

## KESENIAN ANGKLUNG DI LINGKUNGAN SEKOLAH DASAR SEBAGAI UPAYA PEMERTAHANAN BUDAYA LOKAL

Anggraeni Purnama Dewi<sup>1\*</sup> dan Nita Juniarti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sastra Rusia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

<sup>2</sup>Sekolah Dasar Bintang Madani

E-mail: <sup>1</sup>anggraeni.purnama@unpad.ac.id; <sup>2</sup>sbm.nitajuniarti03@gmail.com

\*E-mail Korespondensi: <sup>1</sup>anggraeni.purnama@unpad.ac.id;

**ABSTRAK.** Secara umum diketahui bahwa angklung merupakan salah satu alat musik tradisional Jawa Barat yang terbuat dari bambu, dan akan mengeluarkan bunyi ketika digoyangkan. Kesenian angklung sendiri sampai saat ini masih banyak terlihat, khususnya di sekolah-sekolah sebagai bagian dari ekstrakurikuler yang ditawarkan pihak sekolah kepada siswanya. Tentu saja hal ini menjadi sangat baik, karena angklung sebagai warisan budaya dapat dipertahankan eksistensinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana kepedulian dan minat anak-anak usia sekolah dasar terhadap kesenian angklung, serta untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi anak-anak dalam mempelajari alat musik angklung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pemaparan deskriptif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara terhadap pihak sekolah dan 10 siswa-siswi Sekolah Dasar Bintang Madani. Adapun data sekunder diambil dari berbagai literatur terkait seni dan budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sepuluh siswa-siswi tersebut memiliki kepedulian dan minat yang besar terhadap alat musik angklung. Adapun kendala yang dihadapi siswa-siswi tersebut adalah terkait pengaturan waktu, karena kegiatan ekstrakurikuler angklung dilakukan setelah jam keputungan sekolah, sehingga rasa lelah seringkali menjadi hambatan mereka dalam mengikuti kegiatan tersebut. Selain itu, adanya *gadget* yang menawarkan berbagai fitur menarik, turut menjadi pertimbangan siswa dalam menentukan sikap untuk mengisi waktunya dengan kegiatan ekstrakurikuler angklung.

**Kata Kunci:** Kesenian; Angklung; Jawa Barat; Warisan Budaya; Era Digital.

## ANGKLUNG ARTS IN ELEMENTARY SCHOOL ENVIRONMENT AS AN EFFORT TO PRESERVE LOCAL CULTURE

**ABSTRACT.** *It is generally known that angklung is one of the traditional musical instruments of West Java made of bamboo, and will produce sound when shaken. The art of angklung itself is still widely seen, especially in schools as part of the extracurricular offered by the school to its students. Of course this is very good, because angklung as a cultural heritage can be maintained its existence. This study aims to identify the extent of concern and interest of elementary school children in the art of angklung, as well as to identify the obstacles faced by children in learning the angklung musical instrument. This study uses a qualitative method with descriptive presentation. The primary data sources in this study were observations and interviews with the school and 10 students of Bintang Madani Elementary School. The secondary data were taken from various literature related to art and culture. The results of the study showed that of the ten students, they had great concern and interest in the angklung musical instrument. The obstacles faced by these students were related to time management, because the angklung extracurricular activities were carried out after school hours, so that fatigue often became an obstacle for them in participating in these activities. In addition, the existence of gadgets that offer various interesting features also becomes an obstacle for some students to fill their time with extracurricular angklung activities.*

**Keywords:** Arts, Angklung, West Java, Cultural Heritage, Digital Era.

### PENDAHULUAN

Fenomena anak usia sekolah dasar gemar bermain *gadget* bukan lagi merupakan hal yang asing di tengah lingkungan masyarakat saat ini. Dapat dikatakan bahwa anak usia sekolah dasar yang seharusnya mengisi waktu dengan belajar di sekolah, bermain di lingkungan rumah, dan bahkan pergi mengaji di sore hari, namun kini waktu mereka habis tersita dengan *gadget* yang ada di tangannya. Hari-hari mereka selalu diwarnai oleh informasi dari *gadget* yang semakin merebak cepat di masa sekarang ini. Tentu hal ini bukan hanya menjadi tanggung

jawab pihak tertentu, namun berbagai pihak harus secara aktif terlibat untuk mengondisikan anak usia sekolah dasar dalam memanfaatkan waktunya agar tidak kehilangan jati diri dan masa kanak-kanak mereka. Orang tua, guru, lingkungan rumah dan sekitar, merupakan tempat yang harus dapat mendukung anak-anak untuk dapat mengisi waktu mereka sesuai dengan porsinya. Hal ini bukan berarti anak-anak tidak perlu mengenal teknologi, namun lebih tepatnya adalah menggunakan teknologi dengan bijak untuk mendukung segala aktivitas mereka.

