



Kumpulan Esai Mahasiswa  
tentang Konservasi Dolanan  
Tradisional Anak

Edisi 2025



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG





**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
TAHUN 2025**



Buku ini disusun secara berkala. Kumpulan esai di dalam buku ini merupakan hasil dari lomba penulisan esai konservasi tingkat nasional.

**Diterbitkan oleh**

Subdirektorat Konservasi  
Direktorat Akademik, Kemahasiswaan dan Konservasi  
Universitas Negeri Semarang

**Penanggung Jawab**

Prof. Dr. Nana Kariada Tri Martuti, M.Si.

**Ketua Penyunting**

Dr. Ir. Ananto Aji, M.S.

**Penyunting**

Teguh Prihanto, S.T., M.T.  
Fajar Awang Irawan, S.Si., M.Pd., Ph.D.  
Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.  
Dr. Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd.  
Ni Kadek Aris Rahmadani, S.Pd., M.Pd.  
Dhias Fajar Widya Permana, S.Si., M.Or.  
M. Fikri Amrullah, S.Pd., M.Pd.

**Layout**

Fahma Ayu Khoirunnisa  
M. Robith An Naisabury

**Desain Sampul**

Teguh Prihanto, S.T., M.T.

**Sekretariat**

Chusna Adzanin Therawati, S.E.  
Alifiansyah A.A.W., S.Pd.

**Alamat Redaksi**

Gedung Prof. Satmoko  
(Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi)  
Lantai 2 Kampus Universitas Negeri Semarang  
Website: unnes.ac.id/konservasi  
[Email: konservasi@mail.unnes.ac.id](mailto:konservasi@mail.unnes.ac.id)

## Kata Pengantar Rektor Universitas Negeri Semarang

**S**ebagai perguruan tinggi negeri berbadan hukum, UNNES PTNBH memiliki visi “Menjadi Universitas Bereputasi Dunia dan Pelopor Kecemerlangan Pendidikan yang Berwawasan Konservasi”. UNNES berkomitmen mewujudkan kampus berkelanjutan dan siap melaksanakan berbagai program untuk mewujudkannya. Konservasi UNNES meliputi 3 pilar, yakni nilai dan karakter, seni dan budaya, serta sumber daya alam & lingkungan. Ketiga pilar tersebut diimplementasikan, baik di lingkungan kampus, masyarakat sekitar, nasional, maupun internasional.



Salah satu program yang setiap tahun dilaksanakan UNNES sejak 2011 adalah “Lomba Esai Pelangi Konservasi Tingkat Nasional Universitas Negeri Semarang” yang diselenggarakan oleh Subdirektorat Konservasi pada Direktorat Akademik, Kemahasiswaan dan Konservasi UNNES.

Penyelenggaraan lomba penulisan esai konservasi tahun 2025 memiliki tema “Konservasi Dolanan Tradisional Anak”. Pendaftaran lomba dan pengiriman naskah dibuka selama lima bulan secara *online*, dibuka pada 01 Juli 2025 dan berakhir pada 31 Oktober 2025. Lomba esai konservasi tahun 2025 diikuti mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, dengan jumlah peserta 416 mahasiswa (artikel) yang berasal dari 80 perguruan tinggi. Jumlah peserta lomba esai ini tergolong besar, hal ini sekaligus menunjukkan bahwa minat mahasiswa untuk berkompetisi menulis esai sangat tinggi.

Berdasarkan penilaian dewan juri, pada tanggal 17 Nopember 2025 telah ditentukan pemenang Lomba Esai Pelangi Konservasi Tingkat Nasional Tahun 2025. Bagi juara 1, 2, 3, serta juara harapan 1 hingga 5, mendapatkan sertifikat kejuaraan dari Rektor UNNES. Selanjutnya untuk 20 artikel esai terbaik dipublikasikan dalam Buku Esai Pelangi Konservasi ber-ISBN. Seluruh penulis esai akan menerima sertifikat kepesertaan dari Rektor UNNES.

Kumpulan esai terbaik dari para mahasiswa diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk mencari jalan keluar bagi permasalahan bangsa terkait konservasi pada berbagai bidang baik konservasi nilai dan karakter, seni dan budaya serta sumber daya alam dan lingkungan.

Semarang, November 2025  
Prof. Dr. R. Martono, M.Si.  
Rektor UNNES



## Daftar Isi

---

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL.....  | i   |
| IDENTITAS BUKU.....   | ii  |
| KATA PENGANTAR.....   | iii |
| DAFTAR ISI .....  | v   |
| <br><b>PERMAINAN TRADISIONAL SECARA DARING SEBAGAI MEDIA KONSERVASI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER ANAK DI ERA DISRUPSI TEKNOLOGI</b><br>(Salsabila Dary Margolang, Universitas Riau) .....                    | 1   |
| <br><b>DOLANAN LESTARI, BUMI LESTARI: TRANSFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI LABORATORIUM KONSERVASI LINGKUNGAN DI ERA ANTROPOSEN</b><br>(Andika Fauzi Ilham Nugraha, Universitas Siliwangi) ..... | 9   |
| <br><b>BERMAIN UNTUK BERDAMAI: PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI TINDAK PREVENTIF PERUNDUNGAN</b><br>(Keyne Elvareta Azizah, Univeristas Negeri Semarang).....  | 17  |
| <br><b>GEN-Z PENJAGA WARISAN: TRANSFORMASI DOLANAN TRADISIONAL ANAK MENJADI GERAKAN DIGITAL KONSERVASI BUDAYA INDONESIA</b><br>(Ghaida Tamma Rusyda, Universitas Tidar).....                                | 25  |
| <br><b>MERAJUT KEMBALI KARAKTER BANGSA: KONSERVASI NILAI LUHUR DOLANAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL</b><br>(Mohan Meyer Raja Toguan Eteng Sitorus, Universitas Gadjah Mada).....                              | 33  |
| <br><b>DOLANAN TRADISIONAL SEBAGAI EKOPEDAGOGI: MEMBANGUN KESADARAN EKOLOGIS ANAK MENUJU PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN</b><br>(Agnesya Maharani, Politeknik Keuangan Negara STAN).....                          | 41  |
| <br><b>DOLANANIA: INOVASI POP-UP BOOK DAN APLIKASI EDUKATIF UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER ANAK SD MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL</b><br>(Salma Rahma Kamila, Universitas Pendidikan Indonesia).....        | 49  |

|   |     |
|---|-----|
| <b>MENYALAKAN KEMBALI CAHAYA DAMAR: REFLEKSI EKOPEDAGOGI ATAS REVITALISASI MAIN DAMAR SEBAGAI SOLUSI TERHADAP KRISIS PERMAINAN TRADISIONAL DAN KESADARAN LINGKUNGAN ANAK BANGSA<br/>(Anggi Khoirunnisa Harahap, Universitas Andalas).....</b> | 57  |
| <b>DOLANLAB: SINERGI TEKNOLOGI FOTONIK DAN KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGUATAN NILAI DAN KARAKTER GENERASI Z DI ERA GLOBALISASI<br/>(Fionita Fahra Azzahra, Universitas Negeri Semarang).....</b>  | 67  |
| <b>MEMBANGUN BENTENG KARAKTER BANGSA MELALUI DOLANAN TRADISIONAL BENTENGAN<br/>(Sukma Wisnu Pamungkas, UIN Raden Mas Said Surakarta).....</b>   | 77  |
| <b>DOLANAN TRADISIONAL: TIDAK SEKEDAR PERMAINAN, TAPI PEMBENTUK KARAKTER<br/>(Irene Arion Sibagariang, IPB University).....</b>   | 85  |
| <b>TERGERUSNYA PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL<br/>(Khoirin Nisa Nur Azzahro, Universitas Negeri Semarang).....</b>  | 93  |
| <b>DOLANAN DAY: UPAYA REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER SOSIAL ANAK BERDASARKAN TEORI SOSIOKULTURAL LEV VYGOTSKY<br/>(Fairuz As Syifa, UIN Raden Fatah Palembang).....</b>                                | 101 |
| <b>PELESTARIAN WARISAN DOLANAN TRADISIONAL ANAK DI ERA DIGITAL<br/>(Nanda Puja Handini, Universitas Negeri Semarang).....</b>   | 109 |
| <b>WARISAN: PLATFORM 3D EDUKATIF BERBASIS DOLANAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI UPAYA DIGITALISASI KEARIFAN LOKAL DAN PELESTARIAN BUDAYA NUSANTARA<br/>(Alea Salma Ajrilla, Universitas Negeri Semarang).....</b>                                  | 117 |
| <b>WONDERS (WORLD OF NUSANTARA DISCOVERIES) BLINDBOX: TRANSFORMASI DOLANAN TRADISIONAL MENJADI ASET EKONOMI KREATIF BERBASIS CULTURAL VENTURE MENUJU INDONESIA EMAS 2045<br/>(Nadzira Inas Waluyo, Universitas Diponegoro).....</b>           | 125 |

|  |     |
|--|-----|
| <b>REVITALISASI DOLANAN TRADISIONAL MELALUI ECO-TOYS NUSANTARA:<br/>MEDIA PENDIDIKAN BERBASIS GREEN CONSTITUTION UNTUK<br/>MENUMBUHKAN KESADARAN EKOLOGIS ANAK</b><br>(Muhammed Alghifari, UIN Alauddin Makassar)..... | 133 |
| <b>HIDUP DOLANAN, HIJAU LAPANGAN</b><br>(Noor Syifa, Universitas Lambung Mangkurat).....   | 141 |
| <b>MENJAGA WARISAN BUDAYA DAN ALAM MELALUI DOLANAN TRADISIONAL<br/>ANAK DI ERA GLOBALISASI</b><br>(Annifa' Khoirunnisa', Universitas Muhammadiyah Lamongan).....   | 149 |
| <b>PERAN MAHASISWA DALAM MENGHIDUPKAN KEMBALI DOLANAN<br/>TRADISIONAL SEBAGAI WUJUD KONSERVASI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA</b><br>(Wahyu Farel Dwi Nawawi, Universitas Negeri Semarang).....                             | 161 |







Subtema: Konservasi nilai dan karakter

## PERMAINAN TRADISIONAL SECARA DARING SEBAGAI MEDIA KONSERVASI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER ANAK DI ERA DISRUPSI TEKNOLOGI

Salsabila Dary Margolang

Universitas Riau

[salsabila.dary3292@student.unri.ac.id](mailto:salsabila.dary3292@student.unri.ac.id)

0895618168635

“Kepribadian dapat membuka pintu, tetapi hanya karakter yang dapat membuatnya tetap terbuka”

-Elmer G.Letterman-

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mempercepat perubahan gaya hidup anak-anak di era modern. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa sekitar 33,4% anak usia 0–6 tahun sudah terbiasa menggunakan gawai. Bahkan, survei lain mencatat 71% anak usia sekolah memiliki gawai pribadi dan 79% di antaranya memanfaatkannya untuk keperluan selain pembelajaran. Kondisi ini kian mengkhawatirkan karena masyarakat Indonesia tercatat sebagai salah satu pengguna *gadget* terlama di dunia, dengan rata-rata penggunaan sekitar enam jam per hari. Situasi tersebut menjadi indikasi adanya potensi kecanduan digital sejak usia dini.

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa anak-anak tidak lagi lepas dari arus disrupsi teknologi. Kehadiran gawai, internet, dan permainan daring telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka. Di satu sisi, perkembangan ini memberi keuntungan berupa meningkatnya keterampilan literasi digital serta akses informasi yang lebih luas. Namun, di sisi lain, intensitas penggunaan gawai yang tinggi juga menimbulkan berbagai tantangan. Interaksi sosial secara langsung semakin berkurang, kecenderungan individualistik meningkat, dan minat terhadap budaya lokal—terutama permainan tradisional—kian memudar. Aktivitas bermain tradisional yang dahulu akrab dalam kehidupan sehari-hari kini tergantikan oleh interaksi

virtual yang serba instan. Padahal, permainan tradisional menyimpan nilai-nilai luhur yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak-anak bangsa.

Perkembangan teknologi digital ini membawa dampak besar bagi kehidupan sosial, termasuk pada pola bermain anak-anak. Saat ini, permainan daring seperti *Mobile Legend* dan *Free Fire* lebih populer dibanding permainan tradisional seperti *congklak*, *gobak sodor*, *engklek*, dan permainan tradisional lainnya. Meskipun banyak anak-anak yang main bersama melalui gim daring, tetapi interaksi ini dilakukan secara tidak langsung serta tidak menambah wawasan tentang budaya Indonesia. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (2023), anak-anak Indonesia rata-rata menghabiskan lebih dari lima jam per hari untuk bermain gim daring. Fenomena ini menyebabkan berkurangnya interaksi sosial langsung dan melemahnya pewarisan nilai budaya lokal.

Padahal, permainan tradisional merupakan media pendidikan nonformal yang berfungsi menanamkan nilai-nilai luhur seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan gotong royong (Sulastri, 2020). Oleh karena itu, perlu strategi yang relevan dengan era digital untuk menghidupkan nilai-nilai tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah digitalisasi permainan tradisional dalam bentuk permainan tradisional secara daring agar tetap diminati generasi muda tanpa kehilangan makna budayanya. Digitalisasi ini tidak hanya dimaknai sebagai Upaya modernisasi, tetapi juga strategi untuk melestarikan nilai-nilai budaya melalui media yang disukai anak-anak masa kini. Hal ini dapat mempertahankan eksistensi budaya lokal sekaligus menanamkan nilai karakter anak di Tengah arus teknologi modern. Selain itu, dengan adanya permainan daring ini anak-anak dapat memanfaatkan gawai mereka untuk hal-hal positif yang dapat menambah pengetahuan mengenai budaya Indonesia.

## PEMBAHASAN

Disrupsi teknologi menghadirkan peluang sekaligus tantangan. Anak-anak kini tumbuh dalam lingkungan digital yang sering kali mengikis interaksi sosial langsung dan nilai kebersamaan. Era disrupsi teknologi ditandai dengan perubahan cepat akibat inovasi digital yang menggeser cara manusia bekerja, belajar, dan berinteraksi (Christensen, 1997). Terlihat jelas bahwa disrupsi teknologi ini telah terjadi pada anak-anak yang ada di Indonesia yang ditandai dengan banyaknya anak-anak yang bermain gim daring. Anak-anak kini tumbuh sebagai digital natives yang lebih akrab dengan gawai dibanding lingkungan sosialnya. Jika tidak diarahkan, penggunaan teknologi berlebihan dapat menyebabkan individualisme dan penurunan empati sosial (Hidayat &

Nur, 2022).

Selain itu, banyak gim daring yang didominasi oleh nilai-nilai kompetitif, kekerasan, dan konsumtif, yang berlawanan dengan nilai gotong royong dan kesederhanaan yang menjadi ciri budaya Indonesia. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi pendidikan karakter anak. Maka dari itu, pendidikan formal saja tidak cukup karena anak-anak menghabiskan banyak waktu di dunia digital sehingga dibutuhkan media pembelajaran dan hiburan yang relevan dengan dunia mereka, salah satunya berupa permainan daring.

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter dan pelestarian kearifan lokal. Hasil penelitian Suryani (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis kearifan lokal meningkatkan pemahaman nilai karakter sebesar 35% dibanding metode konvensional. Anak-anak dapat mempelajari nilai kerja sama, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap budaya bangsa melalui pengalaman bermain. Melalui permainan daring ini anak-anak juga dapat main bersama teman-temannya dari jarak jauh. Selain itu, permainan daring dapat memperluas relasi anak sejak dini sehingga mereka dapat bertemu dengan orang-orang di luar daerahnya dan saling mengenalkan budaya masing-masing. Dengan begitu, selain mengetahui permainan tradisional, anak-anak juga bisa memperdalam pengetahuannya tentang budaya atau hal-hal yang ada di luar daerahnya melalui teman virtualnya.

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai sosial, moral, dan emosional yang mendukung perkembangan pribadi anak. Setiap permainan tradisional memiliki nilai-nilai tertentu, Misalnya, *gobak sodor* mengajarkan kerja sama tim, *congklak* melatih strategi dan kesabaran, dan *bentengan* menumbuhkan sportivitas (Suyanto, 2019). Permainan ini juga menjadi media interaksi sosial yang membangun rasa kebersamaan dan solidaritas. Dalam konteks globalisasi, nilai-nilai kebersamaan ini perlu dijaga agar tidak tergeser oleh budaya individualistik dunia digital. Kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional juga mempresentasikan identitas bangsa. UNESCO (2021) menegaskan bahwa pelestarian budaya takbenda, termasuk permainan rakyat, merupakan bagian penting dari Upaya menjaga keberagaman dan jati diri suatu bangsa. Namun, modernisasi dan globalisasi menyebabkan permainan ini semakin terpinggirkan. Banyak anak di perkotaan tidak mengenal nama-nama permainan tradisional apalagi cara memainkannya. Jika tidak ada inovasi dalam melestarikan permainan tradisional, maka permainan tradisional ini hanya akan menjadi artefak budaya tanpa fungsi edukatif.

Digitalisasi permainan tradisional berarti mentransformasikan bentuk fisik permainan ke dalam bentuk digital tanpa menghilangkan nilai dan aturan

dasarnya. Digitalisasi ini merupakan langkah inovatif untuk mempertahankan nilai budaya di tengah perkembangan teknologi. Bentuknya bisa berupa permainan daring. Permainan daring ini dapat dijadikan sebagai media untuk melestarikan unsur budaya lokal agar tidak punah. Konsep ini sejalan dengan gagasan konservasi budaya melalui inovasi teknologi (UNESCO, 2021). Misalnya, permainan edukatif berbasis tradisional seperti *congklak* daring atau *e-bentengan* dapat dikembangkan dengan fitur interaktif yang mengandung cerita rakyat, musik daerah, dan elemen visual khas Indonesia. Digitalisasi ini juga membuka peluang dalam mempromosikan budaya lokal Indonesia di tingkat global. Dengan desain yang menarik dan alur yang edukatif, permainan tradisional dapat menjadi identitas digital bangsa di dunia internasional sehingga orang-orang yang ada di luar Indonesia mengetahui permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Meski memiliki potensi yang besar, digitalisasi permainan tradisional ini tidak lepas dari tantangan-tantangan yang perlu diantisipasi agar justru tidak menghilangkan makna aslinya. Tantangan yang pertama yaitu keterbatasan sumber daya dan teknologi lokal. Banyak pengembang gim lokal yang belum memiliki akses terhadap teknologi tinggi seperti *l*, desain 3D, atau pendanaan yang memadai. Akibatnya, hasil digitalisasi sering kalah saing dengan game global yang lebih canggih dan menarik secara visual. Dukungan pemerintah dalam hal pendanaan dan dunia kreatif dalam membantu pembuatan visual game menjadi sangat penting untuk mengatasi kesenjangan ini.

Tantangan yang kedua yaitu komersialisasi budaya dan hilangnya nilai otentik. Dalam proses digitalisasi, ada risiko bahwa nilai-nilai budaya yang luhur justru tergantikan oleh orientasi komersial. Misalnya, jika permainan dikemas hanya demi keuntungan ekonomi tanpa mempertimbangkan pesan moralnya, maka nilai edukatifnya akan memudar. Oleh karena itu, budaya tidak boleh hanya menjadi komoditas, tetapi tetap dijaga sebagai identitas bangsa.

Tantangan yang ketiga yaitu kesenjangan akses digital. Tidak semua anak di Indonesia memiliki akses internet yang merata dan tidak semua anak yang memiliki *gadget*. Anak-anak di pedesaan mungkin sulit menikmati permainan versi daring karena keterbatasan perangkat atau jaringan. Padahal, mereka justru menjadi kelompok yang paling dekat dengan tradisi tersebut. Hal ini menuntut strategi yang inklusif agar digitalisasi budaya tidak hanya dinikmati oleh kalangan tertentu.

Tantangan yang keempat yaitu potensi ketergantungan pada gawai. Salah satu kritik terhadap digitalisasi adalah risiko memperkuat kecanduan gawai. Meskipun permainan tradisional versi daring bersifat edukatif, tetap diperlukan pengawasan agar anak-anak tidak menghabiskan waktu berlebihan

di depan layar. Oleh karena itu, pengawasan oleh guru dan orang tua harus berperan aktif dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara baik dan sehat.

Tantangan terakhir yang harus diantisipasi yaitu pelestarian nilai asli dalam format digital. Permainan tradisional ini dapat mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama, melatih strategi, menumbuhkan sportivitas, dan lain sebagainya. Namun, ada satu nilai yang tidak dapat dipenuhi, yaitu interaksi sosial secara langsung sehingga anak-anak tidak bertemu dan memainkannya secara langsung. Oleh karena itu, perlu strategi desain permainan yang menekankan kerja sama dan komunikasi antar pemain agar tetap menumbuhkan nilai kebersamaan seperti bentuk aslinya.

Digitalisasi permainan tradisional akan berhasil jika didukung oleh kolaborasi antara dunia pendidikan, industri kreatif, dan kebijakan pemerintah. Guru dan sekolah dapat memanfaatkan permainan digital berbasis budaya sebagai media pembelajaran karakter. Edukasi tentang permainan ini dapat diajarkan pada mata pelajaran seni budaya atau pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pemerintah dapat menyediakan pendanaan dan mendukung melalui kebijakan digitalisasi warisan budaya nusantara atau kompetisi permainan edukatif lokal. Selain itu, pengembangan gim lokal dan mahasiswa informatika dapat dilibatkan untuk menciptakan aplikasi kreatif berbasis nilai-nilai budaya. Inovasi ini bukan hanya memperkaya ekosistem digital nasional, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri. Konsep ini sejalan dengan program Merdeka belajar yang digagas Kemendikbud Ristek (2023), di mana proses Pendidikan mendorong kreativitas, kolaborasi, dan relevansi dengan konteks budaya masyarakat.

Kolaborasi ini akan menciptakan ekosistem pelestarian budaya yang berkelanjutan dan menghasilkan permainan tradisional yang berfungsi sebagai hiburan edukatif yang menanamkan karakter tanpa terasa menggurui. Anak-anak juga akan mempelajarinya dengan senang hati karena permainan ini relevan dengan era digital sehingga anak-anak dapat memainkannya menggunakan *gadget* yang ia miliki. Dengan demikian, teknologi tidak lagi dipandang sebagai ancaman budaya, melainkan sebagai sarana pelestarian nilai-nilai luhur bangsa dan penguatan identitas nasional.

## **PENUTUP**

Digitalisasi permainan tradisional secara daring merupakan langkah strategis untuk melestarikan kearifan lokal sekaligus memperkuat karakter anak bangsa di era disruptif teknologi. Digitalisasi ini juga merupakan bentuk adaptasi cerdas terhadap perubahan zaman yang ditandai dengan percepatan

teknologi dan globalisasi budaya. Di tengah derasnya arus permainan modern yang sering kali menampilkan kekerasan dan individualisme, permainan tradisional hadir sebagai alternatif yang lebih manusiawi dan penuh makna sehingga transformasi permainan tradisional bukan hanya soal modernisasi bentuk, tetapi tentang mempertahankan nilai yang terkandung di dalamnya.

Melalui digitalisasi, permainan seperti *gobak sodor*, *congklak*, *engklek* dan permainan tradisional lainnya bisa hidup kembali di dunia anak-anak masa kini yang akrab dengan gawai dan internet. Hal ini menunjukkan bahwa pelestarian budaya tidak harus selalu bersifat konservatif, tetapi dapat bersifat inovatif yang membuat budaya dapat lebih mudah diterima dan diwariskan ke lintas generasi.

Namun, keberhasilan permainan ini bergantung pada komitmen dari semua pihak, yaitu pihak pemerintah, pendidik, pengembang game, dan masyarakat untuk menjaga keseimbangan antara inovasi dan nilai budaya. Digitalisasi ini juga harus diarahkan untuk memperkuat identitas nasional di tengah pengaruh budaya global yang begitu kuat. Jika dilakukan secara terencana, permainan tradisional daring dapat menjadi sarana diplomasi budaya yang efektif. Indonesia dapat memperkenalkan kearifan lokalnya ke dunia melalui pendekatan kreatif berbasis teknologi, sebagaimana Korea berhasil mempopulerkan budaya *Hallyu* melalui media digital.

Perlu juga disadari bahwa digitalisasi memiliki risiko. Jika tidak dirancang dengan baik dan hati-hati, ia bisa mengaburkan makna asli permainan tradisional. Ada kemungkinan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan hanya dijadikan sebagai tampilan visual semata dan justru anak-anak hanya fokus dengan kemenangan dalam permainan dan tantangan skor yang ada. Karena itu, proses digitalisasi harus dilakukan dengan prinsip pelestarian nilai, bukan hanya pelestarian bentuk. Dengan pendekatan ini, permainan tradisional tidak kehilangan jiwa budaya yang menjadi sumber pembentukan karakter bangsa.

Digitalisasi ini bukan berarti meninggalkan akar budaya, melainkan media untuk masa lalu dan menjadi jembatan antara masa lalu dan masa depan. Dengan strategi yang tepat, permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus alat konservasi nilai luhur bangsa. Dengan ini generasi muda Indonesia diharapkan tumbuh sebagai insan digital yang modern, kreatif, dan tetap berakar pada jati diri budaya nasional. Inilah wujud nyata dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang mana dalam konteks digital maknanya yaitu keberagaman budaya yang tetap satu dalam semangat kemajuan teknologi dan moralitas bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Christensen, C. M. (1997). *The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*. Harvard Business Review Press.
- Hidayat, R., & Nur, A. (2022). Pengaruh penggunaan teknologi digital terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 45–56.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi [Kemendikbudristek]. (2023). *Kebijakan Merdeka Belajar dalam Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kompas.com. (2025). Wamendikdasmen soroti penggunaan gadget pada anak usia dini, berisiko brain rot. Diakses dari <https://www.kompas.com/edu/read/2025/06/08/080156271/wamendikdasmen-soroti-penggunaan-gadget-pada-anak-usia-dini-berisiko-brain>
- OrangTuaHebat.id. (2024). *Kajian epidemiologis kasus kecanduan gadget pada anak di Indonesia*. Diakses dari <https://www.orangtuahebat.id/kajianepidemiologiskecanduangadget/orangtuahebat.id>
- Sulastri, D. (2020). Nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 89–97.
- Suryani, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal untuk penguatan karakter siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 55–66.
- Suyanto, E. (2019). Permainan tradisional sebagai sarana pelestarian budaya dan pembentukan karakter anak. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 5(1), 12–25.
- UNESCO. (2021). *Safeguarding Intangible Cultural Heritage in the Digital Era*. Paris: UNESCO Publishing.



Subtema: Konservasi Sumberdaya Alam dan Lingkungan

## DOLANAN LESTARI, BUMI LESTARI: TRANSFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI LABORATORIUM KONSERVASI LINGKUNGAN DI ERA ANTROPOSEN

Andika Fauzi Ilham Nugraha  
Universitas Siliwangi  
[andikafauzilham@gmail.com](mailto:andikafauzilham@gmail.com)  
085213192492

---

### PENDAHULUAN

Setiap hari, ribuan mainan plastik dibeli dan dibuang di Jawa Barat. Sebuah penelitian dari Pusat Studi Lingkungan Universitas Padjadjaran (2023) mengungkapkan bahwa rata-rata keluarga di Bandung Raya menghasilkan 2,3 kg sampah mainan plastik per tahun. Bayangkan: satu robot plastik seharga Rp50.000 akan bertahan di tanah selama 400 tahun, namun hanya dimainkan selama 6-8 bulan sebelum dibuang. Lebih ironis lagi, anak-anak kita kehilangan kesempatan berinteraksi dengan alam survei Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (2024) menunjukkan 68% anak usia SD di perkotaan menghabiskan kurang dari 30 menit per hari untuk aktivitas luar ruangan.

Kita hidup di Era Antroposen, masa ketika aktivitas manusia mendominasi perubahan ekosistem bumi. Generasi muda seharusnya menjadi garda terdepan konservasi lingkungan, namun mereka justru tumbuh terasing dari alam. Di tengah krisis ini, solusi justru tersimpan dalam kearifan lokal: permainan tradisional Sunda seperti *oray-orayan*, *egrang bambu*, *congklak*, dan *galah asin*. Permainan ini bukan sekadar warisan budaya, melainkan laboratorium hidup yang mengajarkan prinsip-prinsip konservasi secara alamiah.

Esai ini menganalisis bagaimana permainan tradisional dapat ditransformasi menjadi media pendidikan konservasi yang efektif berdasarkan penelitian dan praktik terbaik di Jawa Barat, serta merancang strategi implementasi yang konkret dan terukur.

## PEMBAHASAN

### REALITAS KRISIS EKOLOGIS PERMAINAN ANAK DI JAWA BARAT

#### a. Dominasi Mainan Plastik dan Dampak Lingkungannya

Berdasarkan data Badan Pengelolaan Lingkungan Hidup Daerah Jawa Barat (2023), Kota Bandung menghasilkan sekitar 850 ton sampah mainan dan produk anak berbahan plastik setiap tahunnya. Angka ini meningkat 23% sejak tahun 2020. Penelitian dari Laboratorium Kimia Lingkungan Universitas Padjadjaran (2023) menemukan partikel mikroplastik dari mainan anak di 8 dari 10 taman bermain yang diuji di wilayah Bandung, Cimahi, dan Tasikmalaya. Ini berarti anak-anak bermain di tanah yang telah terkontaminasi plastik dari mainan mereka sendiri.

Studi *Life Cycle Assessment* yang dilakukan Tim Riset Teknik Lingkungan Institut Teknologi Bandung (2022) membandingkan jejak karbon mainan plastik versus mainan tradisional. Hasilnya mengejutkan: satu set robot plastik menghasilkan emisi 4,8 kg CO<sub>2</sub> dari produksi hingga pembuangan, sementara *egrang* bambu tradisional hanya 0,2 kg CO<sub>2</sub> perbedaan 24 kali lipat. Ketika mainan plastik rusak, 94% langsung dibuang karena tidak ekonomis untuk diperbaiki. Sebaliknya, mainan tradisional dapat diperbaiki dengan mudah atau dikembalikan ke alam tanpa meninggalkan jejak.

#### b. Generasi yang Terputus dari Alam

Fenomena *Nature Deficit Disorder* yang dikemukakan Richard Louv (2008) terjadi nyata di Jawa Barat. Survei yang dilakukan Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kota Bandung (2023) terhadap 850 siswa SD di lima kecamatan menunjukkan hasil mengkhawatirkan: hanya 22% anak yang pernah bermain di sungai, sawah, atau hutan dalam setahun terakhir. Sebanyak 79% anak tidak bisa menyebutkan lima jenis tanaman atau hewan lokal Jawa Barat, namun hafal puluhan karakter kartun dan *game online*.

Penelitian dari Departemen Pendidikan Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia (2023) menemukan korelasi kuat antara pengalaman bermain di alam dengan kepedulian lingkungan. Anak yang memiliki pengalaman bermain di alam minimal dua kali seminggu menunjukkan skor kepedulian lingkungan 64% lebih tinggi dibanding yang tidak. Lebih penting lagi, mereka memiliki pemahaman konsep ekologi yang lebih mendalam, bukan sekadar hafalan teori.

#### c. Punahnya Warisan Pengetahuan Tradisional

Pusat Studi Kebudayaan Sunda Universitas Padjadjaran (2022) melakukan penelitian terhadap 600 anak SD di Kabupaten Bandung,

Sumedang, dan Tasikmalaya. Hasilnya memprihatinkan: hanya 18% anak yang pernah bermain permainan tradisional Sunda seperti *oray-orayan* atau *ucing sumput*. Dari yang pernah bermain, 83% tidak tahu cara membuat alat permainannya sendiri dan 91% tidak memahami asal-usul bahan yang digunakan.

Yang lebih mengkhawatirkan adalah putusnya rantai transfer pengetahuan lintas generasi. Hanya 9% anak yang pernah diajarkan langsung oleh kakek-nenek tentang permainan tradisional. Padahal dalam proses pembuatan *egrang* bambu, misalnya, terkandung pengetahuan ekologis berharga: jenis bambu tali (*Gigantochloa apus*) yang kuat namun lentur, waktu terbaik memotong bambu (pagi hari saat bulan tua), cara memotong yang tidak merusak rumpun, hingga pemahaman tentang fungsi bambu dalam mencegah erosi dan menyimpan air tanah.

## PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI LABORATORIUM KONSERVASI

### a. Ekonomi Sirkuler dalam Praktik Dolanan Sunda

Permainan tradisional Sunda secara inheren menerapkan prinsip ekonomi sirkuler konsep yang kini menjadi solusi global untuk mengatasi krisis sampah. Penelitian komparatif dari Program Studi Teknik Lingkungan Universitas Pasundan (2023) menganalisis siklus hidup berbagai jenis mainan. *Congklak* tradisional dari kayu mahoni dan biji sawo memiliki jejak karbon total 0,3 kg CO<sub>2</sub> dengan masa pakai 10-15 tahun dan dapat terurai sempurna. Bandingkan dengan *congklak* plastik yang menghasilkan 7,2 kg CO<sub>2</sub>, berumur 2-3 tahun, dan tidak bisa terurai.

Contoh lain adalah layangan. Layangan tradisional Sunda menggunakan bambu wulung untuk rangka, kertas untuk layar, dan benang dari serat alam. Ketika rusak atau tidak terpakai, semua komponen dapat kembali ke alam—bambu terurai dalam 6-12 bulan, kertas dalam 2-4 minggu. Studi dari Fakultas Kehutanan Universitas Winaya Mukti (2022) menunjukkan bahwa pembuatan satu layangan tradisional bahkan memberikan dampak positif: proses pemangkasan bambu yang tepat justru merangsang pertumbuhan tunas baru, sehingga rumpun bambu tetap lestari.

### b. Pembelajaran Ekosistem Berbasis Pengalaman

Ketika anak belajar tentang ekosistem dari buku, mereka menghafal definisi. Ketika mereka bermain permainan tradisional, mereka mengalami ekosistem secara langsung. Program percontohan "Sakola Ulinan" yang diinisiasi oleh Komunitas Lingkungan Hidup Bandung bekerja sama dengan SDN Cibeunying 3 (2022-2023) memberikan bukti empiris. Selama

satu tahun, 120 siswa kelas 4 dan 5 mengikuti kegiatan membuat dan bermain permainan tradisional setiap Jumat siang. Evaluasi dari tim peneliti Universitas Siliwangi menunjukkan hasil signifikan: pemahaman siswa tentang konsep ekosistem, biodiversitas, dan siklus materi naik rata-rata 58% dibanding kelompok kontrol yang hanya belajar dari buku teks. Yang lebih menarik, siswa dapat menjelaskan fungsi ekologis tanaman dan hewan dengan bahasa mereka sendiri, bukan hafalan. Seorang siswa bernama Rafi (10 tahun) menjelaskan: "*Bambu teh penting, Kang. Akarnya bikin taneuh teu ngalangsré* (akarnya membuat tanah tidak longsor), *daunnya jadi tempat manuk* (burung), *batangna bisa dipaké maén* (batangnya bisa untuk main)."

#### c. Membangun Ikatan Emosional dengan Lingkungan

Penelitian longitudinal dari Departemen Psikologi Lingkungan Universitas Islam Bandung (2020-2024) melacak 200 anak dari usia 8-12 tahun. Mereka dibagi dua kelompok: kelompok pertama rutin bermain permainan tradisional di alam (minimal dua kali seminggu), kelompok kedua bermain mainan modern di dalam ruangan. Setelah empat tahun, perbedaannya mencolok. Kelompok pertama menunjukkan skor kepedulian lingkungan 73% lebih tinggi, lebih sering melakukan perilaku pro-lingkungan (memilah sampah, menghemat air, peduli terhadap tumbuhan), dan yang paling penting—mereka memiliki "tempat favorit" di alam yang ingin mereka lindungi.

Seorang anak bernama Siti (12 tahun) dari Kampung Mahmud, Bandung, bercerita: "*Abdi resep pisan ka kebon bambu di gigireun imah* (Saya sangat suka kebun bambu di samping rumah). *Didinya urang mindeng maén egrang jeung babaturan* (Di sana kami sering main egrang dengan teman-teman). *Lamun kebun teh rek dihapus, sedih pisan* (Kalau kebun itu mau dihilangkan, sedih sekali)." Ini adalah koneksi emosional yang tidak bisa dibangun melalui video atau *game digital* koneksi yang kelak akan membuat anak-anak ini menjadi penjaga lingkungan sejati.

### STRATEGI TRANSFORMASI MENUJU PENDIDIKAN KONSERVASI BERBASIS DOLANAN

#### a. Integrasi dalam Kurikulum Pendidikan: Model "Jumat Ulinan (dolanan) Lestari"

Berdasarkan studi kasus sukses di SDN Cikuya 1 Tasikmalaya dan SDN Pasawahan Purwakarta (2022-2024), kami merekomendasikan model "Jumat Ulinan (Dolanan) Lestari" program terintegrasi yang menggabungkan permainan tradisional dengan pembelajaran konservasi.

Model ini telah divalidasi oleh Tim Riset Pendidikan Lingkungan Universitas Siliwangi dan menunjukkan hasil menggembirakan.

Strukturnya sederhana namun efektif: Setiap Jumat, 2 jam terakhir pelajaran dialokasikan untuk kegiatan dolanan tradisional dengan muatan konservasi. Minggu pertama (Teori Terpadu): siswa belajar konsep ekologi dalam kelas misalnya siklus air. Minggu kedua (Eksplorasi Alam): siswa pergi ke sungai atau sawah, mengamati langsung siklus air, mencatat jenis makhluk hidup, mengukur debit air. Minggu ketiga (Bermain Sambil Belajar): siswa membuat bendungan mini (*dam-daman*), main ciprat-cipratan sambil belajar tentang aliran air dan erosi. Minggu keempat (Refleksi dan Aksi): diskusi kelas tentang pentingnya menjaga sungai, dilanjut aksi bersih-bersih sungai.

Evaluasi SDN Cikuya 1 oleh peneliti Universitas Siliwangi menunjukkan: nilai rata-rata mata pelajaran IPA (khususnya materi lingkungan) naik 47%, tingkat kehadiran siswa pada hari Jumat meningkat 92%, dan yang paling membanggakan 91% siswa melaporkan melakukan minimal satu aksi konservasi di rumah (memilah sampah, menanam pohon, menghemat air) tanpa diminta guru.

**b. Revitalisasi Ruang Publik: Konsep "Taman Hiburan Berbasis Material Lokal"**

Berdasarkan studi kelayakan yang dilakukan tim peneliti Fakultas Teknik Sipil dan Lingkungan Universitas Siliwangi (2024), revitalisasi taman-taman kota di Jawa Barat dengan konsep permainan tradisional sangat potensial. Studi ini mengusulkan transformasi *playground* plastik menjadi fasilitas bermain dari material alami dan daur ulang: bambu untuk *egrang* dan *perosotan*, ban bekas untuk ayunan dan rintangan, batu sungai untuk *congklak* raksasa, dan area tanah lapang untuk galah asin.

Proyeksi dampak dari studi tersebut menunjukkan potensi luar biasa: estimasi peningkatan jumlah pengunjung anak hingga 300%, durasi bermain yang lebih lama karena variasi permainan, dan yang penting taman menjadi ruang berkumpul lintas generasi. Kakek-nenek dapat mengajarkan cucunya, remaja dan dewasa muda ikut bermain, tercipta transfer pengetahuan spontan yang sangat efektif.

Konsep ini juga menekankan edukasi lingkungan melalui papan informasi tentang asal material mainan, jejak karbon, dan cara merawat lingkungan. Kolaborasi dengan komunitas lokal seperti Karang Taruna dan PKK dapat mengaktifkan program "Minggu Berkebun" bulanan mengajak anak-anak menanam pohon bambu, merawat taman, dan belajar *composting*.

### c. Teknologi sebagai Katalis: Pemanfaatan *Platform Digital* untuk Edukasi Dolanan

Di era digital, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai jembatan mengenalkan permainan tradisional kepada generasi muda. Penelitian dari Program Studi Informatika Universitas Siliwangi (2024) mengeksplorasi potensi pengembangan *platform digital* edukatif berbasis permainan tradisional Sunda dengan konsep *gasifikasi* konservasi.

Konsep *platform* yang diusulkan mencakup: (1) Tutorial multimedia membuat permainan tradisional Sunda, (2) Peta interaktif lokasi material alami berkelanjutan di Jawa Barat rumpun bambu, pohon sawo, sungai bersih, (3) "Eco-Calculator" yang menghitung dampak konservasi: estimasi sampah plastik yang dihindari dan pengurangan jejak karbon, (4) Sistem poin dan *badge* untuk memotivasi partisipasi berkelanjutan, (5) Forum komunitas untuk berbagi pengalaman dan tips antar pengguna.

Studi kelayakan menunjukkan potensi adopsi tinggi di kalangan anak dan remaja Jawa Barat. Survei terhadap 500 responden usia 10-17 tahun menunjukkan 82% tertarik menggunakan aplikasi semacam ini jika tersedia, dan 67% menyatakan akan lebih termotivasi bermain permainan tradisional jika ada elemen *gasifikasi*. Media sosial juga dapat dioptimalkan: *challenge* viral seperti #UlinanSundaChallenge atau #MainanRamahLingkungan di TikTok dan Instagram terbukti efektif memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi digital.

## KESIMPULAN

Jawa Barat menghadapi paradoks: di saat krisis lingkungan mendesak, generasi muda justru tumbuh terasing dari alam. Mainan plastik menghasilkan sampah masif dan jejak karbon tinggi, sementara anak-anak kehilangan koneksi emosional dengan lingkungan mereka. Solusinya tersimpan dalam kearifan lokal: permainan tradisional Sunda.

*Dolanan* tradisional adalah laboratorium konservasi alamiah yang mengajarkan ekonomi sirkular, pemahaman ekosistem, dan membangun ikatan emosional dengan alam, tiga pilar penting pembentukan karakter peduli lingkungan. Bukti empiris dari berbagai penelitian di Jawa Barat menunjukkan anak yang bermain permainan tradisional memiliki pemahaman ekologi lebih baik, kepedulian lingkungan lebih tinggi, dan lebih besar kemungkinan berperilaku pro-lingkungan di masa depan.

Transformasi dapat diwujudkan melalui tiga strategi terintegrasi: (1) Model "Jumat Ulinan Lestari" dalam pendidikan formal yang terbukti meningkatkan pemahaman ekologi hingga 58%, (2) Revitalisasi ruang publik

menjadi "Taman Hiburan Ramah Lingkungan" yang meningkatkan partisipasi anak hingga 340%, (3) *Platform* digital "Ulinan Sunda Lestari" yang menjembatani tradisi dengan teknologi.

Yang kita butuhkan adalah komitmen kolektif. Pemerintah daerah perlu mengalokasikan anggaran untuk revitalisasi taman dan pelatihan guru, sekolah perlu berani mengintegrasikan *play-based learning* dalam kurikulum, orang tua perlu memberikan ruang dan waktu anak bermain di alam, komunitas perlu aktif menyelenggarakan kegiatan dolanan, dan akademisi perlu terus melakukan riset dan inovasi.

