



Journal Abdimas
Maduma

JURNAL ABDIMAS MADUMA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol. 5 No. 1, Januari 2026

e- ISSN 2828 - 7614 , p-ISSN 2828 - 6812

Available online at:

<https://journal.eltaorganization.org/index.php/ecdj>

Implementasi Tanggung Jawab Sosial Lingkungan PT PLN (Persero) UID Jawa Timur melalui Revitalisasi Ruang Bermain Berbasis Permainan Tradisional di Kampung Lali Gadget

Muhammad In'am Aufiyak^{1*}, Ira Wikartika²

^{1,2}Program Studi Manajemen, UPN "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

*Correspondence Email : 23012010279@student.upnjatim.ac.id

Abstract

ARTICLE INFO

Article History:

Received : December 18, 2025

Reviewed : December 19, 2025

Revised : January 5, 2026

Accepted : January 6, 2026

Available online : January 7, 2026

Keywords:

**Community Service;
Environmental and Social
Responsibility; Traditional
Games; Children's Play
Spaces; Kampung Lali Gadget**

The excessive use of digital gadgets among children has resulted in decreased social interaction, reduced physical activity, and limited engagement in local culture-based play. This condition is further exacerbated by the lack of child-friendly and educational play spaces within community environments. This Community Service program aims to implement the Environmental and Social Responsibility (TJSL) initiative of PT PLN (Persero) UID East Java through the revitalization of traditional game-based play spaces in Kampung Lali Gadget as a culturally grounded social solution. The program employed a descriptive-participatory approach involving children, parents, teachers, and community stakeholders throughout all stages, including observation, planning, implementation, and evaluation. The results demonstrate that the revitalization of play spaces and the application of traditional games significantly enhanced children's social interaction, cooperation, and enthusiasm for engaging in non-digital activities. Furthermore, the program increased awareness among parents and caregivers regarding the importance of managing children's gadget use and utilizing traditional games as effective educational media. This initiative highlights the strategic contribution of corporate TJSL in delivering sustainable social innovation by integrating local cultural values into community empowerment efforts.

Abstrak**Info Artikel****Proses Artikel:**

Submit : 18 Desember 2025

Review : 20 Desember 2025

Revisi : 5 Januari 2025

Diterima : 6 Januari 2025

Terbit Online : 7 Januari 2025

Kata Kunci :

Pengabdian kepada Masyarakat; Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan; Permainan Tradisional; Ruang Bermain Anak; Kampung Lali Gadget.

Penggunaan gawai secara berlebihan pada anak-anak telah berdampak pada menurunnya interaksi sosial, aktivitas fisik, serta keterlibatan anak dalam permainan berbasis budaya lokal. Kondisi ini diperparah oleh terbatasnya ketersediaan ruang bermain yang edukatif dan ramah anak di lingkungan masyarakat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan Program Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL) PT PLN (Persero) UID Jawa Timur melalui revitalisasi ruang bermain berbasis permainan tradisional di Kampung Lali Gadget sebagai solusi sosial berbasis budaya lokal. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif yang melibatkan anak-anak, orang tua, guru, serta pengelola kampung dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari observasi, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa revitalisasi ruang bermain dan penerapan permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, serta antusiasme anak dalam beraktivitas tanpa gawai. Selain itu, kegiatan ini mendorong peningkatan kesadaran orang tua dan pendamping terhadap pentingnya pengelolaan penggunaan gawai serta pemanfaatan permainan tradisional sebagai media edukatif. Program ini menegaskan peran strategis TJSL perusahaan dalam menghadirkan inovasi sosial yang berkelanjutan melalui penguatan nilai budaya lokal dan pemberdayaan masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pola aktivitas anak-anak. Kemudahan akses terhadap gawai mendorong meningkatnya frekuensi penggunaan gadget sejak usia dini, sehingga berkontribusi pada menurunnya aktivitas fisik serta interaksi sosial anak. Penggunaan gadget yang berlebihan tidak hanya membahayakan kesehatan seseorang, tetapi juga dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak dalam keluarga dan lingkungan sekitar mereka (Pratiwi & Bachri, 2023). Temuan empiris juga menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gawai berhubungan dengan meningkatnya risiko adiksi internet, penurunan keterampilan sosial, serta meningkatnya tingkat stres pada anak apabila tidak diimbangi dengan aktivitas bermain langsung (Kacar & Ayaz-Alkaya, 2022).

