

# Peningkatan Literasi Budaya Pada Pengembangan Desa Ramah Anak Berbasis Literasi Digital Di Desa Citengah, Sumedang Selatan

<sup>1)</sup>Erlina Zulkifli Mahmud\*, <sup>2)</sup>Cece Sobarna, <sup>3)</sup>Asri Soraya Afsari

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Padjadjaran  
Email : [erlina@unpad.ac.id](mailto:erlina@unpad.ac.id)

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

### Kata Kunci:

Desa Citengah  
Desa Ramah Anak  
Literasi Budaya  
Literasi Digital  
Sumedang Selatan

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat integratif dengan kegiatan KKN yang diusung oleh Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran di bawah payung “Hibah Bermanfaat” telah memasuki tahun ke tiga. Pada tahap ini kegiatan dengan tema utama “Pengembangan Desa Ramah Anak Berbasis Literasi Digital di Desa Citengah, Kabupaten Sumedang Selatan” difokuskan pada peningkatan literasi budaya. Literasi budaya dipilih sebagai upaya mengembangkan Desa Ramah Anak berbasis literasi digital karena masih minimnya pengetahuan budaya masyarakat desa Citengah khususnya anak-anak terkait kekayaan budaya yang ada di desa tersebut. Sesuai dengan karakter anak yang dapat berkembang dengan pesat melalui permainan atau bermain, maka kegiatan literasi budaya dilakukan dalam bentuk edukasi berupa sosialisasi permainan-permainan tradisional seperti Engklek, Oray-orayan pada anak-anak PAUD Kober Lestari dengan menggunakan kekuatan teknologi antara lain menggunakan video pembelajaran dan video interaktif. Sementara literasi budaya berupa penguatan materi kesenian tradisional yaitu Songah (Songsong Citengah), Calung, dan Sisingaan diberikan pada selain anak-anak SDN Citengah dan kalangan remaja, juga masyarakat umumnya melalui pembuatan akun media sosial, dokumentasi kesenian, dan pemasangan pigura di Kantor Desa. Hasil kegiatan Pengabdian pada Masyarakat terkait literasi budaya ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan anak-anak PAUD pada permainan-permainan tradisional yang dibuktikan dari antusiasme anak-anak terhadap permainan-permainan tradisional yang diajarkan, dan hasil terkait kegiatan penguatan kesadaran diri pada kesenian tradisional untuk sementara dapat dikatakan cukup memadai karena untuk acara-acara di lingkungan Desa Citengah pertunjukan kesenian tradisional seperti Songah dan Calung mulai digalakkan. Penting untuk ditindaklanjuti bahwa upaya-upaya tersebut harus terus dilakukan untuk mencapai tahapan masyarakat yang memiliki literasi budaya berbasis literasi digital terkait pengembangan Desa Ramah Anak.

## ABSTRACT

**Keywords:**

Citengah Village  
Child-Friendly Village  
Cultural Literacy  
Digital Literacy  
South Sumedang

Community Service activities integrative with KKN activities carried out by the Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran under the umbrella of **Hibah Bermanfaat** "Helpful Grants" have entered their third year. At this stage, the activities with the main theme of Developing a Child-Friendly Village Based on Digital Literacy in Citengah Village, South Sumedang Regency are focused on improving cultural literacy. Cultural literacy was chosen as an effort to develop a digital literacy-based Child Friendly Village because of the lack of cultural knowledge of the Citengah village community, especially children, regarding the cultural wealth in the village. In accordance with the character of children who can develop through play and playing, cultural literacy activities are carried out in the form of education in the form of socialization of traditional games such as Engklek, Oray-orayan to PAUD Kober Lestari children by using the power of technology such as using learning videos and interactive videos. While cultural literacy in the form of strengthening traditional art materials, namely Songah (Songsong Citengah), Calung, and Sisingaan, is given to not only students of SDN Citengah and teenagers, but also the general public through the creation of social media accounts, art documentation, and installation of frames in the Village Office. The results of the Community Service activities related to cultural literacy show that there is an increase in PAUD children's knowledge of traditional games as evidenced by the children's enthusiasm for the traditional games taught, and the results related to activities to strengthen self-awareness in traditional arts can temporarily be said to be quite adequate because for events in the Citengah Village environment traditional art performances such as Songah and Calung have begun to be encouraged. It is important to follow up that these efforts must continue to be made to reach the stage of a community that has cultural literacy based on digital literacy related to the development of Child Friendly Villages.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Pengembangan Desa Ramah Anak Berbasis Literasi Digital di Desa Citengah Kabupaten Sumedang Selatan telah dimulai sejak tiga tahun yang lalu oleh Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran melalui hibah dari universitas yang disebut sebagai "Unpad Bermanfaat" terintegrasi dengan kegiatan KKN Mahasiswa. Desa ramah anak merupakan konsep yang dikembangkan untuk memastikan pemenuhan hak dan perlindungan anak, sehingga anak-anak dapat menjadi sumber daya pembangunan bangsa yang berharga pada masa mendatang (Hasbi, et al., 2014). Konsep ini juga ditujukan untuk mendorong keterpaduan pengembangan aspek-aspek pendidikan anak yang meliputi pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melatih perkembangan fisik, moral, dan sosial-emosional anak adalah melalui permainan tradisional.

Berbeda dengan kegiatan di tahun pertama, PPM terintegrasi KKN difokuskan pada persiapan menuju Desa Ramah Anak berbasis literasi digital (Erlina, 2024). Untuk tahun ke dua, kegiatan PPM bergeser pada kegiatan sosialisasi konsep Desa Ramah Anak dan literasi digital terkait sosial media, artikelnnya masih dalam tahap review. Lalu untuk kegiatan pada tahun ke tiga ini, program Pengabdian pada Masyarakat terintegrasi dengan KKN Kelompok 216 tahun 2025 yang juga dikenal dengan nama KKN Katumbiri. Untuk mendukung tema besar tersebut, kegiatan KKN-PPM integratif dibagi menjadi empat sub-kelompok kegiatan: (i) terkait literasi budaya termasuk permainan-permainan tradisional seperti Engklek, Oray-orayan, dan kesenian tradisional seperti Songlah, Calung, dan Sisingaan, (ii) literasi lingkungan termasuk kegiatan meningkatkan kesadaran menjaga lingkungan kebersihan dari sampah, juga pembuatan papan motivasi kesadaran lingkungan, (iii) literasi pendidikan atau edukasi yang terbagi menjadi pendidikan formal seperti pembelajaran Bahasa Inggris dan pembuatan majalah dinding untuk menguatkan kesadaran ekologis di SDN Citengah, dan (iv) literasi pendidikan atau edukasi terkait pendidikan non-formal terkait sosialisasi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) untuk anak-anak yang putus studi. Istilah literasi dapat dikaitkan dengan berbagai bidang: literasi keuangan (Aini, Qurrotu & Azhar, Mukti, 2025); literasi dakwah digital (Nurhakki et al., 2024); literasi pangan (Nurlinda et al., 2024).

Desa Ramah Anak merupakan kondisi di suatu wilayah seperti halnya desa yang menjamin hak dan perlindungan anak baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan sekitarnya yang aman dari segala bentuk kekerasan dan kejahatan. Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (BP PAUDNI) Regional III 2014 (Hasbi, 2014), Desa Ramah

3842

Anak adalah pembangunan desa yang dilakukan secara sadar, terencana dan berkelanjutan berdasarkan prinsip pemenuhan hak-hak anak, perlindungan anak dan partisipasi anak berdasarkan potensi desa atau kelurahan tersebut. Kondisi kenyamanan dan perlindungan terhadap anak ini dijamin oleh Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 pada Pasal 28B Ayat (2) bahwa “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”. Berikutnya dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Lalu pada Pasal 4 dikatakan bahwa “Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Hasbi, 2014). Karena anak merupakan penerus bangsa, anak-anak dapat menjadi sumber daya pembangunan bangsa yang berharga pada masa mendatang, perlu diciptakan setiap wilayah menjadi wilayah yang ramah anak termasuk desa maupun kota. Beberapa upaya telah dilakukan untuk mewujudkan kondisi ramah anak di antaranya melalui peningkatan pendidikan ramah anak berbasis literasi digital (Wahyuni et al., 2022); model pengembangan sekolah ramah anak (Supeni et al., 2021).

Terkait dengan kegiatan peningkatan literasi budaya di Desa Citengah, khususnya Dusun Cijolang, harus menjadi prioritas kegiatan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Padjadjaran pada tahun ke tiga didasarkan pada kondisi di lapangan yaitu (i) Desa Citengah kaya akan nilai-nilai budaya antara lain keberadaan permainan tradisional dan kesenian tradisional; (ii) kekayaan ini tidak tersosialisasi kepada seluruh lapisan masyarakat khususnya anak-anak mulai dari anak-anak Kelompok Bermain atau PAUD hingga anak-anak usia sekolah SMP. Pemahaman terhadap literasi budaya berarti memiliki kemampuan untuk mengerti dan mengadopsi pandangan bahwa identitas bangsanya terkait dengan kebudayaan Indonesia (Iskandar et al., 2024). Kemampuan ini menjadi sangat penting bagi siswa pada masa sekarang. Kondisi yang ada pada masa kini yaitu anak-anak tergerus dampak negatif dari perkembangan teknologi dengan penggunaan gadget seperti telepon genggam, permainan game online, dan lain sebagainya (Hidayatuladkia et al., 2021) sehingga mereka tidak menyadari dan tidak peduli pada permainan-permainan tradisional yang sebenarnya dapat membantu tumbuh kembang sensor motorik, kognitif, sosial mereka melalui kegiatan fisik bermain bersama, berkesenian bersama. Berdasarkan kondisi tersebut maka kegiatan Pengabdian pada Masyarakat pada tahun ke tiga ini berfokus pada literasi budaya dengan pendekatan sosialisasi permainan-permainan tradisional dan sekaligus kesenian tradisional. Dunia anak adalah dunia bermain sehingga, penggunaan permainan untuk proses pembelajaran merupakan hal yang tepat dilakukan (Syamsurrijal, 2020).

Tema yang diusung pada kegiatan Pengabdian pada Masyarakat tahun ke tiga ini melibatkan hal-hal terkait jenis literasi yaitu literasi budaya dan literasi digital. Istilah literasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan nomina yang memiliki makna (i) kemampuan menulis dan membaca, (ii) pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu: -- komputer, (iii) kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Berdasarkan definisi tersebut maka literasi budaya dan literasi digital pada tema kegiatan PPM ini mengandung makna yang ke dua yaitu sebagai pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu. Literasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya (Aristanto, 2024). Secara sederhana, kata literasi dapat berarti membaca (Afrizal et al., 2024). Sementara itu *National Institute for Literacy* mendefinisikan literasi sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat (Darodjat et al., 2023).

Istilah berikutnya yaitu literasi digital. Literasi digital merupakan istilah yang berhubungan dengan kemampuan mengakses informasi dalam berbagai bidang dalam bentuk digital melalui internet (Mahmud, Zulkifli et al., 2024). Hal yang sama juga diungkapkan dalam artikel jurnal dengan judul “Literasi Digital” (Naufal, 2021). Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul **Digital Literacy** (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui komputer (Veronika et al., 2022). Selanjutnya istilah literasi budaya. Literasi budaya pada hakikatnya kemampuan dalam memahami dan menghargai terhadap hasil budaya sebagai petanda atau ciri dari suatu daerah tertentu atau bangsa. Literasi budaya dapat dipelajari dalam bentuk simbol gerak dan tata bunyi yang mengandung makna (Kurniawati Mahardika et al., 2023). Definisi tersebut mencakup gerak fisik yang melibatkan, hafalan, teknik, ekspresi, imitasi, seperti dalam permainan-permainan tradisional dan kesenian tradisional.

## II. MASALAH

Dusun Cijolang merupakan sebuah dusun yang terletak di Desa Citengah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Dusun ini merupakan bagian dari RT 003 RW 003 Desa Citengah. Dusun Cijolang kental akan budaya gotong royong dan mata pencaharian penduduknya yaitu bertani. Sebagian besar penduduk Dusun Cijolang merupakan penduduk usia produktif (15-64 tahun) dengan persentase mencapai 63%. Di sisi lain, jumlah anak di Dusun Cijolang mencapai 28% total penduduk, yakni 61 jiwa. Besarnya proporsi anak di dusun ini menjadikan program-program yang mengusung konsep desa ramah anak sudah seharusnya menjadi prioritas. Sayangnya, berdasarkan wawancara langsung yang dilakukan bersama perangkat desa, belum ada program khusus yang mendorong pemenuhan hak dan perlindungan anak pada berbagai aspek, khususnya aspek-aspek yang dapat diakomodasi oleh permainan tradisional.



Gambar 1. Kantor Desa Citengah, Kabupaten Sumedang Selatan

Selain itu, program yang dapat mempromosikan pelestarian budaya di kalangan anak-anak juga belum ada. Hal tersebut berdampak pada minimnya pengetahuan anak-anak di Dusun Cijolang mengenai permainan tradisional Sunda yang dapat menjadi kegiatan alternatif untuk dilakukan bersama teman sebaya mereka.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada anak-anak di Dusun Cijolang, terdapat banyak permainan tradisional yang masih belum mereka ketahui. Permainan tersebut di antaranya, Ngadu Kaleci, Galah Asin, Sonlah, dan masih banyak lagi. Padahal, permainan tersebut dikatakan sebagai permainan tradisional yang ingin dilestarikan oleh pemangku adat. Permainan tradisional adalah permainan yang dapat dimainkan menggunakan alat-alat sederhana dan telah dimainkan secara turun temurun sehingga menjadi bagian dari budaya masyarakat. Permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk melakukan banyak aktivitas fisik sekaligus memfasilitasi interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya (Damayanti et al., 2023). Dengan adanya kelebihan-kelebihan ini, naskah pertunjukan Kabaret pada kegiatan ini dimaksudkan untuk mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional kembali untuk sekaligus melestarikan budaya Jawa Barat.

Permasalahan berikutnya terkait kekayaan kesenian tradisional Desa Citengah yang minim perhatian dari masyarakat khususnya generasi muda seperti kaum remaja. Desa Citengah, yang terletak di wilayah Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang merupakan desa dengan kekayaan budaya yang melimpah. Salah satu aset berharga yang dimiliki Desa Citengah adalah ragam kesenian tradisionalnya, seperti songah yang merupakan singkatan dari Songsong Citengah, sisingaan, calung, dan lainnya. Ragam kesenian tradisional tersebut memiliki nilai historis dan filosofis yang tinggi bagi masyarakat setempat. Namun, eksistensi kesenian ini menghadapi tantangan yang signifikan. Minat generasi muda untuk mempelajari dan melestarikan kesenian tradisional semakin menurun. Mereka cenderung lebih tertarik pada budaya modern dan hiburan yang dianggap lebih kekinian.

## III. METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Program Pengabdian Mahasiswa (KKN-PPM) Integratif Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran terdiri dari observasi atau pengamatan, wawancara, kegiatan anak, dan dokumentasi.

### a. Metode Observasi

Tahap persiapan dimulai dengan penerapan metode observasi untuk memahami situasi dan kondisi masyarakat di Dusun Cijolang secara menyeluruh, terutama anak-anak di wilayah tersebut. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mengajak anak-anak di Cijolang untuk melakukan berbagai kegiatan secara bersama.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara diterapkan pada tahap perencanaan kegiatan ini. Metode wawancara dilakukan secara tatap muka kepada berbagai pihak yaitu kepada pemangku adat di Nabawadatala untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan masyarakat di daerah Citengah terutama di wilayah Dusun Cijolang. Kegiatan wawancara juga dilakukan untuk menanyakan rutinitas dan kebiasaan anak-anak di daerah tersebut untuk menyesuaikan *timeline* program kerja.

c. Metode Kegiatan Anak

Kegiatan PPM Integratif dengan KKN pada topik ini melibatkan kegiatan-kegiatan bersama anak-anak di Dusun Cijolang mulai dari anak-anak pra-sekolah, anak-anak sekolah TK atau PAUD dan anak-anak SDN Citengah kelas 2 dan kelas 3, dalam rangka memperkenalkan kembali permainan tradisional, memperkenalkan cerita rakyat dalam bentuk pertunjukan kabaret, dan mengajak anak-anak untuk berkreasi dalam karya lukisan hasil tangan mereka sendiri. Seluruh kegiatan tersebut dibalut dengan kegiatan anak dengan disisipkan materi literasi budaya di dalam kegiatannya. Dengan implementasi kegiatan-kegiatan tersebut pada tahap pelaksanaan, penyampaian informasi dan materi dapat diterima oleh anak-anak dengan cara yang lebih menyenangkan.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi mencakup pengumpulan data dengan menggunakan berbagai foto dan video yang mendokumentasikan setiap kegiatan di lapangan secara langsung. Dokumentasi ini merupakan data yang mendukung pembuatan laporan serta memberikan detail mengenai perkembangan kegiatan. Dokumentasi langsung mencakup foto kegiatan di lokasi, video kegiatan di lokasi, dan pencatatan lainnya.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan program dibagi menjadi 3 bagian yaitu: (i) bermain Pos to Pos (ii) bermain kabaret “Barudak Cijolang Ngamumulé Kaulinan Sunda”, (iii) berkarya bersama *kidsjolang*. Permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk melakukan banyak aktivitas fisik sekaligus memfasilitasi interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya (Damayanti et al., 2023)D. Permainan tradisional juga dapat menjadi sarana penanaman karakter pada anak di mana setiap permainan memiliki pengajaran karakter yang berbeda satu sama lain (Syamsurrijal, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, permainan tradisional dapat dimaknai sebagai fasilitator yang mumpuni untuk menunjang pendidikan anak sekaligus komponen budaya yang sudah sepatutnya diturunkan kepada generasi berikutnya.

##### 1. Bermain Pos to Pos

Permainan ini diikuti oleh anak-anak Dusun Cijolang berusia 3-12 tahun. Kegiatan dimulai dengan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan permainan di setiap pos, yang meliputi oray-orayan, ngadu kaleci, galah asin, dan sonlah. Setiap pos memiliki panduan yang disampaikan oleh mahasiswa. Anak-anak akan berpindah dari satu pos ke pos lain setelah menyelesaikan permainan di pos sebelumnya. Kegiatan diakhiri dengan penilaian dan pemberian hadiah kepada grup yang menang. Kegiatan ini menunjukkan hasil yaitu bahwa anak-anak mengalami peningkatan pemahaman tentang permainan tradisional, dan ada antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi. Permainan tradisional ini berhasil diperkenalkan kembali dan mendapatkan apresiasi yang positif. Sebagai upaya tindak lanjut diperlukan kegiatan serupa yang rutin diadakan untuk memastikan permainan tradisional tetap dimainkan dan tidak terlupakan. Kegiatan ini bisa dikembangkan menjadi festival permainan tradisional tahunan.



Gambar 2. Peserta Permainan Pos to Pos

## 2. Bermain Kabaret “Barudak Cijolang Ngamumulé Kaulinan Sunda”

Dalam pertunjukan kabaret, dengan sengaja dimunculkan tokoh Si Kabayan. Si Kabayan merupakan cerita rakyat Sunda yang di dalamnya terdapat humor kehidupan sehari-hari. Kabayan dalam cerita rakyat ini dikenal sebagai ikon yang merepresentasikan etos kerja masyarakat Sunda, dengan digambarkan sebagai karakter yang cerdas dan malas (Rustandi & Anggradinata, 2020). Kegiatan ini berupa pertunjukan seni dengan tujuan dan manfaat yaitu memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni peran, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kebersamaan. Peserta kegiatan ini yaitu anak-anak Dusun Cijolang dengan batas usia antara 10-14 tahun. Pihak-pihak terkait pada kegiatan ini meliputi para mahasiswa KKN sebagai sutradara, pelatih, serta pembimbing kegiatan, lalu anak-anak sebagai aktor atau pemain, serta warga desa sebagai penonton.

Kegiatan dimulai dengan sesi pelatihan di mana anak-anak diajarkan dasar-dasar seni peran. Setelah itu, dilakukan latihan intensif selama satu minggu untuk mempersiapkan pertunjukan. Pada hari pertunjukan, anak-anak menampilkan kabaret di Festival Budaya (ditonton oleh seluruh masyarakat desa). Dari kegiatan ini berhasil mencapai tahap di mana anak-anak mampu menampilkan kabaret dengan baik dan mendapatkan sambutan meriah dari penonton. Melalui kegiatan ini, anak-anak menjadi lebih percaya diri dan mampu mengekspresikan diri mereka. Untuk selanjutnya perlu diadakan kegiatan seni yang berkelanjutan untuk terus mengembangkan bakat seni anak-anak di Dusun Cijolang ini. Mungkin dapat dipertimbangkan pembentukan kelompok seni anak di desa. Kegiatan ini memiliki tujuan dan manfaat yaitu memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni peran, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kebersamaan. Proses Pelaksanaan : Kegiatan dimulai dengan sesi pelatihan di mana anak-anak diajarkan dasar-dasar seni peran. Setelah itu, dilakukan latihan intensif selama satu minggu untuk mempersiapkan pertunjukan. Pada hari pertunjukan, anak-anak menampilkan kabaret di Festival Budaya (ditonton oleh seluruh masyarakat desa dan mahasiswa KKN yang hadir).



Gambar 3. Kabaret “Barudak Cijolang Ngamumulé Kaulinan Sunda”

## 3. Berkarya Bersama *Kidsjolang*

Program kerja budaya berikutnya yaitu “Berkarya Bersama *Kidsjolang*”, program ini bertujuan untuk mewadahi kreativitas anak-anak Dusun Cijolang sehingga anak-anak dapat melihat bagaimana sebuah karya seni dibuat. Selain itu, adanya program ini juga sebagai sebuah tanda bahwa Dusun Cijolang, Desa Citengah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang ini merupakan kawasan desa ramah anak. Papan yang berisi cap tangan anak-anak kemudian diberi nama “Desa Ramah Anak”. Papan ini kemudian dipajang di Balai Tani, hal ini karena Balai Tani digunakan sebagai posko anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Tujuan dan manfaat dari kegiatan ini yaitu untuk meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap permainan tradisional dan melestarikan budaya lokal. Permainan ini juga bertujuan untuk memperkuat kebersamaan dan kerja sama di antara anak-anak. Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak Dusun Cijolang, usia 3-12 tahun.

Kegiatan dimulai dengan pembagian anak-anak ke dalam beberapa grup. Setiap grup diberi tugas. Kegiatan diakhiri dengan penilaian dan pemberian hadiah kepada grup yang menang. Kegiatan ini menghasilkan capaian berupa kondisi anak-anak berhasil menunjukkan peningkatan pemahaman tentang permainan tradisional, dan ada antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi. Permainan tradisional ini berhasil diperkenalkan kembali dan mendapatkan apresiasi yang positif.



Gambar 4. Berkarya Bersama Kidsjolang

#### 4. Permainan-permainan Tradisional

Permainan-permainan tradisional yang diajarkan kepada anak-anak Dusun Cijolang meliputi:

##### a. Cingciripit

Aturan permainan tradisional Sunda ini sangat sederhana dan bisa dimainkan oleh semua kalangan usia. Cingciripit biasanya dimainkan sebelum permainan lainnya untuk menentukan pemain yang akan menjadi kucing (dalam Bahasa Sunda disebut *emeng*). Para pemain Cingciripit harus berkumpul membentuk lingkaran. Kemudian, salah seorang pemain harus membuka telapak tangan agar pemain lainnya dapat meletakkan satu telunjuk di atasnya. Setelah formasi siap, seluruh pemain akan menyanyikan lagu Cingciripit. Saat lagu hampir berakhir, semua pemain harus bersiap mengangkat telunjuknya. Pemain yang terlambat mengangkat telunjuk dan tertangkap oleh telapak tangan yang tertutup dinyatakan kalah dan harus menjadi kucing.

##### b. Oray-orayan

Oray-orayan adalah permainan tradisional Sunda. Dalam bahasa Indonesia, oray memiliki arti ular. Maksudnya didalam permainan, para pemain berbaris panjang dan meliuk-liuk sehingga mirip sebuah ular. Secara umum permainan oray-orayan dikenal dalam bahasa Indonesia dengan sebutan permainan Ular Naga. Oray-orayan bernuansa ceria karena memadukan unsur gerak dan suara serta dilakukan oleh pemain dalam jumlah banyak. Dua pemain bertugas sebagai gerbang yang saling berpegangan tangan. Masing-masing gerbang tersebut berperan sebagai bulan dan bintang yang posisinya dirahasiakan. Sisa pemain lainnya berbaris panjang kemudian barisan pemain harus melewati gerbang terus-menerus sambil menyanyikan lagu bertajuk Oray-orayan. Pada akhir lagu, dua pemain yang bertindak sebagai gerbang akan menurunkan tangan untuk menangkap satu pemain dalam barisan. Lalu pemain tersebut diminta memilih bulan atau bintang sebelum akhirnya berbaris di belakang pilihannya. Jika barisan pemain sudah habis, kubu bulan dan bintang akan adu kekuatan dengan cara saling menarik tangan menyerupai permainan tarik tambang.

Permainan ini sangat mudah dan meriah untuk dilaksanakan karena tidak ada bahan yang diperlukan selain sebidang tanah cukup luas agar anak-anak leluasa membentuk barisan yang seperti oray 'ular'. Bagian depan diartikan sebagai kepala dan bagian tengah serta belakang diartikan sebagai bagian tubuh dan ekor. Mereka membentuk barisan satu kolom dengan saling menumpu kedua tangan pada pundak teman di depannya. Sambil berjalan, mereka menyanyikan kawih yang biasa dinyanyikan.

##### c. Galah Asin

Galah asin biasanya dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari tiga hingga tujuh pemain. Satu tim bertugas sebagai penjaga yang berdiri sejajar, dan ada pula yang berdiri melintang untuk menjaga garis depan hingga belakang. Tim lainnya bertugas untuk masuk ke area permainan yang telah dijaga ketat tanpa tersentuh atau tertangkap oleh para penjaga. Permainan tradisional Jawa Barat yang satu ini menuntut pemainnya untuk jeli dan tangkas saat bergerak.

##### d. Ngadu Kaleci

Permainan Ngadu Kaleci atau bermain kelereng adalah permainan yang menggunakan kelereng sebagai alat utama dan biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, semakin banyak semakin seru. Ngadu Kaleci biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, tapi tentunya anak perempuan juga bisa

berpartisipasi.

**e. Sonlah**

Sonlah disebut juga engklek, permainan tradisional khas Indonesia yang dapat dimainkan oleh semua usia di ruangan terbuka. Untuk memainkannya, kita hanya butuh batu kecil (kreweng) yang berfungsi sebagai batu lemparan dan sebidang tanah untuk menggambar beberapa petak permainan. Tugas pemain adalah untuk mendapatkan petak lebih banyak. Permainan dimulai dengan melakukan “engklek” atau melompat dengan satu kaki di setiap petak yang ada. Petak yang terdapat batu lemparan tidak boleh kita pijak. Jika Semua petak berhasil dilalui, maka petak berbatu akan menjadi milik pemain.

## V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui program PPM integratif dengan kegiatan KKN di Desa Cijolang berhasil mencapai tujuan utama dalam pengembangan karakter anak-anak melalui pendekatan berbasis budaya dan literasi. Program ini tidak hanya memperkenalkan kembali permainan tradisional yang mulai dilupakan, tetapi juga berhasil meningkatkan kesadaran dan keterlibatan anak-anak dalam kegiatan yang berorientasi pada pelestarian budaya lokal. Selain itu, penyisipan literasi digital dan literasi anak dalam program ini telah memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak Desa Cijolang untuk lebih siap menghadapi tantangan di era digital dengan menanamkan kesadaran untuk tidak tergantung pada *gadget* hanya untuk bermain. Anak-anak kini sudah mulai banyak berkumpul seperti di Balai Tani untuk bermain permainan tradisional.

Secara keseluruhan, kegiatan program kerja yang telah dilakukan memberikan dampak positif terhadap pengembangan karakter anak-anak yaitu (i) dapat bekerja sama dalam kelompok atau tim seperti dalam permainan oray-orayan, engklek, mereka terlatih untuk saling mendukung, (ii) pelestarian budaya lokal melalui sosialisasi kesenian tradisional Songah, tokoh si Kabayan, dan (iii) pemahaman literasi digital melalui penggunaan metode pembelajaran video interaktif. Anak-anak pun menunjukkan (iv) antusiasme tinggi dengan memainkan permainan-permainan tradisional yang telah dikenalkan melalui kegiatan PPM integratif dengan kegiatan KKN. Mereka kini mulai melakukannya bersama teman-teman mereka di balai desa, Balai Tani yang ada di desa. Selama ini mereka tidak pernah melakukannya. Dapat juga dilihat ada (v) peningkatan dalam penghargaan mereka terhadap budaya tradisional dengan mengagumi pigura-pigura yang ada di kantor desa dan di lokasi-lokasi lain, serta (vi) meningkatnya keterampilan literasi digital melalui penggunaan internet untuk menyimak pembelajaran secara online.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui publikasi artikel kegiatan Pengabdian pada Masyarakat terintegrasi dengan kegiatan KKN Universitas Padjadjaran, izinkan kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Padjadjaran yang telah memberikan hibah “Unpad Bermanfaat” untuk membantu melaksanakan kegiatan PPM-KKN Integratif di Kabupaten Sumedang Selatan. Juga kami haturkan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Pemerintah Kabupaten Sumedang Selatan melalui aparat pemerintah di Desa Citengah, di Dusun Cijolang, masyarakat Dusun Cijolang khususnya anak-anak, Kober (Kelompok Bermain), TK, maupun SD, para Pemangku Adat. Tak lupa penghargaan yang setinggi-tingginya atas dedikasi mahasiswa KKN Kelompok Katumbiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, M., Citraningrum, D. M., Reykasari, Y., Fauziah, P. N., Doviani, B. Y., Rahmawati, E. N., & Jember, M. (2024). *Sosialisasi Pemanfaatan Buku Suplemen Sebagai Implementasi Gerakan Literasi Sekolah*. 5, 86–93. <https://doi.org/10.24198/sawala.v5i1>
- Aini, Qurrotu, R., & Azhar, Mukti, R. (2025). *PENDAMPINGAN PROGRAM OPTIMASI STRATEGI PEMASARAN PADA PT. PEGADAIAN CABANG KALIANYAR*. *Sawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pembangunan Sosial, Desa Dan Masyarakat*, 6(1), 126–132.
- Aristanto. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Melalui Buku Cerita Bergambar Kontekstual Papua Anak Kampung Wariki Kecamatan Sidey Manokwari*. 5(3), 3183–3189.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). *Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia*. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Darodjat, R., Suryamah, A., & Maulana, M. (2023). *Peningkatan Literasi Anak Sekolah Dasar Melalui Cerita Legenda Nusantara Dengan Analisis Fishbone*. *Midang*, 1(3), 113. <https://doi.org/10.24198/midang.v1i3.50251>

- Hasbi, M. (2014). *Model Pengembangan Program Desa Ramah Anak* (p. 63). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Kurniawati Mahardika, E., Sevi Nurmanita, T., Anam, K., & Aditya Prasetyo, M. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Mahmud, Zulkifli, E., Sobarna, C., & Afsari, Soraya, A. (2024). Persiapan Awal Pengembangan Desa Ramah Anak Berbasis Literasi Digital di Desa Citengah Kabupaten Sumedang Selatan. *Midang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 96–100.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nurhakki, N., Suhardi, S., Hayana, H., & ... (2024). Literasi Dakwah Digital Pada Pesantren Di Kabupaten Tana Toraja. *Jurnal Pengabdian ...*, 5(3), 3250–3262. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3056><http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3056/2497>
- Nurlinda, I., Astriani, N., Zamil, Saeful, Y., Adharani, Y., Kultsum, F., & Widyanto, Rizki, P. (2024). LITERASI PANGAN SEJAK DINI KEPADA SISWA-SISWI SD DAN. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).
- Rustandi, Y., & Anggradinata, L. P. (2020). Representasi Etos Kerja Orang Sunda Dalam Folklor Sunda Si Kabayan. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 814–819.
- Supeni, S., Handini, O., & Al Hakim, L. (2021). *Analisis Kebijakan Model Pengembangan Sekolah Ramah Anak (SRA) pada Sekolah Dasar (SD)* (A. Trisiana & Sugiaryo (eds.); Cetakan Pe). UP: Unisri Press.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Veronika, R., Ginting, B., Arindani, D., Mega, C., Lubis, W., & Shella, A. P. (2022). Literasi digital sebagai wujud pemberdayaan masyarakat di era globalisasi. *Jurnal Pasopati*, 3(2), 118–122. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/10869>
- Wahyuni, N., Putera, R. E., Rahayu, W. K., & Fajri, H. (2022). Peningkatan Pendidikan Ramah Anak Berbasis Literasi Digital. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 301–308.