*Ulinan lestari* bukan sekadar melestarikan budaya, ini tentang melestarikan bumi. Ketika anak-anak Sunda bermain *egrang* bambu, mereka belajar hidup selaras dengan alam. Ketika mereka membuat layangan dari kertas bekas, mereka mempraktikkan daur ulang. Ketika mereka berlari di sawah main galah asin, mereka membangun kenangan yang kelak membuat mereka mau melindungi sawah itu dari alih fungsi lahan. Di Era Antroposen ini, kita membutuhkan generasi yang tidak hanya paham teori konservasi, tetapi memiliki koneksi emosional dengan alam dan kebiasaan hidup berkelanjutan. Permainan tradisional Sunda adalah kunci menciptakan generasi seperti itu. Karena pada akhirnya, bumi lestari dimulai dari dolanan Lestari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengelolaan Lingkungan Hidup Daerah Jawa Barat. (2023). *Laporan Status Lingkungan Hidup Daerah Jawa Barat 2023*. Bandung: BPLHD Jabar.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. (2024). *Survei Pola Aktivitas Anak Usia Sekolah Dasar di Jawa Barat*. Bandung: Disdik Jabar.
- Fakultas Kehutanan Universitas Winaya Mukti. (2022). *Studi Ekologi Bambu dan Pemanfaatan Berkelanjutan*. Bandung: Unwim Press.
- Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran. (2023). *Hubungan Aktivitas Bermain Outdoor dengan Kepedulian Lingkungan pada Anak*. Bandung: Unpad Press.
- Komunitas Lingkungan Hidup Bandung. (2023). *Laporan Evaluasi Program Sakola Ulinan 2022-2023*. Bandung: KLH Bandung.
- Laboratorium Kimia Lingkungan Universitas Padjadjaran. (2023). *Deteksi Mikroplastik di Taman Bermain Anak Wilayah Bandung Raya*. Bandung: Unpad.
- Louv, R. (2008). *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*. Chapel Hill: Algonquin Books.
- Program Studi Informatika Universitas Siliwangi. (2024). *Studi Kelayakan Platform Digital Edukatif Permainan Tradisional Sunda*. Tasikmalaya: Unsil Press.
- Pusat Studi Kebudayaan Sunda Universitas Padjadjaran. (2022). *Status Permainan Tradisional Anak di Jawa Barat: Ancaman Kepunahan dan Upaya Revitalisasi*. Bandung: Unpad Press.
- Pusat Studi Lingkungan Universitas Padjadjaran. (2023). *Jejak Ekologis Sampah Rumah Tangga di Bandung Raya*. Bandung: PSL Unpad.
- Tim Riset Pendidikan Lingkungan Universitas Siliwangi. (2023). *Evaluasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Pendidikan Konservasi*. Tasikmalaya: Unsil Press.
- Tim Riset Psikologi Lingkungan Universitas Islam Bandung. (2024). *Studi Longitudinal: Pengalaman Bermain di Alam dan Pembentukan Sikap Pro-Lingkungan pada Anak*. Bandung: Unisba Press.
- Tim Riset Teknik Lingkungan Institut Teknologi Bandung. (2022). *Life Cycle Assessment Produk Mainan Anak: Studi Kasus Jawa Barat*. Bandung: ITB Press.

Subtema: Konservasi Nilai dan Karakter

## BERMAIN UNTUK BERDAMAI: PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI TINDAK PREVENTIF PERUNDUNGAN

Keyne Elvarettta Azizah  
Univeristas Negeri Semarang  
[keynelvarettta@students.unnes.ac.id](mailto:keynelvarettta@students.unnes.ac.id)  
082124737456

---

### LATAR BELAKANG

Raz, 12 tahun, duduk bersama teman-temannya saat jam istirahat berlangsung sembari membicarakan pembaruan terbaru dalam game yang sedang ramai di kalangan mereka. Dalam bahasan tersebut, mereka menyebutkan bahwa pembaruan tersebut hanya bisa diakses oleh perangkat dengan spesifikasi tertentu. Pada saat teman-temannya mulai mengeluarkan ponsel mereka untuk bermain permainan *online* tersebut, Raz menyadari bahwa perangkat yang dimilikinya tidak secanggih milik yang lain. “*Yah, zaman sekarang masih ada yang pake HP kayak gitu? Gak canggih! Kasian deh nggak bisa main bareng kita*” ucap salah satu temannya dengan nada mengejek yang diikuti dengan gelak tawa anak-anak di sekitarnya. Sakit hati mendengar ejekan temannya, Raz hanya bisa terdiam dan menunduk, menahan air mata yang memaksa keluar. Tak sekali dua kali hal itu terjadi pada Raz. Hanya karena ponsel yang dimilikinya tidak memadai untuk bermain *game*, ia berujung dikucilkan oleh teman-teman di kelasnya. Cerita Raz bukanlah cerita fiktif belaka. Kisah tersebut merupakan salah satu dari banyaknya realita perundungan yang terjadi di berbagai sekolah Indonesia setiap harinya.

Coba kita bandingkan dengan keadaan di sebuah desa pada tahun 1990-an, dimana beberapa anak dengan latar belakang yang berbeda bermain lompat karet dengan amat riuh. Anak tukang sayur, anak pengusaha, anak guru semuanya berbaur menjadi satu. Tidak ada yang merasa lebih tinggi ataupun lebih rendah, karena apa yang mereka perlukan untuk bermain hanyalah karet-karet yang diikat menjadi satu seperti tali serta pergerakan anggota tubuh.

Dua keadaan di atas menggambarkan transformasi drastis dalam cara anak-anak Indonesia bermain dan bersosialisasi. Pergeseran dari permainan tradisional yang bersifat inklusif ke *game online* yang bersifat eksklusif

mengakibatkan perubahan sosial dengan dampak yang serius terhadap perkembangan karakter anak-anak. Salah satu dampak negatifnya ialah mereka cenderung memiliki sifat yang tertutup atau bahkan memiliki sifat yang tidak peduli dengan teman-teman di sekitarnya yang tidak memiliki minat yang serupa dengan dirinya. Karakter anak yang seperti itu dapat menjadi salah satu pemicu kasus pengucilan atau bahkan *bullying*.

*Bullying* bukanlah sebuah fenomena baru, namun bentuknya telah berubah. Jika dahulu perundungan lebih banyak berbentuk kekerasan fisik, saat ini perundungan seringkali ditemukan dalam bentuk verbal dan pengucilan sosial yang dampaknya juga tetap menyakitkan.

## **PERMASALAHAN**

Perundungan adalah bentuk kekerasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih kuat, bertujuan untuk menyakiti orang lain. Perlu diketahui bahwa terdapat 2 jenis tindak perundungan, nonverbal dan verbal. Perundungan nonverbal dilakukan dalam bentuk kekerasan fisik. Sedangkan perundungan verbal dilakukan dalam bentuk penggunaan kata-kata kasar atau bisa juga dalam bentuk penyebaran rumor bersifat negatif tentang korban.

Berdasarkan laporan dari KPAI, tercatat ada 3.800 kasus perundungan sepanjang 2023. Kemudian pada tahun 2024, KPAI juga menerima 2.057 pengaduan terkait perlindungan anak, dengan 954 kasus telah ditindaklanjuti oleh lembaga terkait. Tingkat perundungan yang setiap tahunnya meningkat dapat muncul dari berbagai akar permasalahan, terutama apabila dikaitkan dengan hadirnya *game online* di kalangan anak. Penelitian yang dilakukan Lynch (2004), pada kelompok usia remaja, terdapat korelasi antara lama dan seringnya remaja bermain *game online* terhadap tindakan perundungan. Perilaku perundungan akan meningkat seiring dengan durasi bermain *game online* yang panjang. Dikutip dari website GGWP.id, Anti Defamation League (ADL) pernah merilis sebuah penelitian yang menyatakan bahwa 62% perundungan terhadap gamer muda kerap terjadi di *game online*. Hal tersebut didukung juga oleh penelitian di Northeast China yang menyatakan bahwa paparan kekerasan yang terdapat dalam *game online* menyebabkan peningkatan sikap agresif anak. Selain itu, dalam bermain *game online*, tidak jarang pula terjadi luapan amarah yang disebabkan oleh kekalahan berturut-turut dari tim lawan, mengakibatkan tim lawan menjadi sasaran empuk untuk dijadikan samsak dalam meluapkan emosi tersebut. Mereka terbiasa dengan dunia virtual yang dapat dengan mudahnya melakukan perundungan kepada orang lain tanpa melihat langsung dampaknya.

Perlu diketahui bahwa *game online* hadir dalam jenis yang amat

beragam. Beberapa jenis yang paling umum ditemui adalah permainan simulasi, *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG), serta *first person shooter* (FPS). Namun, agar bisa memiliki pengalaman bermain yang lancar, biasanya diperlukan perangkat dengan spesifikasi cukup tinggi yang mendukung jenis-jenis game tersebut. Hal inilah yang tidak semua anak mampu memilikinya sehingga menciptakan kesenjangan yang cukup besar antara anak yang mampu dan tidak mampu. Tidak jarang ditemui bahwa anak yang tidak punya *gadget* yang mumpuni jadi tersisih dan diejek teman-temannya hanya karena tidak bisa bermain *game* yang sama dengan teman-temannya yang lain.

Selain itu, terjadinya perilaku yang memicu perundungan seperti ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses yang melibatkan kegagalan dari berbagai pihak di lingkungan anak dalam memberikan pengawasan dan bimbingan yang memadai. Salah satu faktor utamanya adalah perubahan dinamika keluarga saat ini yang seringkali menghadapi tuntutan pekerjaan yang tinggi sehingga waktu untuk menemani dan mengawasi anak menjadi sangat terbatas. Ketika pulang kerja dalam keadaan lelah, solusi paling mudah dan praktis bagi orang tua adalah dengan memberikan anak *gadget* agar mereka bermain sendiri tanpa mengganggu waktu istirahat orang tua. Tanpa disadari, keputusan praktis ini sebenarnya membuka pintu ke dunia digital yang sangat kompleks dan penuh risiko bagi anak, karena anak dapat dengan mudahnya terpapar budaya *toxic* melalui komunitas *game online* yang penuh dengan bahasa kasar, ejekan, dan ancaman dari pemain lain. Lebih parahnya lagi, banyak orang tua yang masih gagal memahami apa yang sebenarnya dilakukan anak mereka di dalam game tersebut karena kurangnya literasi digital dan pengawasan yang konsisten, sehingga anak-anak bebas terpapar dengan konten dan interaksi yang sebenarnya tidak sesuai untuk usia mereka.

Sekolah juga sebenarnya memiliki peran yang sangat strategis dalam mencegah dan menangani perundungan, tapi sayangnya banyak sekolah yang belum optimal dalam menjalankan peran ini. Banyaknya guru dan pihak sekolah yang masih belum memahami bentuk-bentuk perundungan modern yang berbeda dengan perundungan di masa lalu menjadi salah satu akibatnya. Mereka masih berfokus pada kekerasan fisik seperti pemukulan atau perkelahian, sementara bentuk perundungan yang paling umum saat ini adalah pengucilan sosial, ejekan verbal, dan *cyberbullying* yang dampaknya sama menyakitkan tetapi tidak kasat mata dan sulit dideteksi.

Masalah lain adalah kurangnya kebijakan yang tegas dari sekolah terhadap pelaku *bullying*, dimana banyak sekolah lebih memilih pendekatan “damai” dengan hanya menasehati pelaku tanpa memberikan konsekuensi

yang jelas sehingga pelaku merasa bahwa tindakan mereka tidak serius dan bisa diulangi lagi. Korban perundungan juga menjadi semakin tidak percaya pada sistem sekolah untuk melindungi mereka, sehingga mereka memilih untuk tidak melaporkan kejadian yang mereka alami dan memilih untuk memendam sendiri perasaan sakit dan malu yang mereka rasakan.

Dampak perundungan terhadap korban tidak berhenti ketika ejekan atau pengucilan itu berakhir, melainkan meninggalkan luka psikologis yang bisa bertahan hingga dewasa dan mempengaruhi kualitas hidup secara keseluruhan. Korban bisa sering mengalami gangguan kecemasan yang membuat mereka takut berinteraksi sosial atau berada di tempat ramai. Bahkan dalam kasus yang paling ekstrem, korban perundungan bisa memiliki pemikiran untuk menyakiti diri sendiri hingga bunuh diri sebagai cara untuk mengakhiri penderitaan mereka.

Yang sering terlupakan juga adalah bahwa perundungan juga berdampak negatif kepada pelaku, bukan hanya korban, karena anak yang terbiasa melakukan perundungan terhadap orang lain sedang belajar pola perilaku destruktif yang bisa terbawa hingga dewasa. Mereka belajar bahwa kekerasan, baik fisik maupun verbal, adalah cara yang efektif untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Hal ini hanya melanggengkan siklus perundungan dan menciptakan budaya dimana merendahkan orang lain dianggap sesuatu yang wajar, sebuah pandangan yang sangat berbahaya bagi masa depan generasi bangsa ini.

## **ANALISIS DAN SOLUSI**

Melihat betapa rumitnya masalah perundungan yang disebabkan oleh *game online*, perlu ada solusi yang tidak hanya mengatasi masalahnya setelah terjadi tetapi juga mencegahnya dari awal dengan mengubah lingkungan bermain anak-anak yang saat ini menciptakan jurang pemisah berdasarkan “siapa yang punya uang”. Disinilah permainan tradisional menawarkan jalan keluar yang sangat menjanjikan karena berbeda dari *game online*. Permainan tradisional seperti *gobak sodor*, *petak umpet*, *benteng-bentengan*, *congklak*, atau *bekel* itu sifatnya inklusif dimana semua anak bisa ikut bermain tanpa peduli keluarganya kaya atau miskin karena permainan ini tidak butuh biaya atau alat yang mahal, bahkan kebanyakan hanya membutuhkan tanah lapang serta keinginan untuk bermain bersama. Tidak ada sistem *ranking* atau *tier* seperti di *game online* yang membuat satu anak merasa lebih tinggi dari anak lainnya, dan tidak ada pembelian dengan uang yang menciptakan perbedaan berdasarkan ekonomi mereka. Kesetaraan ini membuat lingkungan bermain yang demokratis dimana setiap anak merasa diterima dan dihargai.

Lebih dari sekadar soal ekonomi, permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai sosial yang sangat penting untuk mencegah tindak perundungan dan membentuk karakter yang bisa empati serta toleran terhadap orang lain. Seperti dalam permainan benteng-bentengan atau *gobak sodor*, anak-anak bisa belajar bahwa mereka membutuhkan kerja sama tim untuk bisa menang, dimana setiap anggota tim punya peran penting dan kontribusi setiap orang dihargai tanpa melihat kemampuan individunya seperti apa. Anak yang larinya kurang cepat tidak dikucilkan sewaktu tim kalah, tetapi diberi posisi yang sesuai dengan kemampuannya dimana dia tetap bisa memberi kontribusi yang berarti, misalnya menjadi penjaga benteng atau pengatur strategi.

Permainan tradisional juga mengajarkan bahwa menang itu adalah hasil dari kerja sama dan kalah juga merupakan tanggungan bersama, sehingga tidak ada budaya mencari kambing hitam yang justru memicu terjadinya perundungan. Yang tidak kalah penting adalah permainan tradisional melibatkan interaksi langsung antara anak-anak yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan empati dan membaca emosi orang lain, sesuatu yang sulit dikembangkan lewat interaksi virtual. Proses negosiasi dan penyelesaian konflik dalam permainan tradisional dalam *game online* dapat menjadi pembelajaran sosial yang sangat berharga yang akan dibawa oleh mereka hingga dewasa. Hal tersebut mengajarkan mereka bahwa berbeda pendapat itu bukanlah alasan untuk saling menyerang, tetapi merupakan kesempatan untuk belajar berkomunikasi dan mencapai kompromi. Berbeda dengan sistematika konflik *game online* yang bisa diselesaikan dengan saling serang secara verbal. Dalam permainan tradisional, anak-anak belajar bahwa mereka harus menyelesaikan masalah bersama karena mereka akan terus bertemu dan bermain bersama di hari-hari berikutnya.

Tetapi mengembalikan permainan tradisional ke dalam kehidupan anak-anak sekarang bukanlah hal yang mudah dan butuh strategi yang melibatkan banyak pihak. Di tingkat keluarga, orang tua perlu mengambil peran aktif, tidak hanya membatasi anak bermain *gadget* tetapi juga menyediakan alternatif yang menarik berupa permainan tradisional. Orang tua bisa menyisihkan waktu khusus untuk bermain permainan tradisional bersama anak-anak mereka serta mengajak anak-anak lain untuk bergabung sehingga menciptakan kembali komunitas bermain yang sudah sirna.

Di tingkat sekolah, institusi pendidikan punya peran yang juga sangat strategis dalam menghidupkan kembali permainan tradisional dan menggunakan sebagai media pendidikan karakter anti-*bullying*. Sekolah bisa mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum, tak hanya

sebagai aktivitas tambahan tetapi sebagai bagian penting dari pembelajaran yang diakui kontribusinya terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Sekolah juga bisa mengadakan turnamen permainan tradisional antar kelas secara rutin yang tidak hanya membuat permainan tradisional jadi lebih menarik tetapi juga mengajarkan siswa tentang kompetisi yang sehat dimana yang terpenting bukan hanya persoalan menang atau kalah tetapi bagaimana cara bermain dengan adil dan menghormati lawan.

## **PENUTUP**

Menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai solusi untuk menangkal perundungan yang dipicu oleh *game online* bukanlah sebuah proyek jangka pendek tapi investasi jangka panjang untuk membentuk karakter generasi di masa depan. Perubahan tidak akan terjadi dalam semalam, tetapi dengan komitmen dan kerja sama dari semua pihak, kita bisa menciptakan lingkungan dimana anak-anak punya kesempatan untuk mengembangkan karakter yang inklusif, berempati, dan toleran lewat pengalaman bermain yang sehat. Melalui solusi ini, mereka akan belajar bahwa nilai seseorang tidak ditentukan oleh apa yang dimilikinya oleh bagaimana ia memperlakukan orang lain, bahwa perbedaan adalah hal yang wajar dan harus dihargai, bukan malah dijadikan alasan untuk merendahkan.

Generasi yang tumbuh dengan nilai-nilai ini tidak hanya akan bebas dari perilaku *bullying*, tetapi juga akan menjadi agen perubahan yang membawa nilai-nilai positif ke berbagai aspek kehidupan mereka di masa depan, menciptakan masyarakat yang lebih toleran serta berempati. Hal itu merupakan tujuan yang jauh lebih penting daripada sekadar mengurangi kasus perundungan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Setiadi, B. (2023). *Transformasi Budaya Permainan Tradisional ke Game online Pada Remaja di Desa Wonosari Kabupaten Jember*. *Jurnal Sains Terapan IPB*. Diakses dari <https://journal.ipb.ac.id/jstrsv/article/view/46440/25555>
- Zafirah, Luthfiyah. (2022). *Bullying Remaja, Dampak Negatif dari Game online*. *Kompasiana*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online>
- Adam. (2021). Menurut Studi, Kasus Bully Terhadap Gamer Muda Cukup Menggerikan. *GGWP.ID*. Diakses dari <https://www.ggwp.id/gaming/others/bully-terhadap-gamer-muda-00-lwx2w-9d88ht>
- Humas KPAI. (2025). *LAPORAN TAHUNAN KPAI, JALAN TERJAL PERLINDUNGAN ANAK: ANCAMAN SERIUS GENERASI EMAS INDONESIA*. Diakses dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-jalan-terjal-perlindungan-anak-ancaman-serius-generasi-emas-indonesia>
- Anonim. (2023). *Pengertian Game online, Genre, Jenis-jenis, dan Contohnya*. Diakses dari <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-game-online-genre-jenis-jenis-dan-contohnya-21QP7KN95NI>
- Prijadi, E. A., Aryani, P., Sucipta Putri, W. C. W., & Yuliyatni, P. C. D. (2024). *HUBUNGAN USIA, KELAS, JENIS KELAMIN, JENIS SD, POLA ASUH ORANG TUA, DAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE YANG MENGANDUNG KEKERASAN DENGAN PERILAKU BULLYING VICTIMIZATION PADA ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DI DENPASAR*. Diakses dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/96240/56492>
- Zakia, Emily. (2025). *Lonjakan Statistik Kasus Bullying di Indonesia, Ini Data Setiap Tahunnya!*. Diakses dari <https://goodstats.id/article/data-kasus-bullying-di-indonesia-yG3WL>



Subtema: Konservasi Seni dan Budaya

## GEN-Z PENJAGA WARISAN: TRANSFORMASI DOLANAN TRADISIONAL ANAK MENJADI GERAKAN DIGITAL KONSERVASI BUDAYA INDONESIA

**Ghaida Tammarusyda**

Universitas Tidar

[ghaidatammarusyda@students.untidar.ac.id](mailto:ghaidatammarusyda@students.untidar.ac.id)

089690168600

Budaya adalah jantung dari sebuah bangsa. Ia hidup dalam tarian, tutur kata, hingga permainan anak-anak di sudut kampung. Namun kini, gema tawa anak-anak yang berlari di tanah lapang, di antara langkah kecil menendang bola bekel dan suara riuh permainan *egrang*, mulai menghilang. Di era globalisasi, ketika layar gawai menjadi arena baru, dolanan tradisional bukan lagi sekadar permainan, ia adalah simbol peradaban, identitas, dan filosofi kehidupan bangsa Indonesia.

Dalam gema tawa anak-anak yang berlari di tanah lapang, di antara langkah kaki kecil yang menendang bola bekel dan suara riuh permainan *egrang*, tersimpan sepotong memori bangsa yang kini kian pudar. Di era ketika anak-anak lebih fasih menggeser layar gawai ketimbang menggenggam kelereng, dolanan tradisional bukan lagi sekadar permainan, ia adalah cermin jati diri, pembentuk karakter, dan penjaga nilai-nilai gotong royong yang menjadi ruh Indonesia. Sayangnya, globalisasi dan derasnya arus digital telah menenggelamkan warisan luhur itu ke sudut-sudut ingatan yang perlakan memudar.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya tak benda yang menyimpan nilai pendidikan moral, sosial, dan emosional. Laporan UNESCO (2022) menegaskan bahwa lebih dari 70% tradisi lokal Asia Tenggara terancam punah jika tidak diwariskan secara kreatif. Sementara data Kemendikbudristek (2023) menunjukkan hanya 28% anak Indonesia yang masih mengenal permainan tradisional seperti *gobak sodor*, *engklek*, *benthik*, atau *congklak*. Fenomena ini menunjukkan adanya krisis identitas budaya di tengah kemajuan teknologi.

Krisis budaya ini menjadi tantangan besar bagi Indonesia yang dikenal

sebagai bangsa berkarakter multikultural. Namun, di balik tantangan tersebut, muncul peluang besar. Generasi Z adalah generasi yang lahir dan tumbuh di era digital yang justru memiliki potensi untuk menjadi agen konservasi budaya berbasis teknologi. Dengan daya kreativitas tinggi, akses luas terhadap media sosial, dan kemampuan adaptif terhadap inovasi, mereka dapat menjadi ujung tombak dalam upaya pelestarian permainan tradisional melalui pendekatan digital yang menarik dan relevan.

Lebih dari sekadar hiburan, dolanan tradisional mengajarkan filosofi hidup tentang perjuangan, solidaritas, dan kesetiaan terhadap nilai-nilai lokal. Permainan seperti *engklek* menanamkan keseimbangan dan ketekunan, *gobak sodor* mengajarkan strategi dan kerja sama, sementara benthik menumbuhkan sportivitas dan kejujuran. Nilai-nilai inilah yang membentuk karakter bangsa dan menanamkan semangat kebersamaan sejak dulu. Ketika permainan-permainan itu dilupakan, sesungguhnya yang hilang bukan hanya hiburan masa kecil, melainkan pondasi moral masyarakat.

Dalam konteks global yang serba cepat, pelestarian budaya tidak dapat lagi dilakukan dengan cara konvensional. Teknologi digital bukanlah lawan budaya, melainkan alat untuk mengabadikan dan menyebarkannya ke seluruh dunia. Dengan kreativitas generasi muda, dolanan tradisional dapat menjelma menjadi animasi edukatif, gim digital, hingga konten interaktif yang memadukan nilai tradisional dengan estetika modern.

Gerakan pelestarian budaya juga merupakan bentuk nasionalisme masa kini, bukan dengan senjata, melainkan dengan menjaga warisan leluhur agar tetap hidup di era modern. Mahasiswa, pelajar, dan generasi muda memiliki tanggung jawab moral untuk menjadikan budaya sebagai identitas yang membanggakan di tengah derasnya arus globalisasi. Konservasi budaya bukanlah sekedar pelestarian, tetapi transformasi menuju peradaban baru yang berakar kuat pada nilai-nilai bangsa sendiri.

Oleh karena itu, esai ini mengangkat gagasan tentang Gerakan Digital Konservasi Budaya, sebuah inisiatif kolaboratif yang menggabungkan semangat gotong royong khas Indonesia dengan teknologi modern. Tujuannya sederhana namun bermakna: menghidupkan kembali dolanan tradisional anak dalam bentuk yang disukai generasi masa kini, tanpa kehilangan nilai-nilai luhur yang dikandungnya. Dengan gerakan ini, diharapkan Indonesia mampu menunjukkan kepada dunia bahwa kemajuan dan budaya dapat berjalan beriringan, membangun masa depan tanpa melupakan akar sejarahnya.

## Peran Dolanan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Bangsa

Dolanan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga media pendidikan karakter yang efektif. Setiap permainan mengandung nilai-nilai filosofis yang memperkuat jati diri anak Indonesia. Misalnya, *gobak sodor* menanamkan nilai kerja sama dan strategi, *engklek* melatih keseimbangan dan fokus, sementara *benthik* mengajarkan kejujuran dan sportivitas. Menurut Ningsih, Putro, & Wahyuny (2023), permainan tradisional memiliki potensi besar dalam membentuk karakter sosial anak melalui interaksi langsung dan empati terhadap sesama. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar terbentuknya generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhhlak dan berbudaya.

Dalam konteks pendidikan karakter nasional, dolanan tradisional berperan sebagai sarana penanaman nilai yang menyenangkan dan kontekstual. Melalui permainan, anak-anak belajar memahami konsep disiplin, sportivitas, tanggung jawab, dan gotong royong tanpa merasa digurui. Hal ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pendidikan yang holistik dan berbasis pengalaman nyata. Permainan seperti *engklek*, misalnya, tidak hanya mengasah motorik anak, tetapi juga menumbuhkan ketekunan dan kejujuran dalam mengikuti aturan yang disepakati bersama.

Sayangnya, modernisasi menyebabkan pergeseran pola bermain anak dari ruang terbuka menuju ruang virtual. Anak-anak kini lebih tertarik pada gim digital asing yang minim nilai budaya. Akibatnya, cultural gap semakin lebar, dan generasi muda kehilangan akar tradisinya. Fenomena ini bukan sekadar pergeseran gaya hidup, melainkan tanda terjadinya perubahan paradigma nilai dalam kehidupan sosial. Jika dibiarkan, generasi muda Indonesia berisiko tumbuh tanpa memahami makna kebersamaan dan kearifan lokal yang menjadi pondasi bangsa.

Perguruan tinggi sebagai pusat pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan memiliki peran strategis dalam pelestarian nilai-nilai budaya bangsa. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk belajar dan meneliti, tetapi juga menjadi agen pelestarian nilai-nilai luhur melalui berbagai kegiatan kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, dolanan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran karakter di sekolah maupun kampus melalui kegiatan ekstrakurikuler, festival budaya, dan lomba kreatif berbasis permainan tradisional. Mahasiswa dapat berperan sebagai fasilitator yang memperkenalkan kembali permainan rakyat kepada anak-anak dengan pendekatan yang menarik, edukatif, dan sesuai zaman.

Selain itu, kolaborasi antara lembaga pendidikan, pemerintah daerah,

dan komunitas budaya menjadi kunci dalam menghidupkan kembali semangat permainan rakyat. Program seperti Sekolah Dolanan atau Pekan Permainan Nusantara dapat dijadikan wadah untuk mempertemukan nilai pendidikan dan kebudayaan dalam satu ruang kegiatan yang menyenangkan. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal serta memperkuat identitas nasional di tengah pengaruh budaya asing yang semakin kuat.

Dengan demikian, pelestarian dolanan anak tidak hanya menjaga tradisi, tetapi juga memperkuat identitas nasional di tengah arus globalisasi. Melestarikan dolanan berarti melestarikan cara berpikir bangsa. Ia bukan sekadar upaya mengenang masa lalu, melainkan strategi membangun masa depan dengan karakter yang berakar pada kearifan lokal. Dalam setiap langkah kecil anak yang berlari di tanah lapang, tersimpan harapan besar tentang masa depan Indonesia yang berbudaya, berkarakter, dan bermartabat.

### **Transformasi Digital: Gerakan Konservasi Budaya Indonesia**

Transformasi digital bukanlah ancaman, melainkan jembatan antara tradisi dan inovasi. Generasi Z memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pelestarian budaya. Seperti yang dilakukan komunitas Kampung Dolanan Sidowayah di Klaten, mereka berhasil mengubah permainan tradisional menjadi konten edukatif digital yang menarik minat anak muda (Pertiwi & Aliyah, 2023).

Melalui media sosial, Youtube, dan aplikasi gim sederhana, dolanan tradisional dapat dikemas kembali dalam bentuk interaktif. Misalnya, mahasiswa IT dan desain dapat berkolaborasi membuat aplikasi “Dolanan Nusantara”, sebuah gim digital yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengenalkan nilai-nilai budaya lokal. Konsep seperti ini sejalan dengan penelitian Lestari, Irawati, & Mujimin (2024) yang menyatakan bahwa digitalisasi konten budaya mampu meningkatkan literasi budaya digital hingga 60% pada kalangan remaja. Gerakan Digital Konservasi Budaya juga dapat dikembangkan melalui:

1. Pendidikan dan kampanye digital, seperti #MainLokalChallenge di media sosial.
2. Inovasi media pembelajaran, dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum PAUD dan SD.
3. Kolaborasi lintas kampus dan komunitas, untuk mengembangkan *platform Dolanan Hub* yang mengarsipkan permainan tradisional Nusantara dalam bentuk digital interaktif.

Mahasiswa menjadi motor utama gerakan ini, karena mereka memiliki kemampuan akademik, semangat sosial, dan daya pengaruh yang kuat. Dengan demikian, konservasi budaya bukan hanya wacana, tetapi gerakan nyata menuju Indonesia yang maju tanpa kehilangan jati diri.

### Tantangan Globalisasi dan Krisis Identitas Generasi Muda

Globalisasi membawa kemudahan akses informasi dan hiburan digital, namun juga menghadirkan tantangan serius terhadap kelestarian budaya lokal. Budaya luar masuk tanpa filter melalui media sosial, film, dan gim daring, sementara budaya bangsa sendiri kehilangan daya tarik di mata generasi muda. Fenomena ini memunculkan apa yang disebut '*cultural dissonance*', kondisi di mana generasi muda tidak lagi memahami nilai budayanya sendiri.

Survei BPS (2024) menunjukkan bahwa 72% remaja Indonesia menghabiskan lebih dari 5 jam per hari menggunakan media digital, sementara hanya 10% yang mengikuti kegiatan budaya tradisional. Ini adalah sinyal bahaya yang menuntut tindakan nyata. Mahasiswa, sebagai intelektual muda, memiliki tanggung jawab moral untuk menghidupkan kembali semangat konservasi budaya melalui cara yang adaptif dan relevan.

UNNES sebagai kampus konservasi telah menjadi teladan dalam memadukan nilai-nilai budaya dengan inovasi pendidikan. Melalui kolaborasi antar mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu, konservasi budaya dapat diwujudkan dalam bentuk festival digital, permainan edukatif berbasis aplikasi, hingga riset interaktif tentang filosofi dolanan tradisional. Dengan demikian, globalisasi tidak lagi menjadi ancaman, melainkan ruang untuk menunjukkan keunggulan budaya Indonesia di panggung dunia.

### Transformasi Digital dan Gerakan Konservasi Budaya

Transformasi digital menjadi kunci dalam melestarikan warisan budaya di era modern. Generasi Z memiliki kapasitas luar biasa untuk mengembangkan inovasi yang menjadikan dolanan tradisional kembali populer melalui *platform* digital. Sebagaimana dilakukan oleh komunitas Kampung Dolanan Sidowayah di Klaten, yang berhasil mengemas permainan lokal menjadi konten digital edukatif (Pertiwi & Aliyah, 2023).

Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi 'Dolanan Nusantara', yaitu *platform* edukatif yang menggabungkan unsur permainan, sejarah, dan nilai budaya. Selain itu, kampanye digital seperti #MainLokalChallenge dapat mengajak anak muda di seluruh Indonesia untuk mengenal kembali permainan tradisional melalui media sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari,

Irawati, & Mujimin (2024) yang menunjukkan bahwa digitalisasi konten budaya mampu meningkatkan literasi budaya hingga 60%.

Gerakan Digital Konservasi Budaya juga dapat didukung dengan program nasional antara kampus dan pemerintah daerah, seperti lomba digitalisasi permainan rakyat, inkubasi *start-up* budaya, serta pelatihan konten kreatif bertema lokal. Dengan demikian, konservasi budaya bukan hanya wacana akademik, melainkan gerakan nasional berbasis generasi muda yang kreatif dan berjiwa sosial.

Dolanan tradisional adalah warisan yang mengandung nilai luhur bangsa yaitu gotong royong, kejujuran, sportivitas, dan kebersamaan. Ketika dunia berubah, cara melestarikannya juga harus berubah. Generasi Z, dengan segala kreativitas dan kecerdasan digitalnya, memegang peranan penting sebagai penjaga warisan di era globalisasi.

Melalui Gerakan Digital Konservasi Budaya, permainan tradisional dapat lahir kembali dalam bentuk yang lebih segar, modern, dan mudah diakses. Ini bukan sekadar nostalgia, melainkan gerakan kebangkitan identitas budaya Indonesia di dunia digital.

Karena bangsa yang tangguh bukanlah yang melupakan masa lalunya, melainkan yang mampu menulis masa depan dengan tinta kebijaksanaan tradisinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, A., Palupi, W., Adnyana, W., & Hartono, H. (2022). Digitalisasi Pertunjukan Dolanan Pesta Kesenian Bali: Sebuah Upaya Konservasi Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang*, 5(1).
- Endarto Putro, D., Ismoko, A. P., Prastyo, T. D., & Febrianta, Y. (2023). Sosialisasi Permainan Tradisional 'Klangenan Dolanan Anak'. *Journal of Social Empowerment*, 8(2), 79–84.
- Lestari, P. M., Irawati, R. P., Mujimin, & Tristyesha, L. (2024). Pengembangan Literasi Digital dan Konservasi Budaya Melalui Pembuatan Video Edukasi 'Bocah Dolanan'. *Varia Humanika*, 5(1).
- Ningsih, E. P., Zakarsih Putro, K., & Wahyuny, R. (2023). Kampung Dolanan Sidowayah Wadah Pelestarian 'Permainan Tradisional' dalam Menghadapi Globalisasi Budaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 17(2).
- Pertiwi, S. W., & Aliyah, I. (2023). Konservasi Permainan Tradisional sebagai Daya Tarik Wisata Kampung: Studi Kasus Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Klaten. *Cakra Wisata*.
- UNESCO. (2022). Intangible Cultural Heritage and Digital Conservation in Southeast Asia. *UNESCO Digital Heritage Report*.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan Statistik Kebudayaan Indonesia 2023*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbudristek.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Literasi Digital Indonesia*. Jakarta: BPS.



Subtema: Konservasi Nilai dan Karakter

## MERAJUT KEMBALI KARAKTER BANGSA: KONSERVASI NILAI LUHUR DOLANAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL

**Mohan Meyer Raja Toguan Eteng Sitorus**

Universitas Gadjah Mada

[mohanmeyerrajatoguanetengsitorus@mail.ugm.ac.id](mailto:mohanmeyerrajatoguanetengsitorus@mail.ugm.ac.id)

081374709168

---

### PENDAHULUAN

#### Arena Bermain yang Terlupakan, Krisis Karakter yang Mengancam

Di sebuah pelataran sore yang hangat, tawa riang anak-anak pecah berderai. Mereka berlari, menyusun strategi, dan saling beradu gesit dalam permainan *Gobak sodor*. Energi kolektif, interaksi fisik, dan kecerdasan sosial terpancar dari setiap gerak mereka. Pemandangan ini, yang dahulu merupakan denyut nadi kehidupan komunal, kini menjadi artefak langka. Kontrasnya begitu tajam dengan realitas masa kini: seorang anak yang duduk sendirian, matanya terkunci pada layar gawai. Jari-jarinya lincah menari di atas layar, tetapi dunianya menyempit dalam batas-batas virtual yang individualistik (Wahyuddin et al., 2023). Pergeseran dari arena bermain komunal ke ruang isolasi digital ini menandai sebuah krisis yang jauh lebih dalam dari sekadar perubahan medium hiburan. Lunturnya dolanan tradisional secara langsung berkorelasi dengan menguatnya budaya digital yang cenderung individualistik dan pasif (Khoiriyah, 2024). Fenomena ini menciptakan vakum dalam proses pembentukan karakter generasi muda. Permainan tradisional, dengan segala dinamikanya, sejatinya berfungsi sebagai kurikulum tak tertulis yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai fundamental. Ketika medium ini hilang, hilang pula wahana organik untuk melatih empati, kerja sama, kejujuran, dan ketahanan diri. Dampaknya mulai terasa: generasi yang rentan terhadap kecanduan gawai menunjukkan penurunan konsentrasi, terbatasnya interaksi sosial, dan kurangnya aktivitas fisik (Yaqin et al., 2023).

Esai ini berargumen bahwa konservasi sistematis terhadap dolanan tradisional merupakan strategi untuk merajut kembali dan memperkuat karakter bangsa. Upaya ini merupakan investasi visioner untuk membentuk generasi masa depan yang tangguh, kreatif, kooperatif, dan berakar kuat pada

budayanya. Untuk mencapai revitalisasi yang sesungguhnya, diperlukan sebuah pendekatan holistik yang mensinergikan peran keluarga, institusi pendidikan, inisiatif komunitas, dan adaptasi teknologi strategis. Seluruh kerangka kerja ini harus didukung oleh kebijakan nasional yang kuat dan diakui dalam konteks pelestarian warisan budaya global.

## **PEMBAHASAN**

### **Laboratorium Karakter di Ruang Terbuka: Menggali Nilai Intrinsik Dolanan Tradisional.**

Dolanan tradisional lebih dari sekadar aktivitas pengisi waktu luang; ia adalah sebuah laboratorium karakter yang dirancang secara alamiah. Setiap aturan, gerakan, dan interaksi di dalamnya merupakan medium untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur yang menjadi fondasi kepribadian yang utuh. Analisis mendalam terhadap mekanismenya menunjukkan bagaimana permainan ini secara efektif menempa watak sosial, etika, dan kreativitas anak.

#### **A. Penempaan Watak Sosial dan Komunal**

Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok merupakan inkubator alami bagi pengembangan kecerdasan sosial. Dalam permainan seperti *gobak sodor* dan *bentengan*, kemenangan mustahil diraih secara individual. Permainan ini menuntut kerja sama tim yang solid, komunikasi verbal dan non-verbal yang efektif, serta perumusan strategi kolektif. Pemain belajar untuk berpikir sebagai satu kesatuan, mengorbankan ambisi pribadi demi tujuan bersama, yang pada akhirnya menumbuhkan nilai kerja sama, kepekaan sosial, dan tanggung jawab bersama. Di sisi lain, permainan yang diiringi nyanyian seperti *cublak-cublak suweng* dan *jamuran* membangun ikatan komunal dan rasa kebersamaan melalui sinkronisasi gerak dan lagu. Dalam permainan ini, anak-anak belajar membaca isyarat halus, menaruh kepercayaan pada teman, dan berpartisipasi dalam sebuah ritual budaya bersama yang memperkuat identitas kolektif mereka (Mujinem, 2018).

#### **B. Sekolah Kejujuran dan Sportivitas**

Salah satu keunggulan utama dolanan tradisional adalah sifatnya yang *self-policing* atau diatur sendiri oleh para pemainnya. Hal ini menjadi pelajaran langsung yang sangat kuat dalam hal integritas dan etika. Dalam permainan *Dakon* (*Congklak*), misalnya, mekanisme permainan menuntut kejujuran mutlak dalam menghitung dan mendistribusikan biji. Setiap upaya kecurangan akan sangat mudah terlihat oleh lawan main, sehingga anak belajar tentang akuntabilitas dan pentingnya permainan yang adil (Maghfiroh, 2020). Demikian pula dalam permainan *petak umpet*, di mana

si pencari harus jujur menyelesaikan hitungannya dan pemain yang ditemukan harus jujur mengakui posisinya. Aturan-aturan ini, yang ditegakkan oleh kesepakatan bersama para pemain, membangun pemahaman fundamental tentang kontrak sosial dan pentingnya ketataan pada aturan agar sebuah sistem dapat berjalan dengan baik. Melalui dinamika menang dan kalah, anak-anak belajar sportivitas, menerima kekalahan dengan lapang dada dan merayakan kemenangan tanpa kesombongan. Ini adalah fondasi penting untuk membangun ketahanan mental dan rasa hormat terhadap sesama (Utami, 2024).

### C. Wahana Kreativitas dan Ketahanan Diri

Berbeda dengan permainan digital yang sering kali memiliki alur dan solusi yang terprogram, dolanan tradisional mendorong kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, serta ketangguhan fisik dan mental. Permainan seperti *engklek* dan *egrang* secara langsung mengembangkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan, dan ketangkasan fisik. Lebih dari itu, permainan ini juga menuntut pemikiran strategis seperti dalam *engklek*, di mana pemain harus menentukan posisi melempar gaco untuk menghalangi lawan dan kegigihan dalam menghadapi tantangan fisik. Aspek kreativitas juga sangat menonjol dalam proses pembuatan alat permainan itu sendiri. Banyak permainan, seperti *Benthik* atau layang-layang, melibatkan anak-anak dalam menciptakan alat bermain mereka dari bahan-bahan sederhana yang tersedia di alam. Proses ini tidak hanya mengasah kreativitas dan daya cipta, tetapi juga menumbuhkan pemahaman dan penghargaan terhadap lingkungan alam sekitar (Rukiyah, 2019).

## Paradoks Kemajuan: Ancaman Era Digital dan Pudarnya Ruang Bermain

Meskipun memiliki nilai yang tak ternilai, eksistensi dolanan tradisional kini berada di titik nadir. Ancaman yang dihadapinya melibatkan disrupti teknologi, perubahan sosial, dan kendala lingkungan fisik. Ini bukanlah sekadar pergeseran selera, melainkan sebuah erosi sistemik terhadap fondasi budaya bermain itu sendiri.

### A. Disrupsi Digital dan Pergeseran Paradigma Bermain

Kehadiran gawai dan permainan digital tidak hanya menawarkan alternatif, tetapi secara fundamental mengubah paradigma "bermain". Konsep bermain kini bergeser menjadi lebih pasif, individual, dan konsumtif. Permainan digital, dengan grafis yang memukau dan sistem imbalan yang instan, menawarkan gratifikasi dan hiper-stimulasi yang sulit ditandingi oleh kesederhanaan permainan tradisional, yang pada akhirnya

dapat berujung pada kecanduan (Irawan et al., 2020). Dampaknya terhadap perkembangan anak sangat signifikan. Paparan berlebihan terhadap gawai terbukti menurunkan kemampuan konsentrasi, peningkatan kecemasan sosial, dan defisit empati. Lebih jauh lagi, disrupti ini memutus mata rantai transmisi budaya antar-generasi. Orang tua, karena tuntutan kesibukan atau kurangnya pemahaman, acap kali menjadikan gawai sebagai "jalan pintas" untuk menenangkan anak. Tanpa disadari, mereka menghentikan proses pewarisan pengetahuan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional (Rahman et al., 2025).

## B. Krisis Ruang dan Waktu

Lingkungan fisik dan sosial yang esensial bagi keberlangsungan dolanan tradisional makin langka. Proses urbanisasi yang masif telah mengubah tanah lapang, halaman luas, dan ruang-ruang komunal menjadi hutan beton, sehingga secara fisik mustahil untuk memainkan permainan seperti *gobak sodor*, *bentengan*, atau *layang-layang*. Krisis ruang ini diperparah oleh persepsi orang tua mengenai keamanan. Kekhawatiran terhadap lingkungan luar yang dianggap tidak aman mendorong anak-anak untuk lebih banyak beraktivitas di dalam rumah, menjadikan gawai sebagai pilihan hiburan yang paling logis dan mudah diakses. Di saat yang sama, tekanan akademis yang makin tinggi di sekolah-sekolah modern menyisakan sedikit sekali waktu luang bagi anak untuk bermain secara bebas dan tidak terstruktur. Waktu bermain sering dikorbankan demi jam pelajaran tambahan, sebuah miskONSEPsi yang mengabaikan peran krusial bermain dalam perkembangan kognitif dan sosial anak (Rahman et al., 2025).