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengenalan kembali permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui aktivitas bermain bersama, anak dapat belajar berinteraksi, mengelola emosi, serta membangun empati dan kebersamaan dengan lingkungan sekitarnya (Aulia & Sudaryanti, 2023). Berbagai program berbasis komunitas yang mengintegrasikan permainan tradisional terbukti mampu mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget sekaligus meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka secara signifikan (Ausrianti et al., 2024).

Di samping pemanfaatan permainan tradisional, peran orang tua dan lingkungan sosial memiliki kontribusi yang tidak kalah penting dalam menekan ketergantungan anak terhadap gadget. Konsep pengasuhan berbasis kesadaran digital (digital parenting) menekankan perlunya pendampingan, pengawasan, serta pembentukan lingkungan yang mendorong anak untuk terlibat dalam aktivitas bermain non-digital (Sisbintari & Setiawati, 2021). Lingkungan bermain yang aman dan terstruktur juga berperan sebagai media stimulasi perkembangan anak, khususnya dalam aspek sosial, emosional, dan motorik, sehingga dapat menjadi alternatif aktivitas yang lebih sehat dibandingkan penggunaan gawai secara berlebihan (Widiasavitri et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, Program Kampung Lali Gadget yang dilaksanakan melalui revitalisasi ruang bermain berbasis permainan tradisional menjadi relevan sebagai bentuk pengabdian

kepada masyarakat. Program ini tidak hanya memberikan alternatif aktivitas bermain bagi anak, tetapi juga mendorong keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara sosial dan emosional. Pendekatan berbasis budaya lokal yang diterapkan dalam konteks komunitas dinilai mampu menjawab permasalahan penggunaan gadget secara lebih kontekstual, sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat berbasis permainan tradisional di wilayah pedesaan (Kristina, L. 2025).

Melalui pelaksanaan program ini, kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada pengurangan intensitas penggunaan gawai, tetapi juga pada pembentukan ruang sosial yang mendorong interaksi, kerja sama, dan aktivitas fisik anak secara berkelanjutan. Keterlibatan berbagai pihak, mulai dari anak, orang tua, hingga pengelola lingkungan, menjadi faktor penting dalam memastikan keberlanjutan program serta penguatan kesadaran kolektif terhadap pentingnya lingkungan bermain yang sehat dan edukatif bagi anak.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif, yang menempatkan masyarakat sasaran sebagai subjek aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena program diarahkan pada implementasi Program Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL) PT PLN (Persero) UID Jawa Timur melalui revitalisasi ruang bermain berbasis permainan tradisional di Kampung Lali Gadget, sebagai upaya untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap penggunaan gawai. Metode pelaksanaan disusun secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Observasi dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi lapangan dan identifikasi kebutuhan untuk memperoleh gambaran kondisi eksisting Kampung Lali Gadget. Observasi difokuskan pada kondisi ruang bermain, jenis aktivitas anak, serta pola penggunaan gawai di lingkungan masyarakat. Selain itu, dilakukan diskusi awal dan koordinasi dengan pengelola Kampung Lali Gadget, orang tua, serta perwakilan masyarakat guna mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi anak terkait penggunaan gadget dan keterbatasan ruang bermain edukatif.

Indikator keberhasilan tahap observasi ditunjukkan dengan teridentifikasinya permasalahan utama penggunaan gawai pada anak, tersusunnya kebutuhan revitalisasi ruang bermain, serta adanya kesepahaman dan dukungan dari mitra dan masyarakat terhadap pelaksanaan program.

Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan tim pelaksana, pengelola kampung, dan masyarakat. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan konsep revitalisasi ruang bermain, pemilihan jenis permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik anak dan lingkungan, serta perancangan aktivitas edukatif yang mendorong interaksi sosial dan aktivitas fisik anak. Perencanaan juga mempertimbangkan aspek keamanan, nilai kearifan lokal, serta peran pendampingan orang tua dan guru agar kegiatan dapat diterima dan dimanfaatkan secara optimal.

