



## Pendampingan, Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Permainan Tradisional Egrang Bagi Masyarakat Milenial

Herdin Muhtarom<sup>1</sup>, Nur Cahyo Firdaus<sup>1</sup>, Nur Isal<sup>1</sup>, Muhammad Ikhsan Muzaki<sup>1</sup>, Melina Supriyanti<sup>1</sup>, Mila Nursindi Rahayu<sup>1</sup>, Jumardi<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jl. Tanah Merdeka, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13830

\*Email koresponden: [Jumardi@uhamka.ac.id](mailto:Jumardi@uhamka.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 22 Okt 2022

Accepted: 2 Des 2022

Published: 31 Des 2022

#### Kata kunci:

Egrang;  
Milenial;  
Permainan tradisional.

#### Keyword:

Egrang;  
Millennial;  
Traditional game.

### ABSTRAK

**Background:** Desa Mekarsari, Kecamatan Maja, Kabupaten Lebak, Banten. Salah satu daerah yang menjadi lokasi dilaksanakannya Kuliah Kerja Nyata (KKN-Dik) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Uhamka. Tercatat dalam data terdapat beberapa sekolah yang ada di Desa Mekarari mulai dari SD, Madrasah Aliyah, SMK, dan SMA. Pesatnya modernisasi di era sekarang, membuat banyak perubahan dan kebiasaan yang berubah, seperti banyaknya anak-anak di Desa Mekarsari yang cenderung memilih memainkan gadget untuk bermain game online atau sosial media dibandingkan dengan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya dan bisa menjadikan anak-anak kreatif. Untuk itu kami kelompok 8 KKN-Dik melakukan program kerja untuk memperkenalkan mainan tradisional egrang kepada anak-anak di desa Mekarsari. **Metode:** Penyuluhan tentang permainan tradisional egrang kepada anak-anak secara langsung, mengedukasi dan melatih cara menggunakan permainan tradisional egrang kepada anak-anak. **Hasil:** Program kerja yang dilakukan kelompok kami dapat dikatakan berhasil karena bisa menarik perhatian dan antusias anak-anak di Desa Mekarsari untuk berlatih permainan egrang dan sekaligus belajar tentang sejarah permainan tradisional egrang. **Kesimpulan:** Dengan diperkenalkannya mainan tradisional egrang kepada anak-anak di desa Mekarsasi bertujuan agar eksistensi permainan tradisional tetap dilestarikan oleh anak-anak Milenial karena merupakan warisan nenek moyang.

### ABSTRACT

**Background:** Mekarsari Village, Maja District, Lebak Regency, Banten. One of the areas where the Real Work Lecture (KKN-Dik) for Students of the Uhamka History Education Study Program is held. It is recorded in the data that there are several schools in Mekarari Village, ranging from elementary schools, Madrasah Aliyah, vocational schools, and high schools. The rapid modernization in the current era makes many changes and habits that change, such as the number of children in Mekarsari Village who tend to choose to play gadgets to play online games or social media compared to traditional games. Even though traditional games have cultural values and can make children creative. For this reason, our group of 8 KKN-Dik conducted a work program to introduce traditional egrang toys to children in Mekarsari village. **Method:** Teach children about traditional egrang games directly, educating and training how to use traditional egrang games to children. **Result:** The work program carried out by our group can be said to be successful because it can attract the attention and enthusiasm of children in Mekarsari Village to practice egrang games and, at the same time, learn about the history of traditional egrang games. **Conclusion:** The introduction of traditional egrang toys to children in Mekarsasi village aims to preserve the existence of traditional games by Millennial children because it is the legacy of their ancestors.



© 2022 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

## PENDAHULUAN

Desa Mekarsari merupakan salah satu desa dari 14 desa di Kecamatan Maja, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, desa mekarsari mempunyai hasil bumi yang melimpah terbukti banyaknya masyarakat Desa Mekarsari yang memproduksi bambu dan kayu untuk dijadikan kerajinan tangan atau fosil kayu khas Banten. Selain hasil bumi yang kaya, Desa Mekarsari juga banyak memiliki beragam macam tradisi salah satunya tradisi *tabeuh bedug*.