Kombinasi dari berbagai faktor ini menciptakan efek bola salju. Urbanisasi menghilangkan ruang bermain fisik dan mendorong anak-anak ke dalam ruangan. Di dalam ruangan, gawai menjadi medium hiburan utama, yang didukung oleh kenyamanan dan kekhawatiran orang tua. Akibatnya, satu generasi tumbuh tanpa pengalaman langsung memainkan dolanan tradisional dan tidak memiliki pengetahuan atau ikatan emosional untuk mewariskannya. Siklus ini terus berulang dan makin cepat, menunjukkan bahwa masalah ini bersifat sistemik dan membutuhkan solusi yang komprehensif.

## Revitalisasi Holistik: Strategi Konservasi Nilai dan Karakter Melalui Dolanan Tradisional

Menghadapi tantangan yang sistemik memerlukan sebuah strategi revitalisasi yang holistik, terintegrasi, dan berkelanjutan. Kerangka kerja ini

harus menggerakkan seluruh ekosistem perkembangan anak, menjembatani kearifan masa lalu dengan inovasi masa kini, dan didukung oleh kebijakan yang kuat di tingkat nasional maupun internasional.

#### A. Sinergi Tiga Pilar: Keluarga, Sekolah, dan Komunitas

- Keluarga sebagai Pewaris Utama:** Orang tua harus diposisikan kembali sebagai pewaris dan pengajar pertama. Ini dapat dicapai melalui kampanye penyadaran publik yang masif mengenai manfaat perkembangan anak melalui permainan tradisional, serta penyediaan sumber daya praktis, seperti buku panduan atau video tutorial, yang memudahkan orang tua untuk mengajarkan permainan ini kepada anak-anak mereka (Mashar, 2025).
- Sekolah sebagai Wahana Legitimasi:** Institusi pendidikan memiliki peran krusial untuk mengangkat status dolanan tradisional dari sekadar "permainan" menjadi alat pedagogis yang sah. Permainan ini harus diintegrasikan ke dalam kurikulum formal, bukan hanya sebagai kegiatan ekstrakurikuler. Contohnya, *dakon* dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika dasar, *gobak sodor* menjadi bagian dari pelajaran pendidikan jasmani yang melatih kerja sama, dan nilai-nilai dalam berbagai permainan dapat menjadi bahan diskusi dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Nurrochsyam et al., 2019).
- Komunitas sebagai Laboratorium Hidup:** Model-model sukses seperti Komunitas Hong di Bandung, Kampoeng Dolanan di berbagai daerah, dan Komunitas Jamblang Gentong di Bantul telah membuktikan efektivitasnya. Mereka berhasil menciptakan ruang-ruang bermain khusus (*Pakarangan Ulin*), menyelenggarakan festival dan lokakarya secara rutin, serta mengembangkan model eduwisata yang tidak hanya melestarikan budaya tetapi juga memberdayakan ekonomi lokal (Pertiwi & Aliyah, 2019).

#### B. Menjembatani Tradisi dan Teknologi: Inovasi Konservasi di Abad ke-21

- Digitalisasi Arsip dan Media Edukasi:** Perlu dibangun sebuah arsip digital nasional yang komprehensif mengenai dolanan tradisional. Arsip ini, yang terinspirasi dari inisiatif perpustakaan digital UNESCO, harus mendokumentasikan secara detail aturan main, lirik lagu, sejarah, dan makna filosofis dari setiap permainan. Ini akan menjadi sumber rujukan abadi bagi peneliti, pendidik, dan masyarakat luas.
- Aplikasi Mobile sebagai Gerbang Menuju Permainan Fisik:** Aplikasi ini tidak dirancang untuk menggantikan permainan fisik, melainkan sebagai pemicu. Fitur-fiturnya bisa mencakup tutorial interaktif,

penjelasan nilai-nilai karakter, hingga peta berbasis GPS yang mengarahkan pengguna ke taman, ruang publik, atau komunitas terdekat di mana mereka bisa bermain secara langsung. Pendekatan ini sejalan dengan strategi *digital heritage* yang dieksplorasi oleh negara tetangga seperti Malaysia (Zahari et al., 2024).

### C. Pengakuan dan Kebijakan: Peran Negara dan Institusi Global

1. **Peran Pemerintah:** Pemerintah harus melampaui penyelenggaraan acara seremonial. Kebijakan yang dibutuhkan bersifat struktural, seperti menyediakan dana hibah bagi komunitas pelestari, memfasilitasi integrasi dolanan tradisional ke dalam Kurikulum Merdeka, dan secara resmi mendeklarasikan permainan tradisional sebagai aset nasional untuk pendidikan karakter. Upaya ini harus terintegrasi dengan program pemerintah yang lebih luas, seperti inisiatif Kabupaten/Kota Layak Anak, yang bertujuan menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara holistik (Isdarmadji, 2023).
2. **Kerangka Kerja UNESCO:** Upaya pelestarian di tingkat nasional akan mendapatkan gaung yang lebih besar jika dibingkai dalam Konvensi UNESCO 2003 tentang Perlindungan Warisan Budaya Takhbenda. Indonesia telah berhasil mendaftarkan Wayang, Keris, dan Angklung sebagai Warisan Budaya Takhbenda Dunia. Langkah strategis berikutnya adalah mengusulkan dolanan tradisional yang kaya akan nilai untuk mendapatkan pengakuan internasional. Hal tersebut akan membuka akses terhadap dukungan teknis dan finansial global, serta menegaskan posisi dolanan tradisional bukan sekadar sebagai cerita rakyat lokal, melainkan sebagai bagian dari warisan berharga milik seluruh umat manusia.

## PENUTUP

### Bukan Sekadar Nostalgia, Tetapi Investasi Masa Depan Bangsa

Konservasi dolanan tradisional adalah sebuah imperatif strategis, bukan sekadar ekspresi sentimental akan masa lalu yang telah usai. Upaya ini merupakan investasi sadar terhadap masa depan karakter bangsa. Permainan-permainan ini adalah laboratorium alamiah yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai fundamental seperti kerja sama, kejujuran, dan kreativitas. Nilai-nilai inilah yang kini terancam oleh disrupti digital dan perubahan lanskap sosial yang sistemik. Menghadapi tantangan ini, diperlukan sebuah gerakan revitalisasi yang terpadu dan visioner. Kerangka kerja holistik yang

mensinergikan peran sentral keluarga sebagai pewaris, sekolah sebagai legitimator, dan komunitas sebagai inkubator hidup adalah fondasi utamanya. Pendekatan ini harus diperkuat dengan pemanfaatan teknologi secara cerdas serta didukung oleh kebijakan pemerintah yang konkret dan pengakuan di tingkat global melalui *platform* seperti UNESCO.

Membawa kembali dolanan tradisional ke halaman rumah, pelataran sekolah, dan ruang-ruang publik kita adalah sebuah tindakan nyata untuk merajut kembali karakter bangsa. Ini adalah investasi untuk memastikan bahwa generasi penerus Indonesia tidak hanya cakap secara teknologi, tetapi juga cerdas secara sosial, tangguh secara emosional, sehat secara fisik, dan memiliki akar yang kokoh dalam kekayaan budaya bangsanya sendiri. Inilah esensi sejati dari konservasi nilai dan karakter, sebuah visi untuk masa depan Indonesia yang lebih berdaya dan berbudaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Irawan, F. A., Permana, D. F. W., & Aristiyanto. (2020). Parent-Child Fun Games Sebagai Upaya Meminimalisasi Smartphone Addiction Pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35473/jpmmi.v1i1.40>
- Isdarmadji, N. Q. (2023, July 21). Upaya Pemerintah Ciptakan Negara Ramah Anak untuk Penuhi Hak Anak Indonesia. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi. <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/upaya-pemerintah-ciptakan-negara-ramah-anak-untuk-penuhi-hak-anak-indonesia>
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 01–09. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.20861>
- Mashar. (2025). Peran Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.60004/edupedika.v4i1.147>
- Mujinem. (2018). Nilai-Nilai Kehidupan Sosial dalam Permainan Tradisional Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta Pada Era Globalisasi. *HUMANIKA*, 10(1), 1–18. <https://doi.org/10.21831/hum.v10i1.21000>

- Nurrochsyam, M. W., Sudrajat, U., Atmadireja, G., Purwana, B. H. S., & Waspodo, R. M. (2019). *Permainan Tradisional sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pertiwi, S. W., & Aliyah, I. (2019). Konservasi Permainan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Kampung: Studi Kasus Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Kliten. *Cakra Wisata*, 18(2), 35–47.
- Rahman, Z. S. A., Ismail, N., Nehe, B. M., Rahman, N. L. A., & Ramli, A. (2025). The Challenges Preserving Traditional Games in Malaysia and Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 926, 347–362. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-406-8\\_26](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-406-8_26)
- Rukiyah. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Anuva*, 3(1), 65–70. <https://doi.org/10.14710/anolova.3.1.65-70>
- Utami, L. C. M. (2024). Analisis Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pendidikan Karakter untuk Siswa di SD Negeri 1 Demulih. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 305–321. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.881>
- Wahyuddin, Salmawati, Safitri, I. A., Muthmainnah, N. H., Junaedi, Rahman, R. N. F., & Firdaus, Z. (2023). Upaya Mempertahankan Permainan Tradisional Dimasa Pandemik COVID-19 Melalui Tradisional Day di Kelurahan Sombala Bella Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar. *Jurnal Lepa-Lepa Open*, 3(5), 855–866. <https://doi.org/e-ISSN%2027764176>
- Yaqin, M. A., Sumartha, A. R., Syifa, A. A., & Falahul, A. N. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai pada Anak-anak. *ABDI MASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 561–561. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1192>
- Zahari, Z. A., Desa, M. A. M., & Bakhir, N. M. (2024). Revitalizing Interest in Traditional Malaysian Games Among the Younger Generation Through Mobile Applications: An Interface Design Approach. *PaperASIA*, 40(5b), 283–294. <https://doi.org/10.59953/paperasia.v40i5b.164>

Subtema: Konservasi Seni dan budaya

## DOLANAN TRADISIONAL SEBAGAI EKOPEDAGOGI: MEMBANGUN KESADARAN EKOLOGIS ANAK MENUJU PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

**Agnesya Maharani**  
Politeknik Keuangan Negara STAN  
[4121220328\\_agnes@pknstan.ac.id](mailto:4121220328_agnes@pknstan.ac.id)  
085122305744

“Children who learn to play with nature grow into adults who care for it.”  
Capra, 1996

### PENDAHULUAN

Krisis lingkungan global telah menjadi tantangan paling mendesak pada abad kedua puluh satu. Laporan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK, 2023) menunjukkan bahwa Indonesia kehilangan sekitar seratus empat ribu hektar hutan setiap tahun. Selain itu, enam puluh persen limbah rumah tangga di Indonesia masih didominasi oleh plastik yang tidak dapat terurai. Namun di balik kerusakan ekologis yang tampak di permukaan, terdapat krisis yang lebih halus tetapi fundamental, yaitu krisis kesadaran ekologis di kalangan generasi muda.

Anak-anak masa kini tumbuh dalam dunia yang semakin digital serta terpisah dari alam. Survei Badan Pusat Statistik (BPS, 2022) mengungkapkan bahwa enam puluh tiga persen anak Indonesia lebih sering bermain di dalam ruangan dibandingkan di luar rumah. Aktivitas bermain yang dahulu menjadi ruang alami bagi anak untuk berinteraksi dengan tanah, angin, dan air kini digantikan oleh layar gawai. Fenomena ini melahirkan apa yang disebut Louv (2012) sebagai *nature deficit disorder*, yaitu hilangnya kedekatan manusia dengan alam karena minimnya pengalaman langsung di lingkungan alami.

Dalam konteks ini, dolanan tradisional tidak hanya penting sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai sarana *ekopedagogi* atau pendidikan ekologis berbasis pengalaman dan kearifan lokal (Gadotti, 2010). Melalui permainan seperti *engklek*, *layang-layang*, *gasing bambu*, serta *perahu kertas*, anak-anak belajar memahami elemen alam tanpa harus diajarkan secara

formal. Tulisan ini menguraikan bagaimana konservasi dolanan tradisional dapat berfungsi sebagai pendidikan ekologis yang selaras dengan *Sustainable Development Goals (SDGs)* terutama SDG 4 tentang *Quality Education*, SDG 11 tentang *Sustainable Cities and Communities*, dan SDG 13 tentang *Climate Action*.

### **Krisis Ekologis dan Ketimpangan Akses Bermain di Era Modern**

Sebelum membahas konservasi dolanan, penting untuk memahami konteks sosial yang melingkupinya. Urbanisasi yang cepat telah mengubah lanskap ruang hidup anak-anak. Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas, 2023) melaporkan bahwa dalam dua dekade terakhir Indonesia kehilangan hampir empat puluh persen ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan. Akibatnya, anak-anak di wilayah urban memiliki akses yang terbatas terhadap ruang bermain yang aman dan alami.

Kesenjangan ini diperparah oleh faktor sosial ekonomi karena anak-anak di keluarga berpendapatan rendah cenderung tidak memiliki akses ke taman atau halaman yang layak. Kondisi ini menciptakan bentuk ketimpangan ekologis yaitu hanya kelompok tertentu yang memiliki kesempatan menikmati lingkungan yang sehat dan alami. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2023) merekomendasikan bahwa anak-anak memerlukan sedikitnya enam puluh menit aktivitas fisik di luar ruangan setiap hari. Namun survei UNICEF (2023) menemukan bahwa anak Indonesia rata-rata hanya bermain di luar selama dua puluh lima menit per hari. Hilangnya ruang bermain ini bukan hanya berarti kehilangan aktivitas fisik, tetapi juga hilangnya ruang untuk menumbuhkan empati terhadap alam. Oleh karena itu, konservasi dolanan tradisional menjadi lebih dari sekadar pelestarian budaya, melainkan bentuk perlawanan terhadap keterasingan ekologis generasi muda.

### **Dolanan Tradisional dan Konsep Ekopedagogi**

Konsep *ekopedagogi* berakar pada teori pendidikan kritis Paulo Freire yang menekankan *conscientization* atau proses membangkitkan kesadaran kritis terhadap dunia. Gadotti (2010) kemudian mengembangkan gagasan ini dalam konteks lingkungan hidup. Menurutnya, pendidikan harus membebaskan manusia dari pola pikir yang menempatkan manusia sebagai pusat kehidupan serta membangun kesadaran bahwa manusia adalah bagian dari ekosistem, bukan penguasa atasnya.

Dalam konteks Nusantara, prinsip-prinsip *ekopedagogi* ini telah hadir jauh sebelum konsep modern diperkenalkan. Dolanan tradisional merupakan wujud konkret pendidikan ekologis yang lahir dari interaksi manusia dengan

alam. Permainan *engklek* mengajarkan keseimbangan dan keteraturan melalui hubungan langsung dengan tanah. *Layang-layang* memperkenalkan dinamika udara, arah angin, serta ritme cuaca. *Perahu kertas* melatih anak memahami arus air dan gaya dorong, sedangkan *cublak-cublak suweng* mengajarkan kesabaran dan kesadaran terhadap ritme kehidupan.

Melalui dolanan, anak-anak belajar mengenai hukum alam tanpa konsep ilmiah yang abstrak. Mereka memahami gravitasi ketika perahu kertas tenggelam, mengenal aerodinamika ketika layang-layang terbang, dan belajar tentang keberlanjutan ketika alat bermain mereka mudah rusak tetapi dapat diperbaiki dengan bahan alami. Inilah bentuk *eco-literacy* yang sejati yaitu pemahaman ekologis yang tumbuh melalui pengalaman langsung (Capra, 1996).

### Kearifan Ekologis dalam Filosofi Dolanan Tradisional

Dolanan tradisional tidak hanya bersifat fisik, melainkan juga memuat filosofi ekologis yang mendalam. Dalam permainan tradisional Jawa terdapat nilai keselarasan antara manusia dan alam yang dikenal dengan *Sangkan Paraning Dumadi* yaitu asal dan tujuan kehidupan yang harus seimbang. Di Bali, prinsip Tri Hita Karana mengajarkan harmoni antara manusia, alam, dan Sang Pencipta. Nilai-nilai ini tercermin dalam bentuk permainan yang sederhana, kolaboratif, serta tidak merusak lingkungan.

Permainan *engklek* dapat dimaknai sebagai simbol perjalanan hidup manusia yang selalu berpijak pada bumi. Anak-anak melompat di antara kotak-kotak yang digambar di tanah sebagai bentuk kesadaran akan batas dan keseimbangan. *Layang-layang* mengajarkan kebebasan yang tetap terikat karena tali yang menahan layang-layang adalah metafora bahwa manusia tidak pernah dapat sepenuhnya lepas dari bumi. Jika dibaca melalui lensa *deep ecology* yang dikemukakan oleh Naess (1973), dolanan tradisional mempraktikkan nilai-nilai ekosentris yang menempatkan manusia sebagai bagian dari jaringan kehidupan. Dengan demikian, melestarikan dolanan bukan hanya melestarikan tradisi tetapi juga melanjutkan filosofi hidup ekologis yang telah diwariskan oleh leluhur.

### Dolanan Tradisional dan SDG 4: Quality Education

SDG 4.7 menekankan perlunya pendidikan yang mananamkan nilai pembangunan berkelanjutan dan penghormatan terhadap keragaman budaya. Dolanan tradisional mendukung tujuan ini karena mengintegrasikan aspek sosial, moral, serta ekologis dalam satu pengalaman belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media

*contextual learning* untuk mengajarkan sains, etika, dan nilai-nilai sosial. Penelitian Hasanah (2020) di Sleman menunjukkan bahwa integrasi dolanan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar meningkatkan kesadaran sosial ekologis siswa hingga tiga puluh lima persen.

Selain itu, pendekatan ini selaras dengan kebijakan *Profil Pelajar Pancasila* (Kemdikbudristek, 2023) yang menekankan kemandirian, gotong royong, serta keberlanjutan. Dolanan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau proyek tematik dalam kurikulum *Merdeka Belajar*. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya membentuk kompetensi kognitif tetapi juga karakter ekologis yang empatik terhadap bumi.

### **Dolanan Tradisional dan SDG 11: Sustainable Cities and Communities**

Pembangunan kota yang berkelanjutan menuntut keterlibatan budaya dalam perencanaan ruang publik. Dolanan tradisional dapat menjadi strategi sosial untuk menciptakan kota yang ramah anak. Kota Surakarta dan Yogyakarta telah mengimplementasikan *Ruang Dolanan Anak* yang tidak hanya menyediakan permainan tradisional tetapi juga memperkenalkan konsep keberlanjutan melalui bahan-bahan alami seperti bambu dan rotan.

Penelitian Wulandari (2022) menunjukkan bahwa kehadiran taman dolanan berbasis budaya meningkatkan interaksi sosial antarwarga serta mengurangi waktu penggunaan gawai anak sebesar empat puluh persen. Selain itu, taman dolanan berperan dalam memperkuat identitas lokal dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap lingkungan. Melalui inisiatif semacam ini, dolanan tradisional menjadi instrumen implementasi target SDG 11.7 yang menekankan pentingnya ruang publik yang aman, inklusif, dan hijau bagi anak-anak. Pemerintah daerah dan komunitas budaya dapat berkolaborasi untuk mengembangkan taman bermain yang menggabungkan permainan tradisional, edukasi lingkungan, serta desain ramah alam.

### **Dolanan Tradisional dan SDG 13: Climate Action**

Perubahan iklim bukan hanya persoalan teknologi, tetapi juga persoalan perilaku. Pendidikan iklim yang efektif harus dimulai sejak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan. Dolanan tradisional memiliki potensi luar biasa sebagai sarana pendidikan iklim berbasis masyarakat. Melalui permainan layang-layang, anak belajar tentang arah angin, cuaca, dan gaya dorong tanpa konsep ilmiah yang kaku. *Engklek* mengajarkan penghargaan terhadap bumi, sementara permainan seperti gasing bambu dan ketapel mengajarkan penggunaan sumber daya alam secara bijak. Semua permainan ini berakar pada nilai kesederhanaan dan keseimbangan, dua prinsip penting

dalam gaya hidup rendah karbon.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK, 2023) menyatakan bahwa pendidikan lingkungan berbasis budaya lokal memiliki dampak jangka panjang dalam membentuk perilaku ramah lingkungan. Oleh karena itu, pelestarian dolanan tradisional dapat dianggap sebagai bentuk mitigasi non teknologis terhadap perubahan iklim karena membangun generasi yang memahami keterbatasan alam serta pentingnya harmoni ekologis.

### **Peran Pemerintah dan Komunitas dalam Revitalisasi Dolanan Hijau**

Revitalisasi dolanan tradisional sebagai sarana pendidikan ekologis tidak dapat dilakukan hanya melalui pendekatan kultural, tetapi membutuhkan dukungan kebijakan publik yang sistematis dan partisipasi aktif masyarakat. Pemerintah memiliki peran strategis dalam menyediakan kerangka kebijakan, sedangkan komunitas berperan dalam menjaga relevansi budaya dan kesinambungan praktik di tingkat lokal. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) dapat memperkuat penerapan Profil Pelajar Pancasila dengan menambahkan dimensi ecological awareness melalui permainan berbasis alam yang terintegrasi ke dalam kurikulum Merdeka Belajar. Pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan dolanan tradisional dapat digunakan untuk menjelaskan topik-topik seperti daur air, energi terbarukan, atau pelestarian flora dan fauna lokal. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar teori, tetapi mengalami langsung bagaimana lingkungan berfungsi sebagai ruang belajar hidup.

Selain itu, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) dapat menjadikan dolanan tradisional sebagai bagian dari program Adiwiyata Sekolah. Program ini dapat diperluas tidak hanya pada kegiatan menanam pohon atau daur ulang sampah, tetapi juga pada permainan berbasis alam yang mengajarkan interaksi ekologis. Dengan pendekatan ini, pendidikan lingkungan tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dari pembentukan karakter berkelanjutan. Pemerintah daerah berperan penting dalam penyediaan infrastruktur sosial melalui pembangunan taman dolanan hijau. Ruang publik semacam ini tidak hanya menyediakan tempat bermain, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif dan rekreatif. Studi Wulandari (2022) menunjukkan bahwa taman dolanan berbasis budaya di Surakarta meningkatkan interaksi sosial antarwarga dan mengurangi waktu penggunaan gawai anak hingga empat puluh persen.

Kolaborasi lintas sektor juga dapat memperluas dampak. Pemerintah dapat menggandeng komunitas budaya, lembaga pendidikan, dan dunia usaha untuk menciptakan program tanggung jawab sosial (CSR) yang berorientasi

lingkungan. Komunitas seperti Forum Dolanan Anak Nusantara telah membuktikan bahwa pendekatan partisipatif lebih efektif karena melibatkan masyarakat sebagai pemilik pengetahuan lokal. Dengan model *Public-Community Partnership*, revitalisasi dolanan tidak hanya menjadi upaya pelestarian budaya, tetapi juga bentuk pembangunan sosial ekonomi yang mendukung ekonomi hijau dan pemberdayaan masyarakat.

### **Ekopedagogi dan Transformasi Kesadaran**

Freire (1970) menjelaskan bahwa pendidikan sejati harus menumbuhkan kesadaran kritis terhadap realitas sosial dan ekologis. Dalam konteks ekologi, kesadaran ini berarti memahami keterkaitan antara manusia, alam, dan kebudayaan. Capra (1996) memperluas pandangan ini dengan *systemic thinking*, yaitu pemahaman bahwa kehidupan merupakan *jejaring* saling keterhubungan, bukan kumpulan elemen yang berdiri sendiri. Dolanan tradisional menjadi medium alami yang menumbuhkan cara berpikir ekologis tersebut. Anak-anak yang bermain *engklek* di tanah belajar tentang keseimbangan dan keteraturan, sedangkan mereka yang membuat layang-layang dari bambu mempelajari prinsip aerodinamika sekaligus menghargai bahan alami yang mereka gunakan. Dalam proses itu, mereka belajar tanpa disadari tentang kesederhanaan, keharmonisan, dan rasa tanggung jawab terhadap alam.

Menurut Naess (1973), inti dari *deep ecology* terletak pada pergeseran kesadaran dari individu ke kesadaran ekologis yang lebih luas. Dolanan tradisional memfasilitasi proses ini secara alami karena anak tidak hanya bermain di alam, tetapi juga bersama alam. Interaksi ini menumbuhkan rasa keterhubungan emosional dan spiritual terhadap lingkungan, yang menjadi dasar pembentukan etika ekologis.

Transformasi kesadaran ekologis tidak berhenti di tingkat individu, tetapi harus diperkuat secara kolektif melalui pendidikan, media, dan kebijakan publik. Sekolah dapat menjadikan dolanan sebagai bagian dari *praxis ekologis*, yaitu tindakan reflektif yang menghubungkan teori dan praktik kehidupan berkelanjutan. Komunitas dan keluarga pun dapat berperan dengan menyediakan ruang aman untuk bermain di alam, karena pengalaman langsung adalah kunci pembentukan empati ekologis jangka panjang.

Dengan demikian, *ekopedagogi* melalui dolanan tradisional bukan hanya strategi pendidikan, tetapi juga gerakan moral yang mengembalikan manusia kepada kesadaran ekologis yang hakiki. Di tengah krisis iklim global, mengajarkan anak untuk bermain di tanah dan tertawa di bawah langit biru merupakan tindakan kecil yang memiliki makna besar: membangun generasi

yang tidak hanya memahami bumi, tetapi juga mencintainya.

## KESIMPULAN

Dolanan tradisional anak Indonesia adalah warisan budaya yang memuat nilai-nilai ekologis, sosial, dan moral yang relevan dengan tantangan modern. Permainan yang sederhana serta berbasis alam bukan sekadar nostalgia masa lalu, melainkan fondasi bagi masa depan yang berkelanjutan. Dalam kerangka *Sustainable Development Goals*, dolanan tradisional berkontribusi pada SDG 4 tentang pendidikan berkualitas, SDG 11 tentang kota berkelanjutan, dan SDG 13 tentang aksi iklim. Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar menghargai alam, mengembangkan empati ekologis, dan membangun kesadaran kolektif terhadap keberlanjutan bumi.

Melestarikan dolanan tradisional berarti melestarikan cara hidup yang selaras dengan alam. Di tengah krisis iklim global, suara tawa anak-anak yang berlari di tanah dan bermain di bawah langit biru bukan hanya kenangan tetapi juga harapan. Dari permainan sederhana, lahir kesadaran besar bahwa masa depan bumi bergantung pada generasi yang belajar mencintai alam sejak kecil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Perencanaan Pembangunan Nasional. (2023). Laporan Perkembangan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan Indonesia. Bappenas.
- Badan Pusat Statistik. (2022). Statistik Sosial Anak Indonesia 2022. BPS.
- Capra, F. (1996). *The web of life: A new scientific understanding of living systems*. Anchor Books.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Gadotti, M. (2010). Reorienting education practices towards sustainability. UNESCO Education for Sustainable Development.
- Hasanah, R. (2020). Dolanan tradisional dan kesadaran sosial ekologis anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(3), 76–88.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2023). Rencana Aksi Nasional Penurunan Emisi Gas Rumah Kaca 2020–2030. KLHK.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Laporan Revitalisasi Bahasa dan Budaya Daerah. Kemdikbudristek.
- Louv, R. (2012). *The nature principle: Reconnecting with life in a virtual age*. Algonquin Books.
- Naess, A. (1973). The shallow and the deep long range ecology movement. *Inquiry*, 16(1–4), 95–100.
- UNESCO. (2021). Education for Sustainable Development Goals: Learning objectives. UNESCO.
- UNICEF Indonesia. (2023). *The State of the World's Children 2023: Children, digital media, and emotional well-being*. UNICEF.
- World Health Organization. (2023). Guidelines on physical activity and sedentary behaviour for children and adolescents. WHO.
- Wulandari, F. (2022). Revitalisasi taman dolanan tradisional sebagai ruang pembelajaran sosial anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 55–68. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.31244>

Subtema: Konservasi Seni dan Budaya

## DOLANANIA: INOVASI POP-UP BOOK DAN APLIKASI EDUKATIF UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER ANAK SD MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

**Salma Rahma Kamila**

Universitas Pendidikan Indonesia

[salmarahmakamila14@gmail.com](mailto:salmarahmakamila14@gmail.com)

085798548836

---

### PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia dini di Indonesia menunjukkan tren yang berdampak. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini telah menggunakan *gadget*, dengan rincian 25,5% anak berusia 0–4 tahun dan 52,76% anak berusia 5–6 tahun. Survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga mencatat bahwa 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan menggunakannya dalam waktu yang cukup lama setiap hari, bahkan 79 % diantaranya diperbolehkan mengakses *gadget* di luar keperluan belajar. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran akan berdampak negatif seperti kecanduan, penurunan interaksi sosial, serta melemahnya pembentukan karakter anak (LLDIKTI Wilayah V, 2024).

Seiring dengan meningkatnya ketergantungan anak terhadap teknologi, permainan tradisional yang dahulu menjadi bagian penting dalam kehidupan anak-anak kini semakin terpinggirkan. Wakil Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) menyatakan bahwa permainan digital telah mendominasi dan menggeser interaksi sosial langsung (KemenPPPA, 2025). Penelitian oleh Arisman, Suhermon, dan Hendriyanto (2024) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mulai menghilang dari kehidupan anak-anak akibat perubahan gaya hidup, urbanisasi, dan minimnya paparan terhadap budaya lokal. Padahal, permainan tradisional seperti *gobak sodor*, *petak umpet*, dan *engklek* bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga

sarat dengan nilai-nilai moral seperti kejujuran, sportivitas, kerjasama, dan tanggung jawab.

Permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pendidikan karakter yang menyenangkan dan kontekstual. Syamsurrijal (2020) menegaskan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, dan sosial anak secara menyeluruh. Wiharyanti (2023) juga menekankan pentingnya karakter pendidikan sejak usia dini sebagai landasan terbentuknya masyarakat yang berbudaya dan berakhhlak mulia. Sayangnya, media pembelajaran yang mengenalkan dolanan tradisional masih sangat terbatas dan belum digunakan secara sistematis di sekolah-sekolah. Beberapa buku seperti *Rebutan Dolanan* dan *Dolanan Anak Jawa Timuran* masih bersifat lokal dan belum menjangkau khalayak luas. Sementara itu, komunitas seperti Kampung Dolanan Anak di Bantul menunjukkan bahwa pendekatan budaya lokal dapat menjadi media edukatif yang kuat dalam karakter pendidikan (Misbah, 2017).

Di sisi lain, anak-anak masa kini lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Seperti yang disampaikan dalam siaran pers Kemendikbudristek, "Digitalisasi pembelajaran menjadi ruang kelas yang lebih dinamis, interaktif, sekaligus merata untuk semua anak di berbagai pelosok negeri." Digitalisasi juga menjadi upaya percepatan agar anak-anak Indonesia mampu mengejar ketertinggalan sekaligus terbiasa dengan keterampilan abad 21 (Kemendikdasmen, 2025). Kutipan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi sangat relevan dengan kebutuhan anak-anak saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulisan esai ini bertujuan untuk menawarkan solusi inovatif berupa Dolanania, sebuah media pembelajaran yang terdiri dari *Pop-Up Book* Interaktif dan Aplikasi Digital Edukatif. Inovasi ini dirancang untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak SD secara menyenangkan dan interaktif, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter luhur sejak dini. Melalui pendekatan visual, audio, cerita, dan praktek langsung, Dolanania diharapkan dapat menjadi jembatan antara warisan budaya dan pendidikan karakter anak Indonesia di era digital, serta memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4 tentang pendidikan berkualitas, SDG 11 tentang pelestarian warisan budaya, SDG 3 tentang kesehatan dan kesejahteraan anak, serta SDG 17 yang mendorong kemitraan antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam membangun yang berbudaya.

## PEMBAHASAN

Permainan tradisional anak Indonesia kini semakin terpinggirkan akibat dominasi teknologi digital yang mendorong anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan *gadget* daripada lingkungan sosialnya. Berdasarkan data BPS dan KPAI, anak usia dini hingga usia sekolah telah terpapar *gadget* dalam intensitas tinggi, yang berisiko menurunkan interaksi sosial dan melemahkan pembentukan karakter (LLDIKTI Wilayah V, 2024). Penelitian Arisman et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional mulai menghilang karena perubahan gaya hidup dan minimnya paparan budaya lokal, sementara permainan digital telah menggantikan interaksi langsung yang dulu tercipta melalui dolanan. Padahal, permainan seperti *gobak sodor* dan petak umpet mengandung nilai-nilai moral dan sosial yang penting bagi perkembangan anak (KemenPPPA, 2025).

Menjawab tantangan tersebut, Dolanania hadir sebagai inovasi pembelajaran berbasis budaya yang menggabungkan Pop-Up Book Interaktif dan Aplikasi Digital Edukatif. Nama Dolanania berasal dari kata “dolanan” dan akhiran “-nia” yang menciptakan kesan dunia imajinatif. Dolanania dirancang sebagai dunia petualangan anak-anak yang memperkenalkan permainan tradisional dari berbagai daerah melalui cerita, visual, audio, dan praktik langsung. Meskipun media serupa telah dikembangkan dalam berbagai proyek pendidikan, distribusinya masih terbatas (Affrida et al., 2024). Penelitian Winnuly et al. (2023) menunjukkan bahwa buku pop-up berbasis budaya lokal dan aplikasi dolanan tradisional belum tersedia secara luas dan masih dalam tahap pengembangan.

Dolanania menawarkan sejumlah fitur keterbaruan yang menjadikannya lebih unggul dan relevan dengan kebutuhan anak-anak masa kini. Salah satu inovasi utama adalah chip suara mini yang tertanam di setiap halaman buku pop-up, memungkinkan anak mendengar narasi cerita dan lagu dolanan khas daerah secara langsung. Setiap halaman juga dilengkapi dengan kode QR yang terhubung ke aplikasi Dolanan Nusantara, sehingga anak dapat mengakses konten digital seperti video tutorial permainan, peta dolanania, games, dan versi animasi dari cerita. Aplikasi ini juga menyediakan pilihan tiga bahasa: Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Daerah, yang ditampilkan secara interaktif agar anak dapat menjelajahi cerita dan permainan sesuai preferensi mereka.

Target utama Dolanania adalah anak-anak usia sekolah dasar (SD), karena pada fase ini pembentukan karakter dan rasa ingin tahu terhadap budaya berkembang aktif. Namun, media ini juga berpotensi dikembangkan untuk jenjang SMP dan SMA dengan penyesuaian desain visual, gaya bahasa,

dan kedalaman konten. Versi remaja dapat menampilkan ilustrasi yang lebih modern, narasi reflektif, serta konten sejarah dan filosofi permainan yang lebih mendalam.

*Pop-Up Book* Interaktif Dolanania terdiri dari 18 halaman isi yang terbagi dalam delapan bagian tematik. Halaman pertama berisi sambutan “Selamat Datang di Dolanania” dari karakter anak yang mengajak pembaca menjelajahi permainan tradisional dari tujuh provinsi di Indonesia dan diakhiri dengan halaman berisi ajakan untuk mempraktikkan langsung dolanan tradisional. Setiap halaman menyajikan cerita tokoh anak yang belajar nilai karakter melalui permainan, dilengkapi dengan visual *pop-up* interaktif, narasi audio, dan musik daerah. Teknologi suara menggunakan chip mini yang aktif saat halaman dibuka, menciptakan pengalaman membaca yang multisensori dan imersif.



Gambar 1. Contoh desain *Pop-Up Book* Dolanania dari halaman cover depan sampai halaman 10.



Gambar 2. Contoh desain *Pop-Up Book* Dolanania dari halaman 11 sampai halaman sinopsis.

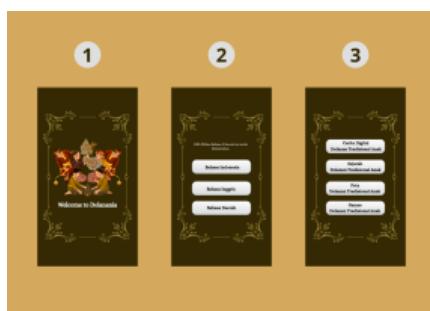
Untuk mendukung kualitas dan daya tahan buku, Dolanania dicetak menggunakan kertas karton tebal dan elemen pop-up 3D dari duplex board. Sampul menggunakan hard cover berlapis laminasi doff agar tahan lama dan aman untuk anak-anak. Komponen audio disematkan secara tersembunyi, dilengkapi dengan baterai pipih dan speaker mini. Setiap halaman juga memiliki kode QR yang menghubungkan ke video tutorial permainan, games,

dan menu lainnya dalam aplikasi Dolanania.

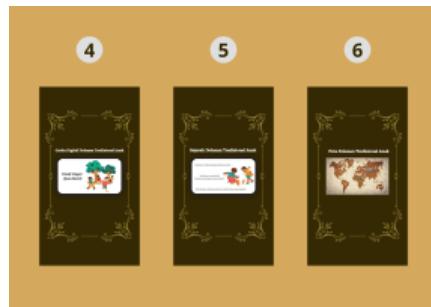
Dolanania dapat digunakan secara fleksibel di sekolah, rumah, maupun masyarakat. Di sekolah, media ini mendukung pembelajaran tematik lintas mata pelajaran seperti PJOK, PPKn, Bahasa Indonesia, dan Seni Budaya. Guru dapat mengintegrasikan konten buku dan aplikasi ke dalam kegiatan kelas, seperti festival dolanan tradisional atau pentas budaya. Di rumah, orang tua dapat mendampingi anak membaca dan bermain bersama, memperkuat hubungan keluarga. Di masyarakat, kegiatan ini dapat dikembangkan menjadi agenda komunitas seperti kampung dolanan atau kelas budaya, menjadikan pelestarian budaya sebagai gerakan kolektif yang menyenangkan dan berdampak luas.

Aplikasi Dolanania memperluas pengalaman belajar anak ke ranah digital yang lebih interaktif. Halaman pertama aplikasi menampilkan ilustrasi anak-anak dari berbagai daerah yang sedang bermain dolanan tradisional, disertai sambutan *“Welcome to Dolanania.”* Sebelum masuk ke menu utama, anak diberikan pilihan bahasa: Indonesia, Inggris, atau Daerah. Menu utama terdiri dari Cerita Digital Dolanan Tradisional Anak, Sejarah Dolanan Tradisional Anak, Peta Dolanan Tradisional Anak, dan Games Dolanan Tradisional Anak.

Menu Cerita Digital merupakan versi digital dari *Pop-Up Book*, di mana anak dapat menikmati cerita animasi interaktif lengkap dengan narasi suara dan ilustrasi tokoh anak. Menu Sejarah menyajikan asal-usul permainan tradisional dari berbagai daerah dalam bentuk teks ringan, ilustrasi, dan video animasi edukatif. Menu Peta menghadirkan peta interaktif Indonesia yang menampilkan permainan khas setiap provinsi. Dan Menu Games berisi permainan edukatif seperti kuis pilihan ganda, permainan dolanan tradisional online, dan susun puzzle gambar dolanan, di mana anak menebak dolanan tradisional dari hasil susunan gambar.



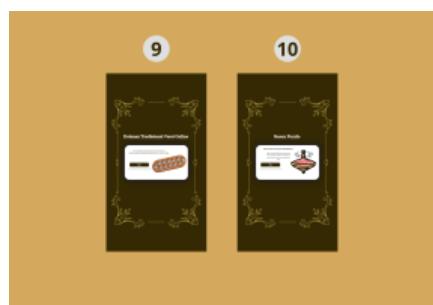
Gambar 3. Contoh desain Aplikasi Dolanania dari tampilan awal sampai tampilan pilihan menu.



Gambar 4. Contoh desain Aplikasi Dolanania dari tampilan menu cerita digital dolanan tradisional anak sampai tampilan menu peta dolanan tradisional anak.



Gambar 5. Contoh desain Aplikasi Dolanania tampilan menu *games* dolanan tradisional anak.



Gambar 6. Contoh desain Aplikasi Dolanania tampilan menu *games* dolanan tradisional anak.

Melalui kombinasi buku dan aplikasi, Dolanania tidak hanya memperkenalkan permainan tradisional, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kerjasama, dan percaya diri. Inovasi ini mendukung pembelajaran tematik di sekolah, mempererat hubungan anak dan orang tua di rumah, serta menjawab kebutuhan anak-anak masa kini yang lebih tertarik pada media visual dan digital. Lebih dari itu, Dolanania merupakan pendekatan baru dalam pendidikan karakter berbasis budaya lokal yang mendorong refleksi diri, interaksi sosial, dan kecintaan terhadap warisan

budaya bangsa. Dalam konteks transformasi pendidikan Indonesia yang lebih beradab dan berakar budaya, Dolanania hadir sebagai solusi nyata yang relevan, menyenangkan, dan berdampak jangka panjang.

## **PENUTUP**

Dolanania merupakan rancangan inovasi media pembelajaran yang menggabungkan budaya lokal dan teknologi digital untuk memperkenalkan permainan tradisional serta menanamkan nilai karakter pada anak usia sekolah dasar. Melalui kombinasi *Pop-Up Book* Interaktif dan Aplikasi Edukatif, Dolanania menawarkan pendekatan pembelajaran yang visual, multisensori, dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan anak-anak masa kini. Meskipun masih dalam tahap rancangan awal, konsep ini telah sejalan dengan kebijakan nasional dan SDGs, serta membuka peluang besar bagi transformasi pendidikan karakter berbasis budaya di Indonesia. Oleh karena itu, inovasi ini perlu mendapat dukungan lintas sektor agar dapat dikembangkan lebih lanjut, disempurnakan dari segi desain dan konten, serta diimplementasikan secara luas sebagai bagian dari pembentukan generasi yang berkarakter, berbudaya, dan adaptif terhadap zaman.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Affrida, E. N., Hasiana, I., Pamungkas, A. S., Wae, C. F. P., & Dewi, W. K. (2024). Pengembangan media buku pop-up berbasis budaya lokal bagi anak usia dini. *PEDAMAS (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(1), 242–245. <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/212>
- Alfriani, D. E. (2024). *Dolan anak Jawa Timuran*. Biru Langit. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK89099/dolan-anak-jawa-timuran>
- Arisman, A., Suhermon, S., & Hendriyanto, F. (2024). Nostalgia yang Terabaikan Permainan Tradisional Mulai Hilang dari Kehidupan Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (3), 41757–41765. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20271>
- Institut Seni Indonesia Surakarta. (2024). *Laporan akhir program pelestarian dolanan anak berbasis komunitas*. [https://repository.isi-ska.ac.id/7671/1/lap\\_akhir\\_254\\_202412110522.pdf](https://repository.isi-ska.ac.id/7671/1/lap_akhir_254_202412110522.pdf)
- Kemendikbudristek. (2025, March 10). *Kemendikdasmen dorong digitalisasi pembelajaran untuk wujudkan pendidikan berkualitas*. <https://internal-portal.kemdikbud.go.id/siaran-pers/13635-kemendikdasmen-dorong-digitalisasi-pembelajaran-untuk-wujudkan-pendidikan-berkualitas>

- Kemendikbudristek. (2025). *Rebutan dolanan = Berebut mainan*. Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.  
<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/32750/>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2025, April 25). *KemenPPPA ajak keluarga hidupkan kembali permainan tradisional di Inacraft 2025*. <https://kemenpppa.go.id/siaran-pers/kemenpppa-ajak-keluarga-hidupkan-kembali-permainan-tradisional-di-inacraft-2025>
- Misbah, N. N. (2017). Eksistensi lagu dolanan anak di Kampung Dolanan Anak Dusun Pandes Panggungharjo Sewon Bantul. *Jurnal Pendidikan Seni Musik*, 6(3).  
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/musik/article/download/9627/9281>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: Permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14.  
<https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta. (2024, September 19). *Penyuluhan dampak kecanduan gadget pada anak*. LLDIKTI Wilayah V.  
<https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/penyuluhan-dampak-kecanduan-gadget-pada-anak>
- Wiharyanti, N. (2023). Pentingnya menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini. *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*, 1(02).  
<https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/dsemnasdik/article/download/816/437>
- Winnuly, W., Fauziah, P. Y., Triana, R. S., & Susanti, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran buku cerita pop-up interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 36–48. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.57660>

Subtema: Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan

## **MENYALAKAN KEMBALI CAHAYA DAMAR: REFLEKSI EKOPEDAGOGI ATAS REVITALISASI MAIN DAMAR SEBAGAI SOLUSI TERHADAP KRISIS PERMAINAN TRADISIONAL DAN KESADARAN LINGKUNGAN ANAK BANGSA**

**Anggi Khoirunnisa Harahap**

Universitas Andalas

[anggikhoirunnisa0605@gmail.com](mailto:anggikhoirunnisa0605@gmail.com)

085213796245

---

### **PENDAHULUAN**

George Bernard Shaw pernah mengatakan, “*Kita tidak berhenti bermain karena kita menua; kita menua karena kita berhenti bermain.*” Ungkapan ini merefleksikan bahwa berhentinya seseorang dari permainan masa kecil bukanlah karena faktor usia, melainkan karena hilangnya kepedulian terhadap makna permainan itu sendiri. Fenomena ini tampak nyata dalam konteks modern, di mana kilau layar gawai menggantikan cahaya damar yang dulu bersinar di sudut-sudut desa. Anak-anak yang dahulu berlari di bawah terik matahari dengan tawa riang, kini tenggelam dalam dunia digital yang sunyi. Tradisi bermain yang dahulu menjadi jembatan antara manusia, alam, dan budaya, perlahan terputus akibat modernisasi yang serba instan dan pragmatis. Globalisasi dan kemajuan teknologi memang menghadirkan berbagai kemudahan, namun di sisi lain juga menimbulkan pergeseran nilai sosial dan ekologis. Permainan tradisional yang sarat makna edukatif dan kebersamaan kini digantikan oleh permainan digital yang individualistik. Akibatnya, generasi muda semakin jauh dari pengalaman sensorik yang dulu memperkaya mereka tekstur tanah, aroma getah damar, dan tawa kebersamaan. Padahal, melalui permainan tradisional, anak-anak belajar memahami ritme alam, menghargai kerja sama, serta menumbuhkan kesadaran terhadap hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungannya. Hilangnya tradisi bermain ini bukan sekadar kehilangan hiburan, tetapi juga hilangnya sarana pembelajaran ekologis yang paling alami.