Indikator keberhasilan tahap perencanaan meliputi tersusunnya rencana kegiatan yang jelas, penentuan jenis permainan tradisional dan aktivitas pendukung, serta kesiapan sarana, prasarana, dan jadwal pelaksanaan program.

Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui revitalisasi sarana bermain dan pelaksanaan aktivitas permainan tradisional secara langsung bersama anak-anak. Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif anak, orang tua, dan pendamping dalam berbagai permainan tradisional yang dirancang untuk mendorong kerja sama, komunikasi sosial, serta pengalihan aktivitas anak dari penggunaan gawai ke

aktivitas bermain yang lebih edukatif dan interaktif. Selain itu, dilakukan pendampingan dan edukasi kepada orang tua dan guru mengenai pentingnya pengelolaan penggunaan gawai serta pemanfaatan permainan tradisional sebagai media alternatif dalam mendukung tumbuh kembang anak.

Indikator keberhasilan tahap pelaksanaan ditunjukkan oleh keterlaksanaan seluruh rangkaian kegiatan sesuai rencana, tingginya partisipasi anak dan pendamping, serta meningkatnya keterlibatan anak dalam aktivitas bermain non-digital selama program berlangsung.

Evaluasi dan Dokumentasi

Tahap akhir kegiatan meliputi evaluasi dan dokumentasi pelaksanaan program. Evaluasi dilakukan secara deskriptif dengan mengamati tingkat partisipasi peserta, respons anak terhadap aktivitas permainan tradisional, serta perubahan perilaku anak selama kegiatan berlangsung, khususnya terkait interaksi sosial dan minat bermain secara langsung. Seluruh kegiatan kemudian didokumentasikan dalam bentuk laporan tertulis, foto kegiatan, dan catatan lapangan yang digunakan sebagai bahan evaluasi program serta dasar penyusunan artikel pengabdian kepada masyarakat dan rekomendasi pengembangan program TJSL serupa di masa mendatang.

Indikator keberhasilan tahap evaluasi meliputi terlaksananya proses dokumentasi kegiatan, tersusunnya laporan pelaksanaan program, serta teridentifikasinya capaian program dan potensi pengembangan kegiatan secara berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Revitalisasi Ruang Bermain

Pelaksanaan Program Revitalisasi Ruang Bermain di Kampung Lali Gadget merupakan bagian dari pelaksanaan Program Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL) PT PLN (Persero) UID Jawa Timur yang diarahkan pada penyediaan alternatif ruang bermain anak berbasis permainan tradisional. Kegiatan ini dirancang untuk mengaktifkan kembali aktivitas bermain yang menekankan unsur fisik, sosial, dan edukatif sebagai upaya merespons tingginya intensitas penggunaan gawai pada anak-anak di lingkungan Kampung Lali Gadget.

Proses revitalisasi mencakup penataan ulang area bermain, pemilihan jenis permainan tradisional yang sesuai dengan usia anak, serta pelaksanaan kegiatan bermain secara langsung bersama anak-anak. Permainan yang diterapkan mendorong aktivitas motorik, interaksi sosial, serta kerja sama antar peserta. Kegiatan ini dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan anak-anak, orang tua, serta pendamping kegiatan sehingga tercipta suasana bermain yang aman dan menyenangkan.



Gambar 1. Kondisi Ruang Bermain Kampung Lali Gadget Sebelum dan Sesudah Revitalisasi

Pendekatan revitalisasi ruang bermain melalui permainan tradisional berperan sebagai sarana alternatif dalam mengalihkan perhatian anak dari aktivitas digital yang bersifat individual dan pasif.

Aktivitas bermain langsung memberikan pengalaman yang kontekstual dan bermakna bagi anak, sekaligus mendukung penguatan keterampilan sosial melalui interaksi antarteman sebaya (Sonjaya et al., 2024; Baroroh et al., 2022).

Dampak Sosial dan Edukatif Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan revitalisasi ruang bermain menunjukkan perubahan perilaku anak yang dapat diamati melalui peningkatan intensitas interaksi sosial selama kegiatan berlangsung. Anak-anak tampak lebih aktif berkomunikasi, bekerja sama dalam permainan kelompok, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Interaksi sosial yang terbentuk melalui permainan tradisional menjadi indikator penguatan hubungan sosial di lingkungan bermain anak (Lismayani & Pratama, 2023).



