

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



## TEMA : KEARIFAN LOKAL

Projek  
Penguatan  
Profil Pelajar  
Pancasila

BAGI SISWA SD

FASE C



 Nama: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  


Penyusun : Ema Astri Muliasari



## PENDAHULUAN

Sampurasun...

Adik-adik semua, perkenalkan saya Kak Kabayan.

Saya akan mengajak teman-teman untuk bermain permainan tradisional khususnya yang ada di Jawa Barat .

Permainan tradisional menjadi sangat penting dilakukan untuk mewujudkan apa yang dicita-citakan dalam tujuan pendidikan nasional yakni berkarakter dan berbudaya.

Memasuki abad ke-21 dunia terus mengalami perkembangan yang ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menyebabkan perubahan di berbagai bidang kehidupan ekonomi, politik, bahasa, budaya, ideologi, bahkan gaya hidup. Sebagai bagian dari dunia, Indonesia tentunya turut berperan serta dalam perkembangan dan perubahan global tersebut. Implikasinya, bangsa Indonesia harus menerima berbagai pengaruh global di segala bidang. Banyak hal baru yang mulai menggantikan kebudayaan lama. Salah satunya adalah permainan tradisional, yang di masa lampau digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus memperkuat fisik dan karakter. Fenomena ini terutama terjadi di daerah perkotaan dan wilayah sekitarnya. Lebih banyak pengaruh dari luar Indonesia yang diminati dan menjadi bagian keseharian kehidupan masyarakatnya.

Permainan tradisional sudah mulai tergantikan dengan permainan modern yang bisa diakses dengan mudah lewat gawai dan media elektronik tetapi minim membentuk karakter dan gerak (psikomotor).

Nilai-nilai kearifan lokal mulai tergantikan dengan nilai-nilai baru yang tidak sepenuhnya mewakili jati diri bangsa Indonesia. Nilai-nilai baru ini pun tidak selalu sejalan dengan prinsip kehidupan berkelanjutan yang sesuai dengan keadaan alam serta masyarakat berbagai daerah-daerah di Indonesia.

“Tak kenal, maka tak sayang” merupakan gambaran dari situasi permainan tradisional kita sekarang, termasuk kearifan lokal yang diusungnya. Lewat kegiatan dalam proyek “Bermain dengan Si Kabayan”, para siswa bisa mengalami kembali permainan tradisional dan mengampanyekan penggunaannya untuk menyampaikan kearifan lokal di lingkup siswa sekolah dasar.



## AKTIVITAS 1 Dulu dan sekarang



### A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

Bermain adalah hal yang paling disukai anak-anak

- Apakah kalian juga suka bermain?
- Apa nama permainan yang sering kalian mainkan sampai sekarang?

### B. Perhatikan dua buah gambar berikut!



- Permainan mana yang paling sering kalian mainkan seperti gambar A atau B?
- Tahukah kalian cara dan manfaat dari permainan yang kalian mainkan?Jelaskan!
- Perubahan apa saja yang kamu rasakan dari masa kecil hingga sekarang, terkait permainan? Cara bermain atau alat bermainnya yang berbeda?Jelaskan bagaimana pendapatmu tentang hal tersebut!
- Apakah dalam keseharianmu atau dalam keluargamu masih suka melakukan permainan tradisional? Mengapa demikian?

Silakan simak tayangan video tentang permainan tradisional berikut.

<https://www.youtube.com/watch?v=Krxblu2w24>



- Bagaimana pendapatmu dengan bentuk permainan tradisional khususnya yang ada di Jawa Barat serta berkaitan dengan nilai-nilai/karakter di dalamnya?
- Menurutmu bagaimana supaya permainan tradisional bisa berkembang dan terus bertahan di zaman sekarang?

### LEMBAR REFLEKSI

Pernyataan	Tidak Pernah	Jarang	Sering	Sangat Sering
Keluarga/temanku bermain permainan tradisional				
Aku suka/tertarik permainan tradisional				
Aku bermain permainan tradisional				
Aku mengerti karakter-karakter yang ada dalam permainan tradisional				
Aku menerapkan karkater-karakter dalam permainan tradisional dalam keseharian				

Pendapatku tentang Permainan Tradisional



## AKTIVITAS 2

### Lacak Jejak Permainan Tradisional



#### KEGIATAN-1

1. Lakukan wawancara di rumah terhadap permainan tradisional di Jawa Barat.
2. Carilah minimal 3 responden dengan kelompok usia yang berbeda (lansia, dewasa, dewasa muda, remaja) dari anggota keluarga. Buatlah pencatatan hasil wawancara tersebut.