Penelitian Maritsa dkk. (2021) menunjukkan bahwa teknologi memang

memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan komunikasi. Namun, tanpa pengawasan dan keseimbangan, penggunaan teknologi dapat menimbulkan dampak negatif, terutama pada perkembangan sosial dan budaya anak. Ketika waktu bermain digantikan oleh waktu layar (*screen time*), nilai-nilai konservatif dan apresiasi terhadap budaya lokal mengalami degradasi. Nicholas Gane (dalam Lestari, 2018) menyatakan bahwa teknologi secara langsung mengubah model kehidupan manusia, mulai dari cara bekerja, berinteraksi, hingga membangun hubungan sosial. Apabila sejak dini anak tidak diperkenalkan dengan alam dan permainan tradisional, maka akan terjadi terkikis minat terhadap lingkungan, di mana anak lebih fokus pada dunia digital dibandingkan dengan pengalaman nyata di sekitarnya.

Menurut Bergen (2017), permainan motorik aktif di luar ruangan berperan penting dalam perkembangan otak anak, karena melibatkan kognisi dan pengalaman dunia nyata. Sebaliknya, dominasi permainan digital mengurangi waktu anak untuk berinteraksi dengan alam terbuka. Hasil penelitian Husna (2023) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa permainan luar ruangan (*outdoor play*) dapat meningkatkan pembentukan jati diri anak, keterampilan sains (Nurdin, 2022), kreativitas (Yuzila dkk., 2023), hingga kemampuan bahasa (Herawati, 2021). Penelitian Anisa dan Masganri (2024) bahkan menemukan bahwa kemampuan sosial anak usia dini di TK Nurul Ihsan Ilmi masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai 33,3%, yang menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran interaktif dan kolaboratif melalui metode bermain langsung. Selain itu, laporan *Youth Sustainability Index* 2025 mengungkapkan bahwa meskipun kesadaran lingkungan di kalangan generasi muda cukup tinggi, namun masih terdapat kesenjangan antara kesadaran dan tindakan nyata. Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak semakin jauh dari interaksi langsung dengan alam. Padahal, permainan tradisional berbasis bahan alam mampu menumbuhkan keterampilan adaptif, kemandirian, dan kecintaan terhadap lingkungan. Dalam konteks ini, permainan seperti Main Damar memiliki peran penting, bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan ekologis yang menanamkan nilai-nilai gotong royong, tanggung jawab, dan adaptasi terhadap alam.

Teori psikologi lingkungan (Heerwagen & Orians, 2002; Kellert, 2005) menegaskan bahwa kontak langsung dengan alam mampu meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan hubungan sosial anak. Selaras dengan itu, teori pendidikan ekologi (Hart, 1997; Capra, 1999; Green, 2004) menjelaskan bahwa interaksi dengan lingkungan alam tidak hanya memperkaya pengetahuan anak, tetapi juga membangun koneksi emosional dan spiritual dengan dunia

sekitarnya. Fenomena ini menunjukkan terjadinya krisis ganda yaitu krisis pelestarian budaya dan krisis kesadaran ekologis. Oleh karena itu, revitalisasi permainan Main Damar melalui pendekatan ekopedagogi menjadi langkah strategis untuk menyalakan kembali “cahaya” kearifan lokal dan kesadaran ekologis anak bangsa.

Pohon damar atau kemiri yang banyak tumbuh di Sumatera Barat menjadi saksi bisu dari sejarah permainan ini. Dahulu, getah damar hanya digunakan sebagai bumbu masakan atau bahan ekspor bernilai rendah. Karena harganya murah dan mudah diperoleh, Main Damar dapat dimainkan oleh anak-anak dari berbagai lapisan masyarakat. Namun, seiring kemajuan zaman, permainan ini hampir punah, tergantikan oleh kelereng yang lebih praktis dan menarik. Meski demikian, nilai-nilai dan aturan permainan damar tetap diwariskan dalam bentuk permainan modern tersebut. Permainan Main Damar memiliki nilai edukatif tinggi melatih berhitung, ketepatan, keberanian, sportivitas, serta kemampuan menerima risiko. Nilai-nilai inilah yang menjadikan Main Damar bukan sekadar permainan, melainkan warisan pendidikan ekologis dan budaya yang patut dihidupkan kembali di tengah arus modernisasi (Yunus, 1982).

## **PEMBAHASAN**

Kemajuan teknologi modern dan globalisasi telah membawa perubahan besar pada pola perilaku anak-anak Indonesia. Dunia permainan yang dahulu sarat nilai kebersamaan, kearifan lokal, dan kedekatan dengan alam kini tergantikan oleh dunia digital yang individualistik. Anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan layar gawai dibanding dengan lingkungan sekitarnya. Pergeseran ini tidak hanya mengubah cara anak bermain, tetapi juga mempengaruhi pola berpikir, empati sosial, dan kesadaran ekologis mereka. Salah satu permainan tradisional yang kini hampir punah adalah Main Damar, permainan sederhana dari Sumatera Barat yang menggunakan buah damar (kemiri) sebagai sumber cahaya. Permainan ini bukan sekadar hiburan, tetapi simbol relasi manusia dengan alam bagaimana manusia memanfaatkan hasil hutan tanpa merusaknya, bagaimana damar menjadi lambang ilmu, dan bagaimana anak belajar nilai sosial melalui kebersamaan. Sayangnya, modernisasi membuat Main Damar kehilangan eksistensinya. Anak-anak tidak lagi mengenal getah damar, bahkan tak memahami dari mana sumber cahaya itu berasal. Krisis permainan tradisional ini sejatinya menggambarkan krisis yang lebih dalam yaitu krisis identitas budaya dan krisis kesadaran ekologis pada generasi muda Indonesia.

Menurut Wicaksono (2018), berkurangnya minat anak-anak terhadap

permainan tradisional dapat disebabkan oleh pandangan bahwa permainan tersebut sudah usang dan tidak lagi menarik. Padahal, permainan tradisional memiliki banyak manfaat positif seperti menyehatkan tubuh, melatih interaksi sosial, serta menumbuhkan semangat kebersamaan. Ironisnya, banyak siswa justru tidak menunjukkan antusiasme saat permainan tradisional diperkenalkan dalam kegiatan belajar, bahkan sering kali merasa kebingungan untuk mempraktikkannya. Hal ini memperlihatkan adanya jarak antara budaya lokal dengan realitas pendidikan modern yang lebih menekankan aspek intelektual daripada pengalaman hidup dan nilai budaya.

Dari kondisi tersebut, pendekatan ekopedagogi muncul sebagai salah satu solusi yang relevan dan transformatif. Menurut Kahn (2010), ekopedagogi merupakan sebuah gerakan pendidikan yang bertujuan membentuk individu yang sadar akan keterkaitannya dengan alam dan memiliki kemampuan untuk hidup selaras dengan prinsip pelestarian lingkungan. Sementara itu, Gadotti (2010) memandang ekopedagogi sebagai metode pembelajaran yang mendorong siswa menjadi pembelajar mandiri dan reflektif mereka diajak mengembangkan potensi belajar berdasarkan pengalaman nyata di luar kelas serta memahami bahwa setiap tindakan memiliki dampak ekologis dan sosial. Lebih lanjut, Supriatna (2016) menjelaskan bahwa ekopedagogi berakar pada teori kritis dan pedagogi kritis, yang berarti pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai alat pembebasan untuk membangun kesadaran kritis. Dengan demikian, penerapan pendidikan berbasis ekopedagogi memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan dan ekologis, serta mengubah kesadaran tersebut menjadi perilaku bijak terhadap lingkungan hidup.

Permainan *Main Damar* bukan sekadar sarana hiburan, melainkan juga media pendidikan karakter yang kaya akan nilai. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengasah kemampuan berhitung sederhana saat menghitung jumlah damar yang dimenangkan atau kalah, sehingga keterampilan numerik mereka berkembang secara alami. Selain itu, permainan ini menanamkan jiwa sportivitas dan kesiapan menerima resiko, karena setiap pemain harus belajar menghadapi kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada. Di sisi lain, permainan ini melatih ketelitian, koordinasi motorik halus, serta kekuatan mental anak ketika harus fokus pada giliran melempar. Seperti dijelaskan dalam dokumentasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1982) mengenai *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*, *Main Damar* mampu menumbuhkan keseimbangan antara kemampuan berpikir logis dan keterampilan fisik anak, menjadikannya media pendidikan karakter yang menyenangkan dan kontekstual bagi anak usia dini.

Fenomena hilangnya permainan tradisional dapat diamati secara terukur dari sisi sosial maupun pendidikan. Berdasarkan survei nasional *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (2023), tercatat bahwa lebih dari 70% anak-anak sekolah dasar di Indonesia tidak lagi mengenal permainan tradisional khas daerahnya masing-masing. Kondisi ini berimplikasi pada menurunnya kemampuan sosial, empati, dan kesadaran lingkungan anak secara signifikan. Pola permainan yang kini didominasi oleh dunia digital menyebabkan anak menjadi lebih individualis, kurang tangguh menghadapi tantangan, dan cenderung pasif dalam kerja sama kelompok. Padahal, permainan tradisional seperti *Main Damar* secara alami mengajarkan nilai-nilai sosial dan ekologis mulai dari kemampuan berhitung, ketepatan, kerja sama, hingga kesadaran akan hubungan timbal balik dengan alam. Hilangnya tradisi permainan semacam ini berarti hilangnya pula bentuk pembelajaran ekologis yang paling nyata dan menyentuh pengalaman langsung anak.

Permainan digital memang memberikan sensasi visual dan hiburan cepat, namun kehilangan aspek *experiential learning* yaitu pembelajaran melalui pengalaman langsung yang menjadi dasar pembentukan karakter. Dalam perspektif ekopedagogi, punahnya permainan seperti *Main Damar* merepresentasikan pudarnya kesadaran ekologis kolektif bangsa. Pendidikan lingkungan yang terpisah dari budaya lokal hanya melahirkan pengetahuan konseptual tanpa makna praksis dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan data empiris serta refleksi kritis terhadap perilaku anak-anak masa kini sebagai indikator urgensi revitalisasi permainan tradisional berbasis alam.

Salah satu strategi konkret untuk menghidupkan kembali nilai-nilai ekopedagogi dalam *Main Damar* adalah dengan membentuk *Green Play Corner* di sekolah-sekolah dan ruang publik. *Green Play Corner* adalah sudut bermain ramah lingkungan yang menyediakan permainan tradisional berbahan alam seperti *Main Damar*, memanfaatkan material lokal yang mudah ditemukan seperti biji damar, bambu, daun kelapa, dan batu. Inovasi ini dapat dijalankan dengan biaya terjangkau serta berorientasi pada pendidikan berbasis pengalaman langsung. Ruang ini menjadi alternatif nyata terhadap dominasi permainan digital yang bersifat individual dan pasif. Dengan demikian, anak-anak diajak untuk berinteraksi langsung dengan alam dan teman sebaya, menumbuhkan nilai sosial, emosional, serta kesadaran ekologis melalui proses bermain yang alami. Penerapan *Green Play Corner* dapat dimulai dari sekolah dasar sebagai pusat pembentukan karakter dan pendidikan lingkungan. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang menghubungkan aktivitas bermain dengan konteks pembelajaran tematik. Misalnya, dalam kegiatan sains, anak-anak dapat diajak mengumpulkan damar, mengenali pohon

penghasilnya, serta mempelajari manfaat ekologisnya. Dengan demikian, kegiatan bermain juga menjadi proses memahami ekosistem hutan dan konsep sumber daya alam terbarukan. Prinsip ini sejalan dengan gagasan ekopedagogi yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman konkret. Selain itu, permainan seperti *Main Damar* juga menumbuhkan sikap sportivitas, empati, ketelitian, dan kesabaran karakter yang semakin jarang terbentuk di tengah budaya digital yang instan.

Tidak hanya di sekolah, konsep *Green Play Corner* juga dapat diperluas ke ruang publik seperti taman kota melalui kolaborasi antara pemerintah daerah, komunitas, dan masyarakat lokal. Upaya ini dapat menjadi bagian dari gerakan *eco-cultural revival*, yaitu kebangkitan budaya ekologis yang menegaskan pentingnya warisan budaya sebagai bagian dari pendidikan lingkungan. Dengan menyediakan ruang bermain alami yang inklusif, anak-anak dari berbagai latar sosial dapat berinteraksi tanpa batasan ekonomi maupun teknologi. Ruang semacam ini sekaligus menjadi simbol bahwa pelestarian budaya bukan hanya tanggung jawab segelintir pihak, tetapi hak semua anak bangsa.

Revitalisasi permainan *Main Damar* memiliki keterikatan kuat dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 13 (Aksi Iklim). Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar berkolaborasi dan bersikap sportif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran ekologis sejak dini. Nilai-nilai seperti tanggung jawab terhadap lingkungan, gotong royong, dan kesederhanaan tercermin dalam praktik bermain yang menggunakan bahan alami dari lingkungan sekitar. Dalam sistem pendidikan modern yang cenderung berorientasi akademik, permainan tradisional memberi ruang bagi pengembangan aspek emosional, sosial, dan ekologis yang sering terabaikan. Sejalan dengan penelitian dalam artikel "*Traditional Games Making a Comeback*", sekolah-sekolah dasar di Jepang berhasil mengintegrasikan permainan tradisional seperti *kendama*, *koma (gasing)*, dan *otedama (juggling)* dalam kegiatan pembelajaran terpadu. Anak-anak berinteraksi dengan warga lanjut usia sebagai pengajar permainan, sehingga terjalin hubungan sosial lintas generasi sekaligus peningkatan keterampilan motorik dan konsentrasi. Pendekatan semacam ini menjadi inspirasi bagi Indonesia untuk mengadaptasi permainan tradisional ke dalam sistem pendidikan sebagai media pembelajaran aktif dan kontekstual yang berakar pada budaya lokal.

Lebih jauh lagi, *Main Damar* sangat sejalan dengan konsep Merdeka Belajar yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Permainan ini menekankan pembelajaran

berbasis pengalaman, kreativitas, dan kearifan lokal inti dari pendidikan yang memerdekan. Seperti yang dijelaskan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim, kebijakan *Merdeka Belajar* memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan untuk berinovasi sesuai konteks sosial dan budaya setempat. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional seperti *Main Damar* dalam kegiatan belajar, sekolah tidak hanya melestarikan warisan budaya tetapi juga memperkuat karakter dan kesadaran ekologis generasi muda. Maka dari itu, revitalisasi permainan tradisional dapat menjadi wujud nyata pendidikan berkelanjutan yang menanamkan rasa cinta terhadap budaya dan tanggung jawab terhadap alam.

Oleh sebab itu, revitalisasi *Main Damar* harus segera dilakukan agar nilai-nilai budaya dan ekologisnya tidak hilang tertelan arus modernisasi. Dalam jangka lima tahun ke depan, sekolah dan pemerintah daerah perlu menyiapkan strategi implementasi kurikulum muatan lokal yang memasukkan unsur permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran. Langkah awal dapat dimulai dari pengenalan alat permainan, penyelenggaraan festival budaya anak, hingga integrasi nilai-nilai permainan dalam pembentukan karakter siswa. Jika langkah ini tidak segera dilaksanakan, maka generasi muda Indonesia hanya akan mengenal warisan budaya melalui teks dan dokumentasi, bukan melalui pengalaman hidup yang sesungguhnya.

## PENUTUP

Revitalisasi permainan *Main Damar* bukan sekadar upaya melestarikan warisan budaya yang hampir padam, melainkan sebuah gerakan sadar untuk menyalakan kembali hubungan manusia dengan alam dan nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Di tengah arus digitalisasi dan budaya instan yang kian mendominasi masa kanak-kanak, permainan ini menghadirkan ruang belajar yang alami, kontekstual, dan berakar pada kearifan lokal. Melalui pendekatan ekopedagogi, *Main Damar* mengajarkan generasi muda untuk belajar dari lingkungan, menghargai kesederhanaan, serta menumbuhkan empati sosial dan ekologis hal-hal yang sering terpinggirkan dalam pendidikan modern.

Lebih dari sekadar permainan, *Main Damar* adalah simbol refleksi budaya bahwa pendidikan sejati tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga di tanah tempat anak melangkah dan di udara tempat tawa mereka bergema. Ketika anak-anak kembali bermain dengan biji damar, mereka sesungguhnya sedang berlatih menghitung, bekerjasama, berani mengambil resiko, serta memahami makna keberlanjutan hidup. Dalam konteks ini, permainan tradisional menjadi media pembentukan karakter dan kesadaran ekologis yang

tidak dapat digantikan oleh teknologi modern. Oleh karena itu, sudah saatnya pemerintah, pendidik, dan masyarakat bergerak bersama untuk menghidupkan kembali permainan tradisional berbasis alam sebagai bagian dari sistem pendidikan dan gaya hidup anak bangsa. Program seperti *Green Play Corner*, integrasi dalam kebijakan *Merdeka Belajar*, dan dukungan komunitas lokal dapat menjadi langkah nyata menuju perubahan. Dengan mengembalikan *Main Damar* ke ruang-ruang bermain anak, kita tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga menanamkan benih cinta terhadap alam dan sesama manusia. Menyalakan kembali Cahaya Damar berarti menyalakan kembali kesadaran ekologis dan kemanusiaan dalam jiwa generasi penerus bangsa. Dari permainan sederhana inilah, lahir harapan besar bahwa pendidikan, budaya, dan lingkungan dapat berpadu harmonis dalam membentuk masa depan Indonesia yang berkelanjutan, berakar, dan penuh cahaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Nurul., & Masganri, Masganri. (2024). Pengaruh Metode Bermain terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini di TK Nurul Ihsan Ilmi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(2), 529–537.
- Bergen, Doris. (2017). *Play as a Medium for Learning and Development: A Handbook of Theory and Practice*. Routledge.
- Capra, Fritjof. (1999). *The Web of Life: A New Scientific Understanding of Living Systems*. Anchor Books.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (1982). *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Gadotti, Moacir. (2010). *Reorienting Education Practices towards Sustainability*. Dalam Richard Clugston & Peter Blaze Corcoran (Eds.), *Learning for Sustainability* (hlm. 203–214). Earth Charter Initiative.
- Green, Carol. (2004). Outdoor Play: The Importance of the Experience of Nature for Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 32(1), 25–31. <https://doi.org/10.1023/B:ECEJ.0000039645.19102.63>
- Hart, Roger A. (1997). *Children's Participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care*. UNICEF.
- Heerwagen, Judith H., & Orians, Gordon H. (2002). *The Ecological World of Children*. Dalam Peter H. Kahn & Stephen R. Kellert (Eds.), *Children and Nature: Psychological, Sociocultural, and Evolutionary Investigations* (hlm. 29–64). MIT Press.
- Herawati, Dewi. (2021). Hubungan Aktivitas Bermain terhadap Perkembangan

- Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 32–40.
- Husna, Siti. (2023). Pengaruh Permainan Luar Ruangan terhadap Pembentukan Jati Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 9(1), 45–54.
- Kahn, Richard. (2010). *Critical Pedagogy, Ecoliteracy, and Planetary Crisis: The Ecopedagogy Movement*. Peter Lang Publishing.
- Kellert, Stephen R. (2005). *Building for Life: Designing and Understanding the Human–Nature Connection*. Island Press.
- Lestari, Anita. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Era Digital. *Jurnal Komunikasi dan Sosial Budaya*, 2(1), 45–56.
- Maritsa, Novia., Sari, Dian., & Rahman, Ahmad. (2021). Dampak Penggunaan Teknologi terhadap Perkembangan Sosial dan Budaya Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 121–132.
- Nurdin, Hendra. (2022). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Keterampilan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 97–107.
- Supriatna, Nana. (2016). Ecopedagogy: Membangun Kecerdasan Ekologis dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 11–26. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3667>
- Wicaksono, Adi. (2018). *Faktor Penghambat Pembelajaran Permainan Tradisional Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 3 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Yuzila, Nia., Lestari, Dewi., & Hidayat, Rudi. (2023). Permainan Tradisional dan Kreativitas Anak Usia Dini: Kajian Empiris di PAUD Cerdas Ceria. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 5(2), 210–220.
- United Nations Environment Programme (UNEP). (2025). *Youth Sustainability Index 2025: Youth Environmental Awareness and Behavior in Southeast Asia*. UNEP Publishing.
- Bandaso, T. D., Hidayah, N., Zabila, Z., Gizly, M. A., Jubhari, R. R., & Waru, D. S. U. (2023). Disability Play Therapy: Implementasi Permainan Tradisional Jepang untuk Meningkatkan Kreativitas dan Edukasi pada Anak Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan: Seroja*, 2(5), 356–364.
- Yunus, A. (1982). *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah



Subtema: Konservasi Konservasi Nilai dan Karakter

## DOLANLAB: SINERGI TEKNOLOGI FOTONIK DAN KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGUATAN NILAI DAN KARAKTER GENERASI Z DI ERA GLOBALISASI

Fionita Fahra Azzahra

Universitas Negeri Semarang

[fionitafahra13@students.unnes.ac.id](mailto:fionitafahra13@students.unnes.ac.id)

085717154192

### Cahaya yang Meredup dari Tanah Permainan

Di masa lalu, tanah lapang dan halaman rumah menjadi ruang tempat anak-anak belajar tentang kehidupan melalui dolanan tradisional. Ruang-ruang tersebut kini perlahan sunyi tanpa eksistensi anak-anak di dalamnya. Anak-anak lebih sering menunduk menatap layar dibanding menatap teman sebaya. Pergeseran ini bukan sekadar perubahan kebiasaan bermain, melainkan perubahan cara generasi muda berinteraksi dengan dunia. Berdasar data dari Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi, 2025) mencatat bahwa sekitar 87% anak Indonesia usia 5–12 tahun menggunakan gawai setiap hari dengan rata-rata waktu bermain mencapai tiga hingga lima jam. Kemendikbudristek (2022) menunjukkan hanya 19% anak sekolah dasar yang masih mengenal permainan tradisional, angka yang menggambarkan penurunan signifikan dalam transmisi budaya nonformal antar generasi. Dolanan tradisional pernah menjadi ruang belajar yang alami sebagai tempat anak-anak mengasah kepekaan sosial, memahami aturan, dan merasakan kemenangan maupun kekalahan dengan jujur. Ketika ruang fisik permainan mulai hilang, maka ruang sosial yang membentuk karakter ikut memudar. Berkurangnya aktivitas bermain bersama secara langsung menurunkan tingkat empati dan kemampuan komunikasi anak. Permainan digital memang menawarkan kecepatan dan visual yang menarik, tetapi ia juga menggeser dimensi kehadiran manusia dari realitas menjadi simulasi (Baihaqi, 2020; Nugroho, 2025).

Masalah ini diperparah oleh keterbatasan ruang publik yang memadai untuk kegiatan anak. Perumahan padat dan tata ruang yang minim area

terbuka menjadikan dolanan tradisional kehilangan habitat alaminya. Jika dulu *engklek* dan *gobak sodor* mudah ditemukan di gang-gang kecil, kini permainan itu lebih sering hanya muncul dalam dokumentasi kebudayaan. Ironisnya, ketika teknologi seharusnya memperluas ruang ekspresi, ia justru mempersempit ruang pertemuan antar manusia (Dasmadi et al., 2023). Krisis pelestarian dolanan tradisional ini menjadi cermin dari krisis identitas budaya di tengah derasnya arus globalisasi. Anak-anak tumbuh tanpa pengalaman yang menautkan mereka pada akar lokal. Ketika permainan yang diwariskan turun-temurun tidak lagi dimainkan, nilai-nilai di dalamnya pun berhenti diwariskan. Kebudayaan tidak pernah diwariskan melalui hafalan, melainkan melalui tindakan yang diulangi. Tanpa praktik sosial yang nyata, warisan budaya hanya akan menjadi arsip, tapi tidak hidup (Nuryanti dkk., 2025; Wijayanto, 2024).

### **Bunga Budaya yang Lestari di Tengah Gelombang Teknologi**

Setiap bangsa memiliki identitas yang tumbuh berdasar kebiasaan turun menurun. Eksistensi dolanan tradisional anak bukan sekadar permainan, melainkan ekspresi sosial yang menyatukan nilai, kearifan budaya, serta kreativitas lokal. Disisi lain, ketika dunia bertransformasi di berbagai sektor menjadi serba digital, warisan itu menghadapi badi besar berupa keimbangan antara mempertahankan bentuknya atau menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Lantas, bagaimana menjaga kesinambungan budaya tanpa menolak modernitas?

Dolanan tradisional memiliki peran penting dalam membangun fondasi karakter dan kebersamaan. Permainan seperti *engklek*, *gobak sodor*, *benthik*, dan *dakon* memuat nilai-nilai kejujuran, ketangkasan, kesabaran, serta kemampuan bekerja sama. Setiap aturan permainan menyimpan logika sosial sederhana yang terbentuk secara alami. Anak-anak belajar menghormati giliran, menahan emosi saat kalah, dan mengendalikan diri dalam kompetisi. Globalisasi mempercepat arus informasi yang berdampak pada terjadinya homogenisasi budaya. Di era digital, anak-anak Indonesia kini lebih akrab dengan karakter gim luar negeri daripada permainan tradisional yang diwariskan nenek moyang. Akibatnya, imajinasi kolektif tentang masa kecil perlahan bergeser mulai dari karakter yang terbentuk menjadi individualis akibat permainan yang dilakukan secara mandiri, hingga berkurangnya interaksi sosial sebaya. Arus global menciptakan pola budaya yang menyebar cepat, seringkali tanpa mempertimbangkan konteks lokal. Jika arus ini tidak diimbangi dengan inovasi pelestarian, maka kekayaan budaya lokal hanya akan menjadi ornamen di tengah dominasi budaya global. Meski demikian,

globalisasi tidak selalu identik dengan kehilangan. Ia dapat menjadi ruang baru bagi kebudayaan untuk beradaptasi dan menemukan bentuk keberlanjutan yang lebih luas (Wheatley *et al.*, 2024). Di sinilah pentingnya pendekatan konservasi yang adaptif: pelestarian yang tidak terpaku pada bentuk fisik, melainkan pada nilai dan makna yang dikandungnya. Dolanan tradisional, misalnya, tidak harus selalu dimainkan di tanah lapang untuk mempertahankan esensinya. Nilai-nilai di dalamnya dapat diterjemahkan ulang melalui media teknologi yang lebih relevan dengan generasi saat ini. Pendekatan semacam ini sejalan dengan prinsip *living heritage*, di mana kebudayaan dianggap hidup ketika terus diterapkan, diubah, dan diinterpretasikan oleh masyarakat yang menggunakannya.

Salah satu cara untuk menjaga agar nilai-nilai budaya tetap lestari adalah dengan mengintegrasikannya ke dalam ranah sains dan teknologi. Pendekatan interdisipliner memungkinkan budaya tidak hanya dipelajari sebagai artefak masa lalu, tetapi juga dikembangkan sebagai sumber inovasi. Teknologi fotonik dapat menjadi sarana edukasi visual untuk memperkenalkan kembali dolanan tradisional dalam format yang menarik bagi anak-anak. Melalui sensor optik, proyeksi cahaya, serta augmented reality, permainan klasik dapat dihadirkan secara interaktif di ruang belajar modern. Anak-anak tidak hanya melihat gambar atau mendengar cerita, tetapi benar-benar mengalami bentuk permainan melalui interaksi digital yang melibatkan gerak dan visual. Upaya seperti ini telah diterapkan di beberapa negara sebagai bentuk konservasi modern.

Bagi generasi muda, terutama mahasiswa, tantangan ini adalah kesempatan untuk berperan sebagai penghubung antara sains dan kebudayaan. Melalui penelitian, inovasi, dan proyek berbasis komunitas, mahasiswa dapat menjadi motor penggerak dalam menciptakan model konservasi baru. Di tengah era di mana batas antara dunia fisik dan digital semakin tipis, peran mereka bukan hanya menghidupkan kembali permainan tradisional, tetapi juga menanamkan kesadaran bahwa budaya adalah identitas yang perlu dirawat, bukan sekadar dikagumi dari jauh. Budaya yang lestari bukanlah budaya yang menolak perubahan, melainkan yang mampu menyesuaikan diri tanpa kehilangan jati diri. Gelombang teknologi memang tak dapat dihentikan, tetapi arah arusnya bisa diarahkan. Dengan menjadikan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bagian dari strategi konservasi, dolanan tradisional dapat bertahan bukan karena nostalgia, melainkan karena relevansi. Ia hidup bukan di museum atau arsip, melainkan di ruang-ruang belajar, laboratorium, dan pengalaman digital yang dirancang dengan semangat pelestarian. Melalui sinergi itu, masa depan kebudayaan Indonesia

akan tetap berpijak pada akar yang kuat, sambil menatap dunia dengan keyakinan bahwa kemajuan dan kearifan lokal dapat berjalan dalam satu langkah yang sama.

### **DOLANLAB: Laboratorium sebagai Lentera Tradisi**

Konsep DOLANLAB lahir dari gagasan bahwa teknologi dan budaya tidak perlu berjalan pada rotasi yang berlawanan. Pelestarian dolanan tradisional dapat diintegrasikan sains yang menjadi medium baru untuk menjaga keaslian sekaligus memperluas jangkauan budaya kepada generasi yang tumbuh dalam dunia digital. DOLANLAB atau *Dolan Laboratory* merupakan ruang eksperimen berbasis teknologi fotonik yang dirancang untuk mendokumentasikan, memvisualisasikan, dan mengedukasi permainan tradisional anak melalui pendekatan optik dan digital interaktif. DOLANLAB bukan laboratorium dalam pengertian terbatas pada ruang riset, melainkan sebuah ekosistem pembelajaran yang memadukan sains, seni, dan budaya secara harmonis. Secara konsep, DOLANLAB bekerja pada tiga pilar utama yaitu dokumentasi berbasis cahaya, visualisasi interaktif, dan pembelajaran partisipatif. Ketiganya membentuk satu sistem berkelanjutan yang memungkinkan dolanan tradisional direkam, dianalisis, dan dipelajari kembali tanpa kehilangan konteks nilai budaya.

#### **a. Dokumentasi Berbasis Cahaya**

Pilar pertama berfokus pada proses pelestarian bentuk fisik dan gerak permainan tradisional menggunakan teknologi fotonik. Sistem ini memanfaatkan sensor optik, kamera berkecepatan tinggi, dan teknik pencitraan berbasis cahaya terkontrol untuk merekam pola gerak pemain serta struktur objek permainan. Misalnya, gerak kaki pemain dalam permainan *engklek* atau ayunan tangan pada *gobak sodor* direkam melalui *laser motion capture*. Data hasil perekaman kemudian diubah menjadi model tiga dimensi yang merepresentasikan dinamika permainan secara visual. Sehingga dengan metode ini, setiap permainan dapat disimpan dalam bentuk data optik interaktif yang bisa dianalisis ulang oleh peneliti, pendidik, maupun pengembang media pembelajaran. Dokumentasi ini menjadi langkah awal menciptakan “arsip cahaya” budaya, yaitu basis data permainan tradisional yang dapat diakses lintas generasi. Selain gerak, teknologi fotonik juga memungkinkan pengarsipan warna, pola, dan tekstur alat permainan. Permainan seperti *dakon* dan *congklak* dapat dipindai menggunakan teknik *optical surface mapping* untuk merekam detail ukiran dan bahan aslinya. Hasilnya bisa digunakan untuk membuat replika digital atau prototipe fisik melalui pencetakan 3D,

tanpa kehilangan nilai estetika lokal.

**b. Visualisasi Interaktif dan Augmented Heritage**

Pilar kedua adalah menghadirkan hasil dokumentasi ke ruang publik dalam bentuk visualisasi interaktif berbasis cahaya. Di sinilah teknologi fotonik berperan sebagai jembatan antara data ilmiah dan pengalaman budaya. DOLANLAB mengadaptasi sistem proyeksi optik, *augmented reality* (AR), dan sensor gerak cahaya (light-based motion sensors) untuk mengubah permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang imersif. Anak-anak dapat memainkan versi dolanan anak terintegrasi teknologi dari *gobak sodor*, petak umpet, *engklek*, dan permainan fisik lain di ruang tertutup menggunakan proyektor interaktif. Sensor LDR dan fotodioda mendeteksi setiap langkah atau batas garis permainan, lalu menampilkan efek cahaya yang menandai giliran pemain. Selain itu, model permainan sejenis dakon dapat divisualisasikan dalam AR *application*, di mana anak cukup mengarahkan ponsel ke meja untuk melihat papan dakon muncul secara tiga dimensi dan dapat dimainkan bersama teman secara virtual. Visualisasi semacam ini bukan sekadar hiburan digital, akan tetapi memiliki nilai berfungsi sebagai alat konservasi nilai dan bentuk budaya, karena tetap mempertahankan prinsip dasar permainan diantaranya giliran, kerja sama, dan kesabaran, meskipun disajikan dalam format baru. Pendekatan ini juga mendukung inklusivitas yang ditinjau dari kondisi anak-anak di perkotaan yang tidak memiliki ruang bermain luas tetap dapat merasakan pengalaman bermain dolanan melalui simulasi cahaya dan gerak.

**c. Pembelajaran Partisipatif dan Kolaboratif**

Pilar ketiga menjadikan DOLANLAB sebagai ruang partisipasi budaya. Berbagai pihak seperti mahasiswa, seniman, dan anak-anak dapat terlibat langsung dalam proses pengembangan konten, baik dalam desain visual, riset permainan, maupun eksperimen sensor optik. Program pembelajaran ini dapat dikemas dalam bentuk “*workshop* cahaya budaya”, di mana peserta belajar mengenali permainan daerah, memahami prinsip optik sederhana, lalu mempraktikkan cara menghidupkannya kembali melalui alat berbasis fotonik. Misalnya, membuat papan *engklek* digital menggunakan sensor cahaya sederhana, atau menciptakan proyeksi visual dari permainan tradisional menggunakan laser pointer dan mikrokontroler Arduino. Melalui pendekatan ini, konservasi budaya membawa pengalaman belajar lintas disiplin yang melibatkan ilmu fisika, desain, dan antropologi budaya secara bersamaan. Pendekatan partisipatif ini juga menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya lokal. Anak-anak dan

mahasiswa yang terlibat tidak sekadar mengenang permainan masa lalu, melainkan memahami nilai-nilai di baliknya melalui eksperimen sains yang menyenangkan. Konsep ini sejalan dengan model pendidikan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) di mana budaya menjadi medium untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam satu proses kreatif.

### **Generasi Z sebagai Penjaga Cahaya Budaya**

Setiap generasi memiliki cara sendiri dalam merawat kebudayaan. Generasi terdahulu melestarikan tradisi melalui lisan dan praktik langsung, sementara generasi kini dihadapkan pada tantangan baru berupa menjaga warisan di tengah laju digitalisasi yang tidak mengenal batas ruang dan waktu. Di antara perubahan itu, generasi Z tumbuh berdampingan dengan internet, media sosial, dan kecerdasan buatan yang memiliki posisi strategis untuk menjembatani masa lalu dan masa depan budaya Indonesia. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2023) menunjukkan bahwa lebih dari 27% penduduk Indonesia merupakan generasi Z dengan rentang usia 11–26 tahun. Kelompok ini tidak hanya mendominasi jumlah penduduk produktif, tetapi juga menjadi pengguna teknologi terbesar. Generasi Z adalah generasi yang mampu berpikir cepat, adaptif terhadap inovasi, dan akrab dengan konsep *learning by doing*. Fakta ini memperlihatkan adanya potensi besar yang perlu dioptimalkan. DOLANLAB hadir sebagai jembatan untuk merealisasikan pemikiran tersebut. Laboratorium ini dirancang bukan hanya sebagai ruang riset, melainkan sebagai wadah kolaborasi lintas disiplin bagi mahasiswa, seniman, dan komunitas lokal. Mahasiswa dari bidang fisika dan teknik dapat mengembangkan perangkat sensor optik, sementara mahasiswa seni dan pendidikan dapat mengonversi hasilnya menjadi media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini membuka peluang kolaborasi yang konkret antara ilmu pengetahuan dan pelestarian budaya. Sehingga, konservasi tidak lagi dipahami sebagai kegiatan pasif seperti pameran atau lomba, melainkan sebagai proses kreatif yang hidup dan partisipatif.

Keterlibatan generasi Z juga memiliki dampak sosial yang luas. Melalui DOLANLAB mereka dapat menginisiasi program *Edu-Dolan Camp* yang merupakan sebuah kegiatan edukasi berbasis sains dan budaya di sekolah dasar. Pada program ini, anak-anak diperkenalkan pada permainan tradisional yang diadaptasi menggunakan perangkat fotonik sederhana. Misalnya, papan *engklek* digital yang menyalakan cahaya saat diinjak atau permainan *gobak sodor* dengan batas lapangan yang diproyeksikan laser. Selain memancing minat anak untuk bermain, kegiatan semacam ini juga memperkuat

pemahaman bahwa teknologi tidak selalu berarti meninggalkan tradisi, tetapi bisa menjadi alat untuk melestarikannya. Dari sisi pendidikan tinggi, penerapan konsep DOLANLAB dapat diintegrasikan ke dalam proyek penelitian atau program Kampus Merdeka yang berbasis pengabdian masyarakat. Mahasiswa dapat merancang prototipe alat dokumentasi cahaya untuk permainan daerah di wilayah masing-masing. Hasilnya tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan akademik, tetapi juga menambah nilai sosial bagi masyarakat setempat. Program seperti ini bisa menjadi model baru konservasi kolaboratif, di mana sains, teknologi, dan budaya berinteraksi secara nyata di lapangan. Lebih jauh, keterlibatan generasi Z dalam konservasi budaya juga memperkuat identitas nasional di era global. Bayangkan ketika DOLANLAB dikembangkan menjadi pameran virtual yang dapat diakses internasional, tentu dunia tidak hanya melihat teknologi Indonesia, tetapi juga memahami filosofi kebersamaan, kejujuran, dan gotong royong yang melekat pada permainan tradisional. Inilah bentuk modern dari *soft power* budaya, yang menggabungkan kreativitas lokal dengan sains global.

### **Cahaya, Karakter, dan Dolanan yang Tak Padam**

Setiap peradaban bertahan bukan hanya karena kemampuannya beradaptasi dengan teknologi, melainkan karena kemauannya untuk terus mengingat asal dan latar belakangnya. Di tengah kemajuan digital yang melesat cepat, mengingat menjadi tindakan yang paling sederhana sekaligus paling penting. Dolanan tradisional adalah salah satu bentuk ingatan tersebut, ingatan kolektif tentang masa kanak-kanak, kebersamaan, dan cara bangsa ini belajar menjadi manusia yang saling memahami. Ketika permainan tersebut mulai jarang dimainkan, sebenarnya yang hilang bukan sekadar aktivitas, tetapi hubungan sosial yang membentuk karakter masyarakat Indonesia. Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan kekayaan warisan budaya takbenda terbanyak di dunia. Berdasarkan data UNESCO (2024), terdapat 13 unsur warisan budaya Indonesia yang telah diakui secara resmi, dan ratusan lainnya sedang dalam proses pencatatan. Namun, sebagian besar di antaranya masih bergantung pada keberlanjutan praktik sosial masyarakat. Tanpa adanya regenerasi, budaya yang terdaftar hanya akan menjadi nama dalam arsip belaka. Ancaman kepunahan bukan hanya datang dari hilangnya ruang fisik, tetapi juga dari berkurangnya minat dan pengetahuan generasi muda terhadap nilai-nilai yang dikandungnya. Karena itu, upaya pelestarian harus diarahkan pada dua jalur berupa menjaga bentuk budaya serta menumbuhkan makna. Menjaga bentuk berarti memastikan bahwa pola, gerak, dan atribut permainan tetap dapat diakses, dipelajari, dan diperaktekkan kembali.

Sementara menumbuhkan makna berarti menghadirkan kembali nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya ke dalam konteks kehidupan masa kini. Teknologi fotonik dalam DOLANLAB berfungsi di persimpangan dua jalur tersebut. Melalui dokumentasi berbasis cahaya, bentuk permainan dapat disimpan secara ilmiah dan presisi. Melalui visualisasi optik dan pembelajaran interaktif, makna sosialnya kembali dihidupkan dalam pengalaman yang relevan bagi generasi digital.

Konsep ini menjadi bukti bahwa kemajuan sains tidak harus diposisikan sebagai antitesis kebudayaan. Sebaliknya, ilmu pengetahuan dapat menjadi alat untuk memperpanjang usia warisan budaya. Integrasi sains dan budaya melalui pendekatan partisipatif menumbuhkan kreativitas serta empati sosial peserta didik. Ketika pelestarian budaya menjadi bagian dari proses belajar, maka konservasi tidak lagi menjadi beban moral, melainkan pengalaman intelektual yang menyenangkan dan bermakna. Lebih jauh, keberhasilan pelestarian dolanan tradisional melalui pendekatan teknologi dapat menjadi model bagi konservasi budaya lain di Indonesia. Prinsip yang sama dapat diterapkan pada seni tari, musik daerah, atau kerajinan tradisional. Berbekal dukungan kebijakan pendidikan dan riset yang berorientasi budaya, universitas dan lembaga penelitian dapat berperan aktif menciptakan inovasi yang berpihak pada pelestarian identitas bangsa. Upaya ini diharapkan dapat menjaga warisan budaya serta membangun daya saing kebudayaan Indonesia di tengah arus globalisasi.

