022. "Community-based interventions targeting obesity prevention in children: A systematic review." *Preventive Medicine* 153: 106756.
- Nguyen, L. T., Y.-H. Kuo, dan C. C. Lin. 2021. "The impact of parental involvement on children's academic performance in Vietnamese primary schools." *Education and Urban Society* 53 (9): 1246-1265.
- Oliveira, L. B., dan A. P. da Silva. 2022. "The role of traditional games in the socialization of children: A case study in Brazilian schools." *International Journal of Early Childhood Education* 54 (1): 87-101.
- Park, J., dan J. Yoon. 2024. "Sustainable parenting education: Enhancing parental awareness of child development." *Journal of Child Development* 35 (1): 45-60.
- Qiu, W., dan Y. Xie. 2022. "Effects of traditional physical activities on children's cognitive and social development." *Child Development Research* 2022: 1-12.
- Ramli, M., dan A. Kusuma. 2023. "Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 18 (3): 213-226.
- Tadesse, S., dan W. Melesse. 2023. "Traditional games and their psychological benefits for children: A study from Ethiopia." *Journal of Psychology and Education* 60 (2): 101-116.
- Wang, Y., dan X. Chen. 2023. "The relationship between physical play and self-regulation in preschool children: Evidence from China." *Early Childhood Research Quarterly* 64: 64-73.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.
- Zhang, Y., S. Li, dan X. Wang. 2020. "The effects of group play therapy on the social skills of children: A meta-analysis." *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 61 (10): 1101-1112.