#### Catatan Hasil Wawancara

##### Data responden

Nama :  
Usia :  
Hubungan dengan siswa :  
Suku :

##### Hasil inkuiri wawancara:

Pengalaman bermain permainan tradisional paling sering, paling berkesan bagi responden (Adiksimba/5W1H):

Dampak dari pengalaman itu bagi responden:

Pendapat responden terhadap hasil wawancara permainan tradisional ini:

#### KEGIATAN 2

- Kumpulkan dan ceritakan paling sedikit tiga permainan tradisional yang sering dimainkan dalam keluargamu!
- Tuliskan pada kolom berikut sebagai bahan untuk dipresentasikan di pertemuan selanjutnya!



## AKTIVITAS 3 Presentasi Permainan Tradisional

Di aktivitas ini, kita akan melakukan presentasi tentang lacak jejak dan wawancara permainan tradisional. Silakan kalian lakukan kegiatan berikut!

1. Bergabunglah bersama anggota kelompok kalian, masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang.
2. Lakukan presentasi singkat tentang hasil wawancara yang sudah dilakukannya di rumah, masing-masing mendapatkan waktu 5 menit.
3. Lakukan tanya jawab antar kelompok.
4. Hasil presentasi menjadi bahan presentasi yang dikumpulkan oleh setiap kelompok dan diolah sehingga bisa menjadi kesimpulan kelas.
5. Kesimpulan umum dibuat per kelompok berdasarkan data yang diperoleh dari inkuiri seluruh siswa satu kelas. Bentuknya bisa berbagai jenis diagram yang menggambarkan persentase data yang berhasil dikumpulkan siswa. Dari data kelompok jadi data kelas
6. Setiap siswa mengisi refleksi diri tentang permainan tradisional.

### Kesimpulan Hasil Diskusi

### LEMBAR REFLEKSI

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan berikut!

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Permainan tradisional masih merupakan bagian dari keseharian di sekolah dan lingkungan rumahku.				
2.	Permainan tradisional membawa pesan kearifan lokal berupa karakter sebagai jati diri bangsa				
3.	Melakukan permainan tradisional adalah salah satu cara yang efektif untuk menanamkan karakter pada generasi baru				
4.	Permainan tradisional merupakan warisan budaya tak benda yang perlu dilestarikan				
5.	Terkikisnya permainan tradisional akan berdampak pada keberlanjutan penerapan karakter kebangsaan kita				
6.	Pelestarian permainan tradisional perlu keterlibatan lintas generasi				
7.	Ragam permainan tradisional yang sangat banyak akan menyulitkan upaya menyampaikan kearifan lokal dari generasi ke generasi.				
8.	Kita harus menerapkan semua karakter yang terkandung dalam permainan tradisional yang kita mainkan				
9.	Permainan tradisional muncul dari perbedaan budaya dan alam, tetapi tetap punya nilai-nilai karakter yang universal				
10.	Permainan tradisional salah satunya adalah kaulinan barudak				

## AKTIVITAS 4-5

### Menggali materi Permainan Tradisional melalui bahan ajar berbasis Digital

#### Petunjuk Game Edukasi

1. Silakan akses link bahan ajar berbasis digital tentang permainan tradisional yang ada di Jawa Barat diantaranya: Gobak sodor, boyboyan, jajampanaan, tarik tambang dan bentengan pada link berikut:  
<https://duniailmu.github.io/Game-Edukasi.html>  
dengan topik "Ayo Bermain"



2. Siswa yang tidak membawa perangkat, difasilitasi dengan sarana Tab/ Laptop yang ada di sekolah.
3. Silakan kalian pelajari bahan ajar berbasis digital tentang permainan tradisional dan kerjakan quiz onlinenya pada game edukasi.
4. Setiap siswa bisa mengajukan tanggapan, pendapat, dan pertanyaan seputar materi permainan tradisional.

#### Tugas:

Siswa menuliskan refleksi terhadap pengalamannya tentang mempelajari permainan tradisional berbasis digital berupa pemetaan pengetahuan diri.