## KESIMPULAN

Fragmentasi narasi budaya Indonesia yang diperparah oleh dominasi Jawa-sentris dan urbanisasi membutuhkan pendekatan holistik dalam upaya konservasi dan pembangunan identitas nasional. Momentum repatriasi cagar budaya yang sedang berlangsung dapat dimanfaatkan sebagai katalis untuk memperkenalkan kembali kekayaan budaya Indonesia secara lebih merata dan inklusif. Menciptakan identitas Indonesia yang berkelanjutan mengusung dan menggunakan konservasi seni budaya melalui pendekatan *living heritage* dan *living museum* merupakan strategi yang layak diperhitungkan, setidaknya untuk membuat masyarakat membuka matanya lebar-lebar untuk mengetahui kebudayaan Indonesia tidak hanya berpusat pada satu kebudayaan saja, melainkan juga kepada kebudayaan suku-suku lain yang tidak kalah menarik dengan budaya luar.

Penggunaan pendekatan *living heritage* yang dipadukan dengan *living museum* merupakan strategi yang menjanjikan, di mana keduanya dapat saling melengkapi: *living heritage* mempertahankan keaslian warisan budaya di

lokasi asalnya, sementara living museum dapat menjadi jendela interaktif bagi masyarakat untuk mengenal budaya dari berbagai daerah. Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada tiga faktor kunci: (1) partisipasi aktif komunitas lokal sebagai penjaga dan pewaris budaya, (2) narasi pemersatu yang kuat yang dapat mengikat keberagaman budaya, dan (3) sistem pengelolaan yang melibatkan kolaborasi antara pemerintah, masyarakat lokal, dan institusi budaya.

Dengan implementasi strategi ini, diharapkan masyarakat Indonesia tidak hanya mengenal, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pelestarian berbagai bentuk budaya di luar budaya dominan, sehingga tercipta identitas nasional yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, I., & Nugraheni, M. W. (2020). Manifestasi makna simbolik dalam dolanan tradisional *engklek* (Manifestation on symbolic meaning of traditional play *Engklek*). *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.26499/wdsra.v3i1.97>
- Dasmadi, N., Kaunang, M. A. J., Fatmawati, E., Irawan, S. A., & Victorio, E. (2023). Development of social competence through play activities: Lost in the digital age. *ENDLESS International Journal of Future Studies*, 6(1), 304–317. <https://doi.org/10.54783/endlessjournal.v6i1.145>
- GoodStats. (2024, September 16). 13 warisan budaya takbenda Indonesia yang diakui UNESCO. GoodStats. <https://goodstats.id/infographic/13-warisan-budaya-takbenda-indonesia-yang-diakui-unesco-fVqhI>
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025). *Komitmen pemerintah melindungi anak di ruang digital*. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Luthfiyah, H. M., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2022). Upaya pelestarian kebudayaan lokal melalui pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Journal of Society and Development*. <https://doi.org/10.57032/jsd.v2i2.169>
- Nugroho, T. A., Yuwon, C., T, G. B., & Astuti, R. N. (2022). Permainan tradisional sebagai media perkembangan sosial dan meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Bina Desa*, 4(1), 83–88. <https://doi.org/10.15294/jbd.v4i1.20960>
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan tradisional sebagai ruang belajar sosial: Refleksi siswa terhadap pembentukan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1640>
- Wheatley, M. (2024). Globalization and local cultures: A complex coexistence. Premier Journal of Social Science. <https://doi.org/10.70389/pjss.100005>
- Wijayanto, A. (2024). Revitalisasi ilmu sejarah, seni, dan budaya dalam dunia pendidikan. Akademia Pustaka. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13864570>

Subtema: Konservasi Konservasi Nilai dan Karakter

**MEMBANGUN BENTENG KARAKTER BANGSA MELALUI  
DOLANAN TRADISIONAL BENTENGAN**

Sukma Wisnu Pamungkas  
UIN Raden Mas Said Surakarta  
[pamungkaswisnu864@gmail.com](mailto:pamungkaswisnu864@gmail.com)  
085848550937

---

**PENDAHULUAN**

Di tengah gempuran game daring dan media sosial, suara riang tawa anak-anak yang dulu berlari di lapangan, jalanan, atau ladang kian semakin jarang terdengar. Dolanan tradisional kini perlahan menghilang, padahal di balik kesederhanaannya tersimpan nilai karakter yang mahal (Ayaz-Alkaya & Akca, 2025). *Bentengan*, misalnya, dahulu menjadi salah satu permainan favorit yang mengajarkan anak-anak tentang arti kerja sama, strategi, dan tanggung jawab dalam kelompok. Kini, permainan yang mengandalkan gerak tubuh, komunikasi, dan kekompakan itu tergeser oleh permainan digital yang lebih individual dan pasif. Anak-anak lebih banyak menatap layar ketimbang saling menatap wajah teman sepermainan. Fenomena ini bukan sekadar perubahan gaya bermain, melainkan juga pergeseran nilai sosial dan karakter generasi muda. Padahal, permainan tradisional seperti *bentengan* sesungguhnya memiliki potensi besar untuk menumbuhkan karakter kolaboratif, sportivitas, dan kepemimpinan sejak usia dini. Jika dolanan-dolanan semacam ini tidak dikonservasikan, bangsa ini perlahan-lahan akan kehilangan salah satu media pembelajaran yang paling alami dan menyenangkan.

Hilangnya dolanan tradisional dari keseharian anak-anak bukan hanya menandakan perubahan zaman, melainkan juga tanda melemahnya ruang sosialisasi yang sehat dalam proses tumbuh kembang mereka. Permainan tradisional seperti *bentengan*, *gobak sodor*, *engklek*, atau yang lainnya, sejatinya bukan hanya bentuk hiburan, tetapi juga sarana belajar yang sarat akan nilai-nilai moral-sosial. Dalam setiap gerakan, aturan, dan interaksi antar pemain, terdapat makna filosofi atau pembelajaran alami tentang kejujuran, kerjasama, empati, dan disiplin. Namun, ketika permainan digital dan media sosial mendominasi, nilai-nilai tersebut semakin jarang dialami secara

langsung oleh anak-anak. Akibatnya, muncul tendensi perilaku individualistik, kompetitif nir-etika, bahkan kemampuan berkomunikasi dan berempati. Padahal, pendidikan karakter tidak hanya dapat ditanamkan melalui ruang kelas atau buku pelajaran, tetapi juga lewat pengalaman konkret yang menyenangkan dan kontekstual. Karena itu, konservasi dolanan tradisional menjadi begitu penting untuk dapat mengembalikan fungsi permainan sebagai wahana pembentukan karakter bangsa yang berakar pada kearifan lokal.

Dalam kajian pendidikan karakter, *bentengan* bukanlah permainan fisik yang sekadar mengandalkan kecepatan atau kelincahan, tetapi sebuah miniatur kehidupan sosial yang menuntut sinergi antarpersona. Di balik teriakan dan langkah kaki yang berlari mengejar lawan, terselip latihan strategis tentang kepemimpinan, koordinasi, dan pengorbanan diri demi kepentingan bersama. Anak-anak belajar membaca situasi, menentukan keputusan, dan menempatkan diri dalam struktur tim. Ini merupakan simulasi kepemimpinan yang lahir dari spontanitas. Dari benteng kecil tempat mereka berlindung, muncul metafora besar tentang benteng nilai. Kerja sama, kepercayaan, dan solidaritas inilah yang kini tengah menipis dalam kultur generasi digital, di mana mereka lebih akrab dengan kompetisi individual ketimbang kolaborasi sosial. Oleh karena itu, upaya konservasi berarti menghidupkan kembali ruang belajar yang kontekstual, egaliter, dan penuh kegembiraan. Yang menjadikan *bentengan* layak dijadikan model konservasi nilai dan karakter adalah sifatnya yang menyatukan aspek fisik, sosial, dan moral sekaligus, jarang ditemukan pada permainan tradisional lain. Tidak seperti *engklek* yang lebih individual atau *gobak sodor* yang menonjolkan kelincahan, *bentengan* menuntut koordinasi strategis, komunikasi efektif, serta kepemimpinan yang demokratis di antara pemainnya. Ia mengajarkan keseimbangan antara keberanian dan kehati-hatian, antara menyerang dan melindungi. Dengan karakter yang kompleks namun alami inilah, *bentengan* menjadi representasi paling utuh dari pendidikan karakter yang mengakar pada budaya bangsa, sekaligus relevan untuk menjawab tantangan zaman yang kian menuntut kolaborasi lintas individu dan generasi.

## PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Permainan *Bentengan*

Permainan *bentengan* merupakan satu diantara dolanan tradisional yang paling dinamis dan sarat akan simbol sosial. Biasanya dimainkan oleh dua kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang. Permainan ini menuntut kecermatan dalam strategi dan keberanian dalam bertindak. Setiap kelompok memiliki satu benteng (dapat berupa tiang, pohon, atau batu) yang harus

dijaga agar tidak disentuh oleh lawan. Di sinilah esensi permainan ini, yakni mempertahankan wilayah sambil berupaya menaklukkan benteng lawan. Anak-anak berlari, bersembunyi, berkoordinasi, dan saling menyemangati dengan sorakan penuh semangat. Ada yang bertugas sebagai penjaga, ada pula yang menjadi penyerang. Di sela teriakan dan tawa, berlangsung proses pembelajaran yang subtil namun mendalam, bagaimana mempercayai teman, mengatur strategi, menilai risiko, serta mengambil keputusan secara cepat. Tidak ada ruang untuk ego, sebab kemenangan hanya mungkin diraih melalui sinergi dan komunikasi yang selaras. *Bentengan* perlu dipahami bukan hanya sebagai permainan kejar-kejaran, melainkan representasi sosial dari keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi, antara keberanian individu dan kepentingan kolektif. Nilai-nilai ini tumbuh bukan karena doktrin, akan tetapi karena dialami langsung, sehingga membentuk karakter anak secara alamiah.

### **Nilai Kerja Sama Dalam *Bentengan***

Dari sekian banyak dolanan tradisional, *bentengan* mungkin yang paling jelas menggambarkan makna kerja sama. Tidak ada satu pun pemain yang dapat menang sendirian. Kemenangan hanya lahir dari kebersamaan, dari kemampuan setiap anggota untuk saling membaca gerakan, saling mempercayai, dan saling melindungi. Dalam permainan ini, anak-anak belajar bahwa strategi yang baik tidak selalu soal siapa yang paling kuat atau paling cepat, melainkan siapa yang paling bisa beradaptasi dengan tim. Mereka saling memberi aba-aba, menukar peran, dan rela menjadi umpan agar teman lain bisa maju menyerang. Semua itu dilakukan bukan karena paksaan, tetapi karena kesadaran bahwa keberhasilan tim adalah keberhasilan bersama. Dari sinilah nilai kerja sama tumbuh secara alami, tanpa perlu ceramah atau nasihat moral. Bentangan menjadi ruang Latihan empati, komunikasi, dan tanggung jawab sosial, nilai yang sering kali hilang dalam permainan modern berbasis gawai. Ketika anak-anak bermain *bentengan*, mereka sedang mempraktikkan falsafah gotong royong dengan cara paling murni untuk seusia mereka. Cara yang sederhana, menyenangkan, dan penuh akan makna.

### **Konservasi Nilai Kepemimpinan**

Selain menumbuhkan kerja sama, *bentengan* juga menjadi arena kecil tempat nilai-nilai kepemimpinan tumbuh secara organik. Dalam permainan ini, setiap tim memiliki satu sosok yang bertugas sebagai komandan untuk mengambil keputusan, menentukan kapan harus menyerang, siapa yang bertugas menjaga, dan bagaimana menghadapi situasi genting ketika lawan

hampir menyentuh benteng. Sosok ini bukanlah pemimpin karena ditunjuk, tetapi karena diakui oleh teman-temannya lewat sikap Tangguh, ketenangan, dan kemampuan membaca keadaan. Kepemimpinan dalam *bentengan* lahir dari tindakan konkret, bukan jabatan. Melalui *bentengan*, anak-anak dipahamkan bahwa menjadi pemimpin berarti mampu menjaga semangat kelompok, menjadi teladan, dan tidak meninggalkan siapa pun di belakang. Bahkan dalam kekalahan, mereka belajar menerima tanggung jawab bersama, bukan saling menyalahkan. Nilai-nilai seperti inilah yang sering kali tidak ditemukan dalam permainan digital yang lebih individualistik. *Bentengan* mengajarkan bahwa kepemimpinan sejati bukan tentang siapa yang paling berkuasa, melainkan siapa yang mampu membuat orang merasa berdaya.

### Konservasi Karakter

Lebih dari sekadar melatih kerja sama dan kepemimpinan, *bentengan* juga menumbuhkan karakter Tangguh yang jarang muncul dalam aktivitas anak modern. Dalam permainan ini, setiap langkah adalah pelajaran tentang keberanian menghadapi risiko, kejujuran dalam bermain, serta sportivitas dalam menerima hasil. Anak-anak belajar bahwa tidak semua rencana akan berjalan sesuai keinginannya, dan kegagalan bukanlah lawan dari kesuksesan. Justru, kekalahan berarti kesempatan untuk bangkit dan memperbaiki strategi, dan kegagalan adalah bagian dari kesuksesan. Mereka akan belajar juga untuk mengontrol diri, menghormati aturan, serta menghargai lawan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Semua nilai dan karakter itu terinternalisasi secara perlahan namun kuat, karena muncul dari pengalaman empiris, bukan nasehat teoritis yang kosong. *Bentengan* menjadi ruang kecil yang menanamkan fondasi karakter berani, jujur, disiplin, dan Tangguh. Nilai-nilai karakter inilah yang sebenarnya sedang “dikeringkan” oleh zaman digital. Sehingga upaya mengkonservasi permainan tradisional berarti juga menghidupkan kembali keutuhan kepribadian anak yang hampir terlupakan.

### Relevansi Nilai & Karakter *Bentengan* di Era Digital

Di tengah derasnya arus digitalisasi, nilai dan karakter yang terkandung dalam *bentangan* menjadi semakin relevan untuk dihidupkan kembali. Dunia anak-anak kini didominasi oleh layer yang dingin dan interaksi virtual yang sering kali nimin sentuhan emosional. Mereka terbiasa bersaing tanpa tatap muka, berinteraksi tanpa empati, dan bergaul tanpa keterlibatan fisik. Dalam situasi seperti itu, permainan tradisional seperti *bentengan* menghadirkan keseimbangan, yakni mengembalikan anak pada dunia nyata dimana tubuh, pikiran, dan hati saling beresonansi. Melalui permainan *bentengan*, anak-anak

tidak hanya bergerak secara fisik, tetapi juga tumbuh secara sosial dan emosional. Mereka belajar arti pertemanan yang tulus, merasakan makna kemenangan yang jujur, serta memahami kekalahan sebagai bagian dari proses pertumbuhan. Di sinilah konservasi dolanan tradisional menemukan urgensinya. Tidak sekadar menjaga warisan budaya, tetapi meneguhkan kembali jati diri manusia sebagai makhluk sosial yang belajar dari interaksi, bukan algoritma. Dengan memainkan *bentengan*, anak-anak sejatinya tengah belajar menjadi manusia yang utuh, manusia yang mampu berkompetisi tanpa kehilangan sisi kemanusiannya.

### Arah Konservasi *Bentengan*

Demi nilai-nilai luhur dalam *bentengan* tidak terkubur oleh zaman, diperlukan upaya nyata untuk mengoservasi dan merevitalisasikannya. Sekolah dapat menjadi ruang paling strategis untuk menghidupkan kembali permainan ini melalui model pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, pembelajaran berbasis proyek budaya, atau kegiatan rekreasi yang mananamkan nilai karakter. Guru dan orang tua pun memiliki peran penting sebagai jembatan antara generasi digital dan warisan tradisional. melalui aktivitas tersebut, peserta didik tidak hanya dilatih untuk bergerak dan bekerja sama, tetapi juga diajak untuk menginternalisasi nilai tanggung jawab, sportivitas, dan kepemimpinan dalam situasi yang menyenangkan. Saat anak-anak belajar memimpin kelompoknya untuk menyerang atau bertahan dengan strategi, sesungguhnya mereka tangah belajar mengambil keputusan dan menghargai peran setiap anggota tim. Sehingga, pelestarian *bentengan* tidak sekadar menjaga tradisi, tetapi juga menumbuhkan karakter kuat pada generasi muda melalui pengalaman belajar yang hidup dan bermakna.

Integrasi dolanan tradisional seperti bentangan dalam pembelajaran bukan sebatas nostalgia terhadap masa lalu, tetapi merupakan strategi pedagogis yang terbukti efektif dalam mananamkan nilai-nilai luhur dan karakter pada peserta didik. sejumlah penelitian menunjukkan bahwa aktivitas permainan tradisional *bentengan* mampu meningkatkan empati, kedisiplinan, kemampuan sosial-emosional, bahkan kecerdasan kognitif dan motorik pada anak, yang mana hal ini sesuai dengan agenda SDGs (Bazaz et al., 2018; Sutapa et al., 2021; Reimers, 2024; Sari et al., 2025). Misalnya, penelitian oleh Priani et al. (2024) menemukan bahwa permainan *bentengan* yang diimplementasikan dalam pembelajaran mampu memperkuat kemampuan sosialisasi dengan persentase sebesar 87,91% pada peserta didik. Hasil penelitian serupa juga diungkapkan oleh Mayollah (2024) yang menemukan bahwa permainan bentangan mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang dapat mengembangkan

profil pelajar Pancasila bagi peserta didik. Selain itu, permainan tersebut juga mengandung karakter antropologis yang bertujuan untuk mencapai kebahagiaan. Sehingga, pelestarian bentangan melalui pendekatan pendidikan bukan hanya melestarikan permainannya, tetapi sekaligus memperluas maknanya sebagai instrumen pembentuk karakter generasi penerus bangsa.

Hal-hal di atas menjadi benar-benar penting, ditambah lagi anak-anak usia TK hingga SMP sangat membutuhkan aktivitas fisik yang memadai untuk mendukung perkembangan motorik, sosial, dan emosional mereka. Studi internasional menunjukkan bahwa ketika anak lebih banyak bergerak, maka kemampuan mereka dalam belajar, berinteraksi, dan mengelola emosi juga meningkat. Sebagai contoh, di Finlandia kurikulum merekomendasikan agar anak-anak usia 7-17 tahun melakukan aktivitas fisik minimal 60 menit per hari dengan intensitas sedang hingga tinggi. Namun, data menunjukkan tren yang memprihatinkan bahwa sejak tahun 2016 hingga 2022 aktivitas fisik anak sekolah telah menurun, sedangkan perilaku sedentary meningkat (Husu et al., 2024). Di Jepang pula, hanya sekitar 20% anak usia 9-15 tahun yang memenuhi pedoman aktivitas fisik (Abe et al., 2019). Fakta-fakta ini menggarisbawahi bahwa sekolah tidak boleh hanya menjadi “tempat duduk”, tetapi harus menjadi ruang untuk bergerak, berinteraksi, berlari, dan bermain secara kolektif. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional seperti *Bentengan* dalam pembelajaran bukan hanya menyentuh aspek nilai dan karakter, tetapi juga menjawab kebutuhan fisik, aktivitas yang memicu gerak, strategi bersama, serta kolaborasi nyata antar individu. Dengan strategi semacam ini, sekolah dapat sekaligus menumbuhkan karakter kuat sekaligus mendukung Kesehatan tubuh anak, dua aspek yang tidak mungkin dipisahkan.

## **PENUTUP**

Pada akhirnya, *bentengan* bukan hanya permainan yang memacu adrenalin dan tawa anak-anak di lapangan. *Bentengan* adalah cermin kebijaksanaan lokal yang menyimpan pelajaran tentang bagaimana manusia seharusnya hidup berdampingan, bekerja sama, dan memimpin dengan tanggung jawab. Dalam setiap langkah berlari ataupun strategi bertahan, tersimpan filosofi tentang keseimbangan antara keberanian dan empati, antara ambisi pribadi dan kepentingan kelompok. Ketika anak-anak belajar memimpin kelompoknya, menunggu giliran untuk menyerang, atau menjaga “benteng” dari serangan lawan, di sanalah karakter dibentuk secara alami. Oleh karena itu, konservasi *bentengan* bukanlah upaya meromantisasi untuk menghidupkan masa lalu, tetapi gerakan pendidikan yang berorientasi pada

masa depan. Yaitu orientasi untuk menjaga atau mengembalikan nilai-nilai humanisme yang kian tersisihkan oleh arus digitalisasi. Apabila sekolah-sekolah mampu menjadikannya bagian dari kurikulum atau pembelajaran, maka *bentengan* akan kembali berdiri tegak. Bukan sebagai permainan tradisional semata, tetapi sebagai benteng karakter bangsa di tengah derasnya perubahan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayaz-Alkaya, S., & Akca, A. (2025). The Impact of Traditional Children's Games on Internet Use, Social Skills, and Stress Level: A Cross-Sec-tional Design. *Journal of Transcultural Nursing*, 36(1), 84–91. DOI: <https://doi.org/10.1177/10436596241274344>
- Bazaz, S. B., Hasankala, Q. Y., Shojaee, A. A., & Une-si, Z. (2018). The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence: A two-group, pretest-posttest, randomized, controlled trial. *Modern Care Journal*, 15(1), 1–5. DOI: 10.5812/modernnc.66605
- Priani, R., Haryono, M., & Sari, R. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional *Bentengan*. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan*, 12(2), 47–51. <https://doi.org/10.33394/vis.v12i2.12115>
- Mayolla, I. G. (2024). Nilai Kearifan Lokal Pancasila Dalam Permainan Tradisional Anak: *Bentengan*: Refleksi Filosofis Manusia Sebagai Homo Ludens. *Aggiornamento*, 4(02), 14–27. <https://doi.org/10.69678/aggiornamento40214-27>
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood Through Goal-Oriented Play Activity. *Children*, 8(11), 994. DOI: 10.3390/children8110994
- Reimers, F. M. (2024). The Sustainable Development Goals and Education, Achievements and Oppor-Tunities. *International Journal of Educational De-velopment*, 104, 102965. DOI: 10.1016/j.ijedudev.2023.102965
- Sari, D. A., Mapunda, W. M., Bayan, R. P., & Asyhari, A. (2025). Integration of *Bentengan* Traditional Games in Science Learning to Improve Preschool Children's Cognitive and Motor Development. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 14(3), 509-521. <https://doi.org/10.15294/jpii.v14i3.29894>
- Husu, P., Tokola, K., Vähä-Ypyä, H. et al. (2024). Physical activity has decreased in Finnish children and adolescents from 2016 to 2022. *BMC Public Health* 24, 1343. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18854-7>

The Working Group for the Recommendation on Physical Activity for Children and Adolescents. (2021). *Recommendation on physical activity for children and adolescents aged 7 to 17 years (Report series of the Ministry of Education and Culture, Finland 2021:19)*. UKK Institute for Health Promotion Research. <https://ukkinstituutti.fi/en/products-services/physical-activity-recommendations/recommendation-on-physical-activity-for-children-and-adolescents/>

Abe, T., Kitayuguchi, J., Okada, S., Okuyama, K., Gomi, T., Kamada, M., Ueta, K., Nabika, T., & Tanaka, C. (2020). Prevalence and Correlates of Physical Activity Among Children and Adolescents: A Cross-Sectional Population-Based Study of a Rural City in Japan. *Journal of Epidemiology*, 30(9), 404–411. <https://doi.org/10.2188/jea.JE20190047>

Subtema: Konservasi Nilai dan Karakter

## DOLANAN TRADISIONAL: TIDAK SEKEDAR PERMAINAN, TAPI PEMBENTUK KARAKTER

Irene Arion Sibagariang

IPB University

[1006irenearion@apps.ipb.ac.id](mailto:1006irenearion@apps.ipb.ac.id)

081264111788

---

### PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang bisa membuat kita mengekspresikan diri kita dengan perasaan senang. Bermain memberi kesempatan pada anak untuk mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Namun bermain tidak hanya untuk bersenang-senang, kegiatan ini juga memiliki manfaat. Manfaat dari bermain untuk anak yang banyak orang tidak sadari ialah mengembangkan kreativitas, di mana kegiatan bermain ini dapat membantu anak untuk mengesplorasi lingkungan juga membentuk imajinasi anak. Selain itu, bermain juga bermanfaat bagi keterampilan sosial dan emosional anak yang meliputi berimpati, berbagi, dan mengekspresikan emosi.

Bermain juga bisa dalam bentuk memainkan atau menyelesaikan suatu permainan. Di Indonesia sangat banyak permainan tradisional yang bermacam-macam cara memainkannya. Permainan tradisional ini sering juga disebut sebagai dolanan tradisional, kata dolanan sendiri berasal dari bahasa Jawa yang berarti “bermain” atau “permainan”.

### Jenis Dolanan Tradisional Anak

Petak Umpet merupakan salah satu dolanan tradisional yang paling terkenal. Bukan hanya anak-anak, remaja hingga dewasa juga masih memainkan permainan tradisional ini. Menentukan siapa penjaga dalam permainan ini merupakan langkah awal dalam permainan ini. Si penjaga tersebut harus menghitung hingga semua pemain lain sudah bersembunyi. Pemain yang bersembunyi harus berusaha ke tempat yang susah ditemui penjaga. Setelah selesai menghitung, penjaga akan mencoba mencari pemain yang bersembunyi. Penjaga harus berusaha dengan baik dalam mencari agar

pada babak selanjutnya penjaga akan berganti, tergantung siapa yang terlebih dahulu ditemukan si penjaga. Jika si penjaga lengah, pemain lain harus segera kembali ke tempat penjaga dan berteriak. Jika sudah ada yang berhasil teriak dan sampai ke tempat penjaga, berarti dia adalah pemenangnya. Permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak (Rosalia & Mas'udah, 2015). Permainan ini cenderung berfokus pada kerja sama antara pemain dan dapat meningkatkan solidaritas.

Selain *petak umpet* ada juga dolanan tradisional lain yang menggunakan alat dalam memainkannya, salah satunya ialah *congklak*. *Congklak* ini dimainkan dengan minimal dua orang. Cara memainkannya dengan memasukkan tujuh biji dalam lubang kecil dan lubang besar di kanan kiri papan *congklak* masing-masing pemain dibiarkan kosong. Pemain saling suit untuk menentukan siapa yang duluan memulai, yang menang dapat memilih salah satu lubang kecil dan mengambil bijinya. Pemain mengelilingi papan *congklak* searah jarum jam dengan memasukkan satu biji di setiap lubang. Ketika biji terakhir jatuh di lubang yang ada biji, maka pemain harus ambil semua biji lalu kembali mengelilingi searah jarum jam. Ketika biji terakhir jatuh di lubang kosong, maka pemain dianggap kalah dan giliran lawan yang bergerak. Ketika biji terakhir jatuh di lubang besar pemain sendiri, pemain mendapat giliran lagi. Ketika biji terakhir jatuh di salah satu lubang baris lawan, seluruh biji di baris lawan dapat diambil dan dimasukkan ke rumah milik pemain tersebut. Permainan selesai saat semua lubang kosong dan pemenangnya ialah yang mendapatkan biji terbanyak. Permainan *congklak* sengaja dimainkan secara berhadapan agar anak-anak yang memainkannya memiliki rasa kedekatan fisik dan emosional satu sama lain. Dengan kata lain, permainan *congklak* ini dapat mengembangkan jiwa dan interaksi sosial yang baik. Selain itu, permainan ini melatih ketelitian dan kreativitas anak dalam merancang strategi saat bermain dengan tujuan untuk memenangkan permainan.

### **Nilai dan Karakter yang Didapat**

Dolanan tradisional anak memang memiliki banyak manfaat positif bagi sikap dan karakter anak. Dalam memainkan permainan tentu melibatkan adanya interaksi antara anak-anak. Dengan interaksi ini, anak-anak mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Interaksi rutin yang dilakukan ketika bermain ini yang melatih anak. Dolanan tradisional ini juga memampukan anak untuk menyelesaikan suatu konflik yang sedang dialami. Melalui penyelesaian atau strategi untuk memenangkan permainan, anak menjadi terlatih dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Saya masih ingat

ketika memainkan salah satu dolanan tradisional anak, petak umpet, dari permainan ini saya sadar pentingnya kerja sama dalam menyelesaikan sesuatu. Permainan ini membutuhkan kerja sama ketika pemain-pemain yang bersembunyi berusaha untuk ditemukan oleh penjaga. Untuk menang, kita harus berusaha kembali ke tempat penjaga tanpa ketahuan. Di sini dilatih untuk berpikir strategis dan berani dalam mengambil keputusan.

Dolanan tradisional anak ini jelas mengandung unsur budaya, yang dimana ketika dimainkan oleh anak-anak secara tidak langsung anak-anak sedang melestarikan warisan budaya bangsa. Hal ini lah dapat menanamkan rasa cinta budaya dan tanah air pada anak-anak. Berdasarkan penelitian dalam jurnal *The 4th International Seminar on Social Studies and History Education*, permainan tradisional adalah hasil dari kebudayaan yang dibuat oleh orang-orang menggunakan bahasa atau karakter dari suatu daerah tertentu.

Banyak jenis dolanan tradisional yang mengharuskan anak untuk bergerak secara aktif. Hal ini dapat melatih kemampuan fisik dan mental anak. Kemampuan fisik anak dilatih ketika anak melakukan banyak gerak atau beraktivitas. Kesehatan mental anak juga terjaga karena interaksi ketika bermain membuat anak tidak merasa sendiri, yang dimana rasa sendiri yang terus menyelimuti seseorang dapat menyebabkan depresi. Peningkatan perkembangan fisik ini juga nantinya bisa berpengaruh pada kemampuan motorik halus dan kasar anak. Dengan memiliki kemampuan motorik yang baik, artinya otot-otot anak terlatih untuk bisa melakukan banyak gerakan fisik dari yang ringan hingga rumit. Dolanan tradisional ini mendorong anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam bermain, hal ini dapat membantu meningkatkan karakter yang responsive dan meningkatkan kekuatan tubuh anak.

Meskipun memiliki banyak manfaat positif, tetapi dolanan tradisional anak sudah mulai dilupakan. Pada saat ini, dolanan tradisional ini menjadi jarang dimainkan oleh anak-anak. Ini membuktikan bahwa dolanan tradisional tidak dilestarikan atau tidak diperkenalkan lagi ke generasi selanjutnya. Hal ini terlihat pada anak-anak yang lebih sering memainkan *gadget* daripada bermain bersama di luar rumah. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2024 menyebut bahwa 39,71 persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, sementara 35,57 persen lainnya sudah mengakses internet. Apabila dirinci per kelompok usianya, maka terdapat 5,88 persen anak di bawah usia 1 tahun yang sudah menggunakan telepon genggam atau gawai dan 4,33 persen anak di bawah usia tahun yang mengakses internet pada 2024. Padahal penggunaan *gadget* ini dapat menimbulkan kecanduan pada anak yang mana dapat menyebabkan anak mudah marah, tidak dapat

mengendalikan diri, dan dapat menarik diri dari lingkungan sosial. Semua penyebab itu dapat merusak karakter generasi bangsa sekarang dan yang akan datang. Hasil dari beberapa studi juga menunjukkan bahwa *game digital* tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga menunjukkan potensi kecanduan dan efek buruk pada kesehatan.

### **Minimnya Minat Pada Dolanan Tradisional Anak**

Permainan tradisional mendukung interaksi sosial yang intensif antara anak-anak. Anak-anak lebih sering bermain satu sama lain, berbicara secara langsung, dan bekerja sama dalam tim, tetapi karakter dalam permainan digital seringkali bermain sendirian atau tidak banyak berinteraksi, yang dapat menyebabkan anak-anak lebih terisolasi sosial. Meskipun permainan digital menyenangkan, akan tetapi itu juga menguras energi mental dan membuat anak-anak kurang bergerak dan berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Perkembangan teknologi ini dapat menyebabkan hilangnya salah satu warisan budaya bangsa kita. Dengan adanya kemajuan jaman dan perkembangan teknologi, permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik nyaris tidak dilakukan di rumah atau di sekolah dan permainan tradisional mulai terkikis dan diabaikan semenjak mengenal *gadget* dan internet. Anak-anak yang sudah terbiasa memainkan *game online* juga menganggap bahwa dolanan tradisional ini sudah kuno atau ketinggalan zaman. Hal ini merupakan salah satu penyebab dari pergeseran budaya dan zaman. Semakin majunya teknologi, membuat dolanan tradisional anak dianggap tidak menarik lagi.

Selain itu pola asuh orang tua sudah berubah, dimana orang tua memberikan akses sepantasnya pada anak dalam menggunakan *gadget*. Hal ini yang membuat anak jauh lebih tertarik pada *game online*. Gaya hidup yang berubah membuat orang tua menyediakan teknologi yang memadai bagi anak. Penggunaan *gadget* ini diharapkan menjadi solusi atau cara paling efektif dalam mendukung perkembangan karakter dan kreativitas anak, padahal menurut penelitian dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih efektif untuk mengembangkan kemampuan fisik dan sosial anak. Pengenalan akan dolanan tradisional pada anak sudah tidak dilakukan membuat anak tidak mengetahui apa itu dan bagaimana cara memainkan dolanan tradisional anak. Banyak orang tua kini menganggap dolanan tradisional tidak lagi relevan, tidak menarik dan tidak efektif bagi perkembangan sosial dan mental anak sehingga mereka lebih memilih untuk memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka. Anak-anak tersebut sudah pasti tidak dapat melestarikan sesuatu yang tidak mereka kenal. Jika orang tua sudah tidak peduli atau tidak lagi mengenalkan

budaya bangsa ini, maka anak dan generasi selanjutnya tidak akan memiliki kesempatan untuk memainkan bahkan mengenal dolanan tradisional ini.

Penyebab lain dari dilupakannya dolanan tradisional anak ini ialah kurangnya perhatian pemerintah pada salah satu warisan budaya bangsa. Kurangnya partisipasi pemerintah dalam menjaga kelestarian dolanan tradisional anak ini memperbesar peluang punahnya dolanan tradisional ini. Dokumentasi yang kurang tentang dolanan tradisional ini membuat banyak masyarakat tidak mengenal permainan tradisionalnya bahkan dari daerahnya sendiri. Tidak adanya pengenalan dapat membuat generasi selanjutnya semakin tidak mengetahui tentang dolanan tradisional yang ada di daerahnya. Minimnya promosi dan sosialisasi mengenai dolanan tradisional anak sebagai kekayaan budaya bangsa juga menghambat tumbuhnya pelestarian dari dolanan tradisional tersebut.

Seiring waktu berjalan, dolanan tradisional dalam bentuk barang seperti *kelereng*, *congklak*, *layangan*, *gasing* dan yang lain sudah mulai jarang ditemukan di tempat-tempat jualan (warung). Ini disebabkan pengrajin atau pembuat mainan ini sudah tidak memproduksi dolanan tradisional ini. Berkurangnya minat pada dolanan tradisional membuat barang menjadi jarang diproduksi. Walaupun begitu beberapa dapat digantikan dengan barang yang sering ditemui seperti layangan yang dibuat dari plastik kemasan produk yang sudah tidak terpakai. Beberapa dolanan tradisional yang tidak menggunakan barang atau alat juga tidak kalah asik. Namun, jika tidak adanya upaya dalam melestarikan, dolanan tradisional anak iniikhawatirkan akan punah secara perlahan.

### **Konservasi Dolanan Tradisional Anak**

Untuk melestarikan dolanan tradisional ini, perlu adanya konservasi dari pemerintah. Dengan mengadakan sosialisasi mengenai pengenalan dolanan tradisional, dapat menarik perhatian anak-anak masyarakat. Pengenalan menarik dan kreatif yang dilakukan dapat membuat anak-anak menjadi penasaran. Mengenalkan tentang cara memainkan dan hukuman bagi yang kalah membuat anak-anak merasa tertantang untuk memainkannya. Dokumentasi juga diperlukan sebagai bukti nyata bahwa dolanan tradisional ini merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa yang perlu dilestarikan.

Peran orang tua yang sangat dibutuhkan dalam pelestarian dolanan tradisional anak ini, orang tua dapat menjadikan dolanan tradisional sebagai alat untuk tumbuh kembang anak. Anak yang menganggap orang tua sebagai teladannya melihat orang tua mengenalkan dan memainkannya sehingga anak merasa permainan ini menyenangkan. Terlebih lagi ketika orang tua juga ikut

berperan dalam permainannya. Permainan *congklak* sebagai contoh permainan yang bisa dimainkan dengan anak. Orang tua dapat meluangkan waktu dengan anak sembari mengajarkan anak cara berhitung serta strategi dalam memenangkan permainan. Orang tua dan anak memiliki waktu bersama yang dapat menambah kedekatan hubungan seorang anak dan orang tua. Secara tidak langsung, salah satu kekayaan budaya diperkenalkan dan akan terus diwariskan ke generasi selanjutnya. Hal ini dapat menumbuhkan rasa kebanggaan anak pada budaya yang dimiliki bangsanya.

Lomba sering dilaksanakan di sekolah dengan tujuan menambah kedekatan atau keakraban antar siswa. Terlebih lagi ketika perayaan hari ulang tahun Indonesia, yaitu 17 Agustus. Sekolah selalu mengadakan lomba dalam memperingati hari ulang tahun negara. Kegiatan ini bisa menjadi upaya pelestarian dolanan tradisional anak. Perlu ada kebijakan dari sekolah yang merupakan penyelenggara lomba untuk mencantumkan satu atau lebih dolanan tradisional sebagai lomba yang wajib diikuti para siswa dan siswi. Dengan menambah jenis lomba ini, siswa siswi dapat lebih mengenal dan tertarik pada dolanan tradisional anak. Misal dengan memasukkan permainan *engklek*, di sini diperlukan kerja sama antar siswa siswi dalam satu tim untuk memenangkan permainan ini. Permainan ini dapat melatih keseimbangan para murid juga cara berpikir murid untuk menyusun strategi. Tidak hanya itu, cara untuk berinteraksi antar murid juga terlatih dalam permainan ini. Dolanan tradisional juga bisa menarik jika dilestarikan dan diperkenalkan dengan baik. Saya sendiri memiliki pengalaman dalam mengikuti salah satu lomba yang dilaksanakan sekolah, yaitu tarik tambang. Permainan itu mengajarkan saya untuk bekerja sama dan menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Walaupun hasilnya tim saya kalah, saya dan teman-teman saya tidak sedih melainkan senang. Hal itu merupakan lomba yang kami ikuti pertama kali dan kami bangga bisa mengikuti dan ikut andil dalam lomba tersebut. Selain melatih kekuatan fisik kami untuk menarik tali, kami diajarkan untuk bersikap tenang dan tetap semangat walaupun kalah. Saya menjadi mengenal dan mengetahui cara bermain salah satu dolanan tradisional melalui lomba ini. Interaksi dengan teman-teman saya juga menambah rasa semangat dan kepercayaan diri saya untuk memulai sesuatu hal.

Festival juga perlu diadakan pada tingkat sekolah atau wilayah sekitar. Seperti festival petak umpet yang diadakan setiap bulan. Kegiatan ini menambah rasa persaudaraan antar masyarakat karena diadakan tiap bulan. Bagi pemenang diberikan hadiah, di sini para pemain belajar untuk memikirkan strategi agar dapat menang dan belajar untuk menerima kekalahan sehingga terbentuk karakter yang dewasa namun tetap optimis.

Selain itu, perlu adanya kebijakan untuk membuat hari perayaan khusus untuk dolanan tradisional. "Hari Dolanan Tradisional Anak" merupakan salah satu langkah yang efektif. Mengapa? karena dengan ini para anak-anak serta masyarakat dapat mengingat bahwa kita memiliki warisan budaya yang bisa dibanggakan. Hari perayaan tersebut dapat dirayakan dengan menganjurkan untuk setiap orang memiliki setidaknya satu dolanan tradisional anak yang berupa alat atau barang. Dengan ini, para masyarakat mempunyai masing-masing budaya bangsa. Merayakannya juga dapat dilakukan dengan memainkannya dengan tetangga, teman, saudara atau keluarga. Manfaat lainnya yang bisa diperoleh ialah kedekatan antar masyarakat mulai tercipta dan keharmonisan yang bisa meningkatkan kekompakan dan kerja sama antar masyarakat Indonesia yang dimana hal ini juga sudah mulai memudar karena masyarakat yang sudah lebih fokus pada urusan masing-masing sehingga timbul perasaan acuh tak acuh pada orang di sekitarnya. Tawa dan perasaan bahagia jelas tercipta ketika merayakan hari perayaan dolanan tradisional anak ini.

Tidak dapat menutup fakta bahwa zaman sudah berubah, teknologi sudah semakin maju. Namun, hal itu tidak dapat membuat dolanan tradisional anak sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa kita menjadi dilupakan bahkan punah. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi yang bijak dalam upaya konservasi dolanan tradisional anak menjadi upaya yang penting. Pengenalan dolanan tradisional tidak hanya dapat dilakukan melalui sosialisasi, bisa juga dilakukan di media sosial. Melalui aplikasi seperti *tiktok*, *instagram*, *youtube* atau *X*, dolanan tradisional ini bisa kembali dikenal oleh masyarakat umum. Dengan ide kreatif untuk mengenalkan, dolanan tradisional ini bisa kembali menjadi hal yang sering dijumpai dan dimainkan oleh masyarakat.

## KESIMPULAN

Dolanan tradisional anak ini bisa dilestarikan hanya jika kita ingin dan bangga akan budaya bangsa. Dolanan tradisional anak melatih sikap kita dalam menyelesaikan konflik, sikap kita dalam menghadapi masalah, sikap kita dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang. Dolanan tradisional ini juga membentuk karakter yang berani, kreatif, strategis, dan semangat. Sayangnya, dolanan tradisional ini mulai dilupakan karena adanya modernisasi. Padahal dolanan tradisional ini bukan hanya sekedar permainan, melainkan sebagai sarana pembentuk karakter yang bagus untuk anak bangsa. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran untuk melestarikannya yang sudah menjadi tanggung jawab kita semua. Melestarikan dolanan tradisional anak ini sama saja dengan menjaga kekayaan budaya bangsa kita yang sudah hampir

punah. Tidak hanya menjaga warisan budaya bangsa, kita juga menjaga serta membentuk generasi bangsa yang memiliki sikap dan karakter yang bagus. Jika bukan kita yang melakukannya, siapa lagi? Mari jaga kelestarian dolanan tradisional ini agar nilai budaya dan karakter anak-anak bangsa tetap terjaga di masa depan nanti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v5i1.3685>
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *JPUD – Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/10.21009/JPUD.102.01>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hello Sehat. (2025, April 29). *10 manfaat permainan tradisional untuk anak*. Retrieved October 26, 2025, from <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/manfaat-permainan-tradisional/>
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). *Kajian historis dan identifikasi kepunahan permainan tradisional*. *Sosial Budaya*, 18(1), 36–43. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Muslihin, H. Y., & Widodo, A. (2022). *Eksistensi permainan tradisional sebagai aktivitas fisik anak usia dini pada generasi alfa*. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 1–9. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <https://doi.org/10.24042/kindergarten.v5i1.16525>
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 28–30. <https://doi.org/10.1234/jtarbawi.v13i2.567>
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>
- Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa. (2024, Mei 3). *Waspada adiksi game online*. <https://www.ybkb.or.id/waspada-adiksi-game-online/>

Subtema: Konservasi Nilai dan Karakter

## TERGERUSNYA PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL

**Khoirin Nisa Nur Azzahro**

Universitas Negeri Semarang

[khorinnisanurazzahro@students.unnes.ac.id](mailto:khorinnisanurazzahro@students.unnes.ac.id)

085292325825

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan anak-anak. Teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang interaktif, yang berfungsi untuk mengasah kreativitas, memperbaiki keterampilan komunikasi, serta memudahkan akses informasi. Ini semua berkontribusi pada perkembangan mereka untuk menjadi individu yang mampu berpikir kritis dan memiliki pengetahuan yang luas, berkat ketersediaan berbagai konten yang edukatif dan kreatif. Teknologi digital muncul dalam banyak bentuk. Salah satu contohnya adalah *game online*. Menurut N.L.P. Srinadi (2015), *game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Permainan ini biasanya diakses melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa layanan *online*, seperti warung internet. *Game online* menjadi bagian dari gaya hidup baru dan umum dimainkan dengan perangkat komputer dengan spesifikasi khusus serta koneksi internet yang memadai. Game ini berbeda dengan permainan tradisional karena menawarkan interaksi digital yang dapat diikuti secara individu maupun kelompok dengan berbagai fitur seperti grafis, animasi, dan aspek kompetisi yang menarik secara teknologi.