Tradisi memperlihatkan bagaimana anggota masyarakat bertingkah laku baik dalam kehidupan bersifat duniawi maupun gaib serta kehidupan keagamaan (Okwita & Sari, 2019). Tradisi mengatur bagaimana manusia berhubungan dengan manusia lainnya, atau satu kelompok dengan kelompok lainnya, tradisi juga menyarankan bagaimana hendaknya manusia memperlakukan lingkungannya (Gibran, 2015).

Derasnya tingkat modernisasi dan teknologi telah masuk ke dalam kehidupan masyarakat, begitu pula yang terjadi di Desa Mekarsari, hal ini tentunya berpengaruh dalam kehidupan sosial budaya masyarakat yang telah mengikuti perkembangan zaman. Hal ini dapat dilihat dari cara berpakaian, perubahan mata pencaharian, serta kemudahan dalam mengakses internet sehingga banyak masyarakat bahkan anak-anak di Desa Mekarsari yang sudah menggunakan gadget. Modernisasi merupakan suatu bentuk perubahan sosial. Sesuatu yang terus menerus berubah, sehingga membuat krisis identitas yang bersifat permanen. Dalam hal ini identitas tidak hanya berorientasi ke masa lalu yang bersifat warisan budaya saja, melainkan juga ke masa yang akan datang.

Dengan pesatnya modernisasi dan perkembangan teknologi di era ini, mampu berubah tingkah laku serta kebiasaan dalam kehidupan anak-anak, begitu pula di Desa Mekarsari. Di era sekarang ini, banyak sekali anak-anak milenial yang hanya tertarik menggunakan alat-alat canggih seperti gadget dibandingkan dengan permainan tradisional. Modernisasi dianggap sebagai westernisasi telah banyak mnggerus budaya tradisional di Indonesia. Anak-anak saat ini lebih mengenal permainan *online* seperti *mobile legend*, *PUBG*, *pokemon*, dan lainnya, jika dibandingkan dengan permainan petak umpet, bentengan, dakon, dan sebagainya yang masih bersifat tradisional (Suryawan, 2020).

Perkembangan teknologi yang pesat, menutup eksistensi permainan tradisional disetiap daerah, anak-anak mulai dari usia dini hingga remaja lebih memikmati permainan bentuk digital seperti *playstation*, *game online*, serta lainnya (Simanjuntak, 2022). *Game online* sendiri merupakan suatu permainan yang dapat diakses di internet oleh banyak pemain. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat anak-anak lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain gadget dan *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan dan kecanduan pada anak-anak sehingga bisa menimbulkan dampak yang negatif (Nisrinafatin, 2016).

Permainan tradisional dianggap istimewa karena ada hal-hal yang berbeda bila dibandingkan dengan permainan modern yang berkembang saat ini. Dalam permainan tradisional sendiri terdapat nilai-nilai permainan yang sangat menarik untuk perkembangan karakter anak. Kegiatan bermain juga dapat mengangkat nilai-nilai budaya melalui permainan tradisional

menjadikan anak kreatif, sebagai sebuah terapi bagi anak-anak untuk melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak (Fajri & Astuti, 2022).

Dari pernyataan diatas, oleh sebab itu kami selaku kelompok 8 KKN-Dik Prodi Sejarah Uhamka melakukan salah satu program kerja untuk mengenalkan kembali permainan tradisional egrang kepada anak-anak di Desa Mekarsari mulai dari sejarah permainan tradisional egrang, proses pembuatan, dan pelatihan cara permainan egrang. Hal ini dilakukan, karena dilihat dari kebiasaan anak-anak milenial khususnya di Desa Mekarsari yang saat ini sudah jarang sekali melakukan permainan yang bersifat tradisional, anak-anak di Desa Mekarsari lebih memilih bermain gadget untuk mengakses game online atau sekedar bermain sosial media lainnya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada generasi milenial tentang permainan tradisional. Selain itu permainan tradisional juga melatih koordinasi dan kemampuan motoric kasar, sekaligus mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional.

