

Karakter Bertanggung Jawab Dalam Permainan “Ucing Sumput” Di Kampung Pasirmulya Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung

Kamal Ismail

Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oktober 29, 2023

Revised November 15, 2023

Accepted Desember 29, 2023

Available online Desember 31, 2023

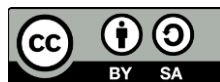
Kata Kunci:

Karakter, Ucing Sumput, Tanggung

Jawab

Keywords:

Character, Ucing Sumpul, Responsibilities



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

Copyright © 2023 by Author. Published by CV. Ksatria Siliwangi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang permainan Ucing Sumput dalam perspektif aspek karakter bertanggung jawab. Ruang lingkup dari artikel ini berisi tentang pengertian, struktur dan kegiatan dari Ucing Sumput. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini berupa tinjauan pustaka dan observasi lapangan di Kampung Pasirmulya. Hasil dari kajian ini berupa gambaran mengenai pemerolehan karakter bertanggung jawab melalui Ucing Sumput, kemudian hasil guna dari tulisan ini menjadi referensi dalam pengembangan penelitian karakter bertanggung jawab.

ABSTRACT

This study aims to find out the description of the Ucing Sumput game from the perspective of responsible character aspects. The scope of this article contains the definition, structure and activities of the Sumut Ucing. The method used in writing this article is in the form of a literature review and field observations in Pasirmulya Village. The results of this study are in the form of an overview of the acquisition of responsible character through Ucing Sumput, then the results of this paper become a reference in developing responsible character

research.

1. PENDAHULUAN

Kampung Pasirmulya, terletak di dusun tiga desa Margamulya kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung. Sebelumnya kampung Pasirmulya sering di sebut oleh warga masyarakat setempat dengan *Pasir Sinyoh*, dikarenakan ada sebuah cerita dari mulut ke mulut bahwa ada seorang anak dari koloni Belanda yang hilang dan meninggal di daerah tersebut. Di kampung Pasirmulya terdapat sebuah permainan yang sering di mainkan oleh anak-anak, yaitu *Ucing Sumput*.

Ucing merupakan kata dalam bahasa Sunda untuk menyebut kucing. Banyak jenis permainan yang menggunakan kata *ucing* seperti *ucing batu*, *ucing*

beling, *ucing jidar*, *ucing sumput*, *ucing dongko*, *ucing guliweng*, *ucing hui*, *ucing kuriling*, dan *ucing-ucingan*. Tampak beberapa kesamaan dalam permainan yang terdapat kata “ucing” dalam penamaannya. Persamaan tersebut salah satunya ialah sebelum memulai permainan, biasanya dimulai dengan menentukan siapa yang menjadi *ucing*. Penentuan siapa yang berperan sebagai *ucing* ini biasanya ditentukan berdasarkan lagu ataupun undian (misalnya *hompimpah alaihum gambreng*). Anak yang kalah kemudian harus menjadi *ucing*. (Rostiyanti, 2020)

Karakter baik menurut Michael Novak (dalam Lickona, 2012) merupakan “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi

religious, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat dalam sejarah". Kemudian menurut Aristoteles mendefinisikan karakter baik dalam kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seorang dan orang lain. (Lickona, 2013)

Berkaitan dengan hal di atas dapat terlihat bahwa proses penanaman karakter dapat dilakukan melalui permainan. Adapun karakter merupakan sebuah watak yang mempengaruhi setiap segenap pikiran dan perilaku yang dimiliki manusia. Lebih jauh lagi, Lickona menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai karakter melalui sebuah proses yang sistematis yakni pendidikan dapat memberikan dampak terhadap perkembangan karakter siswa yang lebih baik (Lickona, 2013)

2. KAJIAN PUSTAKA

a. Asal-usul dan Pengertian "Ucing Sumput"