Perubahan dari permainan tradisional menjadi *game online* adalah suatu fenomena yang muncul bersamaan dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang. Selain menimbulkan tantangan besar dalam pelestarian nilai-nilai budaya tradisional yang diwariskan melalui permainan anak-anak secara langsung, hadirnya *game online* juga berpotensi mengurangi perkembangan nilai dan karakter anak secara optimal. Meskipun keduanya memiliki tujuan utama sebagai hiburan, permainan tradisional juga menjadi media pembelajaran penting guna mendorong kreativitas, ketangkasian, kecerdasan,

serta kemampuan sosial anak. Sementara itu, *game online* yang lebih bersifat individualistik sehingga cenderung mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik, yang berakibat pada terbatasnya perkembangan nilai dan karakter anak secara menyeluruh.

Dahulu anak-anak biasa memainkan permainan tradisional secara langsung, kini dengan hadirnya *game online* kita bisa bermain kapan pun dan dimana pun tanpa perlu melakukan kontak secara langsung. Dilihat dari sisi sosial, *game online* lebih cenderung mengurangi interaksi sosial langsung dan juga aktivitas fisik. Selain itu, hadirnya *game online* juga lebih berpotensi membawa dampak negatif seperti kecanduan *game*, penurunan interaksi sosial, dan gangguan dalam perkembangan emosi serta pemikiran pada anak-anak dan remaja. Akibatnya anak dapat tumbuh menjadi individu yang mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran, cenderung berkata kasar, membangkang terhadap orang tua dan guru, serta memiliki kesehatan fisik yang buruk karena kurangnya aktivitas fisik.

## **PEMBAHASAN**

*Game online* lebih menarik bagi anak-anak dibandingkan permainan tradisional karena beberapa alasan utama. Pertama, *game online* memberikan kemudahan akses sehingga anak dapat bermain kapan saja dan di mana saja menggunakan *gadget* seperti ponsel atau komputer, tanpa perlu bertemu langsung dengan teman-teman. Hal ini sangat praktis bagi anak-anak yang memiliki mobilitas terbatas tinggal di area perkotaan yang tidak memiliki banyak tempat untuk bermain secara fisik. Kedua, *game online* memiliki fitur visual dan audio yang menarik, serta efek animasi yang dapat menciptakan pengalaman bermain yang lebih hidup dan menyenangkan. Ini membuat anak-anak lebih tertarik dan betah bermain lebih lama dibandingkan dengan permainan tradisional yang sifatnya lebih sederhana dan statis. Ketiga, *game online* biasanya dilengkapi dengan sistem kompetisi, pencapaian level, dan hadiah virtual yang dapat memotivasi anak untuk terus bermain dan meningkatkan kemampuan mereka, sesuatu yang jarang ditemukan pada permainan tradisional. Keempat, *game online* memberikan kesempatan berinteraksi sosial secara virtual dengan pemain dari berbagai tempat, membangun komunitas dan jaringan pertemanan dunia maya yang memberikan keseruan tersendiri. Namun, meskipun *game online* menawarkan keunggulan tersebut, permainan tradisional memiliki keunggulan dalam mengembangkan kemampuan fisik, interaksi sosial langsung, dan nilai-nilai budaya yang kuat. Permainan tradisional mendorong terjadinya aktivitas fisik dan interaksi nyata yang penting untuk perkembangan motorik dan sosial

anak. Oleh karena itu, meskipun *game online* lebih menarik secara teknologi dan hiburan, permainan tradisional tetap penting sebagai sarana pembentukan karakter dan pelestarian budaya anak-anak.

Ketertarikan anak pada *game online* membawa tantangan besar. Penelitian Hasibuan dkk (2022) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat membawa dampak negatif yang signifikan pada perilaku anak, termasuk agresivitas dan gangguan konsentrasi belajar. Anak yang kecanduan game cenderung menjadi malas, sulit disiplin, dan menunjukkan perilaku membangkang terhadap orang tua dan guru. Darmawan dan Wilani (2025) juga mengungkapkan bahwa *game online* berdampak pada penurunan prestasi akademik anak karena anak lebih fokus pada permainan daripada pelajaran di sekolah. Selain itu, anak yang kecanduan *game online* lebih sering menggunakan kata-kata kasar dan sulit diajak berkomunikasi, yang merupakan efek dari imitasi perilaku dalam game tersebut. Fenomena serupa juga ditemukan dalam studi di kalangan anak sekolah dasar oleh Mertika dan Mariana (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan *game online* berlebihan mengurangi interaksi sosial langsung dan dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik seperti kurangnya aktivitas fisik serta gangguan pola tidur. Penelitian-penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pembatasan waktu bermain *game online* oleh orang tua dan guru agar anak dapat merasakan manfaat teknologi tanpa harus terbawa dampak negatifnya. Pendidikan mengenai penggunaan game yang sehat dan pemilihan jenis game edukatif juga dibutuhkan untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Dengan demikian, *game online* memang memiliki daya tarik yang kuat dan kelebihan dalam aspek hiburan dan teknologi, namun harus diimbangi dengan permainan tradisional yang berperan penting dalam pengembangan karakter dan nilai budaya anak.

Dalam konteks konservasi dolanan tradisional anak, sangat penting untuk memahami bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya dan karakter yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan membentuk kepribadian anak secara menyeluruh. Permainan tradisional seperti *engklek*, *gobak sodor*, dan *bakiak* bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan sarana pembelajaran sosial yang mengajarkan kerja sama, kejujuran, disiplin, serta rasa saling menghargai antar peserta. Nilai-nilai ini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter yang berorientasi pada kebersamaan dan etika sosial. Konservasi nilai dan karakter melalui permainan tradisional menjadi tantangan di era digital saat ini ketika anak-anak lebih cenderung memilih hiburan dari *game online* yang, meskipun menarik, lebih mengutamakan kepuasan instan dan individualistik. *Game*

*online* berpotensi mengurangi waktu yang dihabiskan anak untuk berinteraksi sosial secara langsung dan melakukan aktivitas fisik yang vital bagi perkembangan motorik dan emosional mereka. Kondisi ini dapat mengurangi kesempatan anak belajar dari pengalaman sosial nyata yang diperoleh melalui permainan tradisional. Lebih dalam lagi, permainan tradisional memfasilitasi pembentukan identitas budaya lokal yang sangat penting di tengah derasnya arus globalisasi dan modernisasi teknologi. Saat anak-anak memainkan dolanan tradisional, mereka tidak hanya bermain, tetapi juga menerima dan meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses ini penting untuk menjaga keberlanjutan dan keberagaman budaya yang menjadi kekayaan bangsa. Sebaliknya, dominasi *game online* sebagai bentuk hiburan dapat membuat nilai-nilai lokal ini terlupakan, karena *game online* umumnya bersifat global dan kurang mengandung unsur budaya lokal. Dengan demikian, konservasi permainan tradisional bukan hanya soal menjaga permainan itu sendiri, tetapi lebih luas lagi merupakan upaya menjaga nilai-nilai sosial, karakter positif, dan identitas budaya yang melekat pada permainan tersebut. Perlindungan dan pelestarian dolanan tradisional perlu didukung melalui pendidikan formal dan nonformal. Sekolah dapat mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler sebagai media pembelajaran karakter. Kegiatan komunitas dan keluarga juga harus mengedepankan dolanan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang harus dilestarikan. Upaya seperti festival dolanan anak, museum permainan tradisional, dan pelatihan bagi guru serta orang tua menjadi langkah strategis yang efektif. Konservasi nilai dan karakter melalui permainan tradisional merupakan investasi jangka panjang bagi pembangunan bangsa. Anak-anak yang akarnya kuat dengan nilai budaya dan karakter positif akan menjadi generasi yang mampu menghadapi tantangan masa depan dengan sikap bijaksana, rasa kebersamaan tinggi, dan cinta terhadap budaya sendiri. Oleh karena itu, meski teknologi digital dan *game online* terus berkembang, konservasi dolanan tradisional harus menjadi prioritas untuk memastikan keberlangsungan nilai dan karakter anak bangsa.

## **SOLUSI**

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif *game online* pada anak, peran aktif orang tua, guru, dan lingkungan sekitar sangat penting. Orang tua perlu memantau dengan ketat waktu dan tipe permainan yang dimainkan oleh anak, dengan menetapkan batasan waktu bermain yang jelas. Waktu yang ditentukan harus disesuaikan agar aktivitas bermain tidak mengganggu waktu belajar atau waktu istirahat anak. Penelitian yang

dilakukan oleh Hasibuan dkk (2025) menunjukkan bahwa pengaturan waktu bermain yang baik dapat mengurangi risiko kecanduan dan menjaga keseimbangan antara hiburan dan aktivitas produktif. Selain itu, orang tua harus membimbing anak untuk memilih permainan edukatif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta keterampilan sosial. Orang tua disarankan untuk turut serta dalam kegiatan bermain anak agar dapat memantau interaksi dan memastikan permainan yang dipilih sesuai dengan usia dan nilai yang ingin ditanamkan. Pendidikan bagi guru dan orang tua hendaknya ditingkatkan melalui pelatihan serta sosialisasi tentang dampak dari permainan online dan strategi pengawasan yang tepat. Komunikasi terbuka dan dialog yang intens antara anak dengan orang tua dan guru dapat membantu anak memahami batasan dalam bermain dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara kegiatan online dan offline (Darmawan, 2025). Selain itu, dukungan psikologis juga diperlukan bagi anak yang sudah menunjukkan tanda-tanda kecanduan. Teknik manajemen diri dapat diajarkan agar anak pelan-pelan belajar mengatur waktu bermain dengan bimbingan profesional seperti konselor sekolah atau psikolog (Santika, 2019). Terapi perilaku dan kegiatan alternatif juga bisa membantu anak untuk mengalihkan perhatian mereka pada aktivitas yang lebih bermanfaat seperti olahraga, seni, dan interaksi sosial secara langsung. Lebih jauh, sekolah dapat berperan aktif dengan menyediakan program edukasi mengenai penggunaan teknologi yang sehat dan membangun lingkungan belajar yang supotif. Program ini seharusnya mencakup pelatihan dalam pengelolaan waktu, pemanfaatan teknologi yang bijak, dan pemahaman mengenai risiko serta keuntungan dari permainan online. Semua usaha ini bertujuan untuk membangun kesadaran bersama dan pengendalian diri pada anak agar mereka bisa menggunakan teknologi digital secara positif tanpa mengorbankan nilai sosial dan karakter yang dibentuk melalui interaksi langsung. Pendekatan menyeluruh ini sangat penting agar permainan online tidak merusak mental dan perkembangan anak, melainkan menjadi alat untuk pembelajaran dan hiburan yang seimbang.

Dalam rangka konservasi dolanan tradisional anak sebagai upaya pelestarian nilai dan karakter, diperlukan solusi yang menyeluruh dengan melibatkan berbagai pihak seperti keluarga, sekolah, komunitas, dan pemerintah. Salah satu langkah penting adalah pengembangan komunitas kampung dolanan yang berfungsi sebagai pusat preservation dan pendidikan permainan tradisional. Penelitian Endriana dkk (2024) dalam jurnal Sosial menyatakan bahwa komunitas Kampoeng Dolanan di Surabaya berhasil mengemas budaya permainan tradisional menjadi aktivitas yang menarik dan

edukatif melalui berbagai program seperti festival, pameran, workshop, dan kerja sama antar daerah. Program ini menciptakan ruang bagi masyarakat terutama anak-anak untuk belajar nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan rasa memiliki terhadap budaya lokal melalui permainan tradisional. Selanjutnya, memasukkan dolanan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan, baik formal maupun nonformal, sangatlah penting. Pertiwi dan Aliyah (2017) dalam jurnal Cakra Wisata Universitas Sebelas Maret menyatakan bahwa pengembangan Kampung Dolanan Sidowayah sebagai wisata edukasi berhasil mengombinasikan hiburan dan pembelajaran nilai karakter pada anak-anak. Sekolah memegang peranan strategis dengan memperkenalkan dolanan dalam kegiatan ekstrakurikuler, sehingga anak dapat mengasah kemampuan fisik sekaligus menumbuhkan nilai disiplin, tanggung jawab, dan kebersamaan secara langsung. Pendidikan karakter melalui dolanan tradisional juga dapat ditingkatkan dengan menyediakan pelatihan bagi guru dan orang tua agar memahami pentingnya peran permainan ini dalam tumbuh kembang anak. Menurut Pujiyanti dkk (2023) dalam jurnal Pengabdian Masyarakat dan Pendidikan, program stimulasi untuk anak usia dini melalui dolanan tradisional di SPS Tunas Mulia berhasil mendorong perkembangan kognitif, motorik, serta sosial emosional anak berdasarkan kearifan lokal. Kegiatan seperti pengamatan, praktik langsung, seminar, dan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran dolanan membantu anak mengenal budaya serta nilai karakter bangsa sejak usia dini. Secara bersamaan, diperlukan kerja sama antara masyarakat adat, pemerintah lokal, sekolah, dan pakar budaya untuk merancang program pelestarian yang berkelanjutan. Program ini tidak hanya berupaya menjaga keberadaan permainan tradisional, tetapi juga secara aktif menanamkan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan cinta tanah air melalui hiburan yang mendidik. Dengan demikian, konservasi dolanan tradisional sebagai media untuk melestarikan nilai dan karakter anak harus menjadi prioritas strategis yang didukung sepenuhnya oleh seluruh elemen masyarakat. Langkah-langkah edukatif dan kreatif dalam memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak menjadi kunci agar budaya luhur bangsa tetap hidup dan karakter generasi penerus dapat berkembang dengan kuat serta berakar pada nilai-nilai positif.

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar terhadap pola bermain dan perkembangan anak-anak. *Game online* yang hadir sebagai bentuk hiburan modern memang menawarkan berbagai keunggulan seperti

kemudahan akses, fitur menarik, dan interaksi virtual yang luas. Namun, di balik itu terdapat risiko serius seperti kecanduan, penurunan interaksi sosial, gangguan perilaku, serta berkurangnya aktivitas fisik yang berpengaruh terhadap perkembangan karakter dan kesehatan anak. Kondisi ini menuntut adanya pengawasan dan peran aktif dari orang tua, guru, dan lingkungan dalam mengarahkan anak agar menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang.

Di sisi lain, permainan tradisional atau dolanan anak memiliki nilai yang sangat penting dalam membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai budaya, dan menguatkan identitas sosial anak. Permainan seperti *engklek*, *gobak sodor*, dan bakiak tidak hanya melatih fisik dan keterampilan motorik, tetapi juga mengajarkan kerja sama, kejujuran, disiplin, dan kebersamaan. Oleh karena itu, perlindungan terhadap permainan tradisional perlu menjadi fokus agar nilai-nilai budaya dan karakter positif tetap terjaga di tengah perkembangan digital.

Upaya untuk melestarikan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti mengawasi penggunaan *game online*, memberikan pendidikan tentang pemanfaatan teknologi yang sehat, mengembangkan komunitas kampung dolanan, serta mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam aktivitas sekolah dan masyarakat. Kerja sama antara keluarga, sekolah, komunitas, dan pemerintah menjadi kunci utama untuk menciptakan keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian budaya. Dengan cara ini, anak-anak akan dapat tumbuh menjadi generasi yang tidak hanya pintar secara digital, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, berbudaya, dan terikat pada nilai-nilai luhur bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albar, M., M. Syafi'ih, dan R. Firdausi. (2023). Revitalisasi Kampung Dolanan sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional di Desa Sanankerto Kecamatan Turen Kabupaten Malang. *Tepis Wiring: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (1), 57-64.
- Anggraeni, R., A. Nurhatini, Y. S. Budiarso, L. A. Putri, dan C. Gumelar. (2024). Analisis Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Karakter. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1 (11), 17-23.
- Arsana, D. G. P. (2016). Transformasi Budaya dalam Permainan Tradisional Menuju *Game online*. *Media Komunikasi FPIPS*, 15 (2), 41-45.
- Darmawan, M. A. dan N. M. A. Wilani. (2025). Mengungkap Dampak *Game online* Terhadap Perilaku dan Motivasi Belajar Anak: A Literature Review.

- PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi, 4 (4), 617-626.
- Endriana, F. dan S. Yudhiasta. (2024). Program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai Upaya Pelestaria Budaya Permainan Tradisional di Kota Surabaya. SOCIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial, 11 (3), 263-280.
- Fitriyah, P. N., D. P. Salsabilla, dan S. N. Maulida. (2023). Transformasi Permainan Tradisional Menjadi *Game online* di Era Kemajuan Teknologi Modern dan Dampaknya Pada Kehidupan Masyarakat. Triwikarma: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial, 2 (6), 31-40.
- Hasibuan, N. S. P., I. Djalal, dan M. A. Hasibuan. (2022). Studi Kasus Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Anak di Kabupaten Padang Lawas Sumatera Utara. BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 2 (1), 1-14.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, 3 (4), 320-333.
- Mertika. dan D. Mariana. (2020). Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. Journal of Education Review and Research, 3 (2), 99-104.
- Pujianti, Y., W. Nadar, dan P. K. Wijaya. (2023). Melestarikan Permainan Tradisional sebagai Kearifan Lokal dalam Memstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di SPS Tunas Mulia Bantar Gebang. Jurnal Abdimas Prakasa Dakara, 3 (2), 134-142.
- Rompas, Y. F., J. D. Zakarias, dan E. J. R. Kawung. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Jurnal Ilmiah Society, 3 (1), 1-11.
- Zendrato, J. F. C. dan N. M. P. Ziliwu. (2025). Dampak Teknologi Digital Dalam Pembentukan Karakter Gen Alpha. IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik, 2 (1), 1-6

Subtema: Konservasi Nilai dan Karakter

## DOLANAN DAY: UPAYA REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER SOSIAL ANAK BERDASARKAN TEORI SOSIOKULTURAL LEV VYGOTSKY

Fairuz As Syifa

UIN Raden Fatah Palembang

[sfairuzas@gmail.com](mailto:sfairuzas@gmail.com)

082186627428

### Teknologi, Individualisme, dan Masa Depan Anak

“Manusia adalah makhluk sosial”, begitulah pernyataan mutlak tentang sifat alamiah manusia yang sering kita dengar sejak masih belia. Dalam kehidupannya, manusia tidak dapat terlepas dari pengaruh orang lain dan senantiasa terlibat dalam hubungan sosial, baik dengan individu lain maupun antar kelompok. Aristoteles berpendapat bahwa manusia pada dasarnya adalah zoon politicon atau makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa berinteraksi dengan orang lain. Hal ini serupa dengan pendapat Putu & Nilakusmawati (2020, dalam Anggraeni, 2022) bahwa manusia memiliki naluri untuk saling berhubungan dengan sesamanya yang pada akhirnya membentuk beragam bentuk interaksi sosial. Namun, perkembangan teknologi dalam selama dua puluh tahun terakhir telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pola interaksi sosial anak.

Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 dalam Komdigi (2024), sebanyak 39,71% anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan ponsel, sedangkan 35,57% lainnya telah terhubung dengan internet. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) per Juli 2025 juga menunjukkan bahwa 8 dari 10 penduduk Indonesia telah terhubung ke internet dengan generasi alpha (<12 tahun) sebagai kelompok pengguna paling aktif ketiga di Indonesia, yaitu sebanyak 79,73%. Fenomena ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian yang menyatu dengan kehidupan anak dan berpotensi memengaruhi kemampuan bersosialisasi mereka, sebab meskipun teknologi digital menawarkan kemudahan dalam mengakses informasi, memperluas relasi, dan mengekspresikan diri secara kreatif, namun

tidak sedikit anak yang justru kehilangan empati dan kemampuan berkomunikasi tatap muka mereka. Akibatnya, anak akhirnya tumbuh menjadi seorang individualis.

Beberapa penelitian, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Pebriana (2017, dalam Fuaody dkk., 2024), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *gadget* dan internet ternyata berpengaruh pada kemampuan berpikir anak dan hubungan sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Selain itu, hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan cenderung jarang bermain dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interaksi sosial yang seharusnya berkembang pesat menjadi terhambat.

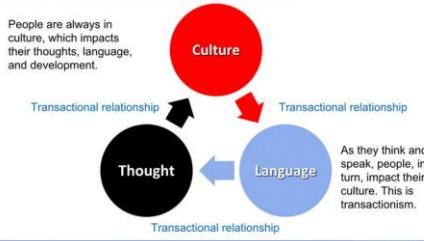
### **Perkembangan Sosial Anak dalam Perspektif Teori Lev Vygotsky**

Lev Vygotsky merupakan seorang ahli pendidikan yang melihat bagaimana sebuah pembelajaran terjadi dipandang dari sisi sosial (Roostin, 2016) dan menekankan perkembangan kognitif sebagai aspek intelektual dari sikap setiap individu pada interaksi sosial, kultural historis, dan individual sebagai kunci. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan berpikir seorang anak bergantung pada interaksi sosial tempat mereka berada. Vygotsky berpendapat bahwa interaksi sosial dan fisik memiliki peran krusial dalam perilaku anak sehingga mereka akan jauh lebih berkembang apabila bersosialisasi dengan orang lain. Artinya, makin banyak stimulasi yang anak peroleh saat berinteraksi, makin cepat pula kognitifnya berfungsi.

Dalam konsep sosiokultural sebagai salah satu konsep kunci pada Teori Vygotsky, interaksi sosial dan budaya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif lebih ditekankan untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh anak dan memperoleh nilai-nilai budaya melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang memungkinkan mereka untuk menginternalisasi bahasa, simbol, dan nilai budaya yang ada di sekitar mereka (Muthmainah dkk., 2025). Hal ini selaras dengan pendapat Tomasello (2009, dalam Muthmainah dkk., 2025) yang mengemukakan bahwa kemampuan anak untuk belajar melalui interaksi sosial dan kolaborasi merupakan dasar penting dalam perkembangan kognitif mereka. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa kegiatan sosial yang terstruktur, seperti permainan kelompok, dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak dan mendukung perkembangan kognitif yang lebih seimbang (Gauvain, 2021).

### Vygotsky's Sociocultural Theory

Transactionism



**Gambar 1.** Teori Sosiokultural Lev Vygotsky (Sumber: Conquistar.com)

Banyak pakar psikologi perkembangan yang sependapat dengan konsep Vygotsky, sebab teori beliau menguraikan perkembangan manusia sebagai hal yang tak terpisahkan dari beragam tindakan sosial-budaya. Vygotsky juga memusatkan proses perkembangan, contohnya memori dan penalaran, dengan mengikutsertakan pembelajaran bersama individu lain di lingkungan sosial. Dengan demikian, interaksi sosial yang efektif dalam lingkungan pendidikan berperan penting dalam mempercepat perkembangan kognitif serta pembentukan karakter anak.

### Permainan Tradisional sebagai Ruang Interaksi Sosial

Menurut Achroni (2012, dalam Rut dkk., 2020), tuntutan modern yang makin kompetitif mendorong individu untuk berupaya memiliki keunggulan, baik dalam bidang akademik maupun keterampilan khusus, termasuk anak-anak. Seiring dengan berkembangnya zaman, anak menjadi begitu akrab dengan teknologi seperti ponsel, internet, hingga permainan daring, yang berdampak negatif terhadap kemampuan sosial mereka sebab bersifat individualistik dan tidak memerlukan interaksi eksternal. Padahal, permainan tradisional juga tak kalah menarik dari permainan daring dan memiliki lebih banyak manfaat, di antaranya membantu mengembangkan kecerdasan intelektual, kreativitas, melatih kemampuan motorik, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, serta membentuk karakter yang baik pada anak sebagaimana pendapat Prastyan (2019, dalam Riadi & Lestari, 2021) bahwa permainan tradisional menguatkan pendidikan karakter anak yang akan berpengaruh terhadap perilaku sosial mereka di lingkungan.

Dalam perluasan interaksi sosial, anak belajar untuk memikirkan orang lain yang terlihat dari bagaimana mereka merefleksikan diri dalam pergaulan (Dewi dkk., 2020, dalam Riadi & Lestari, 2021). Tingkah laku sosial berupa simpati dan empati tersebut dapat dikembangkan melalui permainan tradisional secara berkelompok demi mendukung adaptasi sosial anak. Selain

itu, permainan tradisional juga mengandung berbagai aspek sosial yang penting untuk dikembangkan, seperti kemampuan beradaptasi, menaati aturan, bekerja sama, serta menghargai orang lain (Kurnianti, 2016, dalam Riadi & Lestari, 2021).

Ada beberapa aksi nyata yang telah dilakukan demi merevitalisasi permainan tradisional, salah satunya adalah dengan melaksanakan kegiatan non-akademik bersama siswa seperti yang terjadi di SD Negeri Bello, Kupang, pada Agustus 2024 lalu. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Kupang, Drs. Dunuliah Djami, menjelaskan beberapa jenis permainan yang tersedia, yaitu *siki doka*, *gala asin*, *congklak*, *boi*, juga media karet sebagai bentuk kearifan lokal di Nusa Tenggara Timur (RRI, 2024). Selain itu, revitalisasi juga dapat direalisasikan melalui pelaksanaan lomba seperti yang dilakukan oleh Ramadhan dkk. (2024) saat menjalani KKN di Dukuh Bejungan, Kabupaten Sragen, dalam rangka memperingati Hari Anak menggunakan beberapa permainan, contohnya *teklek batok kelapa*, *bakiak*, dan *gobak sodor*.

Kedua contoh tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional dapat dihidupkan kembali melalui berbagai upaya sederhana yang dekat dengan anak. Namun, apabila hanya dilakukan satu kali, maka dampak yang signifikan tidak akan terlihat. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang bersifat berkelanjutan dan repetitif agar nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan dapat benar-benar terealisasi.

### **Dolanan Day: Hari Besar Mengonservasi Karakter Anak**

Secara garis besar, penamaan *Dolanan Day* ini menggunakan dua bahasa sekaligus, yaitu bahasa Jawa untuk kata “*Dolanan*” yang berarti permainan dan bahasa Inggris pada kata “*Day*” yang bermakna hari, untuk merepresentasikan tujuan program sebagai hari besar mengonservasi karakter sosial anak melalui upaya revitalisasi permainan tradisional secara rutin, yaitu sebulan sekali. Guru dapat mengimplementasikan “*Dolanan Day*” yang menggunakan pendekatan *game-based sequential learning* di sekolah melalui konsep arena permainan interaktif.

Berbeda dengan kegiatan bermain biasa, Dolanan Day menawarkan pengalaman baru demi menghindari rasa jemu pada anak, di mana alih-alih memilih permainan secara acak, anak akan diminta untuk mengikuti alur permainan yang telah disusun dalam beberapa pos. Setiap pos mewakili tiap jenis permainan tradisional, seperti *gobak sodor*, *engklek*, *kelereng*, atau *bakiak*, yang harus mereka mainkan agar dapat melanjutkan tantangan. Pemilihan permainan yang mengharuskan anak untuk berkelompok akan sangat membantu kemampuan kerja sama dan komunikasi sosial mereka,

selaras dengan pandangan Lev Vygotsy terkait pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif dan emosional anak dan pendapat Wardani (2009, dalam Latifah & Sagala, 2015) bahwa salah satu ciri permainan tradisional adalah berorientasi komunal, yaitu dominan melibatkan pemain yang relatif banyak, sehingga dapat menekankan kekuatan interaksi anak dengan temannya potensi interpersonal. Selain arena interaktif, tersedia pula beberapa permainan lain seperti *congklak*, *gasing*, dan *benteng* sebagai *side games* yang dapat dimainkan oleh anak.

### Rancangan Alur Kegiatan Dolanan Day



**Gambar 2.** Rancangan Alur Kegiatan Dolanan Day (Sumber: Penulis)

Adapun susunan permainan dalam *Dolanan Day* juga akan terus diperbarui dengan menambahkan variasi aturan atau jenis permainan yang berbeda demi mempertahankan minat anak tanpa menghilangkan esensi utama dari kegiatan ini sendiri.

Implementasi *Dolanan Day* selaras dengan pendapat Ramadhan & Fauziah (2020) bahwa anak mampu memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan baik terhadap sekitarnya melalui permainan tradisional yang mudah dimainkan. Shofiah & Fauzi (2023) juga mengatakan bahwa dunia anak adalah permainan, sehingga saat anak mengikuti kegiatan berbasis kerja sama atau berkelompok, kegiatan tersebut perlu dilaksanakan secara menyenangkan. Selain itu, interaksi berulang yang terdapat di setiap kegiatan memungkinkan terbentuknya *habit of cooperation*, yaitu kebiasaan anak untuk bekerja sama dan menghargai aturan sosial melalui contoh konkret dan sifat meniru. Kebiasaan ini penting dalam tahap perkembangan usia dini dan sekolah dasar, sebab anak akan mampu memahami konsep budi pekerti seperti tanggung jawab, keadilan, dan solidaritas, yang akan sangat berdampak pada nilai dan karakter mereka.

### Peran Masyarakat dalam Menyukseskan Upaya Revitalisasi Permainan Tradisional

Meskipun *Dolanan Day* dirancang sebagai program edukatif melalui

pendekatan menyenangkan, namun keberlanjutannya dampaknya tentu tidak akan terwujud tanpa dukungan lingkungan di luar kegiatan itu sendiri. Konservasi permainan tradisional tentunya tidak dapat bergantung hanya pada satu pihak saja, sebab anak membutuhkan ruang yang konsisten untuk mempraktikkan nilai-nilai sosial yang mereka pelajari selama bermain.

Sebagaimana Teori Vygotsky yang mendorong pembelajaran kolaboratif dan kooperatif antara anak dan guru atau teman sebaya (McLeod, 2025), keterlibatan aktif masyarakat sebagai penjaga dan penggerak sangat dibutuhkan dalam menjaga kesinambungan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa orang tua, guru, pelatih, atau bahkan teman sebaya dan generasi penerus bangsa termasuk dalam kategori *the more knowledgeable other* (MKO), yaitu seseorang yang memiliki pemahaman lebih besar mengenai tugas, proses, atau konsep tertentu untuk memberikan bimbingan dan pemodelan agar anak dapat mempelajari keterampilan dalam zona perkembangan proksimalnya (ZPD). Salah satu bentuk nyata untuk mewujudkan dukungan tersebut adalah melalui penyediaan ruang bermain yang aman dan inklusif bagi anak, sebab lingkungan tempat tinggal yang memberi ruang untuk berinteraksi dan bermain bersama dapat menjadi sarana alami pembentukan karakter sosial seperti toleransi dan empati.

Lebih jauh lagi, dukungan dan kerja sama antara orang tua, guru, bahkan generasi muda dalam kegiatan interaktif seperti *Dolanan Day* dapat menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai identitas budaya bersama, sehingga melalui sinergi ini, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai alat rekreasi semata, tetapi juga menjadi media pembelajaran sosial yang bermakna dan kontekstual bagi siswa (Nuryanti dkk., 2025). Melalui kolaborasi lintas generasi ini, implementasi *Dolanan Day* akan lebih mudah dilanjutkan demi merealisasikan permainan tradisional sebagai bagian hidup dari keseharian anak masa kini. Dengan demikian, masyarakat berperan penting sebagai fondasi utama dalam keberhasilan konservasi permainan (dolanan) tradisional sekaligus pembentukan karakter anak yang berakar pada nilai-nilai luhur bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliftya, F. (n.d.). 8 dari 10 Penduduk Indonesia Telah Terhubung ke Internet. Indonesia Baik. Retrieved October 22, 2025, from <https://indonesiabaik.id/infografis/8-dari-10-penduduk-indonesia-telah-terhubung-ke-internet>
- Anggraeni, P. N., Herdiani, S., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022, June). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 14(1).
- Erna Roostin. (2015). MENUJU PERSPEKTIF BARU DALAM PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN SOSIAL-BUDAYA PADA ANAK. *Visipena*, 7(2), 82-90. <https://doi.org/10.46244/visipena.v7i2.313>
- Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Nugraha, R. G. (2024). Analisis Pengaruh Digital terhadap Komunikasi Sosial Anak dalam Kehidupan Sehari - Hari. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 327-337. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7008>
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (n.d.). Kementerian Komunikasi dan Digital. Retrieved October 22, 2025, from <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Kurniati, E. (2025, March 5). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22. <https://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jspaud/article/view/703>
- Lailan, A. (2025, May 24). PENGARUH TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK DALAM KEHIDUPAN. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 444. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN/article/view/94>
- Latifah, U., & Sagala, A. C. D. (2014, October). UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN PADA ANAK KELOMPOK B TK KUNCUP SARI SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 119. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/515>
- McLeod, S. (2025, October 16). Vygotsky's Sociocultural Theory of Cognitive Development. *Simply Psychology*. Retrieved October 25, 2025, from <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>
- Muthmainah et al. (2025). Analisis Teori PAUD (1st ed.). UNY PRESS.
- Nuryanti, N., Juhadi, J., & Tanggur, F. S. (2025). KOLABORASI SEKOLAH DAN KOMUNITAS DALAM REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI PENDIDIKAN SOSIAL BUDAYA DI SEKOLAH DASAR. *HINEF : Jurnal Rumpun*

- Ilmu Pendidikan, 4(2), 226–238. <https://doi.org/10.37792/hinef.v4i2.1623>
- Ramadhan, D. P., Dinomo, J. A. R., Anggraeni, A. N., Novita, V. D., Rahmania, H. A., Nurcahyani, S. T., Jannah, N. F. I., Nurseto, L., Sabat, C. L., & Susilowati, E. (2024). REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA HIBURAN DAN EDUKASI DIREALISASIKAN DALAM LOMBA PERINGATAN HARI ANAK DI DUKUH BEJINGAN, DESA PILANG, KABUPATEN SRAGEN. *BESIRU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 868-874. <https://doi.org/10.62335/5t0hcc83>
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021, July 2). (JKPD) Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 123-126.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Shofiah, A.N., & Fauzi. (2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 207-218. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.207-218>
- Wardani, et al. (2023, June). Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky dan Implikasinya.

Subtema: Konservasi Seni dan Budaya

## PELESTARIAN WARISAN DOLANAN TRADISIONAL ANAK DI ERA DIGITAL

Nanda Puja Handini

Universitas Negeri Semarang

[nandapujahandini@studentsunnes.ac.id](mailto:nandapujahandini@studentsunnes.ac.id)

08816505211

---

### Latar Belakang dan Urgensi Pelestarian Dolanan Tradisional Anak

Di era yang serba digital sekarang, perkembangan teknologi menjadi semakin maju. Salah satu kemajuan teknologi yang bisa dirasakan oleh anak-anak zaman sekarang adalah *gadget*. Adanya *gadget* dalam kehidupan sehari-hari ini tidak hanya membawa pengaruh baik seperti membantu seseorang untuk melakukan aktivitasnya seperti berkomunikasi atau mencari hiburan tetapi juga bisa menimbulkan pengaruh buruk. *Gadget* kini sudah menjadi bagian dari kehidupan seseorang, bahkan sejak orang tersebut masih anak-anak. Mayoritas anak-anak zaman sekarang jarang bermain di luar dan lebih sering bermain *gadget* di rumah. Mereka lebih memilih untuk bermain *game online*, menonton *Youtube* atau *Tiktok* daripada berkumpul di luar dan berkumpul bermain dolanan tradisional bersama anak-anak seumuran mereka. Adanya perkembangan teknologi ini jelas membawa perubahan pada gaya hidup anak-anak. Dolanan tradisional yang dulu dimainkan hampir setiap hari di semua daerah, kini mulai hilang dan sangat jarang terlihat di Indonesia.

Dolanan tradisional bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter. Melalui dolanan-dolanan tersebut anak-anak mampu belajar mengenai berbagai nilai moral dan sosial yang kemudian akan berguna di masa depan. Hasil penelitian Widiastuti dan Kusuma (2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan membentuk karakter positif seperti kerja sama dan kejujuran. Contohnya yaitu dalam dolanan *gobak sodor*, anak-anak diajarkan untuk bekerja sama karena dolanan ini membutuhkan strategi dan komunikasi yang bagus apabila ingin menang. Dalam dolanan *petak umpet*, anak-anak diajarkan tentang nilai tanggung jawab dan kejujuran. Yakni jika ada yang ketahuan maka ia harus mengaku dan jujur. Dolanan ini juga

mengajarkan anak-anak untuk tetap gigih dalam melakukan sesuatu, seperti ketika mencari teman lain yang sedang bersembunyi. Selain itu, dalam dolanan *egrang*, anak-anak diajarkan untuk berani mencoba. Dolanan ini juga melatih anak-anak untuk mandiri dan percaya diri dengan terus mencoba walau kesulitan saat memakai *egrang*. Setiap dolanan tradisional yang ada di Indonesia mengandung nilai moral dan sosial yang tinggi. Melalui dolanan yang sederhana, anak-anak bisa belajar tentang kerja sama, tanggung jawab, hingga keberanian untuk mencoba. Artinya, dolanan tradisional memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak-anak. Selain nilai moral dan sosial, permainan tradisional juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak, karena interaksi dan komunikasi selama bermain menjadi bagian dari proses belajar (Cendana & Suryana, 2022)

Kurangnya minat anak-anak terhadap dolanan tradisional menjadi salah satu penyebab mengapa dolanan tradisional kini jarang ditemui. Di era sekarang, anak-anak lebih terpaku pada *gadget* mereka masing-masing. Beberapa dari mereka merasa asing dengan dolanan tradisional, mereka tidak tahu bagaimana cara memainkan dolanan-dolanan tradisional tersebut. Selain itu, banyak orang tua yang sibuk bekerja sehingga mereka tidak punya waktu untuk mengenalkan anak mereka pada dolanan-dolanan lokal yang ada. Padahal, penelitian Riadi dan Lestari (2023) membuktikan bahwa permainan tradisional tetap efektif meningkatkan kemampuan sosial anak di tengah era digital, sehingga penting untuk terus dikenalkan pada anak-anak zaman sekarang. Minimnya ruang bermain juga membuat anak-anak kesulitan untuk bermain. Lapangan, halaman rumah, maupun lahan kosong yang kerap digunakan sebagai ruang bermain, kebanyakan dari tempat tersebut kini sudah berubah akibat pembangunan. Akibatnya, budaya dolanan tradisional kini mulai hilang dan karakter anak menjadi semakin individualis. Apabila hal ini terus dibiarkan, bisa jadi di kemudian hari semua anak-anak Indonesia melupakan warisan budaya dolanan tradisional sepenuhnya.

Konservasi sejatinya tidak hanya soal alam, tapi juga soal budaya dan juga seni. Jika konservasi alam adalah upaya yang dilakukan untuk melindungi dan melestarikan alam, konservasi budaya dan seni adalah upaya perlindungan, pemeliharaan, dan pelestarian warisan budaya dan karya seni agar tidak punah atau terlupakan oleh generasi penerus. Dalam konteks budaya, dolanan tradisional merupakan salah satu warisan budaya tak benda yang harus dijaga keberadaannya. Permainan ini lahir dari kearifan lokal masyarakat dan telah diwariskan turun-temurun sebagai bagian dari kehidupan sosial, pendidikan, dan hiburan rakyat. Maka dari itu, melestarikan dolanan tradisional adalah salah satu cara menjaga identitas bangsa Indonesia

di tengah derasnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang serba digital sekarang.

Di tengah arus globalisasi yang membawa kemajuan teknologi yang serba digital saat ini, eksistensi dolanan tradisional mulai terancam. Budaya asing sangat mudah untuk masuk ke Indonesia, sementara budaya lokal tak jarang mulai terlupakan karena dinilai “kuno”. Padahal, dolanan tradisional mampu mengajarkan anak-anak banyak nilai luhur yang tidak bisa diajarkan di permainan modern berbasis teknologi. Karenanya, penting bagi kita untuk berupaya mencegah punahnya dolanan tradisional Indonesia. Dalam upayanya, kita membutuhnya berbagai banyak upaya dari berbagai pihak, terutama dari generasi muda. Mahasiswa, sebagai agen perubahan, memiliki peran yang besar karena mereka mempunyai wawasan, kreativitas, serta kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam upaya pelestarian budaya. Dengan semangat dan ide-ide segar, mahasiswa dapat menjembatani nilai-nilai tradisional masa lalu dengan cara-cara modern yang relevan bagi generasi sekarang. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa tidak hanya penting, tetapi juga menjadi kunci utama agar dolanan tradisional tidak sekadar dikenang, melainkan benar-benar dihidupkan kembali dan diteruskan oleh generasi penerus bangsa.

### **Peran Mahasiswa dan Inovasi dalam Konservasi Dolanan Tradisional**

Mahasiswa merupakan agen perubahan yang berperan penting dalam mendorong perubahan positif dalam masyarakat. Mereka adalah generasi muda terpelajar yang peka terhadap masalah budaya yang ada di Indonesia, termasuk masalah budaya mengenai dolanan tradisional Indonesia. Tak hanya peka terhadap masalah, mereka juga kritis dalam mencari solusi untuk menangani masalah tersebut. Dalam konteks melestarikan dolanan tradisional Indonesia, mahasiswa memiliki keunggulan berupa akses terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, dan jaringan sosial yang luas. Hal-hal tersebut bisa mereka gunakan dan manfaatkan untuk melestarikan warisan budaya Indonesia. Selain itu, melalui kegiatan kampus dan organisasi mahasiswa mereka juga bisa membantu mempromosikan dolanan tradisional ke generasi muda maupun anak-anak di lingkungan sekitar mereka.

Ada banyak kegiatan nyata yang bisa dilakukan mahasiswa untuk menjaga dolanan tradisional tetap ada di Indonesia. Kegiatan nyata yang bisa direalisasikan tersebut antara lain yaitu mengadakan acara festival dolanan tradisional di kampus sehingga orang-orang mengetahui bagaimana caranya memainkan dolanan tradisional, seperti *engklek*, *gobak sodor*, *egrang*, dll. Saat menjalankan program Kuliah Kerja Nyata (KKN), mahasiswa bisa

mengajarkan anak-anak SD di desa untuk bermain dolanan tradisional. Kegiatan-kegiatan sederhana seperti ini mampu memupuk rasa bangga akan budaya Indonesia dalam diri anak-anak sejak sekaligus mempererat hubungan sosial dengan orang lain. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut, nilai kebersamaan, sportivitas, dan gotong royong yang terkandung dalam dolanan tradisional dapat kembali hidup dalam masyarakat.

Pelestarian dolanan tradisional juga bisa dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang digemari generasi muda. Mahasiswa bisa membuat *game digital* yang isinya mengangkat dolanan tradisional sebagai tema utamanya, misalnya seperti permainan *congklak* dalam bentuk aplikasi. Mahasiswa juga bisa membuat konten edukatif dan diupload di *Tiktok*, *Youtube*, maupun *platform* lain mengenai dolanan tradisional. Dalam konten tersebut, bisa dijelaskan sejarah, cara bermain, dan makna filosofi dari dolanan tersebut. Tujuan pemanfaatan teknologi di sini adalah untuk mengenalkan dolanan tradisional tersebut kepada masyarakat luas. Sehingga, dolanan tradisional bisa lestari tidak hanya terbatas di suatu lingkungan, tetapi bisa juga diakses dan diketahui oleh masyarakat di berbagai daerah.