## **METODE**

Pelaksanaan kegiatan kuliah kerja nyata pendidikan (KKN-Dik) kelompok 8 dengan lokasi pengabdian dan sasaran dilakukan di Desa Mekarsari Kecamatan Maja, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, metode yang di gunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan dengan sasaran kegiatan ialah anak-anak Desa Mekarsari dengan anak anak yang terlibat kurang lebih 15 anak. Kegiatan dilakukan dengan tahapan berikut ini:

1. Memberikan penyuluhan tentang permainan tradisional egrang kepada anak anak dengan secara langsung memberikan contoh permainan serta alat peraga.
2. Mengedukasi kepada anak anak sekitar tentang cara membuat egrang sehingga muncul keterarikan dari anak-anak untuk melakukan permainan tersebut
3. Mengajak anak-anak untuk secara langsung bermain egrang sehingga interaksi sosial dengan lingkungan sekitar bisa terjalin dengan baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Kondisi Geografis desa Mekarsari***

Desa Mekarsari merupakan salah satu desa dari empat belas desa di Kecamatan Maja, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten yang berbatasan dengan beberapa desa. Sebelah Utara, Desa Pasir kembang, Desa Curug Badak, Sebelah Timur Desa Majabaru, Sebelah Selatan Desa Buyut Mekar, Sebelah Barat Desa Padasuka. Secara geografis Desa Mekarsari bukan pesisir maka dataran yang memiliki luas 581 Ha. dan ketinggian 94m dari permukaan laut, memiliki jumlah penduduk 2.782 jiwa (Tabel 1).

**Tabel 1.** Data Kependudukan Desa Mekarsari

Jenis Data	Jumlah
Rukun Tetangga (RT)	14
Rukun Warga (RW)	4
Pos Hansip	7
Sekolah Dasar Negeri (SDN)	2
Madrasah Ibtidaiyah (MI)	0
Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN)	0
Madrasah Tsanawiyah (MTs)	0
Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN)	0
Madrasah Aliyah (MA)	0
Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	0
Paramedis (Bidan dan Mantri)	1
Tenaga Kesehatan Tradisional (Paraji, BATRA)	15
Posyandu	4

Kondisi lingkungan disekitaran penduduk Desa Mekarsari memiliki tingkat keamanan yang cukup tinggi, warga bersama- sama selalu menjaga keamanan karena setiap warga mempunyai tanggung jawab masing-masing dalam menjaga keamanan dirinya sendiri dan desa sehingga lingkungan tampak aman dan tingkat kesehatan yang baik serta dikenal dengan sekolah keagamaan yang cukup banyak dilingkungan desa Mekarsari (BPS, 2021).

Luasnya area persawahan dan perkebunan di Desa Mekarsari sebagian besar mata pencaharian penduduk desa ialah bertani. Kecamatan Maja memiliki potensi lahan pertanian yang baik sehingga jika dikembangkan akan menjadi pemasok hasil pertanian di daerah Lebak, Banten. Kita dapat melihat dari data Badan Pusat Statistik yang sudah dirangkum dengan data berikut, bahwa desa Mekarsari memiliki angka produksi hasil bumi yang melimpah (Tabel 2).

**Tabel 2.** Hasil Bumi Desa Mekarsari

Nama Data	Jumlah Data	
	Luas (Ha)	Produksi (Ton)
Panen Padi Sawah	254	1.377,1
Panen Padi Ladang	47	201,8
Panen Jagung	146,5	205,10
Panen Ubi Kayu	16	208
Panen Ubi Jalar	10	118
Panen Kacang Tanah	2,5	12,2
Buah- buahan (Rambutan, papaya, pisang)	1.050 kw	
Sayuran (Kacang Panjang, cabe)	85 kw	
Perkebunan (Kopi, karet, kelapa)	7,50 kw	

Seperti yang sudah di rangkum dalam data Statistik desa mekarsari memiliki banyak angka produksi hasil bumi tetapi masyarakat desa belum bisa mengembangkan hasil bumi yang mereka dapatkan untuk di kembangkan atau di olah menjadi kerajinan kerajinan makanan, mereka hanya menjual hasil bumi yang mereka dapatkan tanpa mengolahnya, tetapi selain memiliki banyak hasil bumi seperti buah buahan dan sayuran desa mekarsari juga banyak memproduksi bambu

dan kayu mentah untuk di jual selain itu juga mereka mengembangkan kayu dan bambu tersebut untuk di jadikan kerajinan tangan atau fosil kayu khas banten.

### *Sejarah Permainan Tradisional Egrang*

Permainan tradisional Egrang merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diturunkan dari generasi ke generasi. Untuk memainkan egrang dibutuhkan lahan kosong seperti lapangan, dengan membutuhkan pemain yang cukup banyak, serta mengandalkan Kerjasama tim. Bagi pemula atau orang awam akan mengalami kesulitan untuk memainkan egrang ini, karena dibutuhkan keseimbangan fisik dalam memainkannya. Hal ini dikarenakan pemain berusaha untuk menyeimbangkan berat dan tinggi badan dengan dua batang bambu untuk menopang kedua kaki saat berjalan (Suardi, 2018).

Seiring dengan perkembangan zaman, sejarah permainan tradisional egrang tidak banyak dikenal oleh masyarakat atau bahkan anak-anak milenial saat ini. pada kenyaraanya masyarakat saat ini hanya sekedar tahu bagaimana sejarah dan cerita dari orang tua dulu mengenai sejarah permainan tradisional egrang. Permainan tradisional egrang bukan permainan yang sulit didapatkan, karena proses pembuatan permainan tradisional egrang sendiri tidak memerlukan biaya yang cukup, dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia disekitar masyarakat (Malik, 2019). Masuknya modernisasi, minat generasi muda atau milenial sangat berkurang untuk memainkan permainan tradisional egrang, karena harus membuat terlebih dahulu dan membutuhkan bahan-bahan untuk membuat egrang. Hal inilah, yang menyebabkan egrang sudah tidak dimainkan sehari-hari oleh kebanyakan anak-anak. Berbeda dengan permainan modern yang canggih seperti gadget, anak-anak milenial dengah mudah mengakses melalui internet tanpa perlu membuatnya terlebih dahulu.

Mainan tradisional egrang merupakan permainan yang berasal dari masyarakat Monggak, yang masih eksis dan bertahan hingga saat ini. Permainan egrang biasanya dimainkan oleh pemuda-pemuda desa Monggak, Kecamatan Galang (Okwita & Sari, 2019). Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut dengan sebutan batungkau. Permainan egrang selain sebagai hiburan permainan juga bertujuan untuk melatih kekompakan langkah kaki serempak dan seirama menuju garis akhir (Indrayogi et al., 2021). Cara memainkan permainan egrang biasanya dimainkan oleh beberapa pemain di lahan kosong atau lapangan, biasanya masyarakat juga melakukan perlombaan permainan egrang dengan cara memainkan egrang sampai ke garish akhir tanpa terjatuh makan akan menjadi pemenangnya. Melalui permainan tradisional egrang secara khusus bisa melatih anak-anak tentang kemandirian dan Kerjasama tim. Sebelum memainkan permainan egrang, setiap pemain akan dilatih untuk meminimalisir resiko terjatuh dan menjaga keseimbangan.

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Egrang adalah kerja keras, keuletan, Kerjasama tim dan sportivitas. Nilai kerja keras sendiri tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dalam proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan. Dan nilai Kerjasama tim serta sportivitas tercermin tidak hanya

dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada (Putra et al., 2015).