*Gadget* sendiri adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat

elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* yang dalam bahasa Indonesia diartikan gawai, adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya.

*Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer pada masa sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Banyak produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Chusna, 2017).

Salah satu kegiatan yang dapat mengurangi ketergantungan mereka dalam bermain *gadget* adalah ekstrakurikuler yang ditawarkan oleh pihak sekolah. Salah satu sekolah yang menawarkan beragam ekstrakurikuler adalah Sekolah Dasar Bintang Madani. Ada beragam ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa-siswi mulai dari kelas satu hingga kelas enam, seperti: renang, pencak silat, taekwondo, karate, bahasa Inggris, panahan, angklung, futsal, dan masih banyak yang lainnya. Kegiatan ini dilaksanakan setelah selesai pembelajaran, sehingga tidak akan mengganggu jam belajar mereka selama di sekolah.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam belajar dan diawasi oleh sekolah dalam rangka mengembangkan berbagai aspek diri peserta didik seperti potensi, minat, bakat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian agar dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Di antara sekian banyak ekstrakurikuler yang ditawarkan, angklung merupakan salah satunya yang banyak digemari oleh siswa. Tentu hal ini menjadi sangat positif, karena artinya, selain dapat melatih keterampilan dan konsentrasi mereka dalam bermain alat musik, juga angklung sebagai salah satu warisan budaya Jawa Barat dapat terus dipertahankan.

Mengenai budaya, Koentjaraningrat (1990) menegaskan bahwa budaya merupakan suatu nilai yang bersifat umum. Dalam wujudnya, kebudayaan merupakan sesuatu yang kompleks antara gagasan, nilai, norma, dan peraturan (Koentjaraningrat, 1985:40). Kebudayaan memuat aspek-aspek tersebut sebagai unsur di balik adanya suatu kebudayaan. Selain itu, kebudayaan juga merupakan suatu hal yang kompleks dari perilaku manusia.

Budaya merupakan hasil intelektual manusia yang dijadikan alat untuk memenuhi

kebutuhan dan kepentingan hidup setiap individu dalam kesehariannya (Purwasito, 2015).

Budaya lokal merupakan suatu budaya yang berada di sebuah desa atau yang berada ditengah-tengah masyarakat yang keberadaannya itu diakui dan dimiliki oleh masyarakat sekitar, karena sebuah kebudayaan tersebut sebagai pembeda dengan daerah yang lainnya. Kebudayaan yang ada disuatu daerah selalu diturunkan dan diwariskan dari kegenerasi yang satu ke generasi berikutnya, cara yang biasa dilakukan agar generasi-generasi yang akan datang dapat mengetahui tentang kebudayaan yang dimiliki yaitu dengan cara bercerita (Widodo, Tahir, et al., 2020).

Salah satu budaya lokal Jawa Barat yang juga merupakan warisan budaya, adalah kesenian angklung. Dalam tradisi Sunda masa lalu, angklung memiliki fungsi ritual keagamaan untuk mengundang Nyai Sri Pohaci atau Dewi Sri (dewi padi lambang kemakmuran) agar memberikan berkah dan kesuburan pada tanaman padi. Selain itu, pada saat upacara seren taun atau panen padi dipersembahkan permainan angklung.

Angklung merupakan alat musik tradisional yang terbuat dari potongan bambu. Angklung terdiri dari dua sampai empat tabung bambu yang dirangkai menjadi satu dengan tali rotan. Tabung bambu diukir secara terperinci dan dipotong sedemikian rupa untuk menghasilkan nada tertentu ketika bingkai bambu digoyang. Jenis bambu yang digunakan adalah bambu temen (bambu wulung), bambu belang, dan bambu tali.

Angklung termasuk ke dalam golongan alat-alat yang dalam istilah musik disebut *idiophone*, yaitu alat-alat yang badannya sendiri mengeluarkan bunyi atau nada ketika disentuh, dipukul, atau digoyangkan.

