

PROGRAM EDUKATIF MELALUI POJOK DOLANAN DALAM MENEKAN PENGUNAAN GADGET DI KALANGAN ANAK-ANAK

Adistya Sukma Rahardigna¹, Inayatul Laili², Ajeng Baramarta Ramadani³, Intan Maghfiroh Putri Arakhman⁴, Rahmat Wahyu Nugroho⁵

¹Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Wiranegara, Jl. Ki hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kota Pasuruan, Indonesia

²Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Wiranegara, Jl. Ki hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kota Pasuruan, Indonesia

³Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Wiranegara, Jl. Ki hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kota Pasuruan, Indonesia

⁴⁻⁵Ilmu Komputer, Universitas PGRI Wiranegara, Jl. Ki hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kota Pasuruan, Indonesia

adistyasukma18@gmail.com¹, innalaili90@gmail.com², baramarta12@gmail.com³, intan.pma2@gmail.com⁴, rahmatwahyunugroho76@gmail.com⁵

Abstrac

Children tend to become independent on gadgets because technology developments at an early age are so rapid. With current technological developments, many children are increasingly focused on electronic devices and are starting to forget culture, including traditional games. We then created Dolanan Corner as part of the Real Work Lecture work program to help children reduce the use of electronic devices. Dolanan's Corner offers an engaging experience for children to improve their motor skills while enjoying their time without electronic devices. This community service research uses a primary implementation method, namely through a preliminary study involving a survey to understand community needs regarding the use of gadgets among children. Paravan Park Pesona Candi 2 Pasuruan City is the subject of this research. This service activity resulted in reducing the dependence of children around Paravan Park on electronic devices and preserving traditional games that were almost forgotten due to technological advances.

Key Word: Education, Gadget and Play Corner.

Abstrak

Anak-anak cenderung menjadi ketergantungan pada gadget karena perkembangan teknologi di usia dini begitu pesat. Dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak anak-anak semakin tertumpu pada perangkat elektronik dan mulai melupakan budaya, termasuk permainan tradisional. Kami kemudian menciptakan Pojok Dolanan sebagai bagian dari program kerja Kuliah Kerja Nyata untuk membantu anak-anak mengurangi penggunaan perangkat elektronik. Pojok Dolanan menawarkan pengalaman yang menarik bagi anak-anak untuk meningkatkan kemampuan motorik mereka sambil menikmati waktu mereka tanpa perangkat elektronik. Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan penerapan metode primer, yakni melalui studi pendahuluan yang melibatkan survei untuk memahami kebutuhan masyarakat terkait penggunaan gadget pada anak-anak. Paravan Park Pesona Candi 2 Kota Pasuruan adalah subjek penelitian ini. Kegiatan pengabdian ini menghasilkan pengurangan

Article History

Received: September 2024

Reviewed: September 2024

Published: September 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.9765/Krepa.V218.3784

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Krepa.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

ketergantungan anak-anak di sekitar Paravan Park pada perangkat elektronik dan pelestarian permainan tradisional yang hampir dilupakan karena kemajuan teknologi.	
---	--

Kata Kunci: Edukasi, Gadget dan Pojok Dolanan.

1. Pendahuluan

Aspek kehidupan manusia telah berubah karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu dampak yang terjadi adalah mengubah cara anak-anak bermain. Banyak anak-anak saat ini lebih suka menghabiskan waktu di luar ruangan dengan bermain game online atau menggunakan aplikasi telepon genggam (*handphone*) daripada bermain secara langsung. Game online adalah game yang dimainkan oleh orang yang masing-masing menggunakan komputer mereka sendiri. Kondisi ini memungkinkan munculnya komunitas *game multiplayer online role play* (MMORPG) (Andriyas & Himawan, 2019).

Fenomena ini mulai terlihat tidak hanya di kota-kota besar tetapi juga mulai terlihat di lingkungan pedesaan, perkampungan, atau perumahan, seperti yang terjadi di Perumahan Pesona Candi 2, yang terletak di Kelurahan Sekargadung. Kondisi ini menimbulkan banyak kekhawatiran di kalangan orang tua dan pendidik karena efek negatif dari ketergantungan yang berlebihan pada teknologi yang dimiliki anak-anak. Menurut Nurbaiti (2020), permainan game online pada dasarnya adalah hiburan untuk mengisi waktu luang. Namun, jika permainan ini dimainkan terlalu sering dan menjadi kebiasaan, hal itu dapat berdampak negatif pada penggunanya.