### *Eksistensi Generasi Milenial Terhadap Permainan Egrang di Desa Mekarsari*

Sebutan generasi milenial saat sudah tidak asing lagi terdengar. Istilah generasi milenial berasal dari kaum milenial yang dicetuskan oleh sejarawan dan sekaligus penulis yakni Wiliiam Strauss dan Neil Howe dalam beberapa bukunya. Generasi milenial atau dikenal dengan sebutan generasi Y, secara harfiah tidak ada karakteristik demografos yang menentukan menentukan kelompok generasi satu ini (Rofiq et al., 2022). Namun, para ahli mengklasifikasikannya berdasarkan tahun mulai dan akhir. Klasifikasi generasi Y dibentuk untuk mereka yang lahir tahun 1980-1990, atau awal tahun 2000an, dan seterusnya. Generasi milenial muncul di saat aktivitas sehari-hari mulai dipengaruhi oleh internet dan perangkat seluler. Inilah mengapa generasi milenial dinilai sangat mahir menggunakan teknologi dan platform digital (Budiaty et al., 2018).

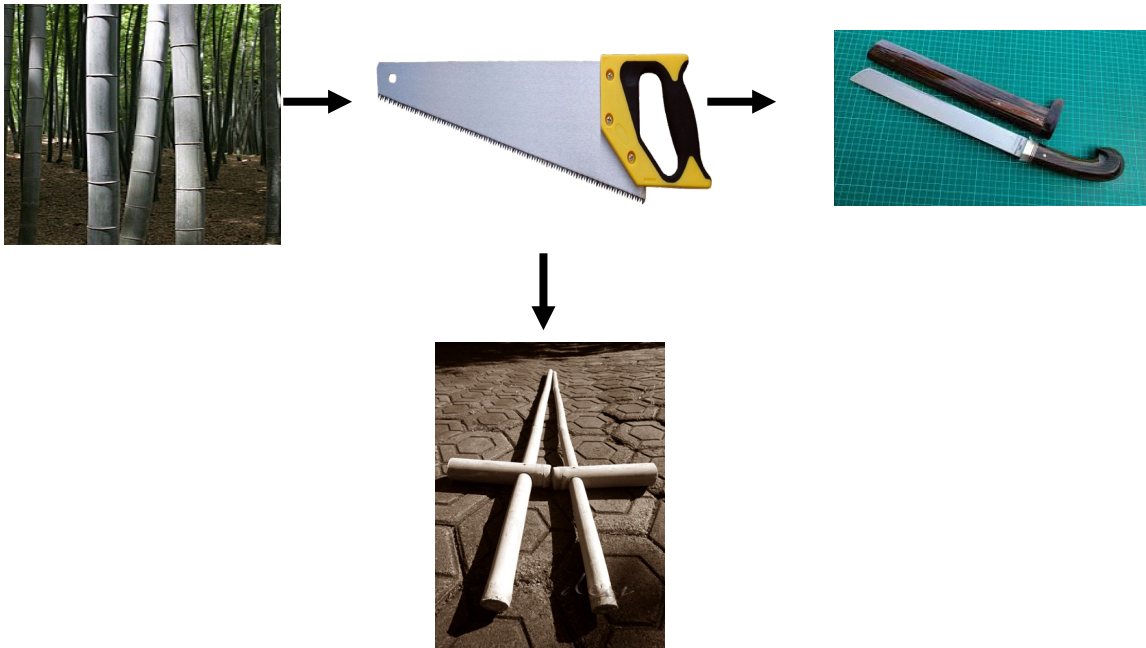
Di era digital saat ini, memunculkan manfaat serta pengaruh yang positif maupun negatif untuk masyarakat, selain dapat memudahkan kita dalam berkomunikasi serta berinteraksi dengan teman, keluarga, maupun rekan kita dari segala penjuru dunia serta memudahkan aktifitas kita sehari-hari. Tentunya dengan teknologi yang semakin canggih saat ini contohnya seperti gadget atau yang sering kita dengar dengan istilah *handphone* (HP) yang memberikan dampak positif khususnya untuk para generasi milenial yang masih duduk di bangku sekolah, dengan adanya gadget ini memudahkan komunikasi ke sesama manusia.

Namun adanya gadget ini juga membawa dampak negatif bagi masyarakat khususnya anak anak terutama pada saat pandemi ini, anak anak lebih senang menggunakan *handphone* untuk bermain game dan semacamnya di bandingkan dengan bermain permainan yang seharusnya di mainkan oleh anak anak contohnya seperti petak umpet, bermain layangan, bermain bola.

Oleh sebab itu, pada tanggal 23-30 Agustus 2022 bertempat di posko rumah desa Mekarsari Kecamatan Maja, kami kelompok 8 KKN-Dik Uhamka ingin kembali melestarikan permainan tradisional egrang untuk dikembangkan dan terus dilestarikan oleh generasi milenial saat ini, dengan permainan sederhana yang kami lakukan sehabis melaukan bimbingan belajar di posko, dan disambut secara antusias oleh para peserta didik, hal ini diharapkan agar anak-anak dapat kembali melestarikan permainan tradisional yang telah ada.



## Mengenal Cara Pembuatan dan Teknik Memainkan Mainan Tradisional Egrang



**Gambar 1.** Cara Pembuatan Egrang

- 1) Siapkan sepotong bambu yang dipotong dengan ukuran 2 m dan 30 cm seperti yang dijelaskan di atas.
- 2) Tentukan dan tandai tinggi kaki jangkungan (biasanya hingga 50 cm untuk anak-anak).
- 3) Buat lubang pada bambu yang telah diberi tanda sebelumnya, dan buat lubang sesuai diameter bambu dengan panjang 30 cm (diameter 5 cm).
- 4) Masukkan potongan bambu berukuran 30 cm (digunakan sebagai pijakan kaki) ke dalam lubang pilot potongan bambu berukuran 2 m (lakukan hal yang sama untuk sisi lainnya).

Permainan tradisional ini tidak memiliki banyak teknik yang harus dilakukan dengan cara menjaga keseimbangan menjadi acuan penting dalam memainkan permainan tradisional tersebut, berikut beberapa teknik untuk bisa memainkan permainan egrang

- 1) Pegang dua egrang teratas dalam posisi berdiri atau tegak.
- 2) Menaikan kaki dalam posisi seimbang, melangkah dulu dengan kaki kiri, lalu di kaki kanan.
- 3) Pada langkah pertama, gerakkan tangan kanan Anda ke depan dalam langkah-langkah di sepanjang langkah kaki kanan Anda, lalu kaki kiri Anda.
- 4) Ulangi gerakan teknik ketiga agar Anda dapat bergerak dengan lancar di atas egrang.



**Gambar 2.** Kegiatan Anak-Anak Berlatih Bermain Egrang

### *Pengaruh Permainan Egrang terhadap pembelajaran*

Penggunaan permainan dalam pembelajaran sangat berperan penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran juga ditentukan oleh kreatifitas seorang guru dalam mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan. Bermain merupakan kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagian anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan (Okwita & Sari, 2019).

Kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa dalam peningkatan kecerdasan khususnya kecerdasan kinestetik, guru hanya mengajak anaknya dengan bermain lempar tangkap bola secara terus menerus sehingga anak merasa bosan. Selain itu pada saat ini minat anak hanya tertuju pada keinginan bermain di depan komputer saja (Rahmawati & Sulistyawan, 2020).

Melalui permainan egrang, kecerdasan kinestetik anak akan terlatih dan permainan ini mengajak anak untuk bermain di luar ruangan sehingga akan memberikan semangat yang berbeda dari biasanya serta anak akan tertarik dan merasa senang. Adanya ketertarikan dan anak merasa senang dengan permainan egrang ini, kecerdasan kinestetik anak akan terlatih dan meningkat (Laely & Yudi, 2015).

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Pendidikan (KKN-Dik) Program Studi Pendidikan Sejarah Uhamka yang dilaksanakan di Desa Mekarsari, Kecamatan Maja Kabupaten Lebak. Kami kelompok 8 KKN-Dik telah menyelenggarakan salah satu program kerja untuk membuat permainan tradisional egrang dengan tujuan melestarikan eksistensi permainan tradisional untuk generasi milenial agar tetap dikembangkan dan dilestarikan sebagai warisan nenek moyang. Dalam melaksanakan program kerja ini, dimulai dari proses pembuatan egrang menggunakan bambu, menjelaskan sejarah permainan tradisional egrang, hingga pelatihan cara penggunaan egrang yang dilakukan di posko Desa Mekarsari sangat menarik perhatian dan antusias anak-anak terhadap permainan tradisional egrang ini. Hal ini tentunya menjadi respon yang positif dari anak-anak Desa Mekarsari terhadap permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan dan cenderung semakin dilupakan seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu kita sebagai generasi milenial sangat Penting memperkenalkan kembali permainan dan cara membuat permainan tersebut kepada generasi milenial supaya tidak tergerus oleh zaman.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kami ucapkan kepada masyarakat Desa Mekarsari Kecamatan Maja, siswa SDN 2 Mekarasi, teman-teman kelompok yang telah membantu dalam program kerja dan proses pembuatan permainan tradisional egrang. Tak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih kepada Ketua Prodi Pendidikan Sejarah, Dosen Pembimbing Lapangan dan semua unsur yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah mendukung program kerja kami. Semoga Allah SWT menbalas setiap kebaikan yang diberikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- BPS. (2021). *Kecamatan Maja Dalam Angka 2021*. diakses pada: <https://majalengkakab.bps.go.id/publication/2021/09/24/6c58db52216fc7742d5fc2bb/kecamatan-maja-dalam-angka-2021.html>
- Budiati, I., Susianto, Y., Adi, W. P., Ayuni, S., Reagan, H. A., Larasaty, P., Setiyawati, N., Pratiwi, A. I., & Saputri, V. G. (2018). *Profil Generasi Milenial Indonesia*.
- Fajri, S., & Astuti, N. (2022). Peran Pemuda Kampung Lali Dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Kepada Anak Usia Dini di Desa Ngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Siduwardjo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(3), 728–742.
- Gibran, M. K. (2015). The Tradition of Tabuik in the City of Pariaman. *Jom Fisip*, 2(2), 1–14.
- Indrayogi, I., Supriatna, N. S., & Iskandar. (2021). Pengaruh Latihan Egrang Dan Balok Keseimbangan Terhadap Keseimbangan Gerak Tubuh Siswa Sekolah Dasar I. *Journal of Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, 5(1), 35–44.
- Laely, K., & Yudi, D. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Jurnal Empowerment*, 3(1), 32–41. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v4i1p32-41.554>
- Malik, K. (2019). Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 197. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13166>
- Nisrinafatini. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edukasi Nonformal*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19–33. <https://doi.org/10.33373/j-his.v4i1.1720>
- Putra, L. A., Nurhadi, & Subagya, S. (2015). Analisis Dimensi Etis-Spiritual Dalam Proses Pembentukan Karakter Anak Pada Permainan Tradisional. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Rahmawati, W., & Sulistyawan, A. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Ilmu Kesehatan*, 1(1), 22–27.
- Rofiq, M., Anam, K., & Nursikin, M. (2022). Strategi Pengembangan Pendidikan Nilai Pada Generasi Milenial. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.54783/jin.v4i2.542>
- Simanjuntak, C. F. (2022). Dampak perkembangan teknologi terhadap permainan tradisional di daerah medan. *Universitas HKKBP Nommensen*.
- Suardi, J. dan. (2018). Permainan Tradisional Egrang Sebagai Media Edukasi Anak. *Ilmiah Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif*, 6(2), 48–55.
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v2i2.432>