

**Analisis Unsur-Unsur Permainan Tradisional pada *Pangajaran 1*
Kaulinan Barudak Mata Pelajaran
Muatan Lokal *Basa* (Bahasa) Sunda di Sekolah Dasar**

Raden Cory Nurachman Soviyana¹, Agus Muharam², Endang Hidayat³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

²Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: ¹rcory.ns@upi.edu; ²agusmuharam@upi.edu, ³endanghidayat56@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini membahas permainan anak (*kaulinan barudak*) yang sesuai dengan K3 mata pelajaran muatan lokal *Basa* (bahasa) Sunda kelas V mengenai *kaulinan barudak* yang menggunakan benda-benda di sekitar dan tidak lupa untuk membahas unsur-unsur yang terkait dengan *kaulinan barudak* tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya efek dari globalisasi yang membuat *kaulinan barudak* menjadi salah satu budaya yang sudah mulai dilupakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah wawancara, studi pustaka dan juga dokumentasi. Dari hasil pengumpulan data penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat 9 *kaulinan barudak* yang sesuai dengan kriteria K3 mata pelajaran *Basa* Sunda kelas V. Nama-nama permainan anak (*kaulinan barudak*) tersebut adalah bancakan, cacaburangé, congklak, éngklé, keléréng, lompat karét, sasapintrongan, ucing bubuk dan ucing sendal. Dari setiap permainan, terdapat unsur-unsur yang terkandung, dari mulai struktur nama, waktu, tempat, pemain hingga ke tahapan-tahapan dalam melaksanakan mulai dari persiapan, proses bermain hingga selesainya bermain. Dalam tahapan pelaksanaan permainan terkandung unsur pembangun, yaitu nilai-nilai karakter bangsa.

Kata kunci: permainan anak, *kaulinan barudak*, karakter bangsa, sekolah dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kemudahan untuk terhubung dengan dunia luar, yang di mana informasi dapat diakses dengan mudah saat ini, begitulah istilah yang kita ketahui mengenai globalisasi (Najib, 2017) dari adanya kemudahan tersebut memiliki dampak baik maupun buruk, yaitu westernisasi di mana pola pikir kehidupan masyarakatnya yang meniru dan menerapkan budaya luar seperti gaya berpakaian, tingka laku maupun kebiasaan berbudayanya (Engine, 2015).

Bersinggungan dengan adanya budaya kita di mana yang di jelaskan oleh Angela dan Effendi dalam Nasution (2019, hal. 4) mengklarifikasi generasi Y dan Z

kelahiran pada tahun 1977 hingga setelah 1994 dapat berperan banyak dalam pelestarian budayanya yang diturunkan oleh nenek moyangnya dari generasi ke generasi.

Kebudayaan nenek moyang sangatlah banyak, mulai dari adanya bahasa untuk mengkomunikasikan segala bentuk budaya yang berbentuk maupun tidak berbentuk hingga adat istiadat yang berupa sebuah karya. Salah satu bentuk karya yang diturunkan nenek moyang adalah permainan tradisional. Di mana permainan tradisional yang dikenal sebagai *kaulinan barudak* yang berada di *tataran* Sunda.

Upaya pemerintah dalam melestarikan budaya, terkhususkan di Jawa barat dengan cara mengeluarkannya Pergub no. 69 tahun 2013 pada tanggal 5 Desember 2013 (Heryawan, hal. 1) mengenai “pembelajaran muatan lokal bahasa dan sastra daerah pada satuan pendidikan dasar menengah dengan menimbang Perda Provinsi Jawa Barat no. 5 tahun 2003 tentang pemeliharaan bahasa, sastra dan aksara daerah”, yang mewajibkan mata pelajaran muatan lokal terdapat pembelajaran kebudayaan *tatar sunda* di dalamnya.

Pembelajaran tersebut mencakup penanaman nilai budi pekerti dan penguasaan Bahasa Sunda bagi SD sederajat hingga SMA sederajat, tercantum dalam Perda no. 6 tahun 1996 tersebut di sesuaikan dengan Perda Provinsi Jawa Barat no. 5 tahun 2003 yang kemudian diperbaharui menjadi Perda no. 14 tahun 2014 (Utami, 2019, hal. 69).