Penggunaan *handphone* atau game online berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial dan fisik anak-anak. Anak-anak yang terlalu sering bermain dengan *handphone* juga cenderung kurang beraktivitas fisik, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan perkembangan motorik dan obesitas. Selain itu, mereka kehilangan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka dengan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka. Jika tidak ditangani dengan baik, ketergantungan pada teknologi juga dapat mempengaruhi kesehatan mental anak, seperti kecemasan, gangguan konsentrasi, dan bahkan depresi.

Menurut (Nurhidayah et al., 2021), sangat penting bagi orang tua untuk memantau anak-anak mereka saat mereka bermain gadget di era teknologi saat ini agar mereka tidak melakukan hal-hal yang tidak seharusnya mereka lakukan. Anak-anak saat ini dikenal sebagai generasi milenial. Anak-anak ini dianggap sebagai generasi yang paling memahami teknologi karena mereka dibesarkan dengan teknologi yang sangat mudah diakses.

Solusi yang dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari permainan teknologi ke aktivitas yang lebih sehat dan bermanfaat harus dibuat dalam menangani fenomena ini. Program kerja "Pojok Dolanan" adalah salah satu pendekatan yang sangat diharapkan oleh tokoh Masyarakat setempat. Selain mendorong anak-anak untuk kembali menikmati permainan tradisional dan kegiatan fisik di luar ruangan, program ini bertujuan untuk menyediakan tempat bermain yang menarik dan edukatif bagi mereka. Terlebih lagi program "Pojok Dolanan" dilaksanakan di Paravan Park yang terletak di Perumahan Pesona Candi 2. Oleh karena itu, diharapkan anak-anak dapat mengurangi ketergantungan mereka pada HP dan permainan online.

"Pojok Dolanan" akan dipenuhi dengan berbagai jenis permainan yang memiliki nilai budaya dan edukatif yang tinggi. Anak-anak akan kembali bermain permainan menyenangkan seperti holahop, lompat tali, bekel, dakon dan beberapa permainan modern lainnya. Diharapkan bahwa anak-anak tidak hanya akan terhibur dengan variasi permainan ini, tetapi juga akan memperoleh pengetahuan yang berharga.

Program ini melibatkan peran orang tua dan masyarakat. Orang tua diharapkan berperan aktif dalam mengarahkan dan mendampingi anak-anak mereka saat mereka bermain di "Pojoek Dolanan". Masyarakat setempat juga diharapkan untuk berpartisipasi dalam pengelolaan dan pemeliharaan fasilitas ini, sehingga "Pojoek Dolanan" dapat beroperasi dengan baik dan berkelanjutan. Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara terbaik untuk mengatasi ketergantungan teknologi anak-anak, dengan dukungan dari banyak pihak.

Program ini tidak hanya bermanfaat bagi anak-anak, tetapi juga akan menguntungkan seluruh komunitas Perumahan Pesona Candi 2 khususnya komunitas Paravan Park. Dengan adanya "Pojoek Dolanan", lingkungan perumahan menjadi lebih hidup dan interaktif yang dapat meningkatkan hubungan sosial antarwarga. Selain itu, ruang bermain yang teratur dan aman akan memungkinkan orang tua membiarkan anak-anak mereka bermain di luar ruangan tanpa khawatir tentang bahaya yang mungkin muncul.

Program ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi komunitas lain untuk mengembangkan inisiatif serupa di lingkungan mereka. Dengan memanfaatkan ruang publik yang ada, seperti taman dan lapangan, menjadi area bermain yang edukatif dan menyenangkan. Hal ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman bermain yang seimbang antara teknologi dan aktivitas fisik yang sangat diperlukan untuk perkembangan mereka yang sehat dan menyeluruh.

Selain itu, "Pojoek Dolanan" juga akan menjadi sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada generasi muda. Di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi, permainan tradisional sering kali terlupakan. Padahal, permainan ini mengandung banyak nilai-nilai budaya yang penting untuk dipertahankan. Melalui program ini, anak-anak tidak hanya diajak untuk bermain tetapi juga belajar menghargai warisan budaya nenek moyang mereka.