Ada beberapa jenis angklung, namun secara umum angklung dikelompokkan menjadi dua, yaitu angklung tradisional dan angklung modern. Angklung sebagai instrumen musik maupun seni pertunjukan telah mengalami perkembangan cukup signifikan. Namun, inovasi tetap dibutuhkan agar angklung mampu bertahan seiring perkembangan jaman. Dari pengembangan dan inovasi itulah muncul angklung piano, angklung toel, hingga angklung robot.

Berkat kreativitas dan inovasi dari para seniman, angklung terus berkembang dan mendapat pengakuan dunia. Pada bulan November 2010, Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan atau UNESCO, menetapkan angklung sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia.

(<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/angklung-gubrag-kesenian-yang-lahir-dari-bu-daya-tanam-masyarakat-adat/>).

## METODE

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman umum tentang realitas sosial dari sudut pandang partisipan (Solihat, 2018). Menurut Hadari Nawawi, penelitian dengan menggunakan metode deskriptif adalah suatu prosedur pemecahan masalah yang dikaji dengan cara menggambarkan/menyajikan keadaan terkini subjek penelitian (orang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) dengan menggunakan fakta-fakta yang timbul (Angreni & Sari, 2017). Sumber data penelitian ini dikumpulkan dari data primer dan data sekunder. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SD Bintang Madani yang mengikuti ekstrakurikuler angklung, yang terdiri dari kelas 1-6. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah kepedulian dan minat siswa-siswi terhadap ekstrakurikuler angklung, dan kendala yang dihadapi ketika mengikuti ekstrakurikuler ini. Peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara terhadap 10 siswa-siswi SD Bintang Madani yang mengikuti ekstrakurikuler angklung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Palfrey, J., & Gasser, 2018), paparan teknologi dapat mempercepat kemampuan multitasking dan akses informasi. Hal ini tidak hanya berdampak positif, penelitian dari (Kardefelt-Winther, 2017) menunjukkan bahwa keterpaparan berlebih dari teknologi dapat mengurangi kemampuan mereka dalam berkonsentrasi untuk periode waktu yang lebih lama, serta menghambat perkembangan keterampilan sosial konvensional. Keterhubungan secara terus menerus dengan perangkat digital, memang diakui dapat meningkatkan kemampuan Generasi Alpha untuk mencari informasi dengan cepat, tetapi hal ini juga dapat memicu masalah dalam interaksi sosial tatap muka. Mereka lebih rentan terhadap isolasi sosial dan kurang mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting. Hal ini mudah dilihat, betapa anak-anak di masa sekarang memiliki kemampuan akademik yang baik, kreativitas tinggi, namun mereka kurang mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Mereka kurang cerdas dalam mengelola emosi sehingga lebih sensitif dan cenderung lebih cepat

menyerah dalam menghadapi tantangan. Hal ini dapat dipahami karena keseharian mereka lebih dominan dengan *gadget* yang menjadikan terbentuknya komunikasi satu arah saja.

Generasi Alpha, yang tumbuh dalam era digital, cenderung lebih mengenal dan mengadopsi budaya asing daripada budaya lokal. Hal ini tercermin dalam preferensi mereka terhadap musik, bahasa, dan gaya hidup asing, yang sering kali menggeser perhatian mereka dari warisan budaya nasional. Sebagai contoh, mereka lebih mengenal tokoh atau artis yang biasa tampil di media sosial dibanding dengan tokoh pahlawan nasional. Mereka lebih mengetahui dan mudah menghafal lagu-lagu asing dibandingkan dengan lagu nasional atau lagu daerah. Masih banyak contoh lainnya yang menunjukkan betapa digitalisasi begitu berpengaruh terhadap pola pikir dan pola hidup generasi saat ini, yang pada akhirnya berdampak terhadap budaya lokal yang semakin terkikis.

Menurut (Aisara & Widodo, 2020), anak-anak jaman sekarang cenderung lebih tertarik dengan hal-hal yang dipandang lebih modern, seperti *dance*, *band*, menyanyikan lagu-lagu barat, dan sebagainya. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa kebudayaan lokal itu sudah mulai terkikis. Peserta didik hanya mengetahui tentang budaya-budaya luar, sedangkan kebudayaan lokal yang mereka miliki tidak pernah diketahuinya, bahkan kebudayaan lokal seperti tari-tarian ataupun lagu daerah merupakan sesuatu yang dipandang tidak dapat menarik minat mereka dan dianggap sebagai sesuatu yang kolot, bahkan ketinggalan jaman.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk turut menumbuhkan minat siswa terhadap budaya lokal, khususnya kesenian, adalah dengan mengadakan ekstrakurikuler dan beragam pementasan kesenian tersebut. Hal ini sebagai langkah yang diupayakan guna meminimalisir ketergantungan siswa usia sekolah dasar terhadap *gadget*. Selain itu, dengan adanya ekstrakurikuler kesenian yang ditawarkan pihak sekolah kepada siswa, hal ini turut membantu program pemerintah untuk mempertahankan eksistensi budaya lokal.

Sekolah Dasar Bintang Madani merupakan salah satu sekolah swasta di kota Bandung yang menawarkan beragam pilihan ekstrakurikuler kepada siswa-siswinya, seperti renang, pencak silat, taekwondo, karate, bahasa Inggris, panahan, angklung, futsal, dan masih banyak yang lainnya. Kegiatan ini dapat diikuti oleh siswa-siswi dari mulai kelas 1 hingga kelas 6, dengan waktu pelaksanaan setelah selesai kegiatan belajar mengajar.

Salah satu ekstrakurikuler yang banyak diminati siswa adalah kesenian angklung. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi dari mulai kelas 1-6, dengan waktu pelaksanaan setelah selesai sekolah. Tentu saja para siswa dilatih bermain angklung oleh seorang profesional. Dengan kesabarannya dia melatih anak-anak bermain angklung. Angklung dijadikan salah satu ekstrakurikuler yang ditawarkan Sekolah Dasar Bintang Madani, karena: (1) Telah diakui dunia (UNESCO) sebagai warisan budaya tak benda dari Indonesia; (2) Telah ditetapkan oleh pemerintah sebagai alat musik pendidikan dalam SK no.082 tahun 1963; (3) 5 M; mudah, murah, massal, mendidik dan menarik (Padaeng); (4) Memiliki banyak nilai positif yang dapat diajarkan kepada siswa, diantaranya tenggang rasa dan kedisiplinan; (5) Menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan terhadap seni budaya tradisional; dan (6) Ikut melestarikan kebudayaan Indonesia.

Dini (2023) menyatakan bahwa bermain seni angklung bukan hanya sekadar aktivitas musik, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk pengembangan berbagai keterampilan pada siswa. Melibatkan siswa dalam bermain angklung dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional, karena belajar bekerja sama dalam kelompok dan mengungkapkan perasaan melalui musik. Secara kognitif, bermain angklung memerlukan pemahaman pola bunyi, ritme, dan harmoni, yang dapat merangsang perkembangan otak siswa. Selain itu, keterlibatan fisik dalam memainkan alat musik ini juga membantu mengembangkan keterampilan motorik. Sejalan dengan hal ini, Riadi, Saepudin, & Leviany (2023) juga menyatakan bahwa bermain seni angklung adalah cara yang menyenangkan dan efektif untuk melatih dan mengembangkan keterampilan gerak motorik halus pada siswa, yang merupakan aspek penting dari perkembangan motorik mereka secara keseluruhan.

Ekstrakurikuler angklung di Sekolah Dasar Bintang Madani terdiri atas 2 komponen, yaitu SDM dan Non SDM. SDM terbagi atas 3, yaitu (1) Pelatih; (2) Tim 1 yang terdiri dari 35-40 siswa kelas 3-5; (3) Tim 2 yang terdiri dari 20-30 siswa kelas 1 dan 2. Adapun Non SDM terdiri dari: (1) Angklung unit sedang/besar; (2) Alat pengiring (Bass, Perkusi); (3) Partitur dan stand partitur besar; (4) Ruang latihan; (5) Mic dan speaker.

Kegiatan ekstrakurikuler angklung di Sekolah Dasar Bintang Madani dilaksanakan dalam beberapa kegiatan, yaitu: (1) Latihan mingguan (rutin); (2) Latihan tambahan (insidental); (3) Konser dan Reherseal; (4) omba

dan Festival Angklung tingkat Nasional (Lomba Musik Angklung Padaeng, Festival Angklung Bianglala dan Festival Paduan Angklung ITB).

Banyak lagu yang telah dinyanyikan dan diiringi oleh alat musik angklung, baik lagu tradisional dan nasional, maupun lagu klasik dan pop. Lagu tradisional dan nasional diantaranya adalah *Manuk Dadali*, *Peuyeum Bandung*, *Alusiau*, Halo-Halo Bandung. Adapun lagu klasik dan pop diantaranya adalah *Blue Danube*, *Laskar Pelangi*, *Manusia Kuat*, *Million Dreams*.

Hasil dari mengikuti kegiatan ekstrakurikuler angklung ini bukan saja sekadar keterampilan bermain angklung, namun para siswa sering kali diberikan kesempatan untuk tampil dalam kegiatan-kegiatan sekolah, seperti penampilan para siswa di acara *Graduation* atau perpisahan sekolah, di acara *Market Day*, perlombaan antarsekolah, dan sebagainya. Mereka menampilkan permainan angklung untuk mengiringi lagu-lagu yang menarik.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 1:** Penampilan Angklung pada Acara Market Day SD Bintang Madani

Selain itu, para siswa pun diberi kesempatan untuk tampil di acara yang diselenggarakan oleh pihak sekolah, seperti pada kegiatan *parenting* yang diberikan untuk para orang tua siswa, yang akhir-akhir ini baru saja dilaksanakan dan bertempat di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Barat. Tentu saja siswa-siswi merasa senang dan bangga bisa menampilkan keahlian mereka dalam bermain angklung.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 2:** Penampilan Angklung pada Acara Parenting di Dispusipda Jawa Barat

Berdasarkan wawancara dengan 10 siswa-siswi Sekolah Dasar Bintang Madani yang mengikuti ekstrakurikuler angklung, diketahui bahwa pada dasarnya mereka sangat tertarik dan berminat terhadap alat musik tersebut. Pada awalnya mereka mengetahui kesenian angklung dari beberapa sumber buku pelajaran dan dari tayangan di televisi serta media sosial. Dengan adanya sosialisasi ekstrakurikuler di setiap tahun ajaran baru, menjadikan siswa-siswi lebih mengetahui eksistensi alat musik tersebut yang pada akhirnya menumbuhkan minat mereka untuk mengikuti kegiatannya. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa adanya *gadget* yang lebih mendominasi waktu mereka, khususnya ketika berada di rumah, menjadikan mereka sangat tergantung dan selalu merasa perlu dengan adanya alat teknologi tersebut. Beragam fitur menarik yang menyediakan berbagai kemudahan dalam banyak hal, menjadikan anak-anak usia sekolah dasar sangat tergantung dengan teknologi ini. Tentu hal ini menjadi tantangan besar bagi mereka ketika memutuskan untuk mengikuti ekstrakurikuler angklung. Selain itu, rasa lelah setelah seharian bersekolah, tentu saja menjadi pertimbangan para siswa untuk dapat secara rutin mengikuti kegiatan angklung ini.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa bermain alat musik angklung, selain berfungsi sebagai hiburan, juga dapat melatih fokus dan konsentrasi dari para peserta didik. Ekstrakurikuler angklung yang ditawarkan oleh pihak sekolah merupakan salah satu upaya yang tepat untuk mempertahankan warisan budaya lokal dan meminimalisir penggunaan *gadget* yang berlebihan di kalangan anak usia sekolah dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisara, F., & Widodo, A. (2020). Melestarikan Kembali Budaya Lokal Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149–166.
- Angreni, S., & Sari, R. T. (2017). Ketersediaan Dan Pemanfaatan Media Komponen Instrumen Terpadu (KIT) IPA Di SD Negeri Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *JPDN Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(2), 234–242. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/557>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>.
- Dini, J. P. A. U. (2023). Analisis Kemampuan Kerja Sama Anak dengan Permainan Angklung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 427–438.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). How Does the Time Children Spend Using Digital Technology Impact Their Mental Well-being, Social Relationships and Physical Activity? *UNICEF Office of Research*.
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Aksara Baru.
- Koentjaraningrat, K. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi* (Edisi Baru). Jakarta: PT. Penerbit Rineka Cipta.
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2018). *Understanding the First Generation of Digital Natives*.
- Purwasito, A. (2015). *Komunikasi Multikultural*. Pustaka Pelajar.
- Riadi, D. R., Saepudin, S., & Leviany, T. (2023). Peningkatan Kualitas Anak Melalui Kearifan Lokal Angklung. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(2), 207–214.
- Solihat, M. (2018). Program Internasional di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung. *Jurnal Common*, 2(1), 57–70.
- Widodo, A., Tahir, M., Mauliyda, M. A., Sutisna, D., Sobri, M., Syazali, M., & Radiusman, R. (2020). Upaya Pelestarian Permainan Tradisional melalui Kegiatan Kemah Bakti Masyarakat. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, [https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.58108\(2\),257-264](https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.58108(2),257-264).