Dengan begitu, pemerintah membuat sebuah kurikulum pembelajaran di mana *kaulinan barudak* di cantumkan di dalamnya. Yang saat ini dipakai sebagai landasan pembelajaran adalah “Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal – Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Jenjang SD/MI” yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Jawa Barat (2017, hal. 32-33).

Dalam pembelajaran mengenai *kaulinan barudak*, pemerintah masukan pembelajarannya yang terdapat dalam Tema 1 mengenai bermain dengan benda-benda di sekitar sesuai Kompetensi Dasar (KD) pada poin 3.1 di kelas 5. Terfokus pada pembelajaran tersebut, siswa harus dapat mencapai sikap sosial yang baik, bertumpu pada pengembangan karakter dan nilai moral siswa sesuai dengan hasil diskusi dan sarasehan dari Kemendiknas mengenai “Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa” yang menghasilkan 18 nilai “kesepakatan nasional pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa” (Haryati, 2017).

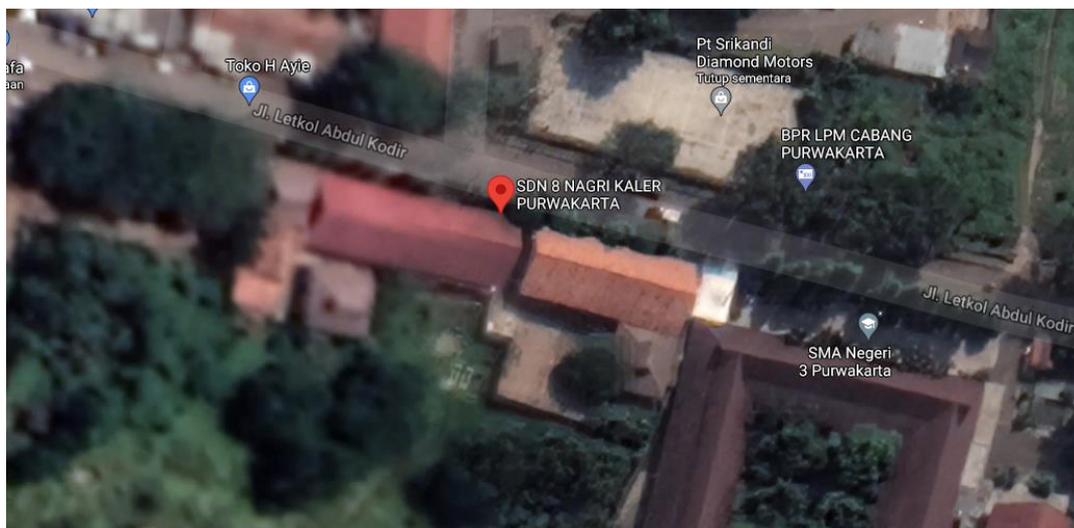
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan permasalahan dengan penjabaran: 1) *Kaulinan barudak* apa saja yang termasuk dalam KD 3 pada

Tema 1 Bermain dengan benda-benda di sekitar?; dan 2) Unsur apa saja yang terkandung dalam *kaulinan barudak* pada Tema 1 Bermain dengan benda-benda di sekitar?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian ini adalah mendeskripsikan segala bentuk fenomena yang alamiah maupun buatan manusia, baik berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan maupun kesamaan dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan lainnya (Sukmadinata, 2015, hal. 72).

Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Purwakarta, yaitu UPTD SDN 8 Nagrikaler yang terletak di Jl. Letkol Abdul Kadir, no. 17 Kelurahan Nagrikaler.



Gambar 1. Letak Posisi UPTD SDN 8 Nagrikaler menggunakan *Google Maps*

Subjek penelitiannya ini berfokus pada guru bidang Bahasa Sunda kelas V di SDN 8 Nagrikaler yang sudah mendalami materi Bahasa Sunda pada *pangajaran 1 kaulinan barudak* pada semester ganjil. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu ± 1 minggu di awal tahun ajaran baru 2021-2022.

Partisipan pada penelitian ini adalah bentuk dari sebuah komponen pendorong untuk mendukung dalam pelaksanaan penelitian. Komponen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai observer, guru bidang Bahasa Sunda kelas V dan juga guru kelas yang sudah lama memegang pembelajaran Bahasa Sunda.

