



Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Pemberdayaan Peserta Didik MI Asy-Syifa di Kelurahan Surabaya Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu

Yuhaswita¹, Edi Gunawan², Nafisah³

¹UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu, ^{2,3} MI Asy-Syifa
Jl. Raden Fattah, Pagar Dewa, Selebar, Kota Bengkulu
Email: yuhaswita@gmail.com

ABSTRACT:

Traditional games are an integral part of cultural heritage that needs to be preserved and promoted to maintain its identity and continuity. The purpose of this study is to identify efforts to preserve traditional games through the empowerment of students at Asy-Syifa Madrasah Ibtidaiyah (MI) in Surabaya sub-district, Sungai Serut District, Bengkulu City. The research method employed is qualitative with a case study approach. Data was collecting through observation, interview and documentation. The research findings indicate that MI Asyifa Syifa has made many efforts to preserve traditional games, including conducting active and experiential learning activities, teacher training, and collaboration with local communities. Empowering students by active participation in these activities also contributes to their understanding of the need of preserving cultural heritage. However, further efforts are still needed to enhance public awareness and participation in preserving traditional games to ensure the continuity of local culture in the future.

Keywords: Traditional Games, Cultural Preservation, Student Empowerment

ABSTRAK:

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang perlu dilestarikan dan dipromosikan untuk menjaga identitas dan keberlanjutannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi upaya pelestarian permainan tradisional melalui pemberdayaan siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Asy-Syifa di Kelurahan Surabaya, Kecamatan Sungai Serut, Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MI Asy-Syifa telah melakukan berbagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional, termasuk mengadakan kegiatan pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman, pelatihan guru, serta kolaborasi dengan komunitas lokal. Pemberdayaan siswa-siswi melalui partisipasi aktif dalam kegiatan tersebut juga berkontribusi pada pemahaman mereka tentang pentingnya melestarikan warisan budaya. Namun demikian, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam pelestarian permainan tradisional guna memastikan kelangsungan budaya lokal di masa mendatang.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pelestarian Budaya, Pemberdayaan Siswa

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pendidikan juga merupakan wujud bahwa manusia sangat membutuhkan perubahan yang baik dan berdayaguna untuk diri sendiri dan orang lain. Pendidikan secara umum merupakan sebuah proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya (Alpian, 2019). Dalam ranah pendidikan di kenal istilah pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal dilaksanakan di sebuah Lembaga pendidikan atau sekolah, sedangkan pendidikan nonformal dimana proses pendidikan berlangsung ditengah-tengah masyarakat (Haerullah, 2020).

Masyarakat dapat memperoleh pendidikan di lembaga pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari baik secara sadar maupun tidak sadar. Pendidikan informal diperoleh seseorang bermula dari keluarga seperti ayah, ibu dan saudara. Seseorang dalam keluarganya ketika dalam usia balita, ia mendapatkan pendidikan dari keluarganya yang mengajarkan tentang etika hidup bersosial. Sedangkan pendidikan formal yaitu seseorang mendapatkan pendidikan pada sebuah lembaga resmi milik pemerintah atau swasta. Menurut Kihajar Dewantara apapun bentuk dan wadah pendidikan, pendidikan diistilahkan dengan tri pusat pendidikan karena pendidikan formal, informal dan nonformal memberikan sumbangan yang besar dalam proses pengembangan manusia untuk mencapai kesempurnaan dalam berbagai aspek kehidupan (Haerullah, 2020).

Pendidikan yang dilaksanakan pada sebuah lembaga formal mempunyai aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik, tenaga pengajar. Aturan-aturan tersebut agar terlaksanakan pendidikan yang diharapkan sesuai dengan visi misi sebuah lembaga pendidikan formal. Lembaga pendidikan selain mempunyai aturan juga mempunyai kurikulum dan kurikulum tersebut sangat penting terhadap eksistensi bagi sebuah Lembaga pendidikan formal karena kurikulum merupakan ruh dalam proses pendidikan.

Kurikulum sekolah terdiri dari beberapa aspek yaitu: 1) Peningkatan iman dan taqwa serta akhlak mulia; 2) Penguatan pendidikan karakter; 3) Peningkatan potensi kecerdasan, minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan; 4) Keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan; 5) Perkembangan ilmu pengetahuan dan seni; 6) Moderasi beragama; 7) Kondisi sosial budaya masyarakat setempat; 8) Anti korupsi; 9. Anti Narkoba (MI ASY_SYIFA, 2024). Selanjutnya lembaga pendidikan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar baik di dalam ataupun di luar kelas dengan suasana yang menyenangkan, nyaman, aktif dan kreatif sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar.