Program akan dievaluasi dan dipantau secara berkala untuk memastikan bahwa itu berhasil. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian agar program tetap relevan dengan masyarakat setempat dan memenuhi kebutuhan anak-anak. "Pojoek Dolanan" diharapkan dapat menjadi program pengabdian masyarakat yang bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak dan lingkungan perumahan Pesona Candi 2. Pada akhirnya, "Pojoek Dolanan" di Taman Paravan tidak hanya menawarkan tempat bermain, tetapi juga merupakan langkah nyata dalam menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Diharapkan anak-anak akan tumbuh menjadi orang yang sehat, kreatif, dan mampu bersosialisasi dengan menyeimbangkan penggunaan teknologi dan aktivitas fisik dan sosial.

2. Metodologi

Pelaksanaan program Pojoek Dolanan dimulai dengan penerapan metode primer, yakni melalui studi pendahuluan yang melibatkan survei untuk memahami kebutuhan masyarakat terkait penggunaan gadget pada anak-anak serta mengidentifikasi kegiatan alternatif yang bisa ditawarkan (Utvi Hinda Zhannisa¹, 2023). Selain itu, dilakukan juga observasi lingkungan guna menemukan area yang sesuai untuk Pojoek Dolanan dan menilai tingkat partisipasi anak-anak dalam kegiatan yang sudah ada di sana. Setelah studi pendahuluan, program masuk ke tahap Perencanaan, di mana perancangan program dilakukan, termasuk pemilihan permainan tradisional dan penyediaan alat permainan. Pada tahap ini, masyarakat setempat, seperti orang tua dan pengurus RT/RW, juga dilibatkan untuk mendukung pelaksanaan program (Cahniyo Wijaya Kuswanto¹, 2022).

Tahap berikutnya adalah Implementasi, dimulai dengan pelatihan bagi para pengelola untuk membimbing anak-anak dalam kegiatan Pojoek Dolanan (Mimi Suhayati¹ Y. M., 2023). Pengadaan alat permainan tradisional dan penataan area juga dilaksanakan, dan kegiatan

bermain di Pojok Dolanan dijadwalkan secara rutin dengan pemantauan partisipasi anak-anak. Setelah implementasi, analisis hasil dilakukan untuk mengidentifikasi kendala dan membuat rekomendasi pengembangan. Terakhir, seluruh proses dan hasil program didokumentasikan dalam Pelaporan dan Publikasi, di mana laporan akhir disusun dan hasilnya dipublikasikan melalui jurnal atau dipresentasikan dalam seminar akademik (Endang Tjahjaningsih1, 2022).

Metode primer ini dirancang untuk memastikan bahwa program Pojok Dolanan tidak hanya memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat, tetapi juga menunjukkan dampak nyata dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam rangka program pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara mencoba mengenalkan dan menghidupkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak di Perumahan Pesona Candi 2 RT/RW 03/07, Kelurahan Sekargadung. Kegiatan ini disebut "Pojok Bermain" dan berlangsung selama tiga pertemuan setiap hari Sabtu selama satu bulan. Melibatkan anak-anak dari Perumahan Pesona Candi 2 sebagai mitra program pemberdayaan.

Program pemberdayaan ini ditujukan kepada anak-anak yang berusia antara lima dan dua belas tahun. Kegiatan ini didasarkan pada gagasan berbasis alam dan dilakukan di lingkungan terbuka. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberi anak-anak kesempatan untuk menggunakan lingkungan sekitar mereka sebagai sumber dan alat untuk edukasi. Permainan modern (cone ring, tetra tower, board basket, who is it? (tebak gambar)), permainan tradisional (dakon, bekel, lompat tali, catur, holahop), dan evaluasi kegiatan. Program ini dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya:

3.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, hal-hal yang diperlukan akan diidentifikasi dan kemudian disusun menjadi rancangan program yang tepat. Persiapan untuk tahap pertama sangat penting karena akan memengaruhi tahap-tahap berikutnya.

3.1.1 Penetapan Lokasi dan sasaran program

Lokasi yang ditetapkan pada program ini yaitu berada di Paravan Park, Perumahan Pesona Candi 2, RT/RW 03/07, Kelurahan Sekargadung. Sasaran dari program ini adalah anak-anak usia 5 sampai 12 tahun.



Gambar 1: Survey Lokasi

3.1.2 Wawancara dan observasi

Untuk mendapatkan informasi tentang lokasi dan tujuan program, wawancara dilakukan dengan perangkat desa dan warga, dan observasi dilakukan terhadap keadaan dan potensi sasaran program di Perumahan Pesona Candi 2.



Gambar 2: Wawancara dengan Ketua RT

3.1.3 Perencanaan Kegiatan

Program kerja Pojok Dolanan adalah kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak, sekaligus membangun rasa kebersamaan dan kreativitas melalui aktivitas bermain. Dalam pelaksanaannya, anak-anak akan diajak untuk berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan tradisional seperti congklak, gobak sodor, kelereng, lompat tali, dan sebagainya. Program ini juga bertujuan untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget serta meningkatkan interaksi sosial yang edukatif dan menyenangkan. Dengan berfokus pada anak usia 5 hingga 12 tahun, kegiatan ini akan memanfaatkan waktu luang mereka dengan aktivitas yang bermanfaat dan seru.

Tahap perencanaan dimulai dengan pembentukan panitia, diikuti dengan inventarisasi peralatan dan permainan yang akan digunakan. Tim KKN kemudian menyusun jadwal kegiatan, menyiapkan tempat, dan mengatur strategi promosi agar acara dapat diketahui oleh masyarakat setempat. Panitia akan memastikan semua perlengkapan seperti papan congklak, tali lompat, kelereng, dan bahan lain sudah siap sebelum acara dimulai.

3.2 Tahap Pelaksanaan

Program pojok dolanan ini dimulai pada bulan Agustus minggu kedua 2024 dan ditujukan untuk anak-anak yang menggunakan konsep pembelajaran berbasis edukasi. Diharapkan bahwa suasana belajar baru ini akan menyenangkan bagi anak-anak karena mereka dapat menerapkan pelajaran sambil bermain. Selain itu, pembelajaran berbasis edukasi memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif mereka.

Anak-anak terlalu tergantung pada gadget sehingga permainan tradisional ini kami laksanakan. Hal ini pasti dapat berdampak negatif pada anak-anak karena terlalu sering terpapar layar gadget dapat menyebabkan masalah penglihatan dan anak-anak yang menjadi ketergantungan pada gadget akan kurang bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Chusna (2017) bahwa ada dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan pada anak-anak, termasuk penurunan daya konsentrasi dan peningkatan daya pikir yang berkaitan dengan lingkungan. Terlalu sering bermain gadget dapat

menyebabkan anak-anak menjadi seorang individu karena mereka tidak berinteraksi dengan lingkungannya.

Gadget dapat dengan mudah memengaruhi psikologis dan emosional anak-anak, sehingga anak-anak cenderung berperilaku seperti apa yang mereka lihat dari gadget. Ini adalah alasan mengapa hal ini sudah marak terjadi di masyarakat.

Akibatnya, perlu adanya tindakan untuk mengurangi ketergantungan ini. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan memasukkan program pojok bermain ini ke dalam proses pembelajaran yang tidak monoton dan meningkatkan keinginan anak-anak untuk belajar. Kegiatan ini harus diselingi dengan permainan tradisional. Permainan tradisional didominasi oleh aktivitas fisik, secara tidak langsung mendorong anak-anak untuk berolahraga (Kuswanto et al., 2022). Menurut Jufrida et al. (2021), permainan tradisional dapat digunakan sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan juga membantu membangun karakter mereka.

Adapun tahapan pelaksanaan yang dilaksanakan meliputi :

3.2.1 Tahap Pertama

- 1) Survei : Tim KKN melakukan survei untuk mengetahui permainan tradisional yang masih dikenal dan disukai oleh anak-anak di daerah tersebut.
- 2) Pengadaan Sarana Pojok Dolanan: Berdasarkan hasil survei, tim menyediakan berbagai permainan tradisional seperti congklak, bola bekel, dan catur. Permainan ini ditempatkan di area khusus yang disebut "Pojok Dolanan."



Gambar 3: Mempersiapkan sarana dan prasarana Pojok Dolanan

3.2.2 Tahap Kedua: Pelaksanaan

- 1) Penggunaan Pojok Dolanan: Anak-anak diajak bermain di Pojok Dolanan selama beberapa pertemuan. Tim KKN mengamati interaksi mereka dan bagaimana pengurangan penggunaan gadget berdampak pada perilaku mereka.
- 2) Kegiatan Pendukung : Selain menyediakan permainan, diadakan juga lomba permainan tradisional, *storytelling*, dan kegiatan seni untuk menambah minat anak-anak.
- 3) Evaluasi yang perlu dilakukan



Gambar4: Pelaksanaan Pojok Dolanan

Hasil yang Dicapai:

1. Peningkatan Interaksi Sosial: Anak-anak lebih sering berinteraksi secara langsung tanpa menggunakan gadget. Mereka belajar berbagi, bekerja sama, dan bersaing secara sehat melalui permainan tradisional.
2. Pengurangan Penggunaan Gadget: Penggunaan gadget di kalangan anak-anak menurun selama program berlangsung. Orang tua melaporkan bahwa anak-anak lebih tertarik bermain di Pojok Dolanan daripada menggunakan gadget.
3. Peningkatan Kesadaran Orang Tua: Orang tua menjadi lebih sadar akan dampak negatif dari gadget dan lebih mendukung anak-anak mereka untuk bermain permainan tradisional.

Pengembangan Lebih Lanjut:

1. Penambahan Jenis Permainan: Menambah lebih banyak jenis permainan tradisional di Pojok Dolanan.
2. Kegiatan Rutin: Mengadakan kegiatan rutin yang lebih bervariasi untuk menarik minat lebih banyak anak.
3. Kolaborasi dengan Pihak Lain: Melibatkan lebih banyak pihak untuk mendukung program ini agar bisa terus berkembang.

Dengan langkah-langkah ini, Pojok Dolanan di Kampung Sekargadung tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga tempat belajar dan melestarikan budaya lokal.



Gambar 5: Hasil akhir Pojok Dolanan

4. Simpulan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak-anak bermain. Ketergantungan pada gadget dan permainan online telah mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik di kalangan anak-anak, yang berdampak negatif pada perkembangan sosial, fisik, dan mental mereka. Di Perumahan Pesona Candi 2, fenomena ini juga terjadi, menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua dan pendidik.

Program Pojok Dolanan hadir sebagai solusi untuk mengatasi masalah ini. Dengan memanfaatkan metode primer, program ini diawali dengan studi pendahuluan, survei, dan observasi untuk memahami kebutuhan masyarakat dan mengidentifikasi kegiatan alternatif yang bisa menggantikan ketergantungan pada gadget. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional dan melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang lebih sehat dan edukatif, dengan dukungan penuh dari orang tua dan masyarakat setempat.

Selain sebagai sarana bermain, Pojok Dolanan juga menjadi media untuk melestarikan warisan budaya lokal dan mendorong interaksi sosial yang positif. Implementasi program yang melibatkan masyarakat dan pengelolaan secara kolaboratif memastikan keberlanjutan dan relevansi program ini bagi perkembangan anak-anak di Perumahan Pesona Candi 2. Hasil dari program ini menunjukkan penurunan ketergantungan anak-anak pada gadget, peningkatan interaksi sosial, dan kesadaran orang tua akan pentingnya permainan fisik bagi perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyas, H., & Himawan, G. H. (2019). Analisa Persepsi Konsumen Atas Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Komplain Konsumen Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Jurnal Akuntansi*, 11(2), 248–261.
- Cahniyo Wijaya Kuswanto¹, D. D. (2022). Cahniyo Wijaya Kuswanto¹, Dona Dinda Pratiwi², Galuh Yuliar Denata³. Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Aktivitas Fisik Anak, 5(1), 21-35.
- Endang Tjahjaningsih¹, D. H. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan.

- Hermawan, D., & Kudus, W.A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778-787.
- Indiyani, I., Maulana, M. L., Novitasari, N., Fadia, N. N., Fitriana, R., & Maeza, R. (2022). Pojok Bermain Sebagai Media Pemberdayaan Untuk Mengurangi Ketergantungan Anak Pada Gawai. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(2), 62-69.
- Mimi Suhayati¹, Y. M. (2023). JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT. Pemberdayaan Masyarakat melalui Program Babari sebagai Metode, 3(1), 66-76.
- Ningsih, P., Kuryanto, M.S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
- Nurbaiti. (2020). Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di Sd Azhari Cilandak Jakarta). *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3, 55–67.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J.G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi Gadget pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129–140.
- Sidyawati, L., Sayono, J., Anggriani, S. D., & Khakim, M. N. L. (2021). Pelatihan Pembuatan Dolanan Jadoel dan Infografis Filosofi Dolanan dengan Teknik Batik Kayu. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 603-612.
- Sulaikha, N. A. (2019). Pembelajaran Integrasi Melalui Materi Tembang Dolanan Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa di MI Plus Al-Kautsar Yogyakarta. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1-20.
- Utvi Hinda Zhannisa¹, T. H. (2023). SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN E-ISSN: 2985-7015 PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT. Pelestarian Permainan Tradisional, 4.