#### Pertanyaan pemantik:

1. Bagaimana pengalamanmu mempelajari materi melalui media digital?
2. Hal baru, hal menarik, dan hal penting apa saja yang kamu dapatkan dari materi melalui media digital?
3. Pertanyaan lanjutan apa saja yang muncul dalam dirimu setelah mempelajari materi melalui media digital?
4. Kamu terdorong untuk melakukan hal apa, terkait dengan pelestarian permainan tradisional berdasarkan pengalaman hari ini?

#### Lembar Catatan proyek - Pemetaan Pengetahuan Diri

Nama :  
Kelas :

Pemetaan Pengetahuan	Refleksi Kegiatan Berbasis Digital	
Apa yang aku sudah tahu?	Yang kulihat:	Hal baru yang kudapatkan:
Apa yang aku ingin ketahui?	Yang kurasakan:	Hal menarik yang kudapatkan:
Bagaimana aku mencari tahu?	Yang kupikirkan:	Hal penting yang kutemukan:
Apa yang aku pelajari?	Pertanyaan-pertanyaan yang muncul:	Aku terdorong untuk melakukan hal berikut ini:







## AKTIVITAS 6

### Olah Raga, Rasa, dan Karsa

1. Silakan kalian berkelompok dan mendiskusikan pengalaman serta pemahaman kalian setelah mempelajari lewat bahan ajar berbasis digital di kegiatan sebelumnya dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut:

- ⌘ Hal baru, menarik, dan penting apa saja yang kamu dapatkan terkait permainan tradisional?
- ⌘ Apa saja kelebihan dan kekurangan permainan tradisional?
- ⌘ Mengapa permainan tradisional dikategorikan sebagai warisan budaya tak benda? Benarkah menurutmu perlu dilestarikan?
- ⌘ Bagaimana sebenarnya minat generasi saat ini, terutama peserta didik usia SD, terhadap permainan tradisional?
- ⌘ Pernahkah kamu mendapatkan pengalaman memperoleh karakter dari permainan tradisional? Lalu apa yang ingin kamu lakukan setelahnya?
- ⌘ Mengapa permainan tradisional perlu dilestarikan? Bagaimana menumbuhkan apresiasi di kalangan peserta didik SD dan memunculkan keinginan untuk berpartisipasi dalam proses pelestariannya?
- ⌘ Apa kekuatan permainan tradisional dibandingkan dengan permainan berbasis digital?

2. Kegiatan dilanjutkan dengan "Berbagi Materi Permainan Tradisional"

#### Berbagi Materi Permainan Tradisional

- Guru menyiapkan materi tentang 5 jenis permainan tradisional.
- Berikan penjelasan terkait materi secara garis besar
- Berbagunglah bersama kelompok kalian
- Setiap kelompok memilih satu materi permainan tradisional dan menentukan hal yang akan disajikan dalam berbagi, misalnya: sejarah permainan, aturan, cara bermain dan karakter dalam permainan tradisional.
- Peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk membagi tugas mempelajari 5 jenis permainan tradisional: bebentengan, gobak sodor, jajampanaan, boyboyan dan tarik tambang.
- Setiap perwakilan kelompok bergabung dengan kelompok lain dengan materi permainan yang sama. mereka menggali lebih pengetahuan bersama-sama
- Setelah memahami materi 5 jenis permainan tradisional silakan kembali ke kelompok asal.
- Peserta didik berkeliling (tim ahli) ke kelompok lain dan membagi pengetahuan yang didapatnya ke kelompok lain secara bergantian
- Peserta didik berkumpul kembali, lalu bersama-sama membuat laporan berupa kesimpulan dari hasil berbagi.
- Pendidik melakukan penilaian dari aktivitas dan hasil laporan kelompok.

3. Dalam kelompok, buatlah kesimpulan dari hasil diskusi.

4. Setiap kelompok mempresentasikan kesimpulan hasil diskusi.

5. Kelompok lain mendapatkan kesempatan untuk mengajukan pendapat, pertanyaan, sanggahan, dll.





## AKTIVITAS 6

### Olah Rasa, Karsa dan Raga



#### Tugas:

1. Setiap kelompok membuat laporan yang menyajikan informasi berikut:
  - ⌘ Pengertian dan jenis-jenis Permainan Tradisional
  - ⌘ Permainan tradisional sebagai bagian kearifan lokal, keberlanjutannya dalam masyarakat Indonesia
    - ⌘ Warisan budaya tak benda, jati diri, dan cara hidup bangsa
    - ⌘ Permasalahan yang muncul terhadap permainan tradisional setelah terjadinya kemajuan teknologi
  - ⌘ Alasan pentingnya pelestarian warisan budaya
2. Peserta didik boleh menambahkan informasi lain yang menurutnya penting dan menarik.

#### LAPORAN HASIL DISKUSI

Nama Anggota Kelompok:

Hasil Diskusi

Materi:

- Permainan Tradisional
- Permainan tradisional sebagai bagian penguat karakter, keberlanjutannya dalam masyarakat Indonesia
- Permasalahan yang muncul terhadap permainan tradisional setelah terjadinya kemajuan teknologi
- Alasan pentingnya pelestarian warisan budaya
- Tambahan informasi penting dan menarik lainnya







## **AKTIVITAS 7-9**

### **Praktek dan Refleksi Permainan Tradisional**

#### **Pelaksanaan**

1. Silakan kalian simak penjelasan tata cara permainan tradisional
2. Bersama Kelompok, kalian dapat memilih permainan tradisional yang akan dimainkan atau dengan dipilih oleh guru sesuai kelompok sebelumnya.
3. Selesai bermain ceritakan hasil pengalamannya dalam melakukan permainan tradisional dan menuliskannya di jurnal.
4. Kegiatan ditutup dengan refleksi

#### **Tugas**

1. Pengumpulan hasil refleksi bermain permainan tradisional dilakukan setiap hari dengan nama permainan yang berbeda tiap harinya.
2. Kalian diperbolehkan untuk saling berbagi pengalaman dengan teman lainnya terkait permainan tradisional.
3. Isilah lembar refleksi terkait keikutsertaan dalam permainan tradisional  
Silakan kalian ungkapkan tambahan informasi seperti:
  - Apakah perasaan saat melakukan permainan tradisional?
  - Adakah hal yang penting dan menjadi catatan selama bermain?
  - Apakah tim nya menang/kalah?
  - Jelaskan alasan kenapa bisa menang.kalah?
4. Presentasi hasil refleksi praktik permainan tradisional.
  - Pengumpulan hasil refleksi bermain permainan tradisional dan menggali karakter yang ada di dalam permainan tersebut supaya bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Hasil Refleksi**





## AKTIVITAS 7-9

### Praktek dan Refleksi Permainan Tradisional

#### Lembar Refleksi Peserta Didik

Nama:	Fasilitator kelompok:			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Aku terlibat aktif dalam permainan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Suasana bermain membuatku bersemangat untuk belajar dan tahu lebih banyak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aku nyaman untuk mengungkapkan pendapat selama bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pembelajaran dalam permainan tradisional ini membekali diriku sebagai warga yang baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Waktu permainan tradisional memadai untuk aku memahami isu yang ada di sekitarku	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komunikasi di kelompokku berjalan asyik dan membuat pengetahuanku kaya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fasilitator pada permainan tradisional ini membantuku dalam belajar dan berproses	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metode yang digunakan pada permainan tradisional ini seru dan menyenangkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pengalamanku bertambah pada permainan tradisional ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Masukan/pendapat lain untuk permainan tradisional ini:				
Berikan tiga kata yang menggambarkan permainan tradisional ini :				



## AKTIVITAS 12 PERSIAPAN FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL



Tugas	Tenggat	Dikerjakan Oleh
Jenis Permainan tradisional		
Sturan dan Cara Bermain		
Revisi dan Perbaikan		
Penentuan peran tiap anggota kelompok		
Kebutuhan alat bantu bermain		
Latihan 1		
Revisi dan perbaikan 1		
Latihan 1		
Revisi dan perbaikan 1		
Latihan 1		
Revisi dan perbaikan 1		
Gladi bersih/persiapan terakhir		

### Asesmen Sumatif untuk Sub-elemen Antarfase Gotong Royong

Diri	Teman Sekelompok																																			
<p>Pencapaian diri yang paling kubanggakan dalam perjalanan proyek ini adalah</p> <p>Hal yang mendukung pencapaianku itu adalah</p>	<p>Teman sekelompokku yang menunjukkan perkembangan diri positif yang paling pesat adalah</p>																																			
<p>Kendala terbesar yang kuhadapi dalam perjalanan proyek ini adalah</p> <p>Aku mengatasinya dengan cara</p>	<p>Teman sekelompokku yang menghambat penuntasan tugas, tanggung jawab, dan tujuan bersama adalah</p> <p>Hal yang bisa dilakukannya agar bisa lebih banyak berkontribusi bagi kelompok adalah</p>																																			
<p>Pengalaman paling menyenangkan saat bekerja kelompok adalah</p>	<p>Tabel ini diisi dengan nama anggota kelompok, sesuai dengan kinerjanya selama ini</p> <table><tr><th></th><th>Sangat Baik</th><th>Baik</th><th>Kurang</th><th>Kurang Sekali</th></tr><tr><td>Kontribusi</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Sikap diri</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kerjasama</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Solutif</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Komunikasi</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Kepemimpinan</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		Sangat Baik	Baik	Kurang	Kurang Sekali	Kontribusi					Sikap diri					Kerjasama					Solutif					Komunikasi					Kepemimpinan				
	Sangat Baik	Baik	Kurang	Kurang Sekali																																
Kontribusi																																				
Sikap diri																																				
Kerjasama																																				
Solutif																																				
Komunikasi																																				
Kepemimpinan																																				
<p>Pengalaman yang paling tak kusukai adalah</p>																																				
<p>Caraku menghadapinya adalah dengan</p>																																				
<p>Kontribusiku yang paling kubanggakan selama kerja kelompok adalah</p>																																				
<p>Jika aku berkesempatan bekerja dalam kelompok, hal-hal ini akan kulakukan berbeda dengan yang telah dilakukan dalam proyek</p>																																				



## AKTIVITAS 12 PERSIAPAN FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL



<b>Nama:</b>	<b>Kelas:</b>
<p><b>Evaluasi Diri Dalam Kerja Kelompok</b></p> <p>Sejauh apa kontribusiku dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan</li> <li>Persiapan</li> <li>Pelaksanaan</li> </ul> <p>Kendala paling besar yang kuhadapi:</p> <p>Caraku mengatasi:</p> <p>Pencapaianku yang paling membanggakan:</p>	<p><b>Masukan dari Peserta Didik Pendengar</b> (pertanyaan disampaikan oleh Guru Kelas dan jawaban dibuatkan rekapnya):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana pendapatmu tentang kegiatan permainan tradisional tadi?</li> <li>Bagian mana dari permainan tradisional yang paling menarik bagimu?</li> <li>Apa yang bisa ceritakan dan ambil pelajaran dari permainan tradisional yang telah kamu mainkan?</li> </ul>

Asesmen Formatif untuk Sub-elemen Antarfase Gotong Royong [diisi peserta didik 1-2 kali dalam rangkaian kerja kelompok]

Evaluasi Diri untuk Kegiatan Kerja Kelompok	Sesekali	Kadang-kadang	Sering	Selalu
<b>Kontribusi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selalu bersedia untuk memunculkan upaya terbaik dalam menjalankan tugas</li> <li>Berinisiatif untuk memberi ide/pendapat/masukan</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Sikap diri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mandiri</li> <li>Mampu menempatkan diri sebagai anggota kelompok yang baik</li> <li>Selalu fokus pada pekerjaan untuk mencapai tujuan bersama</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Kerjasama</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selalu bersedia untuk bekerjasama dalam berbagai situasi serta</li> <li>Berupaya untuk mengoptimalkan kemampuan diri dan teman sekelompok dalam menuntaskan tanggung jawab</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Solutif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menemukan jalan keluar dari berbagai kendala dalam bekerja</li> <li>Mampu menemukan jalan keluar dari konflik dalam dinamika kelompok</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Komunikasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bersedia mendengarkan pendapat dan masukan dari orang lain</li> <li>Berani mengungkapkan saran, ide, pendapat, sanggahan kepada orang lain</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Kepemimpinan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu memotivasi teman sekelompok untuk bekerjasama, memunculkan upaya terbaik dalam menjalankan tanggung jawab dan mencapai tujuan bersama</li> <li>Mampu mengambil keputusan yang tepat, berkaitan dengan tanggung jawab bersama</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





# LEMBAR REFLEKSI PESERTADIDIK

Masukan dan catatan dari Pendidik:

Masukan dan catatan dari teman:

Hal yang telah aku pelajari dari P5 ini:

Hal yang paling aku sukai dari P5 ini:

Hambatan yang saya temukan dari P5 ini:

Hal yang akan aku tingkatkan dari P5 ini:

Hal yang akan aku perbaiki dari P5 ini:

Manfaat yang saya peroleh dari P5 ini:





## Lembar Komentar Pengunjung

Komentar tentang Gelaran Penutup

Komentar tentang penjelasan perjalanan proyek "Ayo Bermain Permainan Tradisioanal"

Masukan:

Pilihan kegiatan lanjutan