Pendidikan, baik formal atau informal dan non formal memiliki kaitan erat dengan kebudayaan. Kebudayaan merupakan sebuah konsep deskriptif yang berarti akumulasi kekayaan kreasi manusia seperti buku/lontar, lukisan, berbagai bentuk bangunan. Kebudayaan juga merupakan wujud pengetahuan masyarakat tentang cara beradaptasi terhadap lingkungan atau bahasa, adat, sistem etika, religi, moral yang dibentuk melalui berbagai zaman (Wardi, 2008). Secara umum, budaya yang dihasilkan oleh masyarakat terbagi dua yaitu

budaya tak benda dan budaya benda. Budaya tak benda adalah budaya yang wujudnya tidak dapat dipegang seperti konsep, teknologi lebih detailnya yaitu bahasa, tarian, kesenian. Sedangkan budaya benda adalah budaya yang wujudnya dapat di pegang seperti bangunan (Nugroho, 2019).

Salah satu diantara budaya tak benda adalah berupa jenis permainan tradisional masyarakat setempat. Permainan tradisional adalah suatu permainan hanya membutuhkan peralatan yang sederhana yang dilakukan dan wariskan secara turun menurun (Damayanti, 2022). Permainan tradisional merupakan sarana bermain bagi anak-anak yang sangat bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan pertumbuhan anak, nilai-nilai positif yang terdapat dalam permainan tradisional seperti kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, serta dapat dapat membangun karakter anak (Anggita, 2018).

Lembaga pendidikan ikut memiliki tanggung jawab dan serta dalam melestarikan budaya lokal setempat. Lembaga pendidikan tidak hanya memfokuskan pada materi pembelajaran pokok lainnya. Sekolah merupakan wadah dalam membina, mendidik dan melestarikan kebudayaan lokal atau nusantara, karena sekolah juga bagian dari produk kebudayaan. Selain itu salah satu tujuan pendidikan adalah melestarikan, meningkatkan serta memperkenalkan kebudayaan lokal, nusantara kepada peserta didik di berbagai sekolah. Indonesia masyarakatnya kaya dengan berbagai macam seni budayanya, maka sangat penting sekolah menjadi tempat untuk melestarikan budaya yang ada dan hidup bersama masyarakat (Fahira, Dewi, & Hayat, 2023).

Kegiatan pelestarian budaya lokal dan nusantara juga menjadi rencana kerja

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, maka kegiatan pelestarian budaya tidak hanya dilestarikan atau menjadi tanggung jawab bagi sekolah-sekolah, komunitas-komunitas, sanggar-sanggar tetapi juga perorangan. Budaya merupakan identitas bangsa dan negara Indonesia maka sangat penting untuk melestarikan, menjaga budaya lokal dan Nusantara.

Permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang dilaksanakan oleh dua orang atau lebih, permainan tradisional memiliki nilai-nilai serta manfaat bagi mental dan fisik, permainan tradisional mempunyai beberapa alat pendukung yang mudah diperoleh dan diproses, seperti permainan terompah batok kelapa alat penunjangnya seperti dua belah batok kelapa yang sudah dibersihkan, tali plastik untuk menggabungkan kedua belah batok kelapa kiri dan kanan. Masih banyak lagi permainan tradisional masyarakat Bengkulu seperti Lompat Kodok, Yeye, Bedil-Bedil, Layang-layang, Klereng, Bola Bekel/kucingan, karet gelang dan sebagainya. Permainan tradisional tersebut sudah jarang terlihat dimainkan oleh anak-anak hal ini disebabkan oleh beberapa hal.

Fakta membuktikan bahwa saat ini dampak kemajuan teknologi lebih banyak memberikan pengaruh negatif dari pengaruh positif. Saat ini anak-anak lebih fokus pada *gadget* yang mempunyai banyak aplikasi permainan. Anak-anak bermain tanpa berinteraksi dengan teman secara langsung dan tanpa bergerak dari posisi tempat duduknya. Berdasarkan fenomena yang terjadi di beberapa daerah sangat menyedihkan anak-anak sekarang tidak mengenal dengan permainan tradisional yang penuh nilai-nilai yang positif (Damayanti, 2022). Maka sangat penting dilaksanakan pengenalan sekaligus pelestarian permainan tradisional di sekolah-sekolah.

Kegiatan pengabdian untuk pengenalan, dan pelestarian permainan tradisional dilaksanakan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Asy-Syifa yang berada di Jalan WR. Supratman No 07 RT/RW 007/004 Kelurahan Surabaya Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu 38819 (Yayasan Rafflesia Mafaza Tazakka, 2021). Kelurahan Surabaya merupakan salah satu dari kelurahan dari Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu. Diperkirakan luas keseluruhan Kecamatan Sungai Serut mencapai 13.53 Kilo Meter Persegi dan jumlah penduduk Kecamatan Sungai Serut berjumlah 25.550 Jiwa (Data Statistik tahun 2022). Kelurahan Surabaya kota Bengkulu dengan kode 38119, kode wilayah 17.71.08.1006, koordinat -3.787194013595581, 102.31549835205078 dengan ketinggian 9-meter dari permukaan laut.

Kehadiran sekolah ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor seperti menjawab kegelisahan masyarakat kondisi lingkungan yang tidak baik dan masih ada beberapa faktor lainnya Karena faktor-faktor lain maka para pengagas merasa perlu mendirikan sebuah pendidikan yang berkualitas bagus dan biaya terjangkau oleh para orang tua.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dimana kasus yang ditelaah merupakan upaya yang diterapkan melalui objek siswa-siswi MI Asy-Syifa dalam pelestarian permainan tradisional. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan menggunakan model penelitian *Educational Action Research* kepada Madrasah Ibtidaiyah Asy-Syifa yang berada di Kelurahan Surabaya Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu. Kegiatan penelitian berbasis PAR dengan metode EAR bertujuan untuk memberdayakan tenaga pendidikan dan peserta didik pada sekolah tersebut dalam

upaya pelestarian permainan tradisional masyarakat kota Bengkulu. Pihak pertama dalam penelitian adalah dosen dan mahasiswa Pasca Sarjana Program Doktor dan juga melibatkan mahasiswa Sejarah Peradaban Islam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu memberikan layanan kepada tenaga pendidik dan peserta didik dengan melakukan penyuluhan dan demonstrasi permainan tradisional masyarakat kota Bengkulu.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat bersama mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno dalam rangka mengajak siswa-siswi di MI Asy-Syifa yang berada di Jl. WR Supratman untuk melestarikan warisan budaya tak benda yang berupa permainan tradisional masyarakat Bengkulu. Kegiatan pengabdian masyarakat di MI Asy-Syifa dilaksanakan selama dua hari pada minggu yang berbeda yaitu hari Kamis tanggal 2 Mei 2024, Pukul 09.00-12.00 WIB dan Hari Selasa tanggal 7 Mei 2024 pukul 08.00- 11.00 WIB, Hari senin tanggal 13 Mei 2024 pukul 0.9.00-10.30 WIB, Hari Rabu, 22 Mei 2024 pukul 0.9.00-10.30 WIB. Hal ini dikarenakan jam kuliah mahasiswa yang berbeda dan tim ada kegiatan pokok lainnya.

Kegiatan pengabdian ini disambut dengan baik dan gembira serta semangat oleh pihak lembaga, para tenaga pendidik dan juga siswa-siswi. Kegembiraan pihak lembaga, siswa-siswa, para guru juga membuat para mahasiswa dan ikut bersemangat mengikuti proses kegiatan berbagai macam permainan tradisional masyarakat Bengkulu. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian pada tema pelestarian permainan tradisional masyarakat Bengkulu yaitu:

1. Permainan Congklak
2. Permainan Lompat Tali/Yeye
3. Permainan Lompat Kodok
4. Permainan Layang-layang

5. Permainan Kucing-kucingan/ Bola Bekel
6. Permainan Kasti
7. Permainan Terompah Batok Kelapa
8. Permainan terompah
9. Permainan kelereng



Gambar 1. Permainan Batok Kelapa

Batok kelapa dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih, permainan ini membutuhkan kecepatan, keseimbangan dan keserasian agar bisa mengayunkan dua batok kelapa sementara jari kaki mengepit tali agar tidak lepas. Dalam permainan ini memiliki manfaat agar siswa terlatih untuk hati-hati, konsentrasi dan juga melatih kekuatan otot kaki dan otot tangan.



Gambar 2. Permainan Kelereng

Permainan kelereng merupakan permainan yang menuntut kesabaran, kefokuskan, ketangkasan dan strategi dalam membidik kelereng. Permainan kelereng dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini mempunyai manfaat seperti melatih kecermatan mata atau fokus, ketepatan dalam mengatur strategi, posisi tubuh saat membidik kelereng dan antar pemain saling berinteraksi untuk mengungkapkan pendapat-pendapat pemain tentang kelereng-kelereng yang bagus untuk di bidik.

Pengabdian yang bertajuk upaya memperkenalkan dan pelestarian permainan tradisional masyarakat Bengkulu pada siswa-siswi MI Asy-Syifa di sambut dengan semangat oleh siswa-siswi dan para guru MI Asy-Syifa yang berada di Jl. WR Supratman Kelurahan Surabaya.

Fase anak-anak berada masa kegembiraan, kebahagiaan karena dunia anak-anak adalah dunia yang banyak melakukan aktivitas bermain, aktivitas bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak, aktivitas bermain pada anak-anak merupakan aktivitas fisik yang berpengaruh sangat baik bagi tubuh sehingga badan merasakan kebugaran dan Kesehatan. Dalam aktivitas bermain pada anak-anak terjadi interaksi, komunikasi dan adanya hubungan emosional dan meningkatkan keterampilan baru anak-anak. Di dalam aktivitas permainan pada anak-anak terdapat nilai-nilai positif seperti kejujuran, Kerjasama, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, sportifitas (Anggita, 2018). Bermain merupakan aktivitas yang sangat bermanfaat, bagi anak-anak bermain merupakan hak dan kebebasan mereka untuk mengeksplor dirinya dan mampu menirukan orang lain (Cendana, 2022). Bermain mampu mengembangkan aspek kognitif anak yaitu mampu meningkatkan daya ingat anak,

melatih kemampuan mendengar, memecahkan masalah dan menirukan.

Masyarakat Indonesia dari ujung sumatera hingga ujung Papua yang terdiri berbagai suku memiliki kekayaan budaya merupakan warisan dari generasi masa lampau. Warisan Budaya masyarakat Indonesia meliputi warisan budaya tak benda dan warisan budaya benda. Warisan budaya tak benda yang dimiliki masyarakat Indonesia sangat banyak yang terdiri dari seni music, seni suara, seni tari, ritual/prosesi adat dan termasuk berbagai jenis permainan tradisonal.

Permainan tradisional adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak di bumi Nusantara Indonesia, permainan tradisonal dimainkan oleh anak-anak secara Bersama-sama, berkelompok dan bekerjasama dalam mencapai tujuan permainan dengan mematuhi aturan yang telah telah disepakati bersama (Wijayanti, 2014).

Permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh anak-anak di berbagai daerah di Indonesia seperti lompat kodok, lompat tali, kelereng, congklak, ketapel, bedil, pedang-pedangan dari tulang daun pisang, bola kasti kertas dan sebagainya. Pada kegiatan pengabdian tim pengabdian memberikan, memperagakan permainan tradisional setelah itu baru diulangi atau peragakan ulang oleh siswa-siswi Asy-Syifa.

Berdasarkan pada metode pengabdian yaitu demontrasi dan partisipasi terlihat pada permainan kelereng, siswa memperhatikan tim pengabdian mendemontrasikan permainan kelereng dengan penuh perhatian, setelah memahami cara bermain kelereng siswa mempraktekkan langsung permainan kelereng dengan penuh semangat, gembira.

Pada permainan terompah batok kelapa, Ketika diperagakan oleh salah seorang mahasiswa dan siswa memperhatikan

dengan seksama dan ada rasa penasaran, rasa penasaran mereka yaitu bagaimana dapat berjalan/melangkah dengan posisi telapak kaki tidak sempurna menapak. Ketika siswa memainkan permainan terompah batok kelapa terlihat Ketika siswa memainkan permainan temompah batok kelapa dengan sangat hati-hati sambil tertawa bahagia.

Pada permainan lompat tali atau lebih dikenal dengan yeye tim pengabdian, mahasiswa dan guru ikut berpartisipasi memperagakan permainan lompat tali, tak butuh waktu lama siswa-siswi MI Asy-Syifa langsung ikut memainkan permainan lompat tali tersebut, siswa-siswi terlihat bersemangat, gembira, Bahagia selama melakukan permainan tersebut.

Setelah tim pengabdian dan mahasiswa memperagakan permainan lompat kodok dengan menjelaskan aturan mainnya, dengan cepat siswa-siswi mengikuti permainan lompat kodok, siswi-siswa melakukan permainan lompat kodok dengan ekspresi gembira, Bahagia, Siswa-siswi secara bergantian ingin memainkan permainan lompat kodok, ada juga siswa yang sangat antusias menyelesaikan permainan lompat kodok tersebut.

Pada permainan congklak. Terlihat Siswi-siswi MI Asy-Syifa sangat bersemangat dalam memainkan permainan congklak walaupun dengan media yang sangat natural, para siswi lah yang mencari kerikil-kerikil untuk dijadikan sebagai biji congklak. Siswi dengan semangat memasukkan biji-biji ke dalam lobang congklak, setelah semua biji dimasukkan ke dalam lobang selanjutnya siswi memulai permainan. Selama dalam permainan congklak siswi-siswi sangat serius bermain sekali-kali juga tertawa Bahagia.

Pada permainan bola bekel/kucing-kucingan, tim pengabdian dan mahasiswa hanya sebentar memperagakan dan memberikan cara/aturan dalam permainan

bola bekel, dengan semangat dan penuh kegembiraan siswi-siswi dapat memainkan permainan bola bekel dengan baik. Buah kucingan atau biji bola bekel disesuaikan dengan dengan jumlah muatan tangan siswi maka dalam permainan bola bekel hanya dimainkan enam biji saja.

Pada permainan layang-layang, permainan layang-layang lazimnya dimainkan oleh anak laki-laki karena permainan ini menuntut ketangkasan tangan untuk menarik-ulur tali layang-layang yang sedang terbang., dan juga kecepatan dalam berlari agar layang-layang bisa terbang tinggi. Terlihat beberapa siswa asyik memainkan permainan layang-layang, Ketika hendak menaikkan layang-layang siswa tersebut dibantu oleh seorang mahasiswa, kondisi angin cukup bagus sehingga layang-layang dapat terbang walau tidak tinggi, saat memainkan permainan layang-layang siswa sangat Bahagia dan bersemangat.

D. PENUTUP

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang bertema pemberdayaan siswa-siswi dalam upaya pelestarian permainan tradisional di MI ASy-Syifa di Jl. WR Supratman kelurahan Sungai Serut Kota Bengkulu, Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut menggunakan metode demonstrasi atau memperagakan beberapa permainan tradisional di depan siswa-siswi MI Asy-Syifa. Setelah menggunakan metode Demonstrasi tim pengabdian ikut berpartisipasi Bersama siswa-siswi dalam mempermainkan permainan tradisional. Siswa-siswi MI Asy-Syifa selama kegiatan permainan tradisional merasakan kebahagiaan, kesenangan, gembira apa lagi kegiatan tersebut didukung oleh music lagu anak-anak.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya masyarakat tempo dulu yang mempunyai nilai dampak positif bagi setiap orang yang ikut serta dalam permainan

tradisional. Kepada pihak Yayasan, pihak pengelola langsung MI Asy-Syifa agar membuat program khusus untuk melestarikan, membudidayakan permainan tradisional.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Buana Pengabdian*, 1(1), 194.
- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 3(2).
- Cendana, H. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Damayanti, S. N. (2022). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39.
- Fahira, H., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Peran Pendidikan Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Sekitar Bagi Peserta Didik. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 63-72.
- Haerullah. (2020). Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal dan Non-Formal. *Edukasi NonFormal*, 194.
- MI ASY_SYIFA. (2024). *Sistem Manajemen Kelas Madrasah Ibtidaiyah Asy-Syifa*. Retrieved from <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/8AAE2101-9AFE-4B38-A64D-840DF4461C52>
- Nugroho, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi "Ksatria Budaya" Berbasis Android Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Takbedan Indonesia. Retrieved from <https://repository.nurulfikri.ac.id/id/eprint/59/>
- Wardi, I. N. (2008). Pengelolaan Warisan Budaya Berwawasan Lingkungan Studi Kasus Pengelolaan Living Monument di Bali. *Jurnal Bumi Lestari*, 8(2).

- Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*, 3(1), 53.
- Yayasan Rafflesia Mafaza Tazakka. (2021). *Buku Profil Yayasan Rafflesia Mafaza Tazakka*. Yayasan Rafflesia Mafaza Tazakka.