

Permainan Tradisional Anak Dalam Mengisi Kegiatan KKN Tematik

Ali Alamsyah Kusumadinata^{1*}, Alisa Adelia¹, Feni Trihidayani¹, Dewi Rahayu Islmaniati¹, Helwa Nur Alfa Laila¹, Ivan Maulana Yusuf¹, M Maulana Rizik Sihabudin¹, Nurlatifah Khaerani¹, Raden Kharis Djoyo Seputro¹, Radja Raiyan Trixy Salafy¹

¹ Sains Komunikasi, FISIPKOM, Universitas Djuanda, Bogor Indonesia,

Corresponding author email: ali.alamsyah@unida.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima: 4 Agustus 2023

Direvisi: 22 Agustus 2023

Disetujui: 18 September 2023

Keywords:

Kearifan lokal,
Mental,
Permainan tradisional,
Tumbuh kembang

ABSTRAK

Tumbuh kembang anak desa akan terlihat dari permainan yang mereka lakukan. Dengan perkembangan teknologi saat ini memungkinkan sifat individu anak dan materi anak lebih condong berkembang dibandingkan sifat sportivitas, sifat sosial dan sifat kerjasama sesama mereka. Oleh karena itu artikel ini bertujuan mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan pada kegiatan KKN di Desa Sukaharja Kecamatan Cijeruk, Kabupaten Bogor berupa permainan tradisional anak yang dilakukan dalam mengisi kegiatan di sekolah dan di sore hari. Metode kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan penjelasan dan training kepada anak-anak desa dilanjutkan dengan memainkannya. Kegiatan dilakukan secara berulang-ulang dan setiap hari dengan permainan yang berganti-ganti. Hasil kegiatan pengabdian pada permainan tradisional anak memberikan tujuan pendekatan untuk membangun nilai ke olahraga, kesosialan, moral dan kepribadian. Adapun permainannya adalah ucingan, oray-orayan dan permainan boy-boyan. Permainan tradisional di Jawa Barat memiliki banyak sekali cabang dalam permainannya khususnya dalam bentuk olahraga tradisional. Hal ini perlu untuk dikembangkan dan dibumikan dalam kehidupan masyarakat sehingga tidak terdistruksi oleh teknologi virtual saat ini. Manfaat permainan tradisional merupakan bagian bentuk dari olahraga tradisional merupakan cermin membudayakan nilai budaya lokal dan kenusantaraan serta menanamkan nilai jiwa pancasila. Permainan tradisional penting untuk dikelola di kelas formal dan non formal memberikan kesan yang baik terhadap pendidikan yang dijalani



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright@ Author (2023).

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang memberikan pengayaan permainan dan interaksi dalam kegiatan berinteraksi sosial secara primer. Kegiatan ini melibatkan pada konteks sosial dan konteks keolahragaan. Kegiatan KKN di Desa Sukaharja Kecamatan Cijeruk memfokuskan salah satunya kegiatan program permainan tradisional. Hal ini bertujuan untuk melestarikan kegiatan budaya dan kegiatan kemasyarakatan desa yang saling kenal mengenal dan terbuka. Permainan tradisional memberikan alternatif dalam memperkenalkan seni dan budaya sehingga menimbulkan kesenangan, relaksasi, kegembiraan dan tantangan. Hal lain adalah permainan tradisional memunculkan potensi dan menstimulasi perkembangan anak dengan membentuk

lingkungan yang ramah, teramati dan memiliki aturan yang dibangun bersama. Kemampuan yang dapat diperoleh dalam permainan tradisional adalah sikap empati, ketaatan terhadap aturan, mampu beradaptasi, saling berinteraksi, kontrol diri dan respek terhadap teman [1] [2].

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang memperkaya kemampuan bahasa, berfikir, bersosial yang bertujuan untuk pengembangan anak dalam mengembangkan jatidiri anak, pengembangan kepribadian anak, menyalurkan kegiatan emosi anak serta membangun kedekatan antara lebih tua dan sesama mereka [2]. Permainan tradisional merupakan edukasi yang melibatkan media pendidikan dan metode secara total sehingga perlu di rancang dengan benar. Oleh karena itu permainan tradisional penting dimanfaatkan sebagai bagian dari pengembangan diri anak, mengasah kemampuan komunikasi, membantu membangun strategi inovasi bagi anak dalam memenangkan permainan, membangun percaya diri, membangun imajinasi dan kecerdasan anak, membangun keterampilan berbahasa, membangun moralitas anak serta mengembangkan sosialisasi pada anak. Permainan anak memberikan relaksasi pada anak untuk membangun energi positif serta mengatur emosi secara dinamis.

Permainan tradisional memberikan keterampilan secara tidak langsung berupa keterampilan sosial dan motorik kasar sehingga perkembangan anak berkembang dengan baik sesuai dengan kondisional perkembangannya [3]. Hal lain juga didukung oleh [4] bahwa dengan bermain anak-anak memiliki kemampuan management sosial dan emosional sesuai dengan tumbuh kembangnya. Permainan tradisional juga membangun budaya dan menanamkan nilai budaya pada anak baik berupa kesenangan, kegembiraan dan tantangan. Aspek yang dikenakan dalam permainan anak adalah aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional dan aspek seni dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak [5].

Perkembangan permainan tradisional membuat interaksi lebih hangat sebagai perkembangan pada aspek sosial dimana anak-anak saling bersosialisasi baik secara halus dan verbal dimana mengasah dan menambah verbalisasi bahasa [6]. Permainan tradisional merupakan metode pembelajaran yang shahih dapat digunakan dalam pembelajaran anak dengan memperhatikan aspek tumbuh kembang anak tersebut [6].

Kegiatan KKN-Tematik tahun 2023 di Desa Cijeruk memiliki berbagai program di bidang pendidikan, sosial, kemasyarakatan dan budaya. Adapun yang menjadi konsentrasi dari pengabdian yang difokuskan untuk dikembangkan menjadi tulisan adalah permainan tradisional itu sendiri. Permainan tradisional memberikan alternatif perkembangan pembelajaran dan permainan yang bernuansa olahraga. Pada pengabdian ini tujuan dari artikel adalah mendeskripsikan kegiatan permainan tradisional anak di Desa saat melakukan KKN pada 24 Juli-31 Agustus 2023 di Desa Sukaharja.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan KKN Tematik dilakukan dengan menggunakan pendekatan program. Pendekatan ini dibangun instrumentasi kedekatan mahasiswa untuk dapat mengerjakan dan melakukan kegiatan sesuai dengan aktivitas dan budaya masyarakat setempat. Kegiatan pengabdian masyarakat dibangun dengan kesesuaian tema dan diturunkan menjadi beberapa kegiatan dan evaluasi yang berjalan sesuai dengan kelancaran waktu, daya terima peserta KKN dan inovasi/ kreativitas yang dilakukan. Hal lain pada tulisan ini memfokuskan pada permainan tradisional anak sebagai

bagian dari program KKN-Tematik 2023 dalam membangun budaya dan mendefinisikan budaya dalam bentuk kegiatan bermain. Indikator dalam penelitian pengabdian ini adalah terlaksana kegiatan KKN berupa permainan tradisional di jam belajar anak dan di sore hari saat berkumpul anak-anak desa untuk menghabiskan waktu dikala senja. Selain itu tercipta transfer pesan diakhir dari permainan tersebut. Pesan apa yang dapat diambil dari permainan ini. Dan penilaian secara redaksional yang diambil secara wawancara kepada pihak-pihak yang telah memainkannya untuk mendalami kembali permainan ini agar menjadi lebih baik lagi. Kegiatan ini dinamakan dengan penelitian kualitatif dengan model obeservasi berpartisipasi [8]. Sebelumnya penelitian serupa telah dilakukan dengan format yang sama pada penelitian [7]–[9]

Lokasi pengabdian dilakukan di Desa Sukaharja, Kecamatan Cijeruk yang dilakukan pada tanggal 24 Juli-31 Agustus 2023. Adapun peta lokasi adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Lokasi pengabdian KKN Tematik 2023 di Desa Sukaharja, Kabupaten Bogor

3. HASIL & PEMBAHASAN

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok atau beregu dengan menggunakan alat ataupun hanya berupa peragaan dan nyanyian. Permainan tradisional memberikan alternatif permainan dalam menghadapi permainan modern saat ini. Pada kegiatan KKN Tematik di desa Sukaharja dilakukan permainan tradisional berupa Ucingan, Oray-Orayan dan permainan boy boyan.

3.1 Permainan Ucingan

Jenisnya ucingan memiliki jenis yang banyak namun di Desa Sukaharja sendiri sering main ucingan galah atau (ucing galah). Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kebersamaan dan kerjasama. Teknis permainannya fokus pada kecepatan dan gerak tubuh. Adapun jumlah pemain dalam permainan ini adalah 8 orang yang dibagi menjadi 2 tim. Yaitu tim jaga dan tim main. Adapun penentuan tim main dilakukan dengan ojom/ suit antar perwakilan tim. Satu tim terdiri dari 4 orang tim jaga dan 1 tim yang terdiri 4 orang tim main. Teknis permainan ini adalah membuat garis batas pada persegi panjang dengan memiliki 4 garis pengawasan agar tidak dimasuki lawan yaitu penjaga garis di depan, penjaga garis di tengah, penjaga garis di belakang dan penjaga garis lurus antara depan dan belakang (gledeg). Tim lawan harus memasuki masing masing bilik yang melewati garis tersebut dengan catatan tanpa tersentuh oleh tim jaga sehingga menghasilkan point satu. Demikian tim jaga yang kebobolan akan menghasilkan point kosong. Jadi untuk yang jaga mereka menjaga sesuai dengan garis. Sedangkan yang main harus bisa melewati penjaga tersebut sampai dengan

melewati garis belakang yaitu finish.

Jika pemain selesai melewati penjaga garis maka pemain berhasil menang, tapi jika pemain terjebak atau tertangkap oleh penjaga maka pemain kalah dan permainan diganti dengan pemain menjadi penjaga dan penjaga menjadi pemain. Pemenang tim dalam permainan ini ditentukan dengan tim yang paling banyak mencapai finish tanpa terjebak atau tertangkap atau tersentuh oleh penjaga garis.

3.2 Permainan Oray-Orayan

Permainan oray-orayan yaitu permainan tradisional masyarakat Sunda. Permainan oray-orayan meniru bentuk dan tingkah laku dua ekor ular yang sedang bertarung. Permainan Oray-Orayan memiliki gerakan yang menyenangkan karena menggabungkan elemen gerak dan suara dan dilakukan oleh banyak pemain. Jumlah minimal pemainnya yaitu 7 orang. Dua pemain bertindak sebagai portal berpegangan tangan. Masing-masing portal ini bertindak sebagai bulan dan bintang. Pemain yang tersisa berbaris dalam barisan panjang, kemudian barisan pemain harus berulang kali berjalan melewati pintu sambil menyanyikan lagu yang berjudul oray-orayan. Di akhir lagu, kedua pemain yang memainkan gerbang akan menurunkan tangan untuk menangkap salah satu pemain di barisan. Pemain kemudian diminta untuk memilih bulan atau bintang sebelum akhirnya berbaris di belakang pilihan mereka. Jika barisan pemain sudah penuh/habis, kubu bulan dan bintang akan berebutan orang yang ada di belakang bulan atau si sabit dengan cara tarik-menarik tangan, layaknya permainan tarik tambang. Manfaat permainan oray-orayan mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. permainan tersebut juga akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan dan mengembangkan kecerdasan bahasa, emosi dan rasa. Adapun lirik lagu oray-orayan sebagai berikut:

Oray bungka keur lapattaya hakaeun// Ulak-ilik pasemon pikagilaeun// Mata na curinghak// Sungutna calawak nembongkeun gugusi// dek nyapluk nutipandeuri (tangan 2 orang menjaga akan menurunkan/ menangkap) // oray bungka sedang lapar tidak ada makanan// lirik sana– lirik sini membuat jijik matanya tajam// mulutnya menganga menunjukan gusi// akan memakan yang paling belakang. Sangihan Mang Koko yang merupakan Kawih barudak yang berjudul oray bungka yang merupakan lagu yang sering digunakan di kalangan sunda. Kawih barudak adalah jenis karawitan sekayang dilagukan oleh anak-anak. Kawih-kawih kawih barudak biasanya dinyanyikan dalam kehidupan sehari-hari dan dibawakan saat bermain dengan teman-teman sebaya. Pemaparan tentang kawih barudak artiya nyanyian anak-anak dan kawih adalah bahasa ikatan yang menunjukkan curahan rasa yang disajikan memerlukan lagu [10]. Terdapat lagu lain yang digunakan yaitu Oray orayan/ luar léor mapay sawah/ Entong ka sawah, Paréna keur sedeng beukah//Orang-orayan/ Luar-léor mapay kebon/ Entong ka kebon, di kebon loba nu ngangon// Mending gé ka leuwi, di leuwi loba nu mandi/ Saha anu mandi/ Anu mandina pandeuri// Oray-orayan/ Oray naon? Oray Bungka/ Bungka naon? bungka laut/ Laut naon? Laut dipa/ Dipa naon? Dipandeuri riririri ... Jlepp (bulan dan bintang menangkap mangsanya)///

kedua pemain yang menjadi gerbang akan menurunkan tangan sebagai simbol menangkap seorang pemain setelah itu pemain akan memilih bulan atau bintang, bila pemain memilih bulan maka akan berdiri di belakang bulan dan sebaliknya [4].

3.3 Permainan Boy-Boyan

Permainan boy-boyan adalah permainan yang dimainkan dua kelompok. Permainan anak-anak yang ikut serta dibagi dua kelompok yaitu kelompok bermain dan kelompok penjaga. Diadakan kesepakatan atau suit terlebih dahulu, kelompok mana yang main lebih dulu. Permainan ini diawali dengan menyusun ke atas beberapa batu lempeng atau pecahan. Jumlah pecahan genting itu biasanya sepuluh buah. Kelompok yang bermain lebih dulu harus melempar tumpukan genting dari jarak yang telah ditentukan. Jaraknya tidak terlalu jauh atau terlalu dekat, sekira 10 meter dari tumpukan genting. Tumpukan genting harus sampai rubuh sebagian atau semuanya berserakan. Kalau sudah berserakan, anak-anak yang bermain harus lari menghindari lemparan bola dan mencuri kesempatan untuk menumpuk kembali genting yang berserakan, pemain yang berhasil menyusun pecahan genteng berarti permainan selesai. Disini kita menggunakan objek sandal untuk melakukan permainannya sehingga diperlukan empat sandal yang meliputi tiga sandal akan disusun berdiri menyerupai piramida, sementara satu sandal lainnya digunakan untuk melempar. Permainan boy-boyan dalam mengembangkan motorik anak yaitu anak bisa melatih otot agar kuat, menggerakkan seluruh tubuh anak dan melatih anak untuk kesabaran menunggu giliran masing-masing, serta melatih kerjasama antara satu sama lain. Adapun representasi kegiatan tersebut ditampilkan pada gambar 2-4 tersebut.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2 (a) Permainan Ucingan, (b) Permainan Oray Orayan, (c) Permainan Boy-Boyan

Tiga permainan ini merupakan permainan yang sering digunakan dalam mengisi kegiatan di wilayah KKN Tematik 2023 di Desa Sukaharja. Banyak permainan tradisional yang belum dimainkan namun hari-hari tetap mencoba permainan yang berkelompok. Tujuan hal ini dilakukan adalah membangun spirit yang sama dalam membangun kedekatan dengan masyarakat desa dan membangun sportivitas dan melihat sikap anak secara psikologis untuk memperbaiki mental anak agar selalu ceria dan bahagia [11].

Hal-hal yang dapat dihasilkan dari permainan ini adalah kebersamaan dalam setiap melakukan tahapan kegiatan yang dikedepankan adalah koordinasi dan komunikasi sebelum melakukan langkah. Selain itu, kekompakan yang dibuktikan dengan kemenangan atau kesabaran dalam setiap mencapai akhir dari permainan. Hal lain adalah kepercayaan diri anak dalam menghadapi orang banyak sehingga muncul rasa keberanian untuk tampil pada anak. Permainan Ucingan, OrayOrayan dan Boy-Boyan memberikan dampak positif terhadap pribadi anak kelak dewasa karena memunculkan nilai lokal dalam permainan tersebut dan pengalaman empiris mereka. Pengalaman ini merupakan bentuk pewarisan budaya dari generasi ke generasi yang akan datang [10][12][13].

Membangun nilai-nilai ke Indonesiaan dapat dilakukan dengan cara mengenalkan permainan tradisional kepada anak [14]. Hal ini memperkenalkan nilai budaya mereka dengan mengembangkan kearifan dan pengetahuan lokal yang berkembang sebagai modal mereka di masa yang akan datang. [15] menyatakan bahwa diperlukan kerjasama semua pihak untuk membangun kesadaran bersama dan menumbuhkan kembangkan anak untuk bermain dan bergerak dengan permainan yang mencerminkan dari lokalitasnya sebagai bagian dari identitasnya sehingga tertanam jati diri mereka. Oleh karena itu diperlukan kemitraan dari pemerintah dan akademisi dan sekolah-sekolah mengembangkannya menjadi sebuah festival atau pembejalaran di lingkup sekolah. Kasus di Bali memperlihatkan permainan tradisional mampu memberikan nilai kepariwisataan dan keekonomian bagi suatu kelompok masyarakat [16]. Sehingga permainan tradisional merupakan bagian dari jati diri namun juga merupakan metode memperkenalkan ke Indonesiaan kepada generasi penerus [17].

4. KESIMPULAN

Beragamnya permainan tradisional yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan anak dalam kehidupan akan datang. Permainan tradisional mampu menjadi model pembelajaran dalam membangun karakter, membangun kerjasama, mengenalkan sportivitas dan mengembangkan strategi bermain. Permainan ini juga mampu dikembangkan menjadi beberapa permainan olahraga dan olah rasa sehingga anak menjadi kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahasa dan gerakan. Menjadi anak Indonesia yang berada di desa manapun mampu mengembangkan ke Indonesiaan melalui permainan tradisional. Hal ini tidak hanya menanamkan rasa cinta kepada lingkungan namun juga mengenal kepribadian anak dan membangun jati diri anak. Oleh karena itu ke depannya bagi mahasiswa KKN Tematik sebaiknya mengembangkan permainan anak menjadi bagian dari permainan olahraga tradisional yang dipertandingkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik dan Ilmu Komputer Universitas Djuanda Bogor, Indonesia. Kepada masyarakat Desa Sukaharja, Kecamatan Cijeruk khususnya anak-anak remaja yang bersedia bermain bersama dalam mengisi waktu luang. Teman-Teman peserta KKN Tematik Kelompok 13 atas partisipasinya dalam KKN Tematik tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Wijayanti, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak," *J. CARE (Children Advis. Res. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 69–79, 2016.

- [2] N. Afrianti, “Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini,” *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1.
- [3] O. Rombot, “The Application of Traditional Games to Develop Social and Gross Motor Skills in 6-7 Year-old Children,” in *2017 International Symposium on Educational Technology (ISET)*, Jun. 2017, pp. 116–120, doi: <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.35>.
- [4] P. R. Ramadhani and P. Y. Fauziah, “Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 1011, Mar. 2020, doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>.
- [5] A. Wahyu and R. Rukiyati, “Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 11, no. 2, pp. 109–120, 2022.
- [6] H. Munawaroh, “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, p. 86, Dec. 2017, doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>.
- [7] A. A. Kusumadinata, K. Khoulah, S. Z. Fauziah, and A. S. Wahyuni Sumah, “Membangun Konsepsi Literasi Digital Kepada Ikatan Remaja Masjid,” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 193–200, Jul. 2023, doi: <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.102>.
- [8] I. Lellola et al., “Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Program Bimbingan Belajar Di Dusun Nyama,” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 279–285, Jul. 2023, doi: <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.108>.
- [9] A. A. Kusumadinata et al., “Penyuluhan Pemanfaatan Sosial Media Instagram Membentuk Branding Usaha Mikro Kecil (UMK),” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 149–156, Nov. 2022, doi: <https://doi.org/10.59025/js.v1i3.29>.
- [10] D. Setiaji, “Pembelajaran Lagu Oray Bungka Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini,” *EARLY Child. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, May 2017, doi: <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.43>.
- [11] A. Septiyani, I. Resmadi, and S. Hidayat, “Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda,” *eProceedings Art Des.*, vol. 7, no. 2, 2020.
- [12] A. A. Kusumadinata and S. Juliansyah, “Local Wisdom in Lengsir Wengi Song,” *Formosa J. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 3, pp. 1003–1014, Mar. 2023, doi: <https://doi.org/10.55927/fjst.v2i3.3079>.
- [13] M. R. Kurniawan, “Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar,” *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, pp. 98–111, 2018.
- [14] G. N. Insani, D. Dewi, and Y. F. Furnamasari, “Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 8153–8160, 2021.
- [15] H. Rianto and Y. Yuliananingsih, “Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional,” *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 19, no. 1, pp. 120–134, 2021.
- [16] L. Marina, “Kepastian Perlindungan Hukum Kesenian Tradisional Sebagai Ekspresi Budaya Tradisional Dalam Menunjang Kepariwisata Indonesia,” *J. Ind. Pariwisata*, vol. 2, no. 1, pp. 27–35, Jul. 2019, doi: <https://doi.org/10.36441/pariwisata.v2i1.28>.
- [17] S. N. Sarfiah, H. E. Atmaja, and D. M. Verawati, “UMKM sebagai pilar membangun ekonomi bangsa,” *J. REP (Riset Ekon. Pembangunan)*, vol. 4, no. 2, pp. 137–146, 2019.