Permainan petak umpet bisa dikatakan permainan yang sangat legendaris. Pasalnya, seluruh bagian dunia mana pun memainkan permainan tradisional yang satu ini. Meski telah diketahui bahwa permainan ini sudah ada sejak zaman dulu, tidak ada catatan sejarah yang menyebutkan asal mula permainan ini. Di Indonesia sendiri, permainan petak umpet memang sudah ada sejak dulu (Supriyono, 2018)

Permainan ini sudah ada sejak abad kedua setelah masehi. Namun, belum ada yang bisa mengungkapkan dari mana asal permainan ini. *Encyclopedia*

Britannica mengungkapkan bahwa permainan ini ada dalam sebuah karya Juluis Pollux, seorang penulis asal Yunani. Dalam catatan tersebut, ada jenis permainan serupa yang disebut. Sampai sekarang, Yunani juga memiliki permainan mirip petak umpet yang disebut *Kryfto*. (Niken, 2019) *Ucing* merupakan kata dalam bahasa Sunda untuk menyebut kucing. Banyak jenis permainan yang menggunakan

kata *ucing* seperti *ucing batu*, *ucing beling*, *ucing jidar*, *ucing sumput*, *ucing dongko*, *ucing guliweng*, *ucing hui*, *ucing kuriling*, dan *ucing-ucingan*. Tampak beberapa kesamaan dalam permainan yang terdapat kata "ucing" dalam penamaannya. Persamaan tersebut salah satunya ialah sebelum memulai permainan, biasanya dimulai dengan menentukan siapa yang menjadi *ucing*. Penentuan siapa yang berperan sebagai *ucing* ini biasanya ditentukan berdasarkan lagu ataupun undian (misalnya *hompimpah alaihum gambreng*). Anak yang kalah kemudian harus menjadi *ucing*. (Rostiyani, 2020)

b. Bentuk "Ucing Sumput"

Ucing sumput adalah permainan rakyat tradisional sejak dulu kala. Siapapun dapat bermain permainan ini dalam, artian tidak dibatasi usia. Biasanya peserta permainan antara lima sampai sepuluh orang, karena bersifat mencari kawan yang bersembunyi, maka tidak terlalu banyak yang menjadi bagian dari permainan ini. Dari seluruh pemain akan bermain hompipa sampai habis dan tinggal dua orang saja. Setelah tinggal dua orang, maka masing masing melakukan suit dan yang kalah menjadi si pencari teman teman yang bersembunyi. Si pencari menutup mata atau menempel pada salah satu media (tembok, pohon, tiang, dll) sebagai sarana bentengnya. Di hitung satu sampai sepuluh, maka semua anggota harus berlari mencari persembunyiannya, setelah hitungan ke sepuluh maka si pencari teman mulai mencari teman yang bersembunyi sampai menemukan total anggota yang bersembunyi. (Hasdian, 2012)

Ucing sumput bisa dimainkan oleh laki-laki, perempuan, atau digabung laki-laki dan perempuan, jumlahnya tidak ada batasan, Caranya semua pemain melakukan *hompimpa*, kemudian setelah yang terakhir kalah akan dinyatakan sebagai *ucing*. Setelah jadi *ucing*, *ucing* harus menutup mata dan bersandar di dahan pohon atau dinding rumah,

menunggu yang lain sedang bersembunyi. (Permana, 2015)

TABEL 1. Perbandingan Permainan Ucing Sumput.