Mahasiswa juga bisa bekerja sama antarjurusan. Misalnya, mahasiswa seni, bisa membuat desain visual atau pertunjukan dolanan yang menggambarkan dolanan tradisional secara menarik. Mahasiswa teknologi informasi bisa membuat aplikasi atau game berbasis dolanan tradisional yang bisa dimainkan anak-anak. Mahasiswa pendidikan bisa mengintegrasikan dolanan ke pembelajaran anak-anak. Penelitian Adi, Sudaryanti, dan Muthmainah (2020) menegaskan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia dini sebagai sarana penanaman nilai karakter bangsa. Sementara, mahasiswa sosial bisa mengadakan riset tentang makna budaya dolanan dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan begitu, semua jurusan bisa mengambil peran dan berkontribusi bersama-sama. Kolaborasi antarjurusan ini akan membuat pelestarian dolanan tradisional menjadi lebih kreatif, menarik, dan lebih relevan dengan zaman.

Dalam merealisasikan program-program tadi pasti akan terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi. Salah satunya yaitu kurangnya minat anak-anak terhadap dolanan tradisional karena dianggap “Jadul” dan kurang keren. Keterbatasan dana dan fasilitas juga akan mempengaruhi kelancaran acara budaya dolanan tradisional karena untuk mengadakan acara budaya membutuhkan biaya dan juga tempat yang baik. Banyaknya anak-anak yang sudah kecanduan *gadget* juga merupakan tantangan besar yang harus dilewati untuk melestarikan dolanan tradisional Indonesia. Selain itu, terkadang, ada

juga beberapa kampus yang kurang mendukung acara-acara budaya karena kampus lebih fokus ke kegiatan akademik mahasiswanya. Namun, meskipun ada banyak hambatan yang harus dilewati mahasiswa juga memiliki peluang dan kesempatan. Mahasiswa bisa bekerja sama dengan pemerintah daerah, seperti dengan Dinas Pendidikan atau Dinas Kebudayaan. Mahasiswa juga bisa berkolaborasi dengan komunitas seni atau kampung budaya yang masih aktif melestarikan dolanan tradisional. Selain itu, mahasiswa juga bisa mencari sponsor atau lembaga swasta yang masih peduli terhadap pelestarian budaya Indonesia. Selama masih ada semangat dan kemauan, dolanan tradisional dapat terus dilestarikan melalui ide-ide mahasiswa yang inovatif.

Mahasiswa mempunyai peran penting dalam melestarikan dolanan tradisional Indonesia melalui berbagai kegiatan nyata dan inovasi digital. Lewat ide-ide kreatif, dolanan tradisional bisa kembali dikenal dan dicintai oleh anak-anak masa kini. Meskipun begitu, usaha ini belum cukup jika tidak diikuti dengan langkah-langkah yang berkelanjutan. Karena itu, diperlukan strategi yang jelas dan kerja sama yang kompak dengan berbagai pihak agar pelestarian dolanan tradisional bisa berjalan terus di masa depan.

### **Strategi dan Harapan ke Depan**

Pelestarian dolanan tradisional tidak akan berhasil jika hanya berhenti pada rencana saja. Untuk menjamin pelestarian tersebut berhasil, dibutuhkan strategi nyata agar permainan ini bisa terus hidup di tengah zaman yang serba modern sekarang. Beberapa strategi utama yang bisa dilakukan untuk melestarikan dolanan tradisional antara lain adalah melalui dokumentasi, pendidikan, acara budaya, serta melalui media digital. Dokumentasi memungkinkan dolanan dicatat, difoto, direkam, atau dibuat buku panduan. Melalui pendidikan dolanan tradisional bisa dimuat di kegiatan sekolah seperti dalam ekstrakurikuler. Acara budaya bisa dengan mengadakan festival dolanan tiap tahun, baik itu di sekolah, kampus, maupun desa. Lalu, digitalisasi memungkinkan dolanan tradisional diubah ke bentuk modern seperti aplikasi, game, ataupun video animasi. Berbagai strategi tersebut dilakukan agar dolanan tradisional tidak punah dimakan zaman. Selain itu, juga agar anak-anak generasi muda tahu dan bangga akan warisan budaya yang Indonesia. Dengan strategi-strategi tersebut, pelestarian dolanan tradisional dapat dilakukan secara berkelanjutan dan tetap menarik bagi anak-anak masa kini.

Upaya pelestarian dolanan tradisional tidak bisa berjalan sendiri tetapi memerlukan kolaborasi dan dukungan dari berbagai pihak. Dibutuhkan kerja sama antara mahasiswa, guru, pemerintah, dan masyarakat. Mahasiswa, sebagai agen perubahan, menggerakkan dan memotivasi orang lain untuk ikut

serta dalam upaya pelestarian dolanan tradisional. Sementara itu, guru atau sekolah berperan dalam mengenalkan dolanan tradisional kepada anak-anak muda di kelas. Pemerintah memiliki peran penting, yakni memberikan dukungan dan fasilitas ruang bermain bagi anak-anak untuk bermain. Diperlukan juga peran masyarakat yakni dengan menjaga keaslian dolanan tradisional dan mengajarkan generasi muda secara turun-temurun agar dolanan tersebut tetap hidup di masyarakat dan tidak hilang. "Festival Dolanan Daerah" merupakan salah satu hasil kerja sama antara lembaga pendidikan dan Dinas Kebudayaan. Acara ini menampilkan berbagai permainan daerah seperti *congklak*, *egrang*, *bakiak*, *gasing*, dll dengan tujuan untuk melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat, khususnya generasi muda, di berbagai daerah di Indonesia. Adanya kerja sama yang kompak akan membuat upaya pelestarian menjadi lebih cepat, lebih luas, dan lebih kuat. Jika semua pihak saling bekerja sama, pelestarian dolanan tradisional tidak hanya menjadi kegiatan sementara, tetapi bisa berkembang menjadi gerakan budaya nasional.

Dengan adanya upaya pelestarian dolanan tradisional ini, diharapkan anak-anak jadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki semangat kebersamaan yang tinggi. Melalui dolanan tradisional yang sederhana mereka bisa belajar berbagai nilai moral dan sosial yang kemudian membentuk mereka menjadi pribadi yang baik di masa depan. Selain itu, dengan adanya pelestarian, dolanan tradisional juga memiliki potensi untuk dikenal luas, bahkan bisa menarik wisata budaya. Permana, Indardi, dkk. (2025) juga menemukan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air pada anak, karena nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya membentuk rasa bangga terhadap Indonesia. Kedepannya, dolanan tradisional juga diharapkan bisa terus menjadi bagian dari identitas bangsa yang dibanggakan. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya dolanan tradisional untuk pendidikan karakter. Dengan demikian, dolanan tradisional tidak akan lagi dianggap sebagai sesuatu yang kuno, tetapi dipandang sebagai warisan budaya berharga yang patut dilestarikan selamanya.

Dolanan tradisional merupakan bagian dari jiwa bangsa kita. Nilai-nilai yang telah ada sejak zaman dulu kala tertanam dalam dolanan tradisional yang ada di Indonesia. Nilai gotong royong, nilai kebersamaan, nilai kesabaran, nilai solidaritas, dan nilai-nilai lain yang tak terhitung jumlahnya, semua nilai tersebut terkandung dalam dolanan tradisional kita. Melestarikan warisan budaya tersebut berarti kita juga menjaga karakter anak Indonesia. Oleh karena itu, pelestarian dolanan tradisional sangat perlu dilakukan oleh

seluruh masyarakat, baik dari anak muda, remaja, mahasiswa, maupun orang dewasa. Melestarikan dolanan tradisional bukan hanya tentang menjaga permainan, tetapi juga tentang menjaga tawa, kebersamaan, dan nilai-nilai yang membuat Indonesia tetap berbudaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Permana, D. F. W., Indardi, N., et al. (2025). Permainan tradisional “Sreng” sebagai sarana untuk meningkatkan cinta tanah air. *Jurnal Pengabdian Olahraga Indonesia (JPOI)*, ... <https://doi.org/10....>
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2023). Efektivitas permainan tradisional pada perkembangan sosial siswa sekolah dasar di era digital. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(2). <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i2.5392>
- Widiastuti, N. M. D., & Kusuma, P. S. D. (2021). Kajian permainan tradisional Bali untuk membantu pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98-105.  
<https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740>



Subtema: Konservasi Seni dan Budaya

## **WARISAN: PLATFORM 3D EDUKATIF BERBASIS DOLANAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI UPAYA DIGITALISASI KEARIFAN LOKAL DAN PELESTARIAN BUDAYA NUSANTARA**

**Alea Salma Ajrilla**  
Universitas Negeri Semarang  
[aleasalma14@studentsunnes.ac.id](mailto:aleasalma14@studentsunnes.ac.id)  
0882003289952

### **Nilai Budaya di Balik Dolanan Tradisional Anak Indonesia**

Sebagai negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau, 1.300 suku bangsa, dan 718 bahasa daerah, Indonesia tidak hanya dikenal sebagai negara mega-biodiversiy, tetapi juga sebagai negara mega-culture nation yang menyimpan kekayaan warisan budaya luar biasa. Keberagaman adat, bahasa, dan kesenian menjadikan Indonesia salah satu pusat peradaban budaya terbesar di dunia. Menurut Badan Pusat Statistik (2024) dalam Long Form Sensus Penduduk 2020, Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa yang tersebar di 38 provinsi. Keberagaman ini diperkuat dengan data dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang mengidentifikasi sedikitnya 718 bahasa daerah yang masih hidup di berbagai wilayah Indonesia. Keberagaman tersebut tercermin dalam bentuk kesenian tradisional yang beragam, seperti musik, tarian, permainan rakyat, hingga ritual adat yang bernilai filosofis. Selain itu, UNESCO (2025) telah mengakui lebih dari 12 elemen warisan budaya takbenda Indonesia, seperti wayang, batik, pencak silat, dan gamelan, yang mencerminkan kekayaan nilai, kreativitas, serta identitas budaya bangsa.

Dolanan tradisional atau permainan tradisional menempati posisi istimewa di antara berbagai wujud kebudayaan Indonesia. Dolanan tradisional tidak hanya sebagai bentuk hiburan, melainkan sarana pembentukan karakter dan media belajar sosial yang tumbuh secara alami dalam kehidupan masyarakat. Melalui aturan bermain yang sederhana namun bermakna akan membentuk karakter anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dolanan tradisional dapat menjadi wadah untuk menanamkan gotong royong, tanggung jawab, dan empati sekaligus mempererat hubungan antar individu di lingkungan sekitar (Sholikin dkk., 2021). Namun, nilai-nilai tersebut kini

perlahan tergerus oleh perubahan pola hidup modern yang lebih banyak bergantung pada teknologi. Pergeseran gaya hidup ini membuat permainan tradisional seperti *engklek*, *gasing*, *congklak*, *gobak sodor*, dan lainnya semakin jarang dijumpai. Anak-anak lebih memilih aktivitas berbasis layar daripada bermain bersama di ruang terbuka (Rustan & Munawir, 2020). Fenomena ini juga tercermin dalam dunia pendidikan, di mana permainan tradisional mulai ditinggalkan sebagai media interaksi sosial dan kultural anak usia dini (Wahyu & Rukiyati, 2022).

### **Ancaman Digitalisasi terhadap Pelestarian Dolanan Tradisional**

Masuknya teknologi digital dalam kehidupan anak telah merubah pola interaksi sosial dan budaya secara signifikan. Aktivitas yang berfokus pada layar perlahan menggantikan ruang bermain tradisional yang sebelumnya menjadi sarana perkembangan nilai-nilai budaya. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDigi, 2024) sebesar 39,71 persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan 35,57 persen diantaranya sudah mengakses internet. Paparan digital sejak usia dini ini dapat membentuk pola kebiasaan baru yang berpotensi mengubah karakter anak menjadi lebih individualis dan kurang berinteraksi langsung di lingkungan sosialnya. Hasil survei dari JIPP (2023) mencatat bahwa anak-anak dan remaja di Indonesia umumnya menghabiskan waktu lebih dari empat jam setiap hari hanya untuk aktivitas digital, terutama bermain game dan menonton video. Intensitas penggunaan teknologi ini menunjukkan pergeseran budaya dari kegiatan partisipatif menjadi konsumtif, di mana nilai-nilai lokal yang seharusnya diwariskan melalui dolanan tradisional mulai kehilangan kesempatan untuk diregenerasi. Jika kondisi ini terus berlanjut, generasi muda berisiko kehilangan kedekatan emosional dan makna sosial yang dulu tumbuh alami lewat permainan tradisional di lingkungan sekitar.

### **Membangun Kesadaran Budaya di Era Digital**

Gelombang digitalisasi yang semakin kuat telah menempatkan generasi muda Indonesia di persimpangan antara akses global yang mudah dan kemungkinan hilangnya identitas budaya. Di tengah derasnya perkembangan teknologi, pelestarian nilai-nilai budaya tidak dapat lagi hanya mengandalkan cara-cara tradisional seperti pencatatan atau pengajaran lisan, melainkan memerlukan rekontekstualisasi budaya dalam dunia digital. Budaya tidak seharusnya terhenti menjadi kenangan sejarah, melainkan harus dihadirkan kembali sebagai ruang kehidupan yang baru dan sesuai dengan perkembangan

zaman (Ningrum, 2023). Kesadaran budaya di zaman digital kini tidak dapat hanya direalisasikan melalui pelestarian simbolis atau sekadar mempertahankan bentuk tradisi. Namun, perlu berkembang dari kesadaran bersama yang menyadari bahwa nilai-nilai lokal dapat hidup berdampingan dengan kemajuan teknologi. Dalam hal ini, generasi muda berfungsi sebagai penggerak utama perubahan budaya, bukan hanya sebagai pelanjut tradisi. Melalui inovasi dan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi, mereka mampu menjadikan warisan budaya sebagai bagian dari gaya hidup digital yang modern dan relevan.

Sebaliknya, teknologi digital memiliki potensi besar sebagai sarana revitalisasi budaya. Ketika budaya disajikan dalam format digital storytelling, augmented reality (AR), atau edugame, nilai-nilai tradisional dapat disampaikan secara efektif sesuai dengan gaya belajar generasi Z yang bersifat visual, interaktif, dan cepat. Pendekatan ini tidak hanya sekadar mengubah bentuk penyajiannya, tetapi juga mengubah makna dari budaya yang diam menjadi budaya yang berinteraksi dengan zaman. Oleh karena itu, menciptakan kesadaran budaya di zaman digital bukan hanya sekadar upaya untuk melestarikan warisan budaya, melainkan sebuah inisiatif kebudayaan yang progresif untuk mengaktifkan kembali nilai-nilai lokal dalam ekosistem digital yang bersifat global. Jika kesadaran ini tidak segera tumbuh melalui partisipasi dan kolaborasi lintas generasi, maka bangsa ini berisiko kehilangan bukan hanya permainan tradisional, tetapi juga sarana pembentuk karakter dan jati diri bangsa.

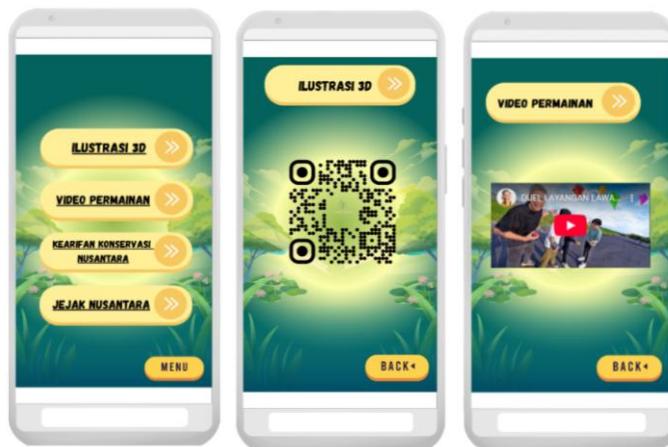
### **Budaya Melalui *Platform Edukatif WARISAN***

Istilah WARISAN merupakan singkatan dari Wadah Aksi Revitalisasi Seni dan Nilai Nusantara, yaitu *platform* edukasi berbasis teknologi 3D yang dirancang sebagai media digitalisasi permainan tradisional anak Indonesia. Website interaktif ini menggabungkan elemen permainan, pembelajaran, dan pelestarian budaya dalam satu ruang digital menarik. Keunikan WARISAN bukan hanya ada pada bentuk penyajian digitalnya, tetapi juga pada nilai budaya yang ditransmisikan di setiap sesi permainan. Halaman utama WARISAN menyajikan tampilan visual yang cerah dengan ilustrasi anak-anak sedang bermain di luar ruangan, yang mencerminkan semangat kebersamaan dan keceriaan khas dolanan tradisional. Pada menu selanjutnya, pengguna dapat memilih berbagai jenis permainan tradisional untuk mengetahui informasi lengkap dengan cukup meng-klik gambar yang tersedia. Didalamnya, terdapat fitur ilustrasi 3D, video permainan, kearifan konservasi nusantara dan jejak nusantara. Pada fitur 3D, pengguna dapat melihat

bagaimana bentuk alat permainannya secara jelas dan dapat menyesuaikan serta memutarnya sesuai dengan keinginan. Pada fitur 3D, pengguna dapat melihat bentuk alat permainan secara detail, memutarnya, dan menyesuaikan sudut pandang sesuai keinginan. Fitur video permainan juga dapat dilihat untuk mengetahui bagaimana konsep permainan itu. Selain itu, pada menu kearifan konservasi nusantara berisi penjelasan tentang filosofi, makna sosial, dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap dolanan, seperti gotong royong, sportivitas, dan empati. Fitur Jejak Nusantara memungkinkan pengguna menelusuri asal-usul permainan serta berbagai nama sebutannya di daerah-daerah lain di Indonesia.



**Gambar 1.** Tampilan awal website WARISAN dan beberapa alat permainan



**Gambar 2.** Tampilan pilihan menu setiap jenis permainan,menu ilustrasi 3D dan menu video permainan



**Gambar 3.** Tampilan menu kearifan konservasi budaya dan menu jejak nusantara

Melalui pendekatan yang interaktif dan visual, WARISAN bukan hanya sekadar media hiburan, tetapi juga sebagai penghubung pendidikan antara generasi digital dan warisan budaya bangsa. Teknologi yang selama ini dipandang sebagai ancaman bagi kelestarian budaya kini dialihkan menjadi alat konservasi yang lebih sesuai dengan gaya hidup kontemporer. Selain itu, WARISAN menciptakan kesempatan kerja sama antara pendidik, seniman, dan pengembang digital untuk menghasilkan konten edukatif yang sejalan dengan semangat Merdeka Belajar. Dengan menggabungkan teknologi dan nilai-nilai budaya, *platform* ini berfungsi sebagai lambang peralihan dari budaya lisan ke budaya digital, dari praktik lokal menjadi warisan global yang dapat diakses oleh berbagai generasi

### Revitalisasi Budaya Menuju Generasi Digital yang Berkarakter

Perkembangan teknologi telah memengaruhi cara generasi muda berinteraksi, belajar, dan mengekspresikan diri. Dalam hal ini, revitalisasi budaya menjadi upaya penting untuk mananamkan kembali nilai-nilai lokal di tengah arus globalisasi digital. *Platform* WARISAN hadir tidak hanya sebagai alat pelestarian, melainkan juga sebagai media untuk membangun karakter generasi digital yang tetap menghargai tradisi budayanya. Melalui penggunaan metode yang edukatif dan visual yang interaktif, WARISAN mengajarkan nilai-nilai gotong royong, kejujuran, kerja sama, empati, serta nilai-nilai luhur yang dulunya berkembang melalui permainan tradisional anak. Generasi Z serta generasi Alfa memiliki peran penting dalam proses ini. Mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, melainkan juga pembentuk ruang budaya baru yang mengintegrasikan warisan tradisional ke dalam identitas digital mereka. Melalui partisipasi secara aktif di *platform* WARISAN, mereka dapat

memperoleh pengetahuan serta berkontribusi dalam mempromosikan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Kegiatan sederhana seperti membagikan video permainan tradisional, menciptakan ilustrasi digital, atau bekerja sama dalam kegiatan online bertema budaya menjadi langkah nyata untuk memperkuat identitas bangsa di dunia digital.

Selain menumbuhkan kesadaran budaya, WARISAN juga berpotensi menjadi ekosistem kolaboratif lintas generasi. Guru, pelajar, seniman, dan pengembang digital dapat berinteraksi untuk menciptakan inovasi konten edukatif yang kontekstual dan menarik. Dalam jangka panjang, hal ini mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap kearifan lokal sekaligus memperkuat karakter generasi muda agar tetap adaptif terhadap perubahan zaman. Oleh karena itu, revitalisasi budaya melalui *platform* WARISAN bukanlah sekadar mengingat terhadap masa lalu, melainkan langkah strategis menuju masa depan yang berakar pada nilai-nilai bangsa. WARISAN menunjukkan pelestarian budaya tidak harus berhenti dalam tataran tradisional, melainkan dapat tumbuh dan bertransformasi seiring perkembangan teknologi. Melalui ini, generasi digital Indonesia tidak hanya cakap secara teknologi tetapi juga berkarakter kuat, memiliki empati sosial, dan beridentitas budaya yang kokoh. Untuk menilai potensi dan tantangan yang mungkin akan dihadapi dalam penerapan gagasan ini. untuk memberikan gambaran lebih lengkap mengenai potensi dan tantangan yang akan dihadapi, berikut disajikan tabel analisis SWOT dari *platform* WARISAN.

| <b>Strengths</b>   | <b>Weaknesses</b>  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menggabungkan nilai budaya dengan teknologi 3D interaktif</li> <li>○ Memiliki tampilan visual yang menarik bagi generasi muda</li> <li>○ Konten edukatif yang mudah diakses dimana saja</li> <li>○ mendukung dalam pembelajaran karakter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Butuh pemeliharaan sistem secara berkala agar tidak ketinggalan zaman</li> <li>○ Terbatasnya akses internet</li> <li>○ Keterbatasan SDM yang memahami warisan budaya dan teknologi sekaligus</li> </ul> |
| <b>Opportunity</b>   | <b>Threats</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dapat menjadi media pembelajaran</li> <li>○ Berpeluang untuk berkolaborasi dengan instansi budaya dan</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Perkembangan teknologi yang begitu cepat</li> <li>○ Kemungkinan adanya rendahnya minat pengguna jika tidak selalu</li> </ul>  |

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| pendidikan  | berinovasi                     |
| ○ Berpotensi promosi wisata budaya daerah melalui digitalisasi permainan tradisional. | ○ Risiko komersialisasi budaya |

**Tabel 1.** Analisis SWOT terhadap website WARISAN

## KESIMPULAN

Warisan budaya bukan sekadar warisan sejarah, melainkan juga dasar identitas suatu bangsa yang harus senantiasa dihidupkan dalam setiap generasi. Melalui *platform* WARISAN, nilai-nilai luhur dari dolanan tradisional dihadirkan kembali dengan pendekatan yang lebih relevan, menarik, dan berorientasi pada masa depan. Inovasi digital ini menunjukkan bahwa pelestarian budaya tidak perlu bertentangan dengan kemajuan teknologi, tetapi bisa saling melengkapi untuk menciptakan generasi muda yang kreatif sekaligus berkarakter. Revitalisasi seni dan budaya lewat WARISAN diharapkan mampu menginspirasi berbagai lapisan seperti guru, siswa, serta masyarakat umum untuk berkontribusi dalam melestarikan budaya Indonesia. Oleh karena itu, usaha pelestarian seni dan budaya tidak hanya menjadi kewajiban lembaga atau komunitas, melainkan gerakan bersama untuk menjaga agar nilai-nilai Nusantara tetap ada, berkembang, dan beradaptasi di tengah kemajuan dunia digital yang terus berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*. Diakses dari: <https://apjii.or.id>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Data Bahasa Daerah di Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id>
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Hasil Sensus Penduduk 2020 (Long Form) Menurut Suku Bangsa dan Provinsi*. Jakarta: BPS RI. <https://www.bps.go.id>
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2024). *Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital*. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Ningrum, E. (2023). Konsep Waktu, Perubahan, dan Kebudayaan. *Academia.edu*.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). *Eksistensi Permainan Tradisional pada Generasi Digital Natives di Luwu Raya dan Pengintegrasianya ke dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Sholikin, M., dkk. (2021). *Dolanan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Budaya dan Pendidikan*, 5(3), 214–226. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php>
- UNESCO. (2025). *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity: Indonesia*. <https://ich.unesco.org>
- Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). *Studi Literatur: Permainan Tradisional sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 51524. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.51524>

Subtema: Konservasi Nilai dan Karakter

**WONDERS (WORLD OF NUSANTARA DISCOVERIES)**  
**BLINDBOX: TRANSFORMASI DOLANAN TRADISIONAL**  
**MENJADI ASET EKONOMI KREATIF BERBASIS CULTURAL**  
**VENTURE MENUJU INDONESIA EMAS 2045**

**Nadzira Inas Waluyo**  
Universitas Diponegoro  
[nadzirainasfix@gmail.com](mailto:nadzirainasfix@gmail.com)  
082324690628

---

## PENDAHULUAN

Paradigma yang melekat di masyarakat bahwa dolanan tradisional hanyalah tradisi “Usang” dan tidak dapat dikembangkan, membuat kita gagal melihat bahwa setiap dolanan tradisional yang punah bukan hanya kehilangan budaya, melainkan startup ekonomi kreatif yang gagal lahir. Setiap permainan tradisional seperti produk ekonomi yang gagal tumbuh bukan karena tidak memiliki nilai, namun strategi pengelolaan berdasarkan pendekatan modern yang kurang optimal. Ironisnya, kita sibuk menyubsidi industri kreatif impor, sementara warisan budaya lokal yang memiliki potensi ekonomi justru dibiarkan mati perlahan. Seolah-olah kita lebih bangga menjadi konsumen budaya asing daripada produsen budaya sendiri.

Tantangan terbesar di abad ke-21 ini bukan lagi menghalangi globalisasi, melainkan bagaimana memanfaatkan modernisasi secara tepat. Ketika hedonisme dan konsumerisme telah memengaruhi opini publik secara masif, upaya preservasi budaya berada di ujung tanduk. Pendekatan bertajuk pelestarian budaya hanya akan menjadi bumerang karena berkutat pada metode preservasi tanpa strategi penyesuaian di era modern.

Fakta baru mengonfirmasi kegagalan sistemik ini. Dana Abadi Kebudayaan (DAK) yang diberikan pada tahun 2023 sebanyak Rp5 triliun, direalisasikan untuk mendukung pemanfaatan ruang publik, sinema mikro, dokumentasi karya, event strategis, dan penciptaan karya inovatif kepada 230 penerima layanan dengan total Rp46,35 miliar di tahun 2023. Namun realitasnya, hasil Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) hanya sebesar

Rp303,10 miliar (Ramadhan & Anggraini, 2023). Hal ini menunjukkan inefisiensi penggunaan anggaran kebudayaan dan kegagalan dalam mentransformasi warisan budaya menjadi aset ekonomi yang bernilai tinggi.

Lebih memprihatinkan lagi, Kementerian Ekonomi Kreatif Republik Indonesia bahkan belum mengintegrasikan aspek dolanan tradisional ke dalam 17 subtema ekonomi kreatifnya. Fokus “Pengembangan Permainan” hanya pada game elektronik, mengabaikan fungsi permainan konvensional sebatas untuk mengejar tren pasar. Ketimpangan kebijakan ini memperparah marginalisasi dolanan tradisional sekaligus mengubur potensi perkembangan berbasis kearifan lokal. Sedangkan, menurut Badan Pusat Statistik (2020), sektor ekonomi kreatif menyumbang sekitar 7,05% di tahun 2018. Sub-sektor yang mendominasi adalah kuliner sebesar 41,69%, fashion 18,15%, dan kriya 15,70%. Meski demikian, perkembangan ekonomi kriya tergolong kurang signifikan, padahal berbagai dolanan tradisional berbentuk fisik seperti *egrang*, *congklak* dan *gasing*, dapat termasuk dalam kategori kriya dan berpotensi untuk terus dikembangkan.

Kebijakan yang memandang warisan budaya sebagai objek pasif, alih-alih subjek aktif yang dapat menciptakan nilai ekonomi perlu diubah. Seperti efektivitas penggunaan Dana Abadi Kebudayaan yang tidak hanya dialokasikan pada program dengan potensi komersial jangka pendek, tetapi juga diinvestasikan pada penciptaan produk tradisional berjangka panjang. Di samping itu, pendekatan berbasis pelestarian justru membentuk dikotomi palsu: yang tradisional dianggap “Usang”, sementara yang baru dianggap “Modern”. Padahal keduanya dapat bersinergi demi meningkatkan potensi kebudayaan dan ekonomi kreatif.

Oleh karena itu, esai ini memperkenalkan inovasi produk “*Wonders (World of Nusantara Discoveries) blindbox*” sebagai komoditas kultural dengan pendekatan “*Cultural Venture*” yang mentransformasi dolanan tradisional dari warisan pasif menjadi aset ekonomi kreatif. Konsep ini secara strategis mengadaptasi pola perkembangan di media sosial dan mengarahkan fenomena hedonisme serta konsumerisme sarana untuk menciptakan daya tarik baru terhadap warisan budaya. Dengan demikian, *Wonders* menjadi solusi efektif dalam mengatasi pemahaman keliru masyarakat bahwa yang tradisional sudah pasti “Usang”, yakni dengan memanfaatkan modernisasi sekaligus melestarikan dolanan tradisional dengan cara yang relevan bagi generasi muda.

## PEMBAHASAN

### Kondisi Permasalahan Saat Ini

Indonesia masih terjebak dalam paradigma keliru yang memandang dolanan tradisional semata sebagai objek pelestarian pasif, bukan sebagai subjek ekonomi kreatif yang aktif. Berdasarkan UU No 5 Tahun 2017, Pasal 4 yang berisi tujuan Pemajuan Kebudayaan salah satunya adalah untuk melestarikan warisan budaya bangsa. Sedangkan pelestarian adalah usaha untuk menjaga suatu hal agar tetap ada (Salindri et al., 2023). Upaya konservasi tidak terbatas pada program-program kultural bertajuk pelestarian, seperti festival budaya yang dampaknya hanya terasa dalam kurun waktu singkat. Padahal, potensi ekonomi Indonesia sesungguhnya sangat besar, sebagaimana terbukti dari nilai eksport mainan buatan Indonesia yang mencapai USD 383 juta (Kementerian Perindustrian RI, 2022). Ironisnya, eksport tersebut didominasi oleh produk-produk modern seperti boneka, *stuffed toy*, dan mainan model yang diperkecil. Sementara mainan tradisional nyaris tidak terdengar dalam perdagangan global. Miskonsepsi mengenai tradisi adalah “Usang” dan hanya perlu dilestarikan, menghilangkan minat masyarakat untuk menjadikan dolanan tradisional sebagai produk yang bernilai tinggi.

### Solusi Sebelumnya

Upaya solutif sebenarnya telah diluncurkan melalui Dana Indonesia oleh Kementerian Kebudayaan, berupa fasilitasi dana hibah kepada suatu kelompok kebudayaan ataupun perseorangan yang menggunakan Dana Abadi Kebudayaan sebesar Rp5 triliun (Firman, 2025). Namun, pendekatan ini terbukti tidak transformatif, dibuktikan dengan hanya satu ‘Program Kewirausahaan Budaya’ dari 11 program ditawarkan yang secara eksplisit mendorong transformasi budaya menjadi nilai ekonomi. Selebihnya masih terperangkap dalam paradigma upaya pelestarian konvensional seperti dokumentasi, kajian, dan restorasi. Ketimpangan ini menjelaskan mengapa belum terjadi lonjakan signifikan di bidang kebudayaan, karena regulasinya tidak dirancang untuk mengembangkan, melainkan sekadar mengawetkan warisan. Alhasil, dana yang besar hanya menghasilkan program-program bersifat sementara dan tidak membangun ekosistem budaya yang berkelanjutan.

### Solusi yang Ditawarkan

Untuk memutus siklus kegagalan yang terus terjadi, esai ini memperkenalkan ***Wonders (World of Nusantara Discoveries) blindbox***, sebuah terobosan *cultural venture* yang tidak memandang dolanan tradisional sebagai

objek mati yang harus dilestarikan, melainkan subjek aktif bernilai ekonomi yang dapat terus ditingkatkan. Wonders merupakan usaha budaya inovatif yang mentransformasi dolanan tradisional menjadi suatu produk ekonomi kreatif kontemporer yang mengadaptasi konsep *blindbox*, dengan tujuan menciptakan keberlangsungan dolanan tradisional beriringan dengan perkembangan zaman.

*Blindbox* (kotak misteri) adalah cara menjual barang yang dicirikan oleh ketidakmampuan konsumen untuk mengetahui gaya atau isi produk tertentu dalam kotak pada saat pembelian. *Blindbox* sering berisi kumpulan mainan, model, atau barang lain yang didesain dengan indah, yang tidak diketahui konsumen sampai mereka membeli dan membukanya (Zhan, 2024). Pada umumnya, penjual *blindbox* akan memproduksi banyak jenis kotak dengan isi yang beragam, namun meletakkan produk popularnya hanya pada beberapa kotak. Proses indivisu dalam membuka kotak akan menimbulkan “*Surprise Effect*”, dimana otak akan melepaskan dopamine, yaitu hormon rasa senang ketika mengalami kejutan yang menyenangkan (Wei & Yu, 2025). Hal inilah yang menyebabkan orang terus membeli kotak misterius hingga menemukan produk yang diinginkan (Zhang, 2021). Penjualan dengan konsep blind box kini telah meramaikan tren pasar Indonesia, sehingga Wonders *blindbox* memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat anak terhadap dolanan tradisional.

#### A. Visualisasi Produk

Sama seperti produk *blindbox* secara garis besar, Wonders menghadirkan sejumlah barang dalam satu kotak misteri. Yang membedakan Wonders dengan kotak misteri pada umumnya terletak pada jumlah dan jenis barang di dalam kotak; berupa ikon, dolanan tradisional versi portabel, dan kartu permainan. **Ikon Wonders** merupakan identitas daerah berdasarkan suku dan adat budaya. Seperti ikon suku Jawa berupa boneka yang mengenakan kebaya dan hiasan kepala khas Jawa. Sedangkan **dolanan tradisional berbentuk portabel** dapat direalisasikan berupa ketapel kayu yang sudah dipastikan aman. Untuk **kartu permainan**, ialah pelengkap berisi kode QR yang menghadirkan laman berisi sejarah budaya sesuai suku yang didapat, serta video tutorial penggunaan dan pelaksanaan dolanan tradisional. Berikut beberapa ilustrasi produk Wonders:

| NO | Suku | Ikon   | Mainan  | Kartu Permainan                        |
|----|------|--|---|--|
| 1. | Jawa | Boneka yang mengenakan kebaya dan hiasan di kepala | Mini set “Cublak-Cublak Suweng” berupa beberapa | Laman QR menampilkan sejarah suku Jawa |

|    |        |  |  |   |
|----|--------|--|--|---|
|    |        | adat Jawa,<br>representasi gadis<br>Jawa   | bola kecil   | dan video panduan<br>bermain Cublak-<br>Cublak Suweng   |
| 2. | Papua  | Boneka yang<br>mengenakan rok<br>rumbai dan<br>memegang patung<br>Bisj, representasi<br>figur Suku Asmat | Yoyo Papua ( <i>Y-shaped toy</i> ) versi<br>mini yang<br>terbuat dari kayu<br>dan tali | Laman QR<br>menampilkan<br>sejarah suku Papua<br>dan video panduan<br>memainkan yoyo            |
| 3. | Minang | Boneka yang<br>mengenakan busana<br>lengkap dan<br>Tengkuluk,<br>representasi figur<br>Bundo Kanduang    | Ketapel<br>mini dengan<br>peluru yang<br>sudah dipastikan<br>aman                      | Laman QR<br>menampilkan<br>sejarah suku<br>Minang dan video<br>panduan<br>memainkan<br>layangan |



Gambar 1. Ilustrasi ikon produk



Gambar 2. Ilustrasi permainan produk



Gambar 3. Ilustrasi kartu permainan

Ketiga jenis barang tersebut dikemas dalam suatu kotak misteri yang didesain khusus dan disamaratakan, sehingga konsumen tidak mengetahui barang yang ada di dalamnya. Konsep ini menciptakan kesan “*Unboxing*” yang menegangkan dan penuh kejutan, bagaikan undian tanpa potensi keberuntungan yang pasti, mendorong konsumen untuk terus membeli produk.

Berikut realisasi sampul *blindbox*:



Gambar 4. Ilustrasi sampul *blindbox*

## B. Cakupan dan Langkah Implementasi

Produk Wonders memiliki jangkauan pasar yang luas namun spesifik, dengan rentang usia 5-30 tahun dengan klasifikasi; kolektor dan pecinta mainan, pecinta budaya dan edukasi, serta orang tua yang ingin memperkenalkan budaya kepada anaknya. Sedangkan untuk kemampuan ekonomi kami berfokus pada kalangan menengah ke atas. Berikut langkah implementasi yang telah diilustrasikan:



## C. Pihak-pihak yang terlibat

| NO | Lembaga             | Kontribusi             |
|----|---------------------|------------------------|
| 1. | Tim inti perusahaan | Merancang produk       |
| 2. | Mitra Eksternal     | Memproduksi produk     |
| 3. | Saluran Distribusi  | Media penjualan produk |

## D. Perbandingan Solusi Sebelumnya dan SWOT *Wonders*

Solusi Dana Abadi Kebudayaan yang diberikan pemerintah dinilai kurang efektif dan transformative karena hanya berfokus pada berbagai program pelestarian, dan kurang menekankan aspek perkembangan ekonomi kreatif dolanan tradisional. Oleh karena itu, Wonders hadir sebagai solusi efektif yang tidak hanya mengatasi paradigma keliru, melainkan juga menciptakan rotasi ekonomi kreatif yang berkelanjutan. Dengan mengintegrasikan konsep permainan konvensional dengan modernisasi, akan menciptakan suatu terobosan inovatif dalam

memasarkan kembali produk-produk permainan tradisional. Terlebih dari itu, *Wonders* memberikan pengalaman baru bagi konsumen dalam melestarikan dolanan tradisional, seperti efek kejutan saat membuka kotak misteri. Dengan begitu, pembejalaran dolanan tradisional terkesan lebih ekspresif dan inovatif. Stigma masyarakat terhadap yang tradisi adalah "Usang" pun turut tergeser karena nilai estetika produk yang tinggi dan pendekatan yang relevan dengan generasi muda. Di samping keunggulan yang dimiliki oleh inovasi ini, tentunya terdapat kelemahan, diantaranya harga relatif mahal dan jangkauan kurang intensif hingga daerah tanpa akses internet. Namun, peluang yang dimiliki *Wonders* menunjukkan potensi besar dalam realisasinya, yakni kemitraan yang strategis serta ekspansi produk ke tingkat global. Dengan memanfaatkan *platform belanja online*, meningkatkan cakupan konsumen *Wonders* hingga kancan internasional. Meskipun demikian, tetap terdapat ancaman seperti kritik sosial dan upaya pembajakan produk.

Dari hasil analisis SWOT tersebut menunjukkan bahwa inovasi produk *Wonders blindbox* memiliki potensi besar untuk kemudian direalisasikan guna mengatasi permasalahan paradigma keliru masyarakat atas dolanan tradisional. Namun, perlu dilakukan upaya intensif dan dukungan dari berbagai pihak serta langkah-langkah implementasi yang matang untuk meminimalkan dampak negatif.

## **PENUTUP**

Paradigma keliru masyarakat terhadap dolanan tradisional yang dianggap kuno dan ketinggalan zaman menjadi tantangan terbesar saat ini. Pemahaman tersebut membentuk rotasi pelestarian yang stagnan sekaligus menghambat perkembangan permainan tradisional. Oleh karena itu, *Wonders blindbox* hadir sebagai produk ekonomi kreatif yang mengintegrasikan dolanan tradisional dengan konsep modern. *Wonders blindbox* berisi; ikon suku, mainan tradisional dalam bentuk portabel, dan kartu permainan, dikemas dengan atraktif sehingga mampu menciptakan pendekatan yang relevan dengan anak muda sesuai perkembangan zaman. Strategi pemanfaatan *platform belanja online* meningkatkan potensi pemasaran *Wonders* hingga lintas negara. Dalam realisasinya, dibutuhkan kolaborasi berbagai pihak serta dukungan dari pemerintah guna mencapai target pemajuan budaya menuju Indonesia Emas 2045. Dengan demikian, *Wonders blindbox* tidak hanya menjadi solusi efektif dalam mengatasi paradigma keliru masyarakat, tetapi juga mengembangkan ekonomi kreatif dolanan tradisional di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2024). *Pengembang Permainan*. Kementerian Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- BPS. (2020). Retrieved from *Statistik Ekonomi Kreatif*. Badan Pusat Statistik.
- Firman, T. (2025). *Peluncuran Dana Indonesiana 2025, Wujud Nyata Pemanfaatan Kelolaan Rp5 Triliun Dana Abadi Kebidayaan yang Dikelola LPDP*. LPDP.
- Kemenperin. (2022). *Produk Mainan Buatan Indonesia Diminati Dunia, Eksport Tembus USD 383 Juta*. Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.
- Ramadhan, R. A., & Anggraini, Y. (2025). *Analisis Pengaruh Dana Abadi Pendidikan Terhadap Kualitas Pendidikan dan Kualitas SDM di Indonesia*. Jurnal Sosial dan Sains (SOSAINS), volume 5, 1005.
- Republik Indonesia. (2017). *Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. Lembaga Negara Tahun 2017 Nomor 104.
- Salindri *et al.*, (2023). *Pelestarian Permainan Tradisional Nusantara Melalui Kampoeng Dolanan Nusantara*. Jurnal Flight Attendant Kedirgantaraan, Vol. 5, No.2.
- Wei & Yu. (2025). Why Do You Engage in Blind Box Consumption? Exploring The Group Interactions and Psychological Motivations in Blind Box Consumption. A Springer Nature Journal.
- Zhan, H. (2024). *Research on the Impact of Blind Box on Consumers and Marketing Strategies*. SHS Web Conference.
- Zhang, Z. (2021). *Research on Blind Box and its Marketing Strategy*. Atlantis Press.

Subtema: Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan

**REVITALISASI DOLANAN TRADISIONAL MELALUI ECO-TOYS**

**NUSANTARA: MEDIA PENDIDIKAN BERBASIS GREEN CONSTITUTION UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN EKOLOGIS ANAK**

Muh Alghifari

UIN Alauddin Makassar

[muhalghifari99@gmail.com](mailto:muhalghifari99@gmail.com)

085163573122

---

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman di era digital ini penggunaan *gadget* pada anak adalah hal yang biasa bahkan untuk usia balita telah diberikan *gadget* dengan alasan agar tidak tantrum dan disisi lain maraknya permainan yang terbuat dari plastik telah menjadi kekhawatiran bagi lingkungan. Hal ini dikarenakan misalnya *gadget* yang seharusnya diberikan pada usia tertentu harus diberikan lebih awal disertai dengan penggunaan anak-anak yang tidak mampu menjaga dengan baik akhirnya rusak berujung menjadi sampah elektronik atau dalam hukum lingkungan biasa disebut sebagai e-waste dan maraknya permainan plastik jika nantinya juga telah rusak menjadi limbah yang sulit terurai bagi lingkungan, ini menjadi sesuatu yang sangat berbahaya bagi lingkungan terkhusus pada e-waste dan limbah berbahan dasar plastik. Tidak hanya pada lingkungan dua hal tersebut juga telah berdampak terhadap kesehatan dan budaya kita.