Instrumen pada penelitian ini berdasarkan pada teori Sugiyono (2019, hal. 156) yang menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif berdasarkan pada peneliti itu

sendiri yang dapat disebut sebagai *human instrument* dengan fungsi supaya fokus terhadap penetapan penelitian.

Namun peneliti sendiri sudah mengantisipasi dengan membuatnya instrumen sederhana yang berpacu pada penelitian sebelum yang telah ada dengan terjun langsung ke daerah tertentu. Bentuk dari instrumen ini sudah peneliti kembangkan sendiri sesuai dengan kebutuhan pada penelitian ini.

Tabel 1. Format wawancara narasumber

Narasumber :
 Peneliti :
 Tempat :
 Hari, tanggal :
 Waktu :

No	Pertanyaan	Ringkasan Data
1	Apa yang anda ketahui mengenai <i>kaulinan barudak</i> ?	
2	Apa saja nama <i>kaulinan barudak</i> yang anda ketahui?	
3	Apa saja nama <i>kaulinan barudak</i> yang anda ketahui menggunakan benda-benda disekitar?	
4	Kapan saja permainan ini dilakukan?	
5	Sering dimainkan oleh anak-anak / sudah jarang?	
6	Jumlah pemain?	
7	Usia anak untuk memainkan permainan?	
8	Permainan yang dapat digunakan perempuan / laki-laki?	
9	Apa saja barang / perlengkapan yang digunakan?	
10	Persiapan apa saja yang diperlukan sebelum permainan dimulai?	
11	Bagaimana cara bermain permainan?	
12	Unsur apa saja yang dapat membangun anak dalam <i>kaulinan barudak</i> ini?	
13	Unsur yang membangun termasuk 18 karakter bangsa?	
14	Jumlah total <i>kaulinan barudak</i> yang disebutkan dengan maupun tanpa menggunakan benda-benda disekitar.	Jumlah total yang disebutkan: Yang menggunakan benda-benda di sekitar:

Setelah melakukan wawancara dan mendapatkan hasil nama-nama dari permainan anak (*kaulinan barudak*), maka peneliti akan membuat tabel kartu data yang berisikan nama-nama *kaulinan barudak* beserta kode permainannya untuk mempermudah peneliti dalam membuat kategori *kaulinan barudak* yang tidak menggunakan benda-benda di sekitar maupun yang menggunakan benda-benda di

sekitar dan menjabarkannya lebih detail pada kartu data struktur permainan. Berikut tabel kartu data nama permainan:

Tabel 2. Kartu Data (nama)

Kartu Data (Nama Kaulinan Barudak)			
No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Narasumber (inisial)	Permainan tanpa / menggunakan benda
1.			
2.			

Selanjutnya adapun kartu data struktur yang dipergunakan untuk merangkum semua unsur-unsur permainan mulai dari nama, waktu dan tempat hingga proses permainan. Kartu data ini diajukan ke narasumber dengan dibantu oleh peneliti untuk terisi dengan baik dan benar. Kartu data ini pun diisi selagi format wawancara diajukan dan dicatat. Maka kartu data akan berupa bentuk fisik (*print out*) dengan kartu data nama permainan dan format wawancara. Berikut format bentuk kartu data struktur:

Tabel 3. Kartu Data (struktur)

Kartu Data (Struktur Kaulinan Barudak)	
Kode Permainan	:
Kode Struktur	:
Transkripsi rekap	:
Kode Struktur:	
1. Nama Permainan	
2. Waktu	
3. Tempat	
4. Pemain	
a. Jumlah	
b. Umur	
c. Jenis Kelamin	
5. Kelengkapan permainan	
6. Tahap-tahap permainan	
a. Persiapan	
b. Proses bermain	
c. Selesai permainan	

Berdasarkan pada tabel format wawancara dan kartu data di atas, maka dapat peneliti klasifikasikan *kaulinan barudak* sesuai dengan kategori yang dapat menyelesaikan rumusan masalah pada penelitian ini. Klasifikasi tersebut terdapat pada 3 tabel berikut ini:

Tabel 4. *Kaulinan barudak* berdasarkan jenisnya

No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Jenisnya	
		bermain (game)	kompetisi (pertandingan)
1			
2			

Tabel ini berfungsi untuk membedakan *kaulinan barudak* sesuai dengan jenis

permainan yang dijelaskan oleh seorang ahli bernama Danandjaja dalam Agni (2015, hal. 2) yang menjelaskan bahwa permainan anak (*kaulinan barudak*) memiliki 2 jenis yaitu, permainan untuk bermain dan juga permainan untuk bertanding (*game*). Jika permainan untuk bermain ini lebih bersifat hanya sekedar untuk mengisi waktu luang atau senggang dari anak tersebut (rekreasi), sedangkan permainan untuk bertanding (*game*) kurang mempunyai sifat tersebut.

Lalu adapun tabel ketiga yang mengkategorikan *kaulinan barudak* berdasarkan pemainnya, baik laki-laki, perempuan maupun dapat dimainkan oleh keduanya. Karena permainan anak di tanah sunda sangat banyak yang dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan, namun tidak semua permainan dimainkan oleh keduanya. Peneliti ingin lebih mengkategorikannya sesuai dengan kebiasaan permainan tersebut sesuai tradisi yang diturunkan.

Tabel 5. *Kaulinan barudak* berdasarkan jenis kelamin pemainnya

No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Pemain		
		Laki-laki	Perempuan	Laki-laki dan Perempuan
1				
2				

Selanjutnya adapun tabel yang memperjelas *kaulinan barudak* tersebut terdapat unsur-unsur karakter bangsa atau tidak. Karena pada dasarnya, sebuah permainan terutama permainan tradisional yang sudah ada sejak nenek moyang mengandung pesan moral maupun secara tidak langsungnya mengajarkan nilai-nilai pendidikan pada permainan tersebut. Dan *kaulinan barudak* ini sangat kental dengan norma-norma kehidupan yang telah disebutkan pada nilai-nilai Karakter Bangsa.

Tabel 6. Unsur Karakter Bangsa dalam *kaulinan barudak*

No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Karakter Bangsa																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1																			
2																			

Nilai-nilai karakter bangsa ini terdiri dari 18 poin, berikut ini adalah 18 poin dari nilai-nilai karakter bangsa: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/ komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, dan 18) Tanggung jawab.

Tenik pengumpulan pada penelitian ini termasuk pada tahapan penting menggunakan cara non tes, yaitu berupa studi pustaka yang diambil dari buku terpercaya, wawancara, ebservasi lapangan dan tentunya dokumentasi. adapun teknik analisis data yang menggunakan model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019, hal. 321-322) yang menyatakan bahwa analisis penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif secara terus menerus hingga tuntas. Analisisnya mencakup pada *data collection* (pengumpulan data), *data reduction* (reduksi data atau rangkum data), *data display* (penyajian data), dan *conclusions drawing/ verifying* (penarikan kesimpulan dan verifikasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan wawancara terhadap 3 orang narasumber yang sudah peneliti tetapkan sesuai dengan kriteria yang baik sebagai narasumber dengan pengalaman dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Sunda, yaitu 2 orang sebagai wali kelas dari kelas V dan juga wali kelas dari kelas III. Ketiga narasumber dapat dikenal dengan sebutan inisial S, D dan GD.

Peneliti pun melakukan pengumpulan data dari beberapa sumber studi pustaka untuk menyelaraskan hasil dari wawancara dengan penelitian yang telah ada. Adapun observasi ke tempat terdekat yang diperkirakan oleh peneliti masih seringnya permainan tersebut di mainkan.

Dari hasil wawancara, terdapat 21 permainan dengan beberapa nama permainan yang disebutkan oleh narasumber sama. Berikut adalah list pada tabel nama permainan (*kaulinan barudak*) tersebut:

Tabel 7. Nama *kaulinan barudak* hasil wawancara

No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Narasumber (Inisial)	Permainan menggunakan benda di sekitar	No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Narasumber (Inisial)	Permainan menggunakan benda di sekitar
1	Babancakan	D	✓	12	Kakalécian	D	✓
2	Bancakan	S, GD	✓	13	Langlayangan	D, S	
3	Cacaburangé	D	✓	14	Lompat karét	D, S	✓
4	cing sumput	D, GD		15	Ngadu kaléci	GD	✓
5	Congkak	D	✓	16	Ngadu keléréng	S	✓
6	Congklak	S, GD	✓	17	om-oman	D, GD	
7	Éngkléan	D	✓	18	Pocés	D	✓
8	Éngklé biasa	S	✓	19	Sasapintrongan	D, GD	✓
9	Éngklé Gunung	D	✓	20	Ucing bubuk	S	✓
10	Éngklé kapal	GD	✓	21	Ucing sendal	D, GD	✓
11	Galah	S, GD					

Dari data tersebut peneliti persempit menjadi 19 nama permainan (*kaulinan barudak*) yang sesuai dengan KD 3 *Pangajaran 1 Kaulinan Barudak*, karena permainan cing sumput, galah, langlayangan, dan om-oman tidak termasuk pada kriteria KD 3 yaitu bermain *kaulinan barudak* menggunakan benda-benda di sekitar. Untuk permainan yang sama namun dengan nama yang berbeda-beda akan dijadikan 1 pembahasan dan terdapat 4 permainan yang dijadikan 1 pembahasan.

Nama-nama permainan yang memiliki nama berbeda namun cara bermain yang sama yaitu: 1) babancakan, 2) bancakan (**A**); 3) congkak, 4) congklak (**B**); 5) eengklean, 6) engkle biasa, 7) engkle gunung, 8) engkle kapal (**C**); dan 9) kakalecian, 10) ngadu kaleci, 11) ngadu kelereng, 12) poces (**D**). Maka dalam pembahasan penelitian ini, terdapat 9 permainan yang akan dibahas sesuai dengan KD 3 *Pangajaran 1 Kaulinan Barudak*. Berikut adalah list dalam tabel nama-nama *kaulinan barudak*nya beserta kode permainan yang peneliti telah buat:

Tabel 8. Susunan *kaulinan barudak* dalam pembahasannya

No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Kode Permainan
1	Bancakan	KB-1 & 2
2	Cacaburangé	KB-3
3	Congklak	KB-4 & 5
4	Éngklé	KB-6, 7, 8 & 9
5	Keléréng	KB-10, 12, 13 & 14
6	Lompat Karét	KB-11
7	Sasapintrongan	KB-15
8	Ucing Bubuk	KB-16
9	Ucing sendal	KB-17

Berdasarkan pada kartu data struktur, maka ke-9 permainan ini termasuk sebagai jenis permainan bermain (*game*) dan tidak termasuk jenis permainan kompetisi (pertandingan) karena tidak memperlihatkan ciri-ciri permainan kompetisi.

Lalu berdasarkan pada kartu data struktur permainan dengan kode struktur 4c (jenis kelamin), ke-9 *kaulinan barudak* tersebut hampir semuanya didominasi oleh kategori dapat dimainkan untuk laki-laki maupun perempuan. Namun ada 2 permainan yang didominasi oleh salah satu *gender* saja, seperti congklak yang di dominasi oleh perempuan dan kelereng didominasi oleh laki-laki.

Dan berdasarkan pada struktur tahapan permainan, dapat peneliti simpulkan bahwa hampir di setiap permainan memiliki setidaknya 10 poin dari nilai-nilai karakter bangsa. Dan dapat di simpulkan, dari ke-9 permainan tersebut terdapat 11 poin nilai-nilai karakter bangsa, yaitu: 1) jujur, 2) disiplin, 3) kerja keras, 4) kreatif, 5) mandiri, 6)

demokratis, 7) menghargai prestasi, 8) bersahabat/ demokratis, 9) cinta damai, 10) peduli lingkungan, dan yang terakhir 11) tanggung jawab.

Tabel 9. Poin nilai-nilai Karakter Bangsa yang terkandung dalam *kaulinan barudak*

No	Nama <i>Kaulinan Barudak</i>	Karakter Bangsa															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
1	Bancakan	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓		✓		✓
2	Cacaburangé	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓	✓
3	Congklak	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓	✓
4	Éngklé	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓	✓
5	Keléréng	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓		✓		✓
6	Lompat Karét	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓	✓
7	Sasapintrongan	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓	✓
8	Ucing Bubuk	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓		✓		✓
9	Ucing Sandal	✓		✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓		✓		✓

KESIMPULAN

Pada pendahuluan sudah dijelaskan peneliti bahwasannya rumusan masalah terfokus pada nama-nama *kaulinan barudak* dan unsur yang terkandung dalam *kaulinan barudak* tersebut berdasarkan KD 3 Tema 1 Bermain dengan benda-benda di sekitar.

Nama-nama permainan yang termasuk dalam KD 3 bermain dengan benda-benda di sekitar terdapat 9 *kaulinan barudak* sesuai dengan hasil temuan penelitian, yaitu: 1) babancakan, 2) cacaburange, 3) congklak, 4) engkle, 5) kelereng, 6) lompat karet, 7) sasapintrongan, 8) ucing bubuk, dan 9) ucing sandal.

Dari ke-9 *kaulinan barudak* tersebut terdapat 6 unsur yang dijelaskan oleh peneliti sesuai dengan kartu data struktur permainan. Namun yang terfokuskan pada penelitian ini hanya 3 poin yang meliputi jenis permainan, *gender* pemainnya dan nilai karakter bangsa.

Dalam pembelajarannya, siswa diharuskan dapat mencapai sikap sosial yang baik sesuai dengan tumpuan pada karakter bangsa. Dari ke-9 *kaulinan barudak* tersebut, terdapat minimalnya 10 poin nilai karakter bangsa dan yang paling banyak berjumlah 11 poin nilai karakter bangsa. Nilai karakter bangsa yang mendukung siswa untuk dapat mencapai sikap sosial yang baik terdapat pada ke-9 *kaulinan barudak* tersebut antara lain: 1) jujur, 2) disiplin, 3) kerja keras, 4) kreatif, 5) mandiri, 6) demokratis, 7) menghargai prestasi, 8) bersahabat/ demokratis, 9) cinta damai, 10) peduli lingkungan, dan yang terakhir 11) tanggung jawab.

Saran dan/ atau rekomendasi dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dari adanya sebuah penelitian yang lebih baik lagi dan lebih berfokus pada kebudayaannya nilai karakter bangsanya maupun pada sistem permainan yang dapat dijadikan bahan untuk metode belajar yang baik dan menyenangkan siswa. Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk yang membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni, B. S. (2015, Februari 11). Menjaga Warisan di Penghujung Senja. Permainan Tradisional (Deskripsi Karya Seni). Dipetik Juni 6, 2021.
- Engine, G. (2015, Januari 18). Westernisasi.
- Haryati, S. (2017, Januari). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KURIKULUM 2013. PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KURIKULUM. Dipetik Februari 2, 2021.
- Heryawan, A. (2013, Desember 5). Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pda Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013. (S. Gubernur, Penyunt.) Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Dipetik November 2020.
- Jabar, D. P. (2017). Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal - Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Jenjang SD/MI. Bandung, Jawa barat, Indonesia: Disdak Pemda Prov Jabar. Dipetik Januari 26, 2021
- Najib. (2017). Materi Sosiologi SMA Kelas XII: MODERNISASI DAN GLOBALISASI. (Unnes) Dipetik November 2, 2020, dari Pendidikan Sosiologi dan Antropologi 2013.
- Nasution, R. D. (2019). PENGARUH MODERNISASI DAN GLOBALISASI TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA. Pengaruh Modernisasi Terhadap Rusaknya Moral Generasi Bangsa, 4. Dipetik November 2, 2020.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Vol. 2). (Sutopo, Penyunt.) Bandung: Alfabeta. Dipetik September 17, 2020.
- Sukmadinata, N. S. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian memberikan deskripsi, eksplanasi, prediksi, inovasi, dan juga dasar-dasar teoritis bagi

pengembangan pendidikan (9 ed.). Bandung, Jawa Barat, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya. Dipetik Juni 2021.

Utami, L. (2019, April 30). Kemampuan Menulis Aksara Sunda Siswa SMA/SMK se-Jawa Barat dalam Lomba Riksa Budaya Sunda 2018. *Lokabasa*, 10(1), 68-77. doi:10.17509/jlb.v10i1