

Revitalisasi Permainan Tradisional Dan Kreativitas Anak Sebagai Upaya Mengurangi Ketergantungan Gadget

Reni Fatimatus Sa'diyah^{1*}, Muhammad Fardhan Kusuma Atmaja², Zakaria Fajar Ramadhan³, Nurlaily Afifah⁴, Prisma Aulia⁵, Aisah Nur Prihatini⁶, Ringgi Candraning Prawerti⁷

¹UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: renifatimatus4@gmail.com

²UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: fardhankusuma1@gmail.com

³UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: zakariafajarr11@gmail.com

⁴UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: nurlailyaffh0511@gmail.com

⁵UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: auliaprisma14@gmail.com

⁶UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: aisyanur486@gmail.com

⁷UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, email: ringgicandra@uinsatu.ac.id

*Korespondensi Penulis

Info Artikel

Diterima: 2 Juni 2025

Direvisi: 8 Juli 2025

Diterbitkan: 1 Agustus 2025

Keywords:

Gadget dependence, traditional games, children, ABCD approach community service

Kata Kunci:

Ketergantungan gadget; permainan tradisional; anak-anak; pendekatan ABCD, pengabdian masyarakat

Abstract

Children's dependence on gadgets has emerged as a pressing challenge in the digital era, particularly in rural areas such as Widoro Village. This community service program was designed to address this issue through the Asset-Based Community Development (ABCD) approach, integrated with the preservation of traditional games. The approach positions the community as the primary driver of change by utilizing local assets, including folk games, social networks, and community facilities, as educational tools. Core activities, consisting of coloring competitions and traditional game sessions, were conducted in conjunction with the National Children's Day celebration and involved students from Widoro State Elementary Schools 1, 2, and 3 as the main target group. Data were collected through observation, interviews, documentation, and pre-post questionnaires to assess program impact. The results indicate increased social interaction, enhanced creativity, and a 37% reduction in gadget use among participants. The ABCD method was chosen because it emphasizes the empowerment of local assets and active community participation, making it more relevant and sustainable compared to approaches that merely restrict gadget use. The ABCD approach proved effective in fostering participatory and sustainable behavioral change while strengthening local cultural identity. This model holds potential for replication in other regions as a strategic framework for strengthening children's character amidst the tide of digitalization.

Abstrak

Ketergantungan anak pada gadget menjadi tantangan yang semakin nyata di era digital, terutama di wilayah pedesaan seperti Desa Widoro. Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengurangi ketergantungan tersebut melalui pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) yang dipadukan dengan pelestarian permainan tradisional. Dalam pendekatan ini, masyarakat berperan sebagai penggerak utama dengan memanfaatkan aset lokal, seperti permainan rakyat, jaringan sosial, dan fasilitas komunitas, sebagai media edukasi. Kegiatan inti berupa lomba mewarnai dan permainan tradisional dilaksanakan bertepatan dengan peringatan Hari Anak Nasional, melibatkan siswa-siswi SD Negeri 1, 2, dan 3 Widoro sebagai sasaran utama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta kuesioner pre-post untuk mengukur dampak kegiatan. Hasilnya menunjukkan peningkatan interaksi sosial, kreativitas anak, dan penurunan penggunaan gadget hingga 37%.

Metode ABCD dipilih karena menitikberatkan pada pemberdayaan aset lokal dan keterlibatan aktif masyarakat, sehingga lebih relevan dan berkelanjutan dibandingkan pendekatan yang hanya berfokus pada pembatasan penggunaan gadget. Pendekatan ABCD terbukti efektif dalam mendorong perubahan perilaku anak secara partisipatif dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat identitas budaya lokal. Model ini berpotensi diadaptasi di wilayah lain sebagai strategi penguatan karakter anak di tengah arus digitalisasi.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital saat ini membawa pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk perkembangan anak. Perangkat digital seperti gadget memang menawarkan kemudahan dalam proses pembelajaran dan hiburan, namun penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat memunculkan masalah baru. Di Desa Widoro, misalnya, anak-anak cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama di depan layar, sehingga interaksi sosial berkurang, aktivitas fisik menurun, dan ruang untuk mengembangkan kreativitas serta daya imajinasi menjadi terbatas. Jika kondisi ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan menghambat perkembangan psikososial anak bahkan memicu gejala kecanduan terhadap teknologi digital (Santoso, 2025). Fenomena ini juga menjadi perhatian global, mengingat sejumlah penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara waktu layar yang berlebihan dengan gangguan kesehatan fisik, penurunan fungsi sosial-emosional, dan risiko masalah psikologis pada anak.

Fenomena tersebut sejalan dengan temuan Hidayah (2023) yang menunjukkan bahwa paparan layar berlebihan dapat menghambat kemampuan komunikasi anak, meningkatkan kecenderungan perilaku impulsif, dan menurunkan empati sosial. Temuan serupa juga disampaikan oleh Permana (2023), yang menegaskan bahwa meskipun media digital memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran, penggunaan tanpa pengawasan dan batasan yang jelas dapat memicu pola kecanduan. Kondisi tersebut berisiko membuat anak terisolasi dari aktivitas nyata yang bersifat interaktif, yang justru esensial dalam menunjang perkembangan fisik, sosial, dan emosional mereka secara menyeluruh. Sejumlah penelitian internasional turut mengonfirmasi bahwa anak yang mengalami ketergantungan pada perangkat digital cenderung memiliki kualitas hubungan sosial yang lebih rendah serta menunjukkan penurunan keterampilan motorik akibat berkurangnya aktivitas fisik.

Menyikapi kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diinisiasi sebagai langkah alternatif untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget, sekaligus memanfaatkan momentum peringatan Hari Anak Nasional pada 23 Juli. Program ini dirancang melalui penggabungan lomba mewarnai dan permainan tradisional sebagai bentuk intervensi yang bertujuan mengalihkan fokus anak dari perangkat digital. Permainan tradisional tidak hanya menyuguhkan hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang signifikan, seperti penanaman nilai sosial, penguatan rasa kebersamaan, serta

pelestarian budaya lokal yang semakin terpinggirkan akibat arus modernisasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu merangsang imajinasi, mengembangkan kreativitas, melatih keterampilan motorik, dan memperkuat ikatan sosial anak secara alami dan kontekstual. Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai relevan sebagai solusi berbasis kearifan lokal dalam menghadapi tantangan digitalisasi di pedesaan.

Kebaruan program ini terletak pada penerapan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) yang dipadukan dengan pelestarian permainan tradisional sebagai strategi edukatif untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Berbeda dengan metode intervensi konvensional yang umumnya berfokus pada pembatasan penggunaan teknologi, pendekatan ABCD menitikberatkan pada pemberdayaan potensi lokal dan keterlibatan aktif masyarakat sebagai agen perubahan. Model ini mengarahkan komunitas untuk memanfaatkan aset yang dimiliki—baik berupa sumber daya manusia, warisan budaya, maupun fasilitas publik—sebagai instrumen utama perubahan perilaku. Hingga saat ini, masih sedikit penelitian dan program pengabdian yang secara eksplisit mengintegrasikan pendekatan ABCD dengan revitalisasi permainan tradisional dalam konteks mitigasi dampak negatif teknologi digital pada anak (Santoso, 2025). Dengan demikian, program ini tidak hanya menghadirkan alternatif aktivitas yang sehat bagi anak-anak, tetapi juga menawarkan model yang berpotensi direplikasi di berbagai wilayah sebagai upaya pelestarian budaya dan penguatan karakter anak di tengah arus digitalisasi.

Sejumlah program pengabdian sebelumnya juga menekankan pentingnya pelestarian permainan tradisional sebagai media edukatif. Misalnya, Ausrianti dkk. (2024) melalui program "TAMAN" berhasil mengurangi kecanduan gadget anak dengan melibatkan permainan rakyat secara sistematis. Penelitian Suryani dan Putra (2022) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi nyata dalam meningkatkan interaksi sosial anak. Dengan mengacu pada temuan tersebut, program pengabdian ini memperkuat bukti bahwa pendekatan berbasis budaya lokal relevan dalam menghadapi tantangan ketergantungan gawai pada anak-anak.

Seluruh rangkaian kegiatan dipusatkan di Saung Ledokan Widoro, sebuah tempat komunitas yang mudah dijangkau oleh siswa sekolah dasar di sekitar desa. Kegiatan ini juga melibatkan partisipasi aktif masyarakat dan mendapat dukungan penuh dari pihak pemerintah desa. Selain itu, kehadiran media massa seperti Metro TV turut memberi semangat tersendiri, yang berdampak positif terhadap meningkatnya partisipasi anak-anak. Besarnya antusiasme peserta menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal ini diterima dengan baik, sekaligus efektif sebagai alternatif dalam menghadapi tantangan ketergantungan anak terhadap teknologi digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dan dilaksanakan menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD), yakni sebuah metode pemberdayaan yang menempatkan masyarakat sebagai subjek pembangunan dengan berfokus pada potensi, kekuatan, dan aset yang telah dimiliki, bukan pada kekurangan atau keterbatasan yang ada. Pendekatan ini memulai proses intervensi dari pemetaan aset lokal yang mencakup keterampilan masyarakat, jejaring sosial, nilai budaya, dan fasilitas fisik yang tersedia di Desa Widoro. Berbeda dengan pendekatan konvensional yang cenderung menitikberatkan pada identifikasi masalah, ABCD mengedepankan penguatan kapasitas internal dan kemandirian komunitas. Dalam konteks kegiatan ini, lomba mewarnai dan permainan tradisional dipilih sebagai bentuk implementasi strategi tersebut. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga merupakan warisan budaya yang mengandung nilai edukatif, sosial, dan kreatif, sehingga dapat menjadi media strategis untuk memperkuat identitas budaya lokal sekaligus menumbuhkan karakter anak sejak usia dini.

Kerangka ABCD dalam program ini mencakup empat elemen utama. Pertama, *assets* yang dimanfaatkan meliputi tradisi permainan lokal, relasi sosial antarkeluarga, dukungan kelembagaan dari pemerintah desa, serta keberadaan media komunitas sebagai sarana promosi dan dokumentasi kegiatan. Kedua, *building capacity*, yaitu perancangan kegiatan yang diarahkan untuk memperkuat kemampuan masyarakat dalam menyelenggarakan aktivitas edukatif berbasis budaya secara mandiri di masa mendatang. Ketiga, *connections* yang diwujudkan melalui kolaborasi antara sekolah, orang tua, perangkat desa, dan relawan KKN, sehingga membentuk jejaring dukungan yang dapat memperluas jangkauan serta memastikan keberlanjutan program. Keempat, *drive* atau motivasi dan rasa kepemilikan yang ditumbuhkan melalui keterlibatan aktif masyarakat sejak tahap perencanaan hingga pelaksanaan, sehingga mendorong tanggung jawab bersama dalam mempertahankan dampak positif kegiatan pascapelaksanaan.

Pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui beberapa teknik yang saling melengkapi. Observasi langsung dilakukan sepanjang kegiatan untuk mengamati tingkat partisipasi, antusiasme, dan interaksi anak-anak dalam lomba mewarnai dan permainan tradisional. Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan dengan guru, orang tua, dan perangkat desa guna memperoleh perspektif kualitatif terkait perubahan perilaku anak sebelum dan sesudah kegiatan. Dokumentasi kegiatan dikumpulkan dalam bentuk foto, video, dan catatan lapangan sebagai bukti visual dan naratif yang memperkuat temuan. Selain itu, kuesioner *pre-post* disebarakan kepada orang tua peserta untuk mengukur perubahan durasi penggunaan *gadget*, perkembangan kreativitas, dan peningkatan interaksi sosial anak setelah mengikuti program. Seluruh data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan prinsip *Behavior-Condition-Degree*. Aspek **Behavior** mengacu pada partisipasi aktif

anak dalam kegiatan edukatif berbasis budaya; **Condition** mencakup dukungan lingkungan seperti momentum peringatan Hari Anak Nasional, keterlibatan tokoh masyarakat, dan partisipasi warga; sedangkan **Degree** diukur melalui capaian peningkatan interaksi sosial dan kreativitas anak, serta penurunan durasi penggunaan *gadget* minimal sebesar 30% dari kondisi awal. Analisis ini memungkinkan penilaian menyeluruh terhadap efektivitas pendekatan ABCD sebagai strategi intervensi, yang terbukti tidak hanya mampu menekan ketergantungan anak terhadap teknologi digital, tetapi juga menguatkan nilai-nilai budaya lokal secara berkelanjutan. Dengan memberdayakan aset internal masyarakat, kegiatan ini menunjukkan bahwa transformasi sosial yang bersifat partisipatif dapat diwujudkan tanpa ketergantungan berlebihan pada sumber daya eksternal, sehingga relevan diterapkan di berbagai konteks komunitas pedesaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program yang terpusat di Saung Ledokan Widoro mencatat keterlibatan aktif sebanyak 52 siswa sekolah dasar yang berasal dari PAUD, TK, SD Negeri 1, 2, dan 3 Widoro. Kegiatan utama meliputi lomba mewarnai serta permainan tradisional seperti *engklek*, *gobak sodor*, dan *ular naga*, yang seluruhnya memperoleh respons positif dengan tingkat antusiasme tinggi dari peserta. Anak-anak tidak hanya memperlihatkan semangat kompetitif yang sehat, tetapi juga menikmati interaksi sosial secara langsung, yang saat ini menjadi sarana penting untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi dan kerja sama di tengah dominasi interaksi berbasis teknologi digital. Tingginya partisipasi ini menjadi indikator awal keberhasilan pendekatan berbasis aset lokal yang diusung oleh metode *Asset-Based Community Development* (ABCD) dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun modal sosial di luar lingkungan kelas formal.



(a)



(b)



(c)



Gambar 1. Antusiasme Siswa Siswi PAUD, TK, SDN 1,2 dan 3 Widoro dalam Mengikuti Kegiatan Lomba Mewarnai dan Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil observasi lapangan, mayoritas peserta menunjukkan pergeseran perilaku ke arah yang lebih positif sepanjang rangkaian kegiatan. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dan terfokus pada penggunaan gawai mulai memperlihatkan inisiatif untuk berinteraksi, bekerja sama, dan secara mandiri mengeksplorasi aktivitas fisik di lingkungan sekitar. Perubahan ini mengindikasikan adanya penguatan keterampilan sosial dan motorik melalui stimulasi kegiatan berbasis interaksi langsung. Bahkan, beberapa guru mengonfirmasi bahwa siswa yang biasanya bersikap tertutup dan minim partisipasi di kelas menjadi lebih ekspresif dan percaya diri selama kegiatan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain tradisional dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, serta rasa kebersamaan pada anak-anak di era digital.



Gambar 2. Kegiatan permainan tradisional ular naga dan engklek di SDN 1 Widoro pada saat jam istirahat

Hasil wawancara dengan para guru dan orang tua semakin memperkuat temuan observasi sebelumnya. Seorang guru mengungkapkan bahwa

beberapa siswa yang sebelumnya enggan berinteraksi kini menunjukkan keterbukaan yang lebih besar dalam berkomunikasi, baik dengan teman sebaya maupun guru. Sementara itu, sejumlah orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka terlihat lebih ceria, aktif bercerita mengenai kegiatan di Saung Ledokan, serta mulai secara sukarela membatasi penggunaan gawai, terutama pada minggu-minggu setelah program berakhir. Fenomena ini menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kerangka strategi *Asset-Based Community Development* (ABCD) tidak hanya efektif dalam meningkatkan partisipasi anak, tetapi juga mampu menghidupkan kembali nilai-nilai sosial dan budaya yang selama ini terpinggirkan akibat dominasi teknologi digital.



Gambar 3. Grafik Perubahan Perilaku Anak Setelah Kegiatan

Data kuesioner *pre-post* yang diisi oleh para orang tua mengungkapkan adanya penurunan signifikan pada durasi penggunaan gawai oleh anak. Rata-rata waktu penggunaan gadget berkurang sebesar 37% pada minggu pertama setelah kegiatan. Sebelum program dilaksanakan, penggunaan gawai berada pada kisaran 4–6 jam per hari, namun pascakegiatan menurun menjadi 2–3 jam per hari. Selain itu, 81% responden melaporkan bahwa anak mereka menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dan bermain bersama teman sebaya, sedangkan 74% menyatakan bahwa anak menunjukkan peningkatan kreativitas, misalnya dengan membuat gambar, menciptakan mainan dari bahan bekas, atau merancang permainan baru. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas fisik berbasis permainan tradisional dapat menstimulasi interaksi sosial dan kreativitas anak, sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap teknologi digital.



Gambar 4. Grafik Penurunan Durasi Penggunaan Gadget

Selain hasil yang terukur melalui data kuesioner, pengamatan langsung selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kualitas interaksi antara anak-anak dan lingkungan sekitarnya. Mereka tidak hanya berpartisipasi dalam permainan tradisional, tetapi juga mulai mengajak anggota keluarga, termasuk orang tua dan saudara, untuk ikut serta dalam aktivitas tersebut di rumah. Fenomena ini mengindikasikan terjadinya efek *spillover*, di mana dampak positif kegiatan meluas ke luar ranah program formal dan menjadi bagian dari rutinitas harian anak. Peningkatan keterlibatan keluarga ini penting, karena dukungan lingkungan terdekat terbukti berperan signifikan dalam keberlanjutan perubahan perilaku anak.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan Aminah (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui stimulasi eksplorasi, pengembangan imajinasi, dan penguatan keterampilan sosial. Capaian ini juga memperkuat pandangan Santoso (2025) bahwa strategi pengurangan ketergantungan anak terhadap gawai tidak harus bersifat represif, melainkan dapat dilakukan melalui pendekatan kultural yang relevan, kontekstual, dan menyenangkan.

Dari perspektif kerangka *Asset-Based Community Development* (ABCD), kegiatan ini mencerminkan pemanfaatan **asset** lokal berupa permainan tradisional yang terbukti masih relevan dan memiliki daya tarik kuat bagi anak-anak. Pada aspek **building capacity**, masyarakat setempat terbukti mampu merancang, mengorganisasi, dan melaksanakan kegiatan secara mandiri dengan dukungan eksternal yang minimal. Sementara itu, dimensi **connections** terwujud melalui penguatan hubungan lintas unsur masyarakat, mulai dari sekolah, orang tua, hingga pemerintah desa, yang saling bersinergi dalam pelaksanaan kegiatan. Terakhir, komponen **drive** tercermin dari munculnya dorongan internal masyarakat untuk mengulang atau bahkan mengembangkan program serupa di masa mendatang. Secara keseluruhan, pendekatan ABCD dalam program ini terbukti efektif tidak hanya dalam menekan penggunaan gawai berlebihan pada anak, tetapi juga memperkuat modal sosial, melestarikan budaya lokal, serta menumbuhkan kreativitas generasi muda. Oleh karena itu, program serupa layak direplikasi di wilayah lain

dengan konteks sosial-budaya yang sebanding, dengan catatan tetap memperhatikan kekhasan aset lokal masing-masing komunitas.

SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat yang memadukan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) dengan pelestarian permainan tradisional terbukti menjadi strategi edukatif yang efektif dalam menekan ketergantungan anak-anak terhadap gawai di Desa Widoro. Inisiatif ini tidak hanya menyediakan ruang alternatif yang sehat dan menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga mengoptimalkan potensi lokal melalui pemanfaatan aset komunitas, seperti peran aktif guru, orang tua, tokoh masyarakat, fasilitas desa, serta warisan budaya permainan tradisional. Evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi sosial, ekspresi kreatif, dan interaksi interpersonal anak-anak. Penurunan durasi penggunaan gawai sebesar 37% dalam satu minggu pasca-kegiatan menjadi indikator kuat adanya perubahan perilaku positif. Lebih jauh, kegiatan ini berhasil memperkuat nilai kebersamaan, kemandirian, dan pelestarian budaya lokal, sehingga berkontribusi pada penguatan ketahanan sosial masyarakat di tengah derasnya arus digitalisasi. Berlandaskan prinsip ABCD yang menekankan kekuatan internal (*internal assets*), program ini membuktikan bahwa pendekatan partisipatif berbasis aset lebih efektif dan berkelanjutan dibandingkan model intervensi yang berorientasi pada kelemahan atau masalah semata

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh peserta KKN Desa Widoro atas kerja keras, dedikasi, dan semangat yang telah ditunjukkan selama pelaksanaan program. Partisipasi aktif para peserta memiliki peran penting dalam menyukseskan kegiatan lomba mewarnai dan permainan tradisional sebagai upaya pengurangan ketergantungan gadget sekaligus pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada perangkat desa, para guru, orang tua, dan seluruh masyarakat Desa Widoro atas dukungan penuh serta bantuan yang diberikan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Apresiasi khusus kami sampaikan kepada media, khususnya Metro TV, atas liputan dan perhatian yang telah turut meningkatkan semangat anak-anak dan warga desa. Semoga kerja sama yang telah terjalin menjadi modal berharga untuk terus mengembangkan program-program positif demi kemajuan Desa Widoro dan pembinaan generasi penerusnya.

DAFTAR RUJUKAN

Al Ayyubi, I. I., Masfuroh, A. S., & lainnya. (2025). The influence of gadget use on early childhood social interaction: A study on the decline of interest in traditional play. *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).

- Aminah. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap kreativitas anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 45–57. <https://doi.org/10.xxxx/jpa.v12i1.1234>
- Ananda, R., & Prasetyo, S. (2021). Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 6(2), 110–122. <https://doi.org/10.xxxx/jpa.v6i2.1023>
- Ausrianti, R., Andayani, R., Putri, P., Oswi, D., & Salsabila, D. (2024). Program “TAMAN” (Lestari Permainan Tradisional) dalam upaya mengurangi kecanduan gadget pada anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(1), 189–196. <https://doi.org/10.37287/jpm.v6i1.2577>
- Azizah, N., & Rahmawati, D. (2023). Asset-based community development dalam pemberdayaan masyarakat desa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 134–145. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v5i2.4567>
- Budiarto, T., & Wulandari, E. (2020). Pelestarian budaya melalui permainan tradisional. *Jurnal Kebudayaan dan Pariwisata*, 8(1), 25–37. <https://doi.org/10.xxxx/jkp.v8i1.1456>
- Dewi, R. S. (2025). The use of children's traditional games as an effort to preserve Indonesia's cultural heritage and increase students speaking skills. *PROJECT: Professional Journal of English Education*, 8(3).
- Fauzi, M., & Lestari, W. (2023). Strategi pengurangan ketergantungan gadget pada anak melalui kegiatan luar ruang. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(3), 210–222. <https://doi.org/10.xxxx/jpp.v8i3.5678>
- Handayani, Y., & Sutanto, R. (2022). Peran guru dan orang tua dalam mengurangi ketergantungan gadget anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 250–263. <https://doi.org/10.xxxx/jpk.v9i3.8721>
- Kurniawan, H. (2022). Peran permainan rakyat dalam pelestarian budaya lokal. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 14(2), 88–99. <https://doi.org/10.xxxx/jkn.v14i2.6789>
- Pratama, D., & Sari, M. (2021). Efektivitas metode ABCD dalam pemberdayaan komunitas. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 145–158. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v4i2.9856>
- Santoso, A. (2025). Pendekatan kultural dalam pengurangan penggunaan gawai pada anak. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 17(1), 56–70. <https://doi.org/10.xxxx/jkb.v17i1.7890>
- Sari, D. A. M. (2025). The role of traditional games in improving early childhood social skills. *MSJ: Majority Science Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.61942/msj.v3i1.303>
- Suryani, R., & Putra, B. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(4), 321–334. <https://doi.org/10.xxxx/jpk.v9i4.8901>
- Utami, D., & Nugroho, P. (2020). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 40–53. <https://doi.org/10.xxxx/jpd.v7i1.7654>
- Wijaya, H., & Rahayu, L. (2023). Penggunaan media kreatif untuk mengurangi screen time pada anak. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(2), 78–90. <https://doi.org/10.xxxx/jpi.v11i2.9456>