No	Menurut Sumber	Hasil Observasi
1.	Jumlah pemain 10 sampai 15 orang	Jumlah tidak dibatasi
2.	Lokasi permainan biasanya di halaman rumah/lapangan	Lokasi permainan biasanya di halaman rumah/lapangan
3.	Pemain melakukan <i>hompimpa</i> untuk menentukan siapa yang akan menjadi <i>ucing</i>	Pemain melakukan <i>hompimpa</i> dan suit untuk menentukan siapa yang akan menjadi <i>ucing</i>
4.	<i>Ucing</i> akan menutup matanya sambal bersandar di pohon/dinding lalu berhitung sampai 25	<i>Ucing</i> akan menutup matanya sambal bersandar di pohon/dinding lalu berhitung sampai 25
5.	<i>Ucing</i> akan mencari pemain dan yang lain berusaha untuk menghindari dari <i>ucing</i> .	<i>Ucing</i> akan mencari pemain dan yang lain berusaha untuk menghindari dari <i>ucing</i> .
6.	Apabila <i>ucing</i> berhasil menemukan pemain lain, maka <i>ucing</i> akan bilang <i>hong</i> .	Apabila <i>ucing</i> berhasil menemukan pemain lain, maka <i>ucing</i> akan langsung menyebut nama pemain kemudian segera menyentuh pohon/tembok yang tadi di jaga.

Sumber: Hasil Observasi dan Sumber (Aan Merdeka Permana. 2015)

c. Kegiatan Permainan "Ucing Sumput"

Banyak sekali permainan dengan menggunakan kata *Ucing* salah satunya adalah *ucing sumput*. *Ucing sumput* bisa dimainkan oleh laki-laki, perempuan, atau digabung laki-laki dan perempuan, jumlahnya tidak ada batasan, namun kalau terlalu banyak kasihan yang jadi *ucing*. Caranya semua pemain melakukan *hompimpa*, kemudian setelah yang terakhir kalah akan dinyatakan sebagai *ucing*. Setelah jadi *ucing*, *ucing* harus menutup mata dan bersandar di dahan pohon atau dinding rumah, menunggu yang lain sedang bersembunyi.

Biasanya untuk mempersingkat waktu agar tidak terlalu lama, *ucing* akan menghitung sampai 25, dalam waktu itu, pemain akan bersembunyi untuk menghindari dari *ucing*. Untuk selanjutnya, *ucing* akan mencari pemain lain, dan apabila *ucing* menemukan satu pemain maka *ucing* akan bilang *hong*, dan pemain yang tadi telah ditemukan akan berdiam menunggu pemain lain

yang akan menyelamatkannya, dan apabila terselamatkan maka *ucing* harus mengulang mencari pemain yang lain. (Permana 2015)

Salah satu serunya bermain petak umpet adalah bisa mengajak banyak teman. Permainan ini bisa dimainkan minimal tiga orang. Cara bermainnya juga sangat sederhana. Kalian bisa melakukan *hompimpa* terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang bertugas untuk berjaga. Jika sudah ditentukan, anak-anak lain kemudian bersembunyi. Sebelum mulai mencari, biasanya anak yang berjaga akan menghitung dari 1 sampai 10. Lalu, mulailah dia mencari (Supriyono, 2018)

3. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode penelitian etnografi, menurut James P. Spradley, merupakan pekerjaan mendeskripsikan suatu kebudayaan. Tujuan utama etnografi ini adalah untuk

memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli, sebagaimana dikemukakan oleh Bronislaw Malinowski, bahwa tujuan etnografi adalah 'memahami sudut pandang penduduk asli, hubungannya dengan kehidupan, untuk mendapatkan pandangannya mengenai dunianya". Selanjutnya, Spradley berpendapat bahwa etnografi bermakna untuk membangun suatu pengertian yang sistemik mengenai semua kebudayaan manusia dari perspektif orang yang telah mempelajari kebudayaan itu.

4. PEMBAHASAN

a. Karakter Utama

Karakter utama yang muncul pada permainan *ucing sumput* adalah karakter bertanggung jawab. Karakter tersebut muncul dalam permainan *ucing sumput* karena pada permainan tersebut anak-anak akan melakukan pembagian tugasnya secara bertanggung jawab. Dalam hal ini sikap bertanggung jawab akan terlihat ketika pemain yang menjadi *ucing* akan menerima secara bertanggung jawab peran yang pemain yang terima.

Permainan *ucing sumput* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan rasa tanggung jawab kepada sesama untuk mencegah terjadinya sebuah kenakalan, dalam hal ini permainan *ucing sumput* menjadi sebuah aktivitas pengalihan agar anak tidak melakukan sebuah perbuatan yang mengarah kepada kenakalan antar teman sebayanya (Lickona, 2013)

Pada hakikatnya, permainan *ucing sumput* akan mengajarkan prinsip-prinsip bertanggung jawab kepada anak. Salah satu contohnya adalah ketika seorang pemain terpilih menjadi *ucing*, pemain akan menjalankan perannya dengan bertanggung jawab supaya pemain tersebut terlepas dari peran sebagai *ucing* (Lickona, 2013). Pada hakikatnya prinsip bertanggung jawab dapat diwujudkan dalam beberapa hal, yang di antaranya, (1) bersungguh-sungguh dalam berbagai hal (2) berusaha

melakukan yang terbaik (3) disiplin (4) taat aturan (5) berani mengambil resiko (6) jujur dalam bertindak (Kemdikbud, dalam Gischa, 2021)

Dalam permainan ini *ucing* harus memiliki kemampuan berlari dengan kencang agar mampu mengenai atau menangkap teman-temannya yang berlarian. Permainan tersebut menuntut *ucing* memiliki kemampuan fisik yang kuat. *Ucing* harus bisa berlari kencang, teliti, dan memiliki kekuatan. Selain itu, *ucing* harus memiliki kemampuan mengatur strategi agar tidak kehabisan energi agar *ucing* dapat melepaskan dirinya dari peran *ucing* untuk kemudian berubah menjadi pihak yang dikejar oleh *ucing*. Sang *ucing* berusaha mendayagunakan seluruh kemampuan dirinya agar dapat melepaskan diri dari peran *ucing* tersebut. (Rostiyanti, 2020)

b. Karakter Pendukung

Kata *ucing* (kucing) dalam permainan tradisional anak direpresentasikan berkaitan dengan kolektif masyarakat yang menjadi identitas lokal masyarakat Sunda. Banyaknya permainan anak yang dimulai dengan kata *ucing* sebagai ikon kata dalam permainan tersebut mereprestasikan bahwa kucing merupakan hewan yang terdekat dengan manusia yang berada di dalam rumah maupun di luar rumah. Karakter kucing yang lincah, lucu, baik, namun suka mencuri makanan dengan mengendap-ngendap dan mengejar-ngejar tikus merupakan simbol bahwa peran yang semestinya dalam kehidupan adalah sosok seperti kucing yang harus lincah berjuang untuk melepaskan diri keterpurukan. Hal ini berperan juga sebagai norma-norma sosial dan media pendidikan bagi anak (Rostiyanti, 2020)

Menurut Narwanti (2011) kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Indikator dari sikap kerja keras adalah menyelesaikan semua tugas

dengan baik dan tepat waktu, tidak putus asa dalam menghadapi masalah dan aktif mengajukan pendapat saat pembelajaran.

Dapat kita simpulkan bahwa selain karakter bertanggung jawab terdapat karakter pendukung dalam implementasinya, diantaranya berjuang, lincah, kerja keras. Karakter ini erat kaitannya dengan permainan *ucing sumput* yang saling berkaitan satu sama lain.

c. Pengembangan "Ucing Sumput" Sebagai Strategi Pengembangan Karakter bertanggung Jawab di Sekolah Dasar

Pendidikan di sekolah hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh bukan hanya dalam membangun kecerdasan, keterampilan saja, namun juga dalam membangun karakter anak. Oleh karena itu pengembangan karakter di sekolah secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar dalam proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Menurut Lickona (2012) karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik.

Permainan *ucing sumput* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan rasa tanggung jawab kepada sesama untuk mencegah terjadinya sebuah kenakalan, dalam hal ini permainan *ucing sumput* menjadi sebuah aktivitas pengalihan agar anak

Berdasarkan penelitian di atas permainan dapat digunakan sebagai media penanaman pendidikan karakter. Pendidikan karakter bisa di aplikasikan dalam sebuah permainan agar penanaman karakter tidak bersifat kaku dan membosankan (Herlambang, Wahid & Solahudin, 2021; Yuniarti. Dkk, 2022). Kemudian hal yang melatarbelakangi penelitian tersebut karena keprihatinan peneliti dengan permainan-permainan tradisional yang mulai terkikis oleh permainan modern yang berkembang sekarang. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan antusias

tidak melakukan sebuah perbuatan yang mengarah kepada kenakalan antar teman sebayanya (Lickona, 2013)

Dalam pengembangannya di sekolah dasar, penanaman karakter tanggung jawab dapat dikemas dengan menarik dan menyenangkan melalui permainan *ucing sumput*. Karena selain permainan tersebut mudah untuk dilakukan, permainan *ucing sumput* mengandung banyak pembelajaran yang bisa kita gali lebih dalam. Manfaat yang bisa didapat oleh anak/peserta antara lain: belajar menghitung, melatih motorik kasar, mengasah ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran, belajar mengingat nama, belajar mengikuti aturan. Permainan tradisional ini juga menjadikan anak lebih kuat dan tangkas secara fisik. Selain itu memberikan pendidikan pada anak untuk bermain sportif, jujur, dan kreatif. (Marnes, 2015)

Ucing direpresentasikan sebagai sosok yang harus memiliki kemampuan gerak dan memahami lingkungan sekitarnya. Selain itu, pihak yang terlibat dalam permainan ini tidak dibedakan berdasarkan kelamin. Setiap anak baik perempuan maupun laki-laki dapat bermain bersama. Posisi perempuan dan laki-laki dipandang sama, yakni sama-sama berkesempatan menjadi *ucing*, sama-sama berkesempatan menjadi yang dikejar *ucing*. Dalam konteks ini terlihat bahwa permainan ini tidak bias gender. (Rostiyanti, 2020).

para pendidik untuk mengembangkan permainan tradisional yang mulai ditinggalkan (Wahid, Nurihsan & Nuryani, 2023; Wahid. Dkk, 2022; Yunansah. Dkk, 2022).

Kemudian dapat kita lihat juga dalam penelitian di atas ternyata permainan tradisional bisa di aplikasikan ke dalam permainan digital, salah satunya dalam bentuk permainan mobile berbasis android. Adaptasi permainan tradisional ke dalam bentuk digital sebagai upaya dalam melestarikan budaya dengan cara kekinian, diharapkan dalam penerapan

permainan tradisional berbentuk digital dapat di jangkau oleh anak zaman sekarang (Wahid & Saputra, 2021).

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa permainan *Ucing Sumput* yang dilaksanakan di Kampung Pasirmulya Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung, permainan *ucing sumput* dapat meningkatkan karakter tanggung jawab anak. Sebab dalam permainan ini mengajatkan prinsip-prinsip tanggung jawab diantaranya , (1) bersungguh-sungguh dalam berbagai hal (2) berusaha melakukan yang terbaik (3) disiplin (4) taat aturan (5) berani mengambil resiko (6) jujur dalam bertindak.

Dalam pengembangannya di sekolah dasar, penanaman karakter tanggung jawab dapat dikemas dengan menarik dan menyenangkan melalui permainan *ucing sumput*. Karena selain permainan tersebut mudah untuk dilakukan, permainan *ucing sumput* mengandung banyak pembelajaran yang bisa kita gali lebih dalam. Alat yang digunakan dalam permainan *ucing sumput* juga mudah didapatkan dan mudah digunakan tanpa peralatan khusus sehingga sangat cocok bagi media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar karena permainan ini memiliki unsur yang menyenangkan serta meberikan rasa kegembiraan dan keceriaan bagi para pemain. Maka dari itu, permainan *ucing sumput* baik digunakan dalam pembelajaran karakter anak di sekolah dasar.

6. DAFTAR PUSTAKA

Adihasdian. (2012). *Ucing Sumput*. [Online]. Sumber : <https://hasdianadi.wordpress.com/2012/12/06/ucing-sumput/>. Diakses Pada Tanggal 01 Mei 2021

Basuki, S. (2013). Pembentukan karakter melalui modifikasi permainan

dalam pelajaran Pendidikan jasmani. *Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat.*

Gischa, S. (2021). *Contoh Sikap Tanggung Jawab dalam Kehidupan Sehari-Hari*. [Online]. Sumber : <https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/19/144859969/contoh-sikap-tanggung-jawab-dalam-kehidupan-sehari-hari>. Diakses Pada Tanggal 01 Mei 2021

Halimatussadiyah, dkk. (2016). Perkembangan karakter tanggung jawab anak melalui Cooking Class. *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia kampus Cibiru.

Hamdani, M. Y. (2015). Permainan anak-anak di kecamatan Congeang Kabupaten Sumedang. *Lokabasa*. 6(2).

Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Solahudin, N. (2021). Landasan Pendidikan: Sebuah Tinjauan Multiperspektif Dasar Esensial Pendidikan Indonesia. Bandung: Yayasan Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan Multiliterasi.

Herpandika, R & Dhedy Y. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*. ISSN 2622-0156

Lickona, T. (2012). *Pendidikan Karakter: Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

Lickona, T. (2013). *Persoalan Karakter: Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian yang Baik, Integritas, dan Kebajikan Lainnya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Marnes, M. (2015). *Permainan Ucing Sumput atau Petak Umpet*. [Online]. Sumber : <https://www.marneskliker.com/2015/01/permainan-ucing-sumput-atau-petak-umpet.html?showComment=1421>

767818528. Diakses Pada Tanggal 30 April 2021
- Niken (2019). *Petak Umpet, Permainan Tradisional di Seluruh Belahan Dunia*. [online]. Sumber : <https://www.indozone.id/fakta-dan-mitos/kJs4XW/petak-umpet-permainan-tradisional-di-seluruh-belahan-dunia/read-all>. Diakses pada Tanggal 01 Mei 2021
- Permana, A. M. (2015). *Kaulinan Barudak*. Bandung: Salakanagara & Putra Pajajaran Mandiri
- Rahman, Y. dkk. (2020). Aplikasi Augmented Reality Mobile Game ucing Sumput Berbasis GPS based Tracking. *Jurnal simetris*. 11(1)
- Rostiyanti, A. (2020). "Ucing" Dalam Permainan Tradisional Anak Sunda. [Online]. Sumber : <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/ucing-dalam-permainan-tradisional-anak-sunda/>. Diakses Pada Tanggal 19 April 2021
- Satriana, M. (2011). Permainan Tradisional Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. PPs Universitas Negeri Jakarta.
- Siburian, P. (2015). 1. Penanaman Implementasi Karakter Bertanggung Jawab. *Jurusan Pendidikan Elektro Fakultas Teknik*. Universitas Negeri Medan
- Supriyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Jaman Dulu*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Wahid, R., & Saputra, D. S. (2021). Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, 1(1), 9-17.
- Wahid, R., Herlambang, Y. T., Nuryani, P., Hendrawan, B., & Kalimayatullah, R. (2022). Permainan Tradisional Sebagai Strategi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 1(1), 78-85.
- Wahid, R., Nurihsan, J., & Nuryani, P. (2023). Kajian Pedagogik Tentang Pendidikan Multikultural Pada Materi PPKn Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1519-1525.
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136-1149.
- Yuniarti, Y., Wahid, R., Dewi, D. A., & Irianto, D. M. (2022). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT BERBASIS POTENSI LOKAL MELALUI PROGRAM DESA BINAAN DI DESA LEGOK PEGO KECAMATAN PASEH KABUPATEN BANDUNG. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, 1(2), 45-51.