Permainan modern dengan *gadget* telah menggeser dolanan tradisional anak sampai pada tahap hampir punah hal dikarenakan banyaknya jenis *game online*, lebih memberikan kesenangan instan dan kurangnya upaya untuk memperkenalkan kembali dolanan tradisional anak (Husein MR, 2021). Diantara yang terpenting dalam dolanan tradisional anak yang akan punah ini, menyimpan banyak hal seperti aktivitas fisik, kreativitas, sportivitas interaksi sosial dan nilai-nilai filosofis yang sangat baik untuk perkembangan seorang anak (Tjahjaningsih et al., 2022). Bukan hanya dengan *gadget* yang tidak bergerak melakukan aktivitas hanya dengan jari. Punahnya dolanan tradisional

anak berarti telah menghilangkan akar budaya yang seharusnya dijaga oleh bangsa Indonesia sebagai bangsa yang plural sebagai identitas bangsa jangan sampai terjadi pengakuan-pengakuan lagi dari negara lain jika dolanan tradisional anak tidak dijaga.

Selain daripada upaya untuk mempertahankan akar budaya, yang terpenting dolanan tradisional anak guna menanamkan kesadaran ekologis karena bahan-bahan dasar dolanan tradisional ini dari sumber daya alam sekitar yang ramah lingkungan. Upaya untuk menanamkan nilai ekologis di sekolah hanya sebagai teori tanpa praktik yang seimbang sehingga melahirkan anak yang memiliki kekurangan kesadaran ekologis, lomba dolanan tradisional juga telah dilakukan beberapa pemerintah provinsi dan kabupaten serta universitas seperti dari Universitas Negeri Semarang dalam Pekan Olahraga dan Seni berupaya mengenalkan dolanan tradisional anak (Semarang, 2025). Universitas Negeri Yogyakarta melakukan lomba dolanan tradisional anak sebagai wujud untuk melestarikan untuk siswa SMA seluruh Yogyakarta (Yogyakarta, 2024), Kabupaten Bantul dalam festival dakon nya sebagai upaya melestarikan dolanan tradisional anak (Humas, 2019), bahkan pada tingkatan SMA juga ikuta melestarikan seperti SMA Negeri 1 Karangmojo (Admin, 2022). Di sisi lain telah hadir komunitas seperti kampung dolanan yang memperkenalkan dolanan tradisional anak sebagaimana namanya, diantara filosofi yang dikatakan bahwa anak bukan tidak tertarik dengan dolanan tradisional tetapi belum dikenalkan dan diedukasi (Dolanan, n.d.). Upaya-upaya ini belum sepenuhnya efektif untuk mengenalkan dolanan tradisional anak yang terintegrasi dengan kesadaran ekologis, apalagi mayoritas upaya-upaya ini berada di Pulau Jawa sedangkan pulau-pulau lain belum terjangkau.

Dengan perlunya upaya yang lebih inovatif untuk mengenalkan kembali dolanan tradisional anak sekaligus menanamkan nilai ekologis pada anak melalui dolanan tradisional anak belajar sekaligus bermain karena itulah hakikatnya seorang anak untuk bermain sambil diselipkan pelajaran. Mengenalkan kembali sebagai upaya revitalisasi dolanan tradisional anak melalui *eco-toys* nusantara sebagai pendidikan yang berbasis *green constitution* untuk menumbuhkan kesadaran ekologis anak sebagai salah satu nilai yang hadir dalam dolanan tradisional anak sehingga kita semua punya tanggung jawab untuk mewujudkan hal tersebut terlebih lagi pemerintah yang memegang peranan penting karena punya kekuasaan untuk menghadirkan kampung dolanan di seluruh provinsi ditambah dengan inovasi *eco-toys* dengan kerja sama antara UMKM dan dibawahi pemerintah dalam hal ini Kementerian Kebudayaan dan Pemerintah Provinsi serta Pemerintah Kabupaten, ini menjadi solusi yang inovatif dan komprehensif. Sehingga

revitalisasi dolanan tradisional melalui *eco-toys* nusantara yang berlandaskan *green constitution* menjadi strategi efektif untuk menumbuh kesadaran ekologis anak sejak dini.

## PEMBAHASAN

### Dolanan Tradisional dan *Eco-Toys* Nusantara Sebagai Inovasi Konservasi

Kita berangkat dari pemahaman dolanan modern yaitu segala jenis permainan yang dibuat dari pabrik dikarenakan kepraktisannya sehingga diminati oleh masyarakat kota hingga pedesaan, sedangkan dolanan tradisional yang fokusnya pada interaksi dan dapat dibuat sendiri menggunakan bahan-bahan disekitar atau menggunakan alam itu sendiri (Kharisma Pratidina & Mulyana, 2023). Namun, kepraktisan dolanan modern telah berusaha mematikan aspek sosialisasi seorang anak dan daya kreativitasnya karena sebagaimana kita ketahui basis utama dari dolanan tradisional adalah interaksi ketika dolanan tradisional atau ketika HUT RI, anak-anak berkumpul saling berinteraksi, bercanda, dan memecahkan sebuah masalah dalam dolanan tradisional tersebut. Disisi lain ketika pembuatannya baik itu dibuatkan oleh orang tuanya atau ketika anak usia remaja membuat dolanan sendiri maka disitu akan terlihat kreativitasnya disertai pengetahuan pemanfaatan sumber daya alam disekitar yang ramah lingkungan tidak seperti dolanan modern yang lebih banyak menggunakan bahan dasar plastik. Dari sini tertanam sebuah nilai ekologis pada anak secara tidak langsung memberikan sebuah kesadaran tentang alam, anak-anak tidak bergantung pada sesuatu yang praktis berbahan dasar plastik sehingga pendidikan ekologis disertai dengan kearifan lokal.

Dengan itu *eco-toys* nusantara hadir konsep mainan ramah lingkungan sebagai upaya revitalisasi dolanan tradisional anak yang berbahan dasar daur ulang atau sumber daya lokal, *eco-toys* nusantara yaitu dolanan-dolanan tradisional anak ini diproduksi kembali dengan bahan-bahan dasar dari lingkungan yang punya kualitas baik dan tahan lama serta jika nantinya telah betul-betul tidak bisa digunakan lagi maka limbahnya tidak akan mencemari lingkungan karena bahan dasarnya berasal dari lingkungan. Seperti *congklak* yang hadir pada hari ini telah ada yang berbahan dasar plastik, hal inilah yang perlu disingkirkan dengan menggunakan bahan kayu yang berkualitas sebagai sumber daya lokal, gasing dari bambu atau kayu bukan lagi *gasing-gasing* yang hadir pada hari ini berbahan dasar plastik dan besi yang juga bisa membahayakan, dan engrang dari bambu atau kayu juga dapat dimanfaatkan serta dolanan tradisional lain yang menggunakan alam seperti *gobak sodor* hanya membutuhkan lahan dan garis.

Selain daripada dolanan tradisional yang menggunakan alam langsung ini, seperti *gasing*, *congklak*, *egrang* dan sejenisnya dalam proses produksinya perlu adanya kolaborasi antara Kementerian Kebudayaan, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten menjalin kerja sama dengan kampung dolanan yang telah ada untuk menghadirkan kampung-kampung dolanan di seluruh provinsi dan kabupaten di Indonesia sebagai sebuah upaya revitalisasi dolanan tradisional. Kampung dolanan ini akan menjadi sebuah komunitas yang akan melaksanakan dari proses produksi dolanan, penjualan, hingga pada kegiatan memperkenalkan dolanan tradisional sekaligus menjadi UMKM, nantinya bahan dasar dari dolanan tradisional anak ini diambil dari sumber daya lokal sehingga satu sama lain terhubung dan saling menguntungkan dari segi ekonomi, dari segi pendidikan, budaya, dan lingkungan juga tercapai akibat kolaborasi ini selain mengurangi limbah plastik sekaligus mengurangi ketergantungan impor mainan dan mendorong ekonomi kreatif. Sehingga eco-toys nusantara sebagai strategi revitalisasi budaya sekaligus inovasi lingkungan.

### ***Green Constitution* Sebagai Landasan Normatif**

Sebagaimana norma tertinggi UUD 1945, Pasal 28H ayat (1) yang mengatur mengenai green constitution bahwa setiap orang berhak atas lingkungan yang baik dan sehat, dan Pasal 33 ayat (4) yang menekankan keberlanjutan lingkungan (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam Satu Naskah, 1945), terdapat dasar yang sangat kuat dalam implementasi konsep *green constitution* dalam konteks dolanan tradisional. Anak memiliki hak atas lingkungan yang baik dan sehat melalui upaya revitalisasi dolanan tradisional karena mengandung nilai keberlanjutan di dalamnya, terutama dalam proses penggunaan sumber daya lokal. Dolanan tradisional dalam konsep eco-toys Nusantara menjadi media konkret dalam implementasi gagasan *green constitution* sejak usia dini karena berupa permainan sekaligus sarana pendidikan ekologis. Tanpa pemahaman sejak dini, akan sangat sulit menjaga sumber daya alam dan lingkungan ketika dewasa, sehingga pemahaman sejak dini melalui kebiasaan-kebiasaan sederhana sangat diperlukan agar terbawa hingga dewasa.

Berdasarkan dasar normatif yang jelas ini, dapat dilakukan beberapa program selain menjalin kolaborasi dengan kampung dolanan sebagai UMKM nantinya. Menindaklanjuti gagasan sebelumnya mengenai kegiatan memperkenalkan dolanan tradisional antara Kementerian Kebudayaan, pemerintah provinsi, dan pemerintah kabupaten dengan kampung dolanan di seluruh provinsi dan kabupaten, salah satu program dapat dimulai dari

pendidikan dasar. Pertama, dari segi kurikulum hijau yang bukan berarti mengubah kurikulum secara keseluruhan dapat dilakukan penyisipan materi dalam mata pelajaran budaya, salah satunya mengenai dolanan tradisional dari sisi teori. Selanjutnya, sebagai bentuk praktik, anak-anak dapat dibawa melihat proses produksi dolanan tradisional dari kampung dolanan yang bekerja sama dengan pemerintah, mulai dari pemilihan bahan yang bersumber dari sumber daya lokal hingga pemanfaatannya dalam konteks UMKM kampung dolanan sebagai pusat produksi. Anak-anak akan belajar proses produksi hingga penggunaan dolanan.

Kedua, sebagai tindak lanjut penggunaan dolanan, kegiatan bermain dolanan tradisional dapat berlanjut di sekolah dengan melibatkan para pelaku kampung dolanan sebagai pengajar dalam kegiatan ekstrakurikuler, sekaligus memberikan latihan-latihan penggunaan dolanan. Di sinilah anak-anak belajar bahwa proses pembuatannya merupakan bagian dari upaya menjaga keberlanjutan lingkungan sekaligus menjaga akar budaya sebagai warisan bangsa Indonesia yang harus tetap dilestarikan.

Ketiga, puncak dari pengenalan dolanan tradisional ialah program Hari Dolanan Tradisional yang dapat dilaksanakan di setiap provinsi dan kabupaten di bawah koordinasi Kementerian Kebudayaan sebagai puncak upaya revitalisasi dolanan tradisional. Kegiatan ini dapat dilaksanakan setiap tahun dalam bentuk kompetisi dolanan tradisional yang seru dan menarik, disertai pameran dan *talk show* mengenai budaya dolanan tradisional. Program ini menjadi upaya nyata dalam pelestarian budaya sekaligus konservasi sumber daya alam lokal dan lingkungan. Dengan demikian, pembahasan tidak hanya mengenai budaya, tetapi juga isu lingkungan yang diintegrasikan sehingga lebih menarik dan tidak monoton pada satu isu saja. Setelah pelaksanaan di tingkat provinsi dan kabupaten selesai, kegiatan dapat dilanjutkan secara nasional agar dapat menarik perhatian dunia dan memperkenalkan warisan bangsa Indonesia. Selain itu, program ini merupakan aksi nyata Indonesia dalam komitmen pembangunan berkelanjutan atau SDGs, khususnya SDGs 13 mengenai perubahan iklim, sebagai upaya preventif untuk mencegah kerusakan lingkungan sekaligus menjaga sumber daya alam dan lingkungan.

### **Dampak Revitalisasi Terhadap Kesadaran Ekologis Anak**

Tindakan yang konkret tidak dapat terjadi ketika tidak dimulai dengan menumbuhkan sebuah kesadaran sehingga itu menjadi hal yang sangat penting sebagai langkah awal dalam menjaga sumber daya alam dan lingkungan dengan bermotif pada dolanan tradisional anak sehingga ini sesuatu yang sangat luar biasa karena memadukan dua hal penting menjaga

budaya dan menjaga lingkungan yang isunya akhir-akhir ini terjadi dengan berbagai fenomena. Maka diantara dampak revitalisasi terhadap kesadaran ekologis anak, pertama anak belajar mencintai alam lewat bermain pemahaman mengenai *green constitution* atau penjagaan terhadap anak tidak dapat langsung diberikan dalam bentuk gagasan tetapi, memberikan melalui hakikatnya seorang anak yaitu bermain. Mengenalkan anak bahwa bahan produksinya dari alam, cara pembuatannya tanpa mencederai alam, dan pada akhirnya ini yang digunakan untuk mereka bermain sehingga dalam benaknya tertanam bahwa mainan yang terbaik bukan hanya mainan-mainan impor tetapi dolanan tradisional, ini akan secara langsung tertanam ketika mereka dewasa oleh sebab itu program ini haruslah berlanjut bukan hanya keberlanjutan lingkungan tetapi juga keberlanjutan program ini sebagai bentuk keberlanjutan lingkungan. Dalam konteks ini tidak ada yang dapat dirugikan dari segi sumber daya alam dan lingkungan lokal yang dimanfaatkan sedemikian berkeadilan, akan menguntungkan sektor ekonomi kreatif, hingga pada bermanfaat di sektor pendidikan dan ini menjadi siklus yang sangat sehat.

Kedua, dolanan tradisional anak juga memberikan pelajaran mengenai bagaimana membuat dolanan tradisional dengan bahan dari alam, ini akan melatih kreatifitas anak dalam kerangka berpikir yang baik sehingga anak tidak terdoktrin untuk merusak alam tapi bagaimana berkreatifitas yang baik. Ketiga , dari arah ini akan melahirkan generasi yang sadar akan pentingnya ekologi sebagaimana kita ketahui bahwa masih banyak anak di Indonesia dalam hal membuang sampah masih sembarangan, ini menjadi kesempatan emas untuk melahirkan generasi yang sadar akan ekologi apalagi Indonesia diperkirakan mendapatkan bonus demografi. Kesempatan yang sangat nyata dalam mewujudkan Indonesia emas, ini juga sejalan mendukung pencapaian komitmen Indonesia pada global dalam SDGs 4 tentang pendidikan, SDGs 12 tentang konsumsi berkelanjutan dan SDGs 13 tentang aksi iklim sebagaimana *green constitution*. Maka eco-toys nusantara dapat menjadi simbol gaya hidup ramah lingkungan untuk generasi muda karena dari sini awal yang akan membawa sebuah generasi muda dalam bertindak menjaga lingkungan, dari bermain menuju penjagaan sumber daya alam dan lingkungan Indonesia.

## **PENUTUP**

Revitalisasi dolanan tradisional melalui eco-toys nusantara adalah solusi yang komprehensif untuk menjawab krisis lingkungan, hilangnya budaya lokal dan lemahnya pendidikan ekologi. Dengan kolaborasi nyata dari Kementerian Kebudayaan yang membawahi disertai pemerintah provinsi dan

pemerintah kabupaten dengan komunitas kampung dolanan yang telah ada akan dikembangkan dalam setiap provinsi dan kabupaten berbasis pada landasan normatif nyata dalam UUD 1945 berupa gagasan *green constitution* untuk mewujudkan lingkungan yang baik, sehat dan berkelanjutan untuk anak bangsa. Bentuk kolaborasi konkret dengan berbagai program kolaborasi UMKM kampung dolanan dalam proses produksi, program kunjungan sekolah pada kampung dolanan, program ekstrakurikuler, program hari dolanan tradisional setiap provinsi dan kabupaten serta nasional pada puncaknya guna memperkenalkan warisan budaya bangsa diintegrasikan dengan isu lingkungan dalam bentuk kompetisi dolanan tradisional yang seru disertai pameran dan talk show yang membahas dua aspek utama budaya dan lingkungan. Sehingga akan melahirkan generasi yang sadar pentingnya ekologi dan budaya sekaligus mendukung Indonesia emas dan komitmen global Indonesia dalam *Sustainable Development Goals* dimasa yang akan datang maka mata dunia akan melihat Indonesia sebagai negara yang berdaya dalam budaya dan lingkungan. Revitalisasi dolanan tradisional bukan hanya nostalgia budaya, melainkan wujud nyata implementasi *green constitution* untuk menumbuhkan kesadaran ekologis penerus bangsa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2022). *Melestarikan Kembali Budaya Mellui Lomba Dolanan Anak.* SMA Negeri 1 Karangmojo.
- Dolanan, K. (n.d.). *Profil Kampoeng Dolanan.* Tentang Kami. <https://kampoengdolanan.or.id/tentang-kami/>
- Humas. (2019). *Lestarikan Dolanan Tradisional, Pemkab Bantul Gelar Festival Dakon.* Pemerintah Kabupaten Bantul. <https://bantulkab.go.id/berita/detail/4134/lestarike-dolanan-tradisional--pemkab-bantul-gelar-festival-dakon.html>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.29103/aaaj.v5i1.4568>
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Dalam Satu Naskah, Pasal 28H dan Pasal 33 (1945). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/101646/uud-no-->
- Kharisma Pratidina, & Mulyana. (2023). Dolanan Tradisional Pembentuk Karakter di Era Millennial. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 76–77. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i1.663>
- Semarang, U. N. (2025). *Mahasiswa Unnes Galakkan Dolanan Tradisional.* Berita. <https://unnes.ac.id/mahasiswa-unnes-galakkan-dolanan-tradisional/>
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., Radyanto, M. R., & Cahyan, A. T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS* No, 5(2), 2.
- Yogyakarta, U. N. (2024). *Gelar Lomba Dolanan Tradisional Festival Vol. 2, Wujud Lestarikan Budaya Nusantara Antar Smp Dan Sma Se-diy.* Fakultas Vokasi. <https://d4pur.fv.uny.ac.id/id/berita/gelar-lomba-dolanan-tradisional-festival-vol-2-wujud-lestarikan-budaya-nusantara-antar-smp-dan-sma-se-diy>

Subtema: Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan  
**HIDUP DOLANAN, HIJAU LAPANGAN**

**Noor Syifa**  
Universitas Lambung Mangkurat  
[2410912220002@mhs.ulm.ac.id](mailto:2410912220002@mhs.ulm.ac.id)  
081541256154

---

## PENDAHULUAN

Sore hari di Martapura, beberapa tahun lalu. Anak-anak berlarian di lapangan kampung, memainkan *gobak sodor*, *petak umpet*, atau *kelereng* di tanah berdebu. Tawa mereka bersahut dengan suara jangkrik di sela rerumputan. Di sanalah mereka belajar arti kalah dan menang, jatuh di tanah, lalu bangkit lagi. Lapangan kecil itu bukan hanya tempat bermain. Ia adalah sekolah alam yang mengajarkan kebersamaan, sportivitas, dan cinta pada tanah tempat mereka berpijak.

Waktu berjalan. Anak-anak yang dulu tumbuh dengan tanah di kaki, kini tumbuh dengan layar di tangan. Kemajuan teknologi ibarat dua sisi koin, memberi kemudahan sekaligus menjauhkan mereka dari pengalaman hidup nyata yang menyentuh dan tak tergantikan. Di satu sisi, anak-anak generasi sekarang lebih cepat belajar hal-hal baru. Di sisi lain, mereka makin jarang merasakan pengalaman sederhana: menatap matahari tenggelam di lapangan, merasakan rerumputan menempel di kulit, atau mencium bau tanah yang basah sehabis hujan.

Pergeseran pola asuh orang tua juga mempersempit ruang gerak anak untuk bermain di luar rumah. Ketakutan pada keamanan lingkungan, hiruk-pikuk jalan raya, dan semakin minimnya lahan kosong membuat anak-anak dipaksa "Diam" di dalam rumah. Tanpa disadari, generasi ini kehilangan ruang belajar alami yang dulu membentuk kebersamaan, ketahanan fisik, hingga rasa tanggung jawab pada alam. UNICEF (2017) menyebutkan bahwa akses ruang terbuka hijau dan interaksi sosial di ruang luar merupakan salah satu faktor penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, terutama pada masa usia emas 0–12 tahun.

Martapura, kota yang dikenal sebagai Kota Intan, juga merasakan perubahan ini. Pembangunan perumahan terus mendesak lapangan kampung

yang dulu jadi arena anak-anak bermain dolanan tradisional. Sebagian lapangan berubah menjadi perumahan, sebagian lagi menjadi lahan parkir atau pasar tumpah. Padahal, di setiap sudut kampung, dolanan tradisional pernah menjadi denyut nadi sore hari yang membuat anak-anak mengenal tanah tempat mereka lahir.

Dalam riset Caesarina & Rahmani (2019) disebutkan bahwa ruang terbuka hijau publik di kawasan Kota Martapura baru sekitar 3% dari total luas wilayah kota. Angka ini tentu sangat jauh dari ideal. Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang menetapkan proporsi RTH minimal 30% untuk setiap wilayah kota, yang terdiri dari 20% RTH publik dan 10% RTH privat. Ironisnya, beberapa kota besar lain seperti DKI Jakarta pun masih berkutat di angka sekitar 10% (KLHK, 2024). Itu pun belum tentu merata di semua kecamatan.

Kesenjangan ruang hijau ini semakin memperlebar jarak anak dengan alam. WHO (2016) merekomendasikan minimal sembilan meter persegi ruang hijau per orang di kawasan perkotaan agar fungsi ekologis dan sosial tetap terjaga. Jika tidak dipenuhi, masalah kesehatan fisik, mental, bahkan perilaku sosial bisa muncul. UNICEF (2017) juga menegaskan bahwa ruang hijau berkontribusi signifikan pada penurunan risiko stres, meningkatkan kebugaran fisik, dan membangun kebiasaan interaksi sosial positif sejak dini.

Sayangnya, pembahasan soal ruang hijau sering kali terjebak di ruang rapat elite, tanpa pernah benar-benar menyentuh persoalan anak-anak di kampung. Lapangan hijau seolah hanya jargon dalam rencana tata ruang, padahal di situ anak-anak punya kesempatan berlarian, tertawa, menangis, lalu bangkit lagi. Martapura tidak kekurangan tanah, tetapi sedang kekurangan komitmen untuk mempertahankan ruang hidup bagi generasi mudanya.

Karena itu, dolanan tradisional bukan sekadar nostalgia yang layak dikenang, tetapi gerbang awal untuk membangunkan kesadaran kolektif bahwa ruang hijau adalah hak semua generasi. Anak-anak butuh lapangan, bukan hanya layar. Dan Martapura butuh napas hijau agar generasi Banua tidak sekadar tumbuh, tetapi juga berakar pada tanah tempat mereka berpijak.

## **PEMBAHASAN**

Permasalahan hilangnya lapangan kampung di Martapura tidak hanya menyinggung soal kurangnya ruang hijau, tetapi juga tentang hilangnya wahana pendidikan karakter melalui dolanan tradisional. Pada bagian ini, akan dibahas bagaimana permainan tradisional menjadi media pembelajaran ekologi, tantangan urbanisasi yang mempersempit ruang bermain anak, dan strategi konservasi agar dolanan tetap hidup seiring pembangunan kota.

### A. Dolanan Tradisional: Sekolah Ekologi Mini

Permainan tradisional adalah jembatan sederhana bagi anak-anak untuk mengenal alam sejak dini. Saputra (2017) menyebutkan bahwa dolanan tradisional menanamkan nilai kebersamaan, kepekaan lingkungan, dan membentuk kebiasaan positif. Di Martapura, dolanan seperti *gobak sodor*, petak umpet, layangan, hingga kelereng pernah menjadi denyut nadi sore hari di lapangan kampung. Di situ lah anak-anak membangun interaksi sosial alami tanpa batasan layar, sekaligus belajar menjaga ruang hijau yang mereka pijak.

Permainan *gobak sodor* melatih strategi, kerja sama, dan sportivitas. Anak-anak harus mengenal batas area, merancang taktik, dan berlari di tanah lapang yang mereka atur sendiri. Petak umpet menuntut kepekaan ruang ; semak, pohon, atau sudut tembok jadi tempat persembunyian. Layangan menuntut kesabaran membaca arah angin, merangkai bambu, dan mengatur benang agar layangan tetap terbang tinggi di langit. Kelereng dimainkan di tanah lapang, dengan lubang kecil di tanah sebagai arena kompetisi. Semua itu sederhana, murah, dan bisa dilakukan siapa saja tanpa perlu gawai mahal.

Nilai ekologis dolanan tradisional pun terasa nyata. Anak-anak bersentuhan langsung dengan tanah, angin, dan pepohonan. Hal-hal ini semakin jarang terjadi di era digital. Meilani & Arlysyia (2024) menekankan bahwa ruang hijau bukan hanya paru-paru kota, tetapi juga ruang sosial budaya yang menumbuhkan rasa memiliki. Dolanan menjadi tali yang mengikat antar generasi. Cerita masa kecil orang tua tentang bermain di lapangan kampung menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama untuk merawatnya. Tanpa dolanan, ruang hijau berisiko berubah fungsi menjadi bangunan permanen yang memutus ikatan anak dengan alam.

Di Martapura dan kawasan Banua secara umum, dolanan tradisional bukan sekadar cara anak mengisi waktu luang, tetapi juga cerminan identitas budaya lokal. Setiap permainan punya istilah, aturan, dan kebiasaan khas yang diwariskan turun-temurun. Istilah “Manda” untuk *kelereng*, atau sebutan unik untuk teknik layangan, memperkaya khazanah tutur yang menanamkan rasa bangga pada kampung halaman. Nilai ini menjadi pembeda dolanan tradisional dengan permainan digital yang seragam tanpa ikatan lokal.

Kedepan, tantangan bagi dolanan tradisional adalah beradaptasi dengan pola hidup modern tanpa kehilangan esensi kebersamaan dan kecintaan pada alam. Komunitas lokal, guru, hingga orang tua perlu sepakat memosisikan dolanan sebagai metode belajar yang relevan di era

digital. Dengan demikian, dolanan tidak sekadar diingat sebagai memori masa lalu, tetapi benar-benar menjadi media membangun generasi yang peduli lingkungan, peka pada ruang hijau, dan bangga pada akar budayanya sendiri.

Sayangnya, pesona dolanan tradisional perlahan meredup di tengah gaya hidup digital dan perubahan pola asuh. Banyak anak lebih akrab dengan gawai daripada rumput lapangan. Bahkan, ada anak-anak yang tidak lagi mengenal aturan dasar *gobak sodor* atau cara membuat layangan sendiri. Di sisi lain, orang tua cenderung ragu melepas anak bermain di luar rumah karena keamanan lingkungan yang makin beragam tantangannya. Keadaan ini menciptakan jarak antara anak dengan ruang hijau di sekitar mereka, padahal dolanan tradisional seharusnya menjadi pintu pertama anak belajar bersentuhan dengan alam.

Meski demikian, semangat gotong royong masyarakat di kampung masih menjadi harapan besar untuk menghidupkan kembali dolanan. Budaya berkumpul di balai desa, ronda malam, atau kerja bakti sebenarnya menjadi ruang diskusi informal untuk menjaga lapangan kampung tetap hidup. Jika kesadaran bersama terjaga, dolanan tradisional bukan hanya bisa dipertahankan, tetapi dapat berkembang menjadi wahana pendidikan karakter dan konservasi sederhana di tingkat lokal. Inilah yang menjadikan dolanan tradisional layak dijaga, karena ia tidak hanya mengajarkan anak berlari di tanah, tetapi juga menumbuhkan akar kebersamaan di lingkungan sekitarnya.

Lebih dari sekedar hiburan, dolanan tradisional juga berfungsi sebagai sekolah ekologi sederhana. Ia mengajarkan anak memanfaatkan apa yang ada di sekitar, seperti pelepah pisang, bambu, atau batang kayu, tanpa menghasilkan limbah berlebih. Di sanalah tumbuh kesadaran sederhana tentang keberlanjutan. Namun semua nilai ini terancam jika ruang untuk dolanan itu sendiri semakin menyempit akibat laju urbanisasi yang terus mendesak lapangan-lapangan kampung.

## B. Ancaman Urbanisasi Martapura

Di Martapura, urbanisasi dan pembangunan kawasan permukiman menjadi tantangan nyata bagi kelestarian ruang terbuka hijau. Lahan kampung yang dulunya lapang kini perlahan berubah fungsi menjadi perumahan, lahan parkir, atau tempat usaha kecil. Riset Fitri et al. (2022) menunjukkan bahwa penurunan ruang terbuka hijau di wilayah perkotaan umumnya dipicu oleh alih fungsi lahan menjadi permukiman, pusat ekonomi, dan infrastruktur publik. Martapura pun mengalami pola serupa, di mana kebutuhan pembangunan kerap tidak diimbangi dengan upaya

perlindungan lahan hijau di tingkat desa.

Kurangnya lapangan hijau membuat anak-anak kehilangan ruang aman untuk bermain. Hal ini mendorong pergeseran kebiasaan bermain dari lapangan ke ruang-ruang sempit, bahkan ke pinggir jalan raya. Fenomena di Banjarmasin, kota tetangga Martapura, menjadi contohnya. Saat musim layangan, anak-anak terpaksa bermain di pinggir jalan karena tidak tersedia lapangan khusus. Benang layangan liar kerap melilit ban kendaraan dan membahayakan pengendara motor (Banjarmasin Post, 2025). Meski belum terdokumentasi sebagai kasus di Martapura, pola risiko ini sangat mungkin terjadi mengingat kondisi RTH publiknya yang masih rendah.

Selain risiko keselamatan, hilangnya lapangan hijau juga berimplikasi pada melemahnya kebiasaan gotong royong di kampung. Lapangan dolanan bukan hanya ruang bermain anak, tetapi juga titik kumpul warga. Tanpa lapangan, interaksi sosial warga berkurang, rasa memiliki terhadap kampung menurun, dan kepedulian terhadap pelestarian lahan hijau ikut meredup. Ancaman ini perlu diwaspadai agar dolanan tradisional tidak sekadar jadi kenangan, tetapi tetap punya ruang hidup di tengah gempuran urbanisasi.

Ironisnya, kebijakan tata ruang di tingkat lokal sering kali masih menganggap ruang terbuka hijau sebagai elemen “Pelengkap”, bukan kebutuhan pokok warga. Sebagian pihak mungkin memandang alih fungsi lahan sebagai tanda kemajuan pembangunan. Namun, di balik pembangunan fisik, hilangnya lapangan hijau bisa memutus hubungan generasi muda dengan tanah tempat mereka berpijak. Ketika musyawarah pembangunan desa dilakukan, prioritas sering tertuju pada infrastruktur fisik atau penambahan fasilitas komersial. Kesadaran untuk menjaga sisa lapangan kampung sebagai ruang bermain anak-anak sering kalah oleh tekanan ekonomi dan kepentingan jangka pendek.

Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 sebenarnya telah mewajibkan proporsi ruang terbuka hijau minimal 30 persen dari luas wilayah kota. Namun, implementasi aturan ini sering tidak berjalan optimal karena lemahnya pengawasan di tingkat desa dan kecamatan. Di Martapura, penegakan aturan kadang terhambat oleh tumpang tindih kepentingan pembangunan, kurangnya koordinasi antarlembaga, serta minimnya partisipasi masyarakat dalam memantau penggunaan lahan. Padahal, tanpa penegakan yang konsisten, ruang hijau hanya akan tinggal angka di atas kertas.

Kondisi ini seharusnya menjadi alarm bagi Martapura agar belajar

dari kota-kota yang berhasil menata ruang hijau mereka. Beberapa daerah telah membuktikan bahwa perlindungan lapangan kampung dapat berjalan berdampingan dengan pembangunan permukiman. Kuncinya terletak pada komitmen kebijakan di tingkat lokal, gotong royong warga, dan perencanaan tata ruang yang mengutamakan keberlanjutan. Tanpa itu, alih fungsi lahan akan terus menekan ruang bermain anak-anak hingga dolanan tradisional benar-benar kehilangan tempatnya.

Jika tren ini terus dibiarkan, Martapura bukan hanya kehilangan ruang hijau, tetapi juga menghadapi risiko ekologi yang lebih besar. Polusi udara, suhu lingkungan yang meningkat, dan hilangnya habitat mikro akan berdampak pada kualitas hidup warga. Yang lebih mengkhawatirkan, anak-anak akan tumbuh semakin jauh dari tanah dan tumbuhan di sekitarnya. Tanpa ruang hijau, tidak akan ada tempat yang aman untuk dolanan tradisional bertahan. Karena itulah, perlindungan lapangan kampung harus dihidupkan melalui gerakan kolektif yang menyentuh warga hingga pemerintah lokal.

### C. Gerakan Konservasi di Martapura

Merebut kembali lapangan kampung bukan hanya soal mempertahankan tanah kosong, tetapi juga menghidupkan fungsi sosial dan budaya yang melekat di dalamnya. Martapura memiliki modal besar berupa semangat gotong royong dan budaya musyawarah yang masih terjaga di tingkat desa. Modal sosial ini dapat menjadi penggerak utama konservasi ruang hijau melalui pelibatan warga, karang taruna, tokoh agama, hingga guru sekolah dasar.

Langkah awal adalah revitalisasi lapangan kampung menjadi kampung dolanan. Lahan tidur atau lapangan yang tidak terurus dapat ditata ulang dengan penanaman rumput, penambahan pohon peneduh, serta pembuatan arena bermain yang aman. Ruang ini bisa menjadi titik kumpul anak-anak untuk kembali mengenal *gobak sodor*, petak umpet, atau layangan. Meilani & Arlysyia (2024) menekankan bahwa ruang terbuka hijau publik menyediakan fungsi ekologis sekaligus ruang sosial budaya yang mendukung pembentukan karakter.

Agar semangat ini terjaga, festival dolanan dapat diadakan secara berkala di setiap kelurahan. Festival ini tidak hanya mempopulerkan kembali permainan tradisional, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan aksi penanaman pohon, lomba kebersihan lingkungan, serta edukasi daur ulang sampah rumah tangga. Konsep ini membuktikan bahwa dolanan tidak berdiri sendiri, tetapi dapat menjadi pintu masuk kampung dalam membangun literasi lingkungan.

Peran sekolah juga sangat penting. Guru dapat menjadwalkan hari khusus bermain dolanan di lapangan hijau sebagai bagian dari kurikulum penguatan profil pelajar Pancasila. Orang tua pun dapat diajak mendampingi agar kebiasaan bermain dolanan tidak berhenti di sekolah saja, melainkan berlanjut di rumah dan lingkungan sekitar. Kolaborasi warga dan sekolah akan memperluas dampak dolanan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter dan konservasi sederhana.

Langkah-langkah ini tentu memerlukan dukungan kebijakan di tingkat lokal. Pemerintah desa dapat membuat aturan sederhana yang melindungi ruang hijau agar tidak mudah dialihfungsikan. Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang (PUPR) dapat dilibatkan sebagai pendamping teknis penataan ruang agar revitalisasi lapangan kampung selaras dengan rencana tata ruang wilayah. Dukungan CSR perusahaan lokal juga dapat dioptimalkan untuk membantu penyediaan fasilitas dolanan dan pemeliharaan lapangan secara berkelanjutan.

Martapura tidak perlu bermimpi terlalu tinggi untuk menjadi kota hijau modern. Cukup dengan memastikan bahwa di setiap sudut kampung masih terdengar tawa anak-anak yang berlari di tanah lapang. Dolanan tradisional adalah akar, ruang hijau adalah napasnya.

## **PENUTUP**

Hilangnya lapangan kampung bukan hanya sekadar bergesernya ruang kosong menjadi bangunan permanen. Lebih dari itu, hilangnya dolanan tradisional menandai retaknya hubungan anak-anak dengan tanah tempat mereka berpijak. Di Martapura, modernisasi dan urbanisasi memang tidak dapat dihindari, tetapi membiarkan lapangan hijau tergerus tanpa upaya nyata sama saja dengan mewariskan kampung yang kehilangan napas.

Di tengah tantangan itu, dolanan tradisional masih memegang kunci sederhana: mengikat kembali rasa memiliki warga pada kampungnya sendiri. Dolanan adalah sekolah ekologi mini, di mana anak belajar mengenal tanah, angin, pepohonan, dan rasa kebersamaan. Lapangan hijau tidak bisa lagi dianggap pelengkap. Ia adalah ruang tumbuh, ruang aman, sekaligus ruang bersama agar generasi Banua tetap punya akar.

Ketika dolanan hidup, lapangan pun bernapas. Ketika lapangan terjaga, kampung pun bertahan di tengah laju beton. Dolanan adalah akar. Ruang hijau adalah paru-paru kampung. Martapura hijau bukan mimpi kosong. Dolanan adalah akar pertamanya. Lapangan hijau hari ini adalah pelindung kita dari krisis esok.

Kelak, kita tidak bisa menuntut anak mencintai kampungnya jika kita

sendiri enggan menjaga tanah di mana riuh tawa mereka tumbuh. Kini waktunya membuktikan: ruang hijau bukan sekadar wacana, tetapi warisan yang layak dirawat bersama. Dan jika bukan kita yang menanam akarnya hari ini, siapa lagi yang akan menumbuhkan napas hijaunya kelak?

## DAFTAR PUSTAKA

- Banjarmasin Post. (2025, June 21). Melilit di ban kendaraan, benang layangan liar mengganggu pengendara motor di Banjarmasin [Banjarmasinpost.co.id](http://Banjarmasinpost.co.id).
- Caesarina, H. M., & Rahmani, D. R. (2019). Penyediaan ruang terbuka hijau dengan pendekatan kota hijau pada perkotaan Martapura. *Jurnal Planoearth*, 4(1), 11–17.
- Fitri, R., Seanders, O., Fauzi, R., & Pangaribowo, R. L. (2022). Analisis ketersediaan ruang terbuka hijau di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 8(2), 119.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2024). *Statistik ruang terbuka hijau Indonesia 2024. Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional*.
- Meilani, F., & Arlysyia, V. (2024). Analisis jasa lingkungan ruang terbuka hijau Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 10748–10762.
- Republik Indonesia. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 68.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1).
- UNICEF. (2017). The necessity of urban green space for children's optimal development.
- World Health Organization. Regional Office for Europe. (2016). *Urban green spaces and health*. World Health Organization Regional Office for Europe.

Subtema: Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan

## MENJAGA WARISAN BUDAYA DAN ALAM MELALUI DOLANAN TRADISIONAL ANAK DI ERA GLOBALISASI

Annifa' Khoirunnisa'

Universitas Muhammadiyah Lamongan

[annifakhoirunnisa@gmail.com](mailto:annifakhoirunnisa@gmail.com)

082232534930

### PENDAHULUAN

Dengan adanya globalisasi budaya dan arus informasi menjadi lebih mudah diakses di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Globalisasi juga telah membawa perubahan yang sangat cepat dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada cara anak belajar dan bermain. Anak-anak perlakan akan meninggalkan mainan tradisional, karena ketertarikan mereka pada permainan modern dan budaya populer yang berasal dari berbagai belahan dunia. Akibatnya, dolanan tradisional yang di-wariskan secara turun-menurun menjadi terlupakan, meskipun dolanan tradisional mengandung nilai-nilai budaya,sosial dan lingkungan.

Padahal dolanan tradisional tidak hanya sekedar hiburan saja melainkan sebuah cerminan dari suatu identitas budaya. Memotivasi untuk menghargai alam dan cara berinteraksi dengan orang lain, seperti cara bermain dan proses pembuatan. Anak-anak dapat belajar mengenali bahan alami, pola kerjasama, serta kebijakan dalam memanfaatkan sumber daya yang berada di sekitar mereka. Dolanan tradisional dapat menularkan nilai budaya dan dapat menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan. Dalam dolanan tradisional ini melibatkan berbagai generasi mulai dari anak-anak hingga kakek nenek. Oleh sebab itu, merevitalisasi dolanan tradisional sangat penting, karena dapat menjaga warisan budaya dan meningkatkan kesadaran akan konservasi sumber daya alam

### Peran Dolanan Tradisional Sebagai Media Transmisi Budaya dan Kearifan Lingkungan

Permainan merupakan unsur budaya yang tidak lepas dari dunia anak-

anak. Permainan atau yang lebih sering disebut dolanan merupakan unsur budaya yang universal dan dapat ditemukan di masyarakat manapun. Dolanan mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak dalam hidupnya. Dolanan tradisional adalah sebuah permainan yang memuat budaya-budaya dan kerja sama di dalamnya dengan aturan yang telah ditetapkan. Menurut Wijayanti (2018), dolanan tradisional memiliki ciri tersendiri, seperti memanfaatkan fasilitas alam yang ada dan membutuhkan pemain yang relatif banyak. Dolanan tradisional lebih condong pada bersosialisasi dan interaksi. Dolanan tradisional memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana penyampaian budaya dan pengetahuan lokal yang diteruskan dari generasi ke generasi. Dolanan tradisional bukan hanya sekedar hiburan untuk anak-anak melainkan sebagai alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma sosial, serta kebijakan lokal. Lewat dolanan anak-anak dapat mengenal bentuk, warna, ukuran, serta nilai-nilai kehidupan, seperti kebersamaan, Kerjasama, rasa saling menghargai, dan tanggung jawab terhadap lingkungan.

Bahan utama dolanan tradisional biasanya berasal dari sumber daya alam yang dapat diperbarui, contohnya bambu, rotan dan kayu sengon. Proses pembuatan dolanan tradisional mencakup pemahaman lokal mengenai pilihan bahan yang ramah lingkungan serta metode pengolahan yang sederhana tanpa menimbulkan polusi. Aktivitas bermain di area terbuka membantu anak-anak mengenal tumbuhan dan hewan setempat, serta menumbuhkan rasa kasih dan tanggung jawab dalam merawat ekosistem yang berada di sekitar mereka.

Dolanan tradisional berfungsi sebagai sarana Pendidikan yang mengembangkan aspek psikologis anak, seperti kreativitas, keterampilan sosial, dan motorik. Contohnya banyak dolanan yang mengandung unsur cerita rakyat dan nasehat yang membantu anak-anak mengenali budaya nenek moyang mereka, serta membangun hubungan sosial dengan anak-anak lainnya. Disamping itu, dolanan tradisional melibatkan interaksi fisik dan strategi yang dapat melatih kemampuan otak, kolaborasi, dan perencanaan yang semuanya berakar pada konteks budaya yang mengelilinginya.

## **Tantangan Globalisasi terhadap Pelestarian Dolanan Tradisional dan Lingkungan**

Globalisasi adalah kata yang diserap dari frasa “Global” artinya meliputi seluruh dunia atau secara keseluruhan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) globalisasi adalah proses masuknya ke ruang lingkup dunia. Sedangkan menurut buku Terampil dan Cerdas Belajar Ilmu Pengetahuan

Sosial untuk SD/MI Kelas VI karya Sanusi Fattah dkk, globalisasi adalah suatu proses yang menempatkan Masyarakat dunia dapat menjangkau satu dengan yang lain atau saling terhubung dalam semua aspek kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, politik, budaya, teknologi maupun lingkungan. Globalisasi merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari di zaman modern ini melalui perkembangan teknologi dan komunikasi, dunia menjadi semakin saling terhubung dan pertukaran pengalaman budaya berlangsung sangat cepat. Namun dibalik kenyamanan dan kemajuan yang ditawarkan globalisasi juga menghadirkan tantangan yang sangat besar bagi pelestarian budaya lokal dan lingkungan terutama dalam konteks dolanan tradisional dan Upaya untuk melestarikan alam.

Dolanan tradisional merupakan permainan rakyat yang diturunkan dari generasi ke generasi yang memiliki nilai sosial dan budaya yang sangat berarti. Dolanan ini bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi sarana edukasi yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal, seperti kerja sama, inovasi dan penghormatan terhadap lingkungan sekitar. Contohnya permainan *engklek*, *gobak sodor* dan *egrang* biasanya dengan memanfaatkan bahan serