

Mengedukasi Anak-anak Desa Wisata Kalikesek Sebagai Pelestarian Permainan Tradisional di Tengah Zaman Modern

Lidwina Nathania

Universitas Negeri Semarang

**Corresponding author*

E-mail: winaniaaaaa@gmail.com

Article History:

Received: Januari 2024

Revised: Februari 2024

Accepted: Februari 2024

Abstract: Zaman yang sudah berubah dalam wujud kecanggihan teknologi, membuat permainan tradisional hampir punah dan jarang diketahui. Anak-anak perlu diedukasi kembali tentang permainan tradisional sebagai upaya melestarikan nilai-nilai budaya daerah Jawa Tengah. Fokus pengabdian yaitu anak-anak yang datang ke Desa Wisata Kalikesek, Sriwulan, Kecamatan Limbangan, Kabupaten Kendal. Tujuan dari pengabdian ini agar mereka terhindar dari penggunaan gadget yang berlebihan dan mendorong aktivitas di lapangan terbuka yang bersahabat dengan alam. Metode penelitian pengabdian yaitu berkonsep kolaboratif yang biasa disebut *Community-based Research* atau *Penelitian pengembangan Berbasis Masyarakat*. Dalam penelitian ini, partisipannya berjumlah 50 orang lebih dari berbagai usia. Hasil dari pengabdian yaitu wahana pameran permainan tradisional yang harapannya rutin digelar setiap akhir pekan. Salah satu kegiatannya yaitu mengembangkan produksi kayu dan bambu menjadi media permainan tradisional seperti: bakiak, congklak, dan balok kayu. Hal ini juga dapat meningkatkan perekonomian warga. Pengabdian ini sangat bermanfaat bagi kedua pihak, dalam hal ini mahasiswa dan warga Sriwulan yang dapat menciptakan variasi berupa edukasi dari daya tawar desa wisata.

Keywords:

Anak – Anak, Desa Wisata, Permainan Tradisional

Pendahuluan

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, total ada 3.234 anak-anak di Kecamatan Limbangan. Tapi, hanya 734 orang yang mengetahui bahwa desa wisata Kalikesek bukan hanya tempat berwisata di alam, tapi juga sebagai sarana mengenalkan budaya daerah Jawa tengah.

Latar belakang dari penelitian ini yaitu untuk mengedukasi permainan

tradisional di desa wisata. Dalam mewujudkan permainan itu, maka masyarakat setempat mengenalkan sumber daya alam yang dimiliki Desa Sriwulan yaitu kayu dan bambu. Dari sanalah, mahasiswa menggali ide untuk mengolah kayu dan bambu tersebut menjadi bahan edukasi pengenalan kembali kebudayaan daerah Jawa Tengah berupa permainan tradisional. Maka, dibuatlah permainan tradisional yaitu: congklak, bakiak, balok kayu.

Tentunya, zaman yang semakin modern membuat anak-anak bahkan masyarakat melupakan permainan tradisional yang sebenarnya kaya akan nilai-nilai kehidupan seperti bekerjasama, sportifitas, kekompakan. Hal ini tentu menjadi masalah karena era yang penuh dengan teknologi membuat manusia jarang berinteraksi, terutama lewat permainan luar ruangan. Masalah ini menjadi sangat penting untuk dibahas karena pengimplementasian permainan tradisional di era modern ini bisa membantu mengurangi tekanan mental pada usia dini hingga dewasa. Pelestarian nilai luhur dari permainan tradisional menjadi sangat penting untuk menjaga kearifan lokal. Solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengadakan adanya permainan tradisional daerah. Dengan begitu, masyarakat sekitar desa wisata menjadi teredukasi dan terhibur. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menemukan seberapa penting permainan tradisional bagi masyarakat terutama anak usia dini di zaman modern i Pengabdian masyarakat dilakukan untuk melestarikan kembali permainan

tradisional dalam Desa Wisata Kalikeseck yang ramai dikunjungi wisatawan dan untuk menjunjung tinggi nilai kearifan lokal. Hasil yang diharapkan dari penelitian berbasis pengabdian masyarakat ini yaitu pelaksanaan rutin edukasi permainan tradisional setiap akhir pekan bagi wisatawan dan penduduk setempat.ni.

Metode

Metode penelitian pengabdian yaitu *Community-based Research* atau Penelitian Pengembangan Berbasis Masyarakat yang kolaboratif. Dilaksanakan hampir satu pekan yaitu pada 14-21 Oktober 2023. Bertempat di Desa Wisata Kalikeseck, Sriwulan, Kecamatan Limbangan, Kabupaten Kendal, Jawa tengah.

Sasaran edukasinya yaitu masyarakat dan wisatawan usia anak-anak berjumlah minimal 50 orang. Mahasiswa Universitas Negeri Semarang, dalam upayanya mencari tahu dan belajar bersama warga desa tentang apa yang harus dikembangkan di desa wisata agar lebih edukatif, variatif, dan kreatif.

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam penelitian berbasis

pengabdian masyarakat ini, yaitu:

- 1) Masyarakat Desa Wisata Kalikesekek dilihat sebagai satu kesatuan identitas yaitu warga lokal yang mengupayakan pemanfaatan sumber daya alam dan sumber daya manusia setempat.
- 2) Berdasarkan pada kekuatan dan sumber daya di dalam masyarakat yaitu adanya: hamparan sawah, sungai, kayu, dan bambu untuk produksi permainan tradisional.
- 3) Memfasilitasi kemitraan kolaboratif yang menjunjung nilai kesetaraan dalam setiap tahap penelitian, dalam hal ini Desa Wisata Kalikesekek bermitra dengan Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.
- 4) Kegiatan pengabdian diorientasikan jangka panjang untuk merawat komitmen keberlanjutan, dalam hal ini pameran permainan tradisional rutin dilaksanakan seminggu sekali secara mandiri sebagai langkah tindak lanjut membangun desa wisata.

Dalam tahap persiapannya, mahasiswa bersama warga Desa Wisata Kalikesekek berdiskusi untuk membuat pameran permainan tradisional dan panggung hiburan bagi anak usia sekolah. Sekitar 1 minggu sebelum pameran permainan tradisional diselenggarakan, barulah pelaksanaannya dilakukan. Tepat pada tanggal 21 Oktober, tim pengabdian menyiapkan peralatan yang mendukung permainan serta panggung hiburan. Acara dimulai pukul 10 pagi hingga 4 sore. Permainan tradisional terdiri dari beberapa pos. Pos pertama yaitu balok kayu. Cara bermainnya yaitu tangan dan kaki kita harus melangkah sambil berpegangan balok kayu di bawah. Pos kedua yaitu permainan congklak, dan pos terakhir yaitu bakiak. Dalam penelitian tersebut, kami mengamati bahwa ternyata mereka menikmati permainan tersebut, sambil merasa teredukasi. Setelah melaksanakan pameran permainan tradisional dan unjuk bakat anak usia sekolah, tim pengabdian mengevaluasi. Bahwa ternyata, masyarakat senang karena terlibat dalam mewariskan permainan leluhur yang sangat bermakna di era modern sekarang.

Tabel 1 Kepemilikan Kartu Indonesia Anak

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk Memiliki KIA		Jumlah Penduduk 0-17		Persentase Kepemilikan KIA %
		n (Jiwa)	%	n (Jiwa)	%	
1	PLANTUNGAN	3,051	2.30	7,639	3.02	39.94
2	PAGERUYUNG	5,328	4.01	8,955	3.54	59.50
3	SUKOREJO	6,563	4.94	14,788	5.84	44.38
4	PATEAN	4,012	3.02	12,898	5.10	31.11
5	SINGOROJO	5,678	4.27	13,450	5.31	42.22
6	LIMBANGAN	3,234	2.43	8,649	3.42	37.39
7	BOJA	10,801	8.13	20,622	8.15	52.38
8	KALIWUNGU	7,239	5.45	16,840	6.65	42.99
9	BRANGSONG	6,091	4.58	12,839	5.07	47.44
10	PEGANDON	6,595	4.96	9,544	3.77	69.10
11	GEMUH	6,998	5.27	12,698	5.02	55.11
12	WELERI	9,760	7.35	14,889	5.88	65.55
13	CEPIRING	7,092	5.34	12,883	5.09	55.05
14	PATEBON	9,008	6.78	15,207	6.01	59.24
15	KENDAL	11,170	8.41	15,164	5.99	73.66
16	ROWOSARI	8,332	6.27	13,231	5.23	62.97
17	KANGKUNG	6,101	4.59	12,230	4.83	49.89
18	RINGINARUM	4,538	3.42	8,710	3.44	52.10
19	NGAMPEL	4,914	3.70	9,122	3.60	53.87
20	KALIWUNGU SELATAN	6,368	4.79	12,715	5.02	50.08
Jumlah		132,873	100,00	253,073	100,00	52.50

Gambar 1. Tabel Data Kepemilikan Kartu Indonesia Anak

Hasil

Menurut data Badan Pusat Statistik ada sekitar 105,81 siswa SD Kecamatan Limbangan, dan saat para mahasiswa mengajar sambil bertanya kepada para siswa kelas 1 SD Negeri Sriwulan, bahwa mereka semua mengenal sesuatu yang viral lewat sosial media, tapi hanya sekitar setengah dari jumlah kelas mereka yang mengetahui permainan tradisional yang menyenangkan untuk anak seusianya.

Pengabdian yang ditujukan kepada pengunjung dan masyarakat sekitar Desa Wisata Kalikesek usia anak-anak ini yaitu membuat inovasi berupa edukasi permainan tradisional yang keberadaannya hampir tidak dilibatkan pada anak-anak zaman sekarang. Tentu keberadaannya penting sebagai sarana pengenalan kebudayaan daerah Jawa Tengah.

Tujuan dari penambahan wahana pameran permainan tradisional ini yaitu sebagai sarana edukasi bagi anak-anak dan pengunjung Desa Wisata Kalikesek untuk mengenal dan melestarikan wujud kebudayaan Jawa Tengah agar tidak mudah tergerus oleh zaman yang serba digital. Rencana pemecahan masalah minimnya pelestarian permainan tradisional dilaksanakan dengan diskusi bersama warga Desa Kalikesek disertai pemanfaatan sumber daya alam berupa kayu dan bambu untuk mewujudkan hal tersebut.



Gambar 2. Pelaksanaan edukasi permainan balok kayu bersama anak-anak

Pendekatan sosial yang dilakukan yaitu dengan berdiskusi di hari pertama sampai hari ketiga bersama pengurus Desa Kalikeseq, karang taruna, dan masyarakat setempat. Setelah itu, memetakan lokasi wahana pameran permainan tradisional secara langsung di area Desa Wisata Kalikeseq. Pasca pemetaan lokasi, barulah memasang panggung hiburan untuk menambah unsur kemeriahan serta menaruh bakiak, congklak dan balok kayu yang telah dipersiapkan.

Kegiatan ini dilaksanakan dari pukul 10 pagi hingga 4 sore. Rangkaian kegiatan diawali dengan kata sambutan dari kepala Desa Kalikeseq, Sulistyو dan pelepasan pita oleh Ketua Badan Eksekutif Mahasiswa, sebagai tanda dibukanya wahana pameran edukasi permainan tradisional. Dilanjut dengan pembuatan pos-pos permainan tradisional. Terdapat 3 pos yaitu congklak, bakiak, dan balok kayu. Pada pertengahan dan akhir acara diisi oleh penampilan tarian, nyanyian lagu daerah dari anak-anak Desa Kalikeseq, serta pementasan drama kelas lima sampai enam tingkat sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan yaitu Community-based Research (CBR) atau Penelitian Pengembangan Berbasis Masyarakat. Dalam penelitian ini, mahasiswa bersama masyarakat saling belajar satu sama lain tentang edukasi yang bisa dibagikan dalam ramainya pengunjung Desa Wisata Kalikeseq. Mahasiswa meneliti kehidupan sosial masyarakat Kalikeseq yang masih kental dengan kultur Jawa-nya. Sementara masyarakat setempat meneliti sumber daya alam apa yang bisa dimanfaatkan menjadi sarana edukasi bagi pengunjung yang hendak meramaikan Desa Wisata Kalikeseq.



Gambar 3. Pelaksanaan edukasi permainan congklak bersama anak-anak

Pihak yang terlibat yaitu mahasiswa fakultas ilmu sosial Universitas Negeri Semarang, masyarakat Desa Wisata Kalikeseck, anak-anak SD Negeri Sriwulan, pengunjung desa wisata. Selama penelitian berlangsung, dilakukan pemantauan aktivitas pengunjung dari hari pertama hingga hari keenam.

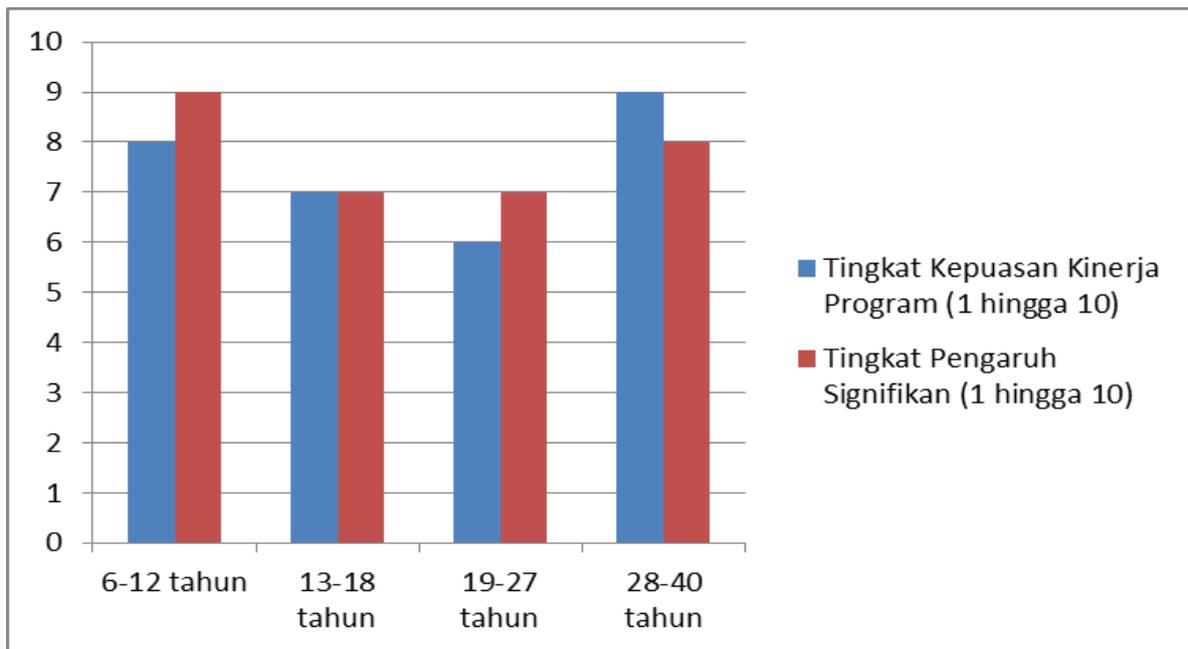
Ditemukan bahwa mereka melakukan lebih banyak kegiatan pasif seperti berswafoto dan menikmati hamparan sawah dan sungai. Minimnya pengenalan budaya daerah seperti panggung seni dan permainan tradisional yang diinovasikan bersama mahasiswa dan warga setempat, telah menambah unsur edukasi bagi pengunjung dan warga asli Kalikeseck. Selama pameran permainan tradisional dan panggung seni tersebut, warga dan pengunjung menikmati momen tersebut dan ada proses pembelajaran disana.

Pada akhirnya, tujuan pengabdian telah tercapai yaitu banyaknya warga dan pengunjung yang mencoba wahana pameran permainan tradisional dan anak-anak yang tampil di panggung seni, baik itu menari dan menyanyi lagu daerah Jawa Tengah.

Tabel 2. Analisis kalangan pemilih permainan tradisional

Kalangan	Jumlah	Permainan	Permainan	Permainan
		Bakiak	Congklak	Balok Kayu
Anak-anak	70	30	30	10
Remaja	30	15	10	5
Dewasa	40	20	10	10

Grafik 1. Tingkat Kepuasan dan Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pengunjung Desa Wisata



Dalam grafik ini menunjukkan bahwa pengunjung Desa Wisata Kalikesekek usia 6-12 tahun, sangat puas terhadap kinerja program. Di mana berada pada angka 8 dan sangat mempengaruhi. Berdasarkan pengaruhnya, berada pada angka 9. Selanjutnya, pada pengunjung usia 13-18 tahun, tingkat kepuasan kinerja program dan pengaruh berada di angka yang sama yaitu 7. Melangkah pada pengunjung usia 19-27 tahun, antara tingkat kepuasan kinerja program dan pengaruh memiliki selisih 1 angka yaitu berada pada angka 6 dan 7. Lalu yang terakhir, pada pengunjung usia 28-40 tahun yang mana merupakan orang tua dari anaknya yang bermain, menunjukkan tingkat kepuasan dan pengaruh yang tinggi yaitu 9 dan 8.

Diskusi

Konsep pengabdian masyarakat dilakukan atas dasar keyakinan individu dan kelompok yang menjadi prinsip dalam proses mengabdikan, dalam bentuk cinta kasih yang bahkan bisa mengorbankan keinginannya, berdasarkan tanggung jawab yang muncul dengan sadar dalam hakikat diri (Munandar,1998).

Berdasarkan buku yang berjudul "Metodologi Pengabdian Masyarakat" yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia, setiap orang harus didudukkan sebagai manusia yang berpotensi dan setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda. Justru perbedaan-perbedaan ini merupakan kesempatan yang baik untuk saling berbagi (*sharing*) dan belajar bersama. Dengan demikian akan ditemukan

keragaman (*seeking diversity*) di antara masyarakat, sehingga muncullah sikap saling menghormati, saling berbagi dan saling menolong.

Merujuk pada jurnal Murhum, upaya untuk melakukan pendidikan karakter secara optimal dapat dilakukan sejak pendidikan anak usia dini. Sebab, di usia keemasan atau *golden age* anak sangat mudah menyerap informasi lebih pesat. Masa keemasan anak memiliki daya serap yang lebih cepat dari orang dewasa sekitar 50-80%. Aktivitas belajar anak merupakan bagian dari proses pembelajaran karena karakteristik anak usia dini yaitu bersifat eksploratif terhadap lingkungannya. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Purhanudin, Universitas Negeri Semarang, tentunya ada nilai luhur yang didapat dari permainan tradisional ini. Salah satunya anak dilatih untuk berpikir pada gerak langkah kaki pada permainan bakiak. Di mana bertujuan untuk mendapatkan kemenangan atas hasil kecermatan dan kejeliannya. Dengan begitu, permainan yang menggunakan energi otak ini melatih peserta untuk memiliki wawasan yang luas serta perhitungan gerak langkah yang cukup jeli.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 tentang pendidikan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Merujuk pada jurnal Universitas Negeri Yogyakarta, Wahyu menuliskan bahwa ada enam aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan oleh seorang pendidik. Keenam aspek tersebut meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Aspek perkembangan tersebut tentunya harus dikembangkan sesuai dengan tingkat usia anak.

Menilik berdasarkan Jurnal Universitas Padjadjaran, Anggraeni menemukan bahwa Permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

a. Aspek motorik.

Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.

b. Aspek kognitif.

Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

c. Aspek emosi.

Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.

d. Aspek bahasa.

Pemahaman konsep-konsep nilai.

e. Aspek sosial.

Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/ masyarakat.

“Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan”. Itulah kutipan dari Hidayatu, dalam Jurnal Obsesi yang ditulisnya. Kenyataan menunjukkan banyak orang tua beranggapan bahwa permainan yang berkualitas adalah jenis-jenis permainan dari bahan-bahan yang mahal, dan orang tua akan bangga bila bisa membelikan permainan bagi anaknya dari luar negeri (permainan *import*). Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional anak sudah cukup lama berkembang, permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak.

Merujuk pada Jurnal Penelitian Paudia, yang ditulis oleh Ismatul, bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Menurut Cony Semiawan, dalam kegiatan bermain, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat si anak menginjak masa remaja.

Data yang diperoleh dari Kabupaten Kendal menunjukkan, ada sekitar 734 warga desa wisata Sriwulan, Kalikesekek. Dengan berjumlah sebanyak itu, tentu permainan tradisional yang dipamerkan dalam tempat wisata pasti berpengaruh bagi warga desa maupun pengunjung. Berdasarkan sumber dari pemerintah Kabupaten Kendal, terdapat 2.502 anak pada tahun 2022 di Kecamatan Limbangan, Kendal. Jarak yang berdekatan antara desa wisata dengan beberapa desa di kecamatan tersebut, tentunya menarik wisatawan usia dini untuk bermain dan belajar di desa wisata. Jika dikerucutkan lagi, total anak yang bersekolah di Kabupaten Kendal berkisar 3,280 anak (Data BPS Kabupaten Kendal). Sehingga, dengan mengenalkan permainan

tradisional pada anak usia sekolah maupun umum, hasilnya sangat signifikan untuk melestarikan permainan tradisional yang jarang dimainkan kembali sebelumnya.

Dalam pengabdian yang telah dijalankan dari awal hingga akhir, menunjukkan bahwa pentingnya untuk mencari pelestarian yang dirasa kurang dalam melengkapi kebudayaan masyarakat setempat. Setelah berupaya dalam memfasilitasi pelestarian permainan tradisional bagi masyarakat usia pelajar, tentunya tanpa rutinitas yang dijalankan dalam proses pelestariannya menimbulkan kesesatan program saja, bukan? Maka, penting untuk terus berkomunikasi pada warga setempat mengembangkan edukasi tersebut sehingga tidak selesai dalam waktu singkat, melainkan keberlanjutan.

Kesimpulan

Zaman yang semakin berkembang karena cepat dan nikmatnya teknologi, khususnya bagi warga dan pengunjung usia anak-anak Desa Wisata Kalikesek membuat menurunnya pengenalan dan pelestarian akan permainan dan budaya tradisional Jawa Tengah. Maka, peran kepedulian mahasiswa Universitas Negeri Semarang dalam mewujudkan Tri Dharma perguruan tinggi, yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat dapat terealisasi dan memberikan rasa kepuasan kepada pembangunan masyarakat desa, lewat inovasi berupa edukasi permainan tradisional.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kepada beberapa pihak yang turut berkontribusi dalam jurnal ini yaitu Bapak Erisandi Arditama sebagai Dosen Prodi ilmu Politik Universitas Negeri Semarang, Bapak Sulistyو sebagai Kepala Desa Sriwulan, Pengurus Desa Sriwulan, Karang taruna Desa Sriwulan, teman-teman Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Negeri Semarang, serta Mahasiswa Universitas Negeri Semarang sebagai relawan.

Daftar Referensi

- Halik, M. F. Al, & Septiana, L. (2022). Analisa Data Untuk Prediksi Daerah Rawan Bencana Alam Di Jawa Barat Menggunakan Algoritma K-Means Clustering. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 6(4), 856–870. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v6i4.939>
- Mulyasih, R., & Putri, L. D. (2019). Trauma Healing Dengan Menggunakan Metode Play Terapy Pada Anak-Anak Terkena Dampak Tsunami Di Kecamatan Sumur Propinsi Banten. *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v1i1.1042>
- Rusydi, A. (2015). Kecemasan dan Psikoterapi Spritual Islam. *Istana PUBLISHING*, 28(8 Special Issue), 591–599.

- Setiawati, E. (2016). Konseling Traumatik Pendekatan Cognitif-Behavior Therapy. *Al-Tazkiah : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(2 SE-Articles), 81–96. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/altazkiah/article/view/1182>
- Supendi, P., Rawlinson, N., Prayitno, B. S., Sianipar, D., Simanjuntak, A., Widiyantoro, S., Palgunadi, K. H., Kurniawan, A., Shiddiqi, H. A., Nugraha, A. D., Sahara, D. P., Daryono, D., Triyono, R., Adi, S. P., Karnawati, D., Daniarsyad, G., Ahadi, S., Fatchurochman, I., Anugrah, S. D., ... Sudrajat, A. (2023). A previously unidentified fault revealed by the February 25, 2022 (Mw 6.1) Pasaman Earthquake, West Sumatra, Indonesia. *Physics of the Earth and Planetary Interiors*, 334, 106973. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pepi.2022.106973>
- Ubur, H. (2012). Upaya Penanggulangan Kemiskinan Melalui Pendekatan Proses. *Fakultas Ekonomika Unika Atma Jaya, Jakarta*, 2(2), 209–223.
- Wula, Z., Handayani, S. L., Arifin, A. A., Hakim, F., & Abdulrahman, I. A. (2021). Trauma Healing Berbasis Bermain Sambil Belajar Bagi Anak-Anak Pasca Badai Seroja Di Pulau Kera. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 71–82. <https://doi.org/10.31943/abdi.v3i1.37>