Gambar 2. Aktivitas Anak dalam Permainan Tradisional

Selain aspek interaksi, partisipasi anak dalam kegiatan juga menunjukkan peningkatan yang ditandai dengan antusiasme mengikuti permainan, keterlibatan dalam aturan permainan, serta kemauan untuk berpartisipasi secara bergantian dan kooperatif. Aktivitas bermain berbasis permainan tradisional memberikan ruang bagi anak untuk belajar bersosialisasi, mengembangkan keterampilan sosial, serta membangun kepercayaan diri dalam lingkungan yang suportif (Sari, 2025).

Dari sisi respons emosional, anak-anak menunjukkan ekspresi positif seperti kegembiraan, rasa percaya diri, dan kemampuan mengelola emosi selama bermain. Respons emosional tersebut mencerminkan peran permainan tradisional sebagai media stimulasi sosial-emosional yang mendukung perkembangan anak secara holistik melalui pengalaman bermain langsung dan berulang (Estiani & Suparno, 2022).

Kegiatan edukatif berbasis permainan tradisional yang disertai pendampingan kepada orang tua turut berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya pembatasan penggunaan gawai serta penyediaan aktivitas alternatif yang lebih sehat bagi anak. Edukasi yang dilakukan secara kontekstual melalui praktik langsung mendorong perubahan pola interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya secara lebih seimbang (Dewi et al., 2025; Hariyanto et al., 2025).



Gambar 3. Pendampingan Edukatif kepada Anak dan Orang Tua

Implementasi TJSL dan Kontribusi PT PLN (Persero) UID Jawa Timur

Program revitalisasi ruang bermain di Kampung Lali Gadget merupakan wujud implementasi TJSL PT PLN (Persero) UID Jawa Timur yang berorientasi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat. Pendekatan sosial dan edukatif yang diterapkan tidak hanya berfokus pada pembangunan fisik ruang bermain, tetapi juga pada penguatan aspek sosial dan budaya masyarakat setempat melalui keterlibatan aktif anak dan orang tua.

Kontribusi PT PLN (Persero) UID Jawa Timur tercermin dalam dukungan perencanaan, fasilitasi kegiatan, serta pendampingan pelaksanaan program. Keterlibatan ini menunjukkan komitmen TJSL yang berkelanjutan dan selaras dengan kebutuhan masyarakat, khususnya dalam menciptakan lingkungan yang ramah anak dan mendukung pengembangan karakter sejak usia dini.

Melalui kegiatan berbasis komunitas seperti revitalisasi ruang bermain, perusahaan berperan sebagai mitra strategis dalam pembangunan sosial masyarakat. Pendekatan TJSL yang partisipatif dan edukatif mampu memberikan dampak sosial yang positif sekaligus memperkuat hubungan antara perusahaan dan masyarakat penerima manfaat (Juliyanti & Wikartika, 2024).



Gambar 4. Kolaborasi PT PLN (Persero) UID Jawa Timur dengan Masyarakat

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program Pengabdian kepada Masyarakat melalui revitalisasi ruang bermain berbasis permainan tradisional di Kampung Lali Gadget merupakan bentuk implementasi nyata Program Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL) PT PLN (Persero) UID Jawa Timur yang berorientasi pada peningkatan kualitas lingkungan sosial anak. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai respons terhadap permasalahan meningkatnya penggunaan gawai pada anak yang berdampak pada menurunnya interaksi sosial dan aktivitas fisik.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa revitalisasi ruang bermain yang dipadukan dengan aktivitas permainan tradisional mampu menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat, interaktif, dan edukatif. Anak-anak menunjukkan peningkatan partisipasi dalam aktivitas bermain bersama, terbangunnya interaksi sosial yang lebih intens, serta respons emosional yang lebih positif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, pendampingan edukatif kepada orang tua dan pendidik turut meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan penggunaan gawai serta pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pendukung tumbuh kembang anak.

Dari sisi kelembagaan, pelaksanaan program ini mencerminkan peran strategis PT PLN (Persero) UID Jawa Timur sebagai mitra masyarakat dalam pembangunan sosial berbasis komunitas. Pendekatan partisipatif yang melibatkan anak, orang tua, pengelola Kampung Lali Gadget, serta relawan menunjukkan bahwa program TJSL tidak hanya berfokus pada pembangunan fisik, tetapi juga berkontribusi pada penguatan aspek sosial, edukatif, dan budaya lokal. Secara keseluruhan,

kegiatan ini dapat disimpulkan sebagai model implementasi TJSL yang adaptif dan kontekstual dalam menghadapi tantangan era digital di lingkungan masyarakat.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan temuan di lapangan, beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan program ke depan adalah sebagai berikut:

1. Keberlanjutan Program

Program revitalisasi ruang bermain berbasis permainan tradisional perlu dilanjutkan secara berkelanjutan melalui pendampingan rutin dan pengelolaan yang melibatkan masyarakat setempat, sehingga manfaat program dapat dirasakan dalam jangka panjang.

2. Penguatan Peran Orang Tua dan Komunitas

Keterlibatan orang tua dan pengelola lingkungan perlu terus diperkuat melalui kegiatan edukatif dan sosialisasi, agar tercipta kesadaran kolektif dalam mengelola penggunaan gawai serta menyediakan alternatif aktivitas bermain yang sehat bagi anak.

3. Pengembangan dan Replikasi Program TJSL

Model Kampung Lali Gadget dapat dikembangkan dan direplikasi di wilayah lain dengan menyesuaikan karakteristik sosial dan budaya setempat, sebagai bagian dari strategi pengembangan program TJSL PT PLN (Persero) yang berorientasi pada perlindungan dan pengembangan anak.

4. Integrasi dengan Program Edukatif Lokal

Ke depan, kegiatan revitalisasi ruang bermain dapat diintegrasikan dengan program edukatif berbasis sekolah atau komunitas lokal untuk memperkuat fungsi ruang bermain sebagai sarana pembelajaran sosial, rekreasi, dan pelestarian nilai budaya secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565-4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Dewi, U. T., Mardiana, G., & Suryadi. (2025). Peningkatan kesadaran digital melalui sosialisasi dampak penggunaan gadget dan pengelolaan pojok baca di desa. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 9(2). <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v9i2.2576>
- Hariyanto, D., Abror, M., Yani, M., & Dharma, F. A. (2025). Pembudayaan permainan tradisional sebagai wahana belajar luar ruang bagi anak. *Berdikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks*, 9(1). <https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i1.9265>
- Juliyanti, I., & Wikartika, I. (2024). Strategy to increase children's interest in reading through a program gelar baca using the read aloud method. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)*, 8(3), 67-72.
- Pratiwi, I., & Bachri, S. (2023) Pengenalan kembali permainan tradisional untuk mengalihkan ketergantungan anak pada gadget. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Pendidikan*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um066v3i72023p4>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F.A. (2021). Digital parenting sebagai Upaya mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>

- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2024). Revitalisasi permainan tradisional sebagai wahana peredam permainan digital pada anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1). <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- 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>
- Kristina, L. (2025). Overcoming Gadget Addiction Among Rural Adolescents through Traditional Games: A Case Study in Langkat Regency, North Sumatra. *TEMALI : Jurnal Pembangunan Sosial*, 8(1), 133–145. <https://doi.org/10.15575/jt.v8i1.43899>
- Widiasavitri, P. N., Agustini, N. M. Y. A., Astiti, D. P., Suarya, L. M. K. S., & Haryati, T. (2020). Traditional Games as Alternative Activities for Children Stimulation. *Journal of Psychology and Instruction*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jpai.v4i1.23010>
- Kacar, D., & Ayaz-Alkaya, S. (2022). The effect of traditional children’s games on internet addiction, social skills and stress level. *Archives of Psychiatric Nursing*, 40, 50–55. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2022.04.007>
- Sari, Dinar. (2025). The Role Of Traditional Games In Improving Early Childhood Social Skills. *MSJ : Majority Science Journal*. 3. 21-29. 10.61942/msj.v3i1.303.
- Lismayani, A., & Pratama, M. I. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 882-888.
- Baroroh, Ema & Faizah, Ayu & Awwaliyah, Desta. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*. 2. 10.52436/1.jishi.39.
- Estiani, Meilina & Suparno, Suparno. (2022). Stimulasi Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Tenggo-tenggoan. *Aulad: Journal on Early Childhood*. 5. 355-364. 10.31004/aulad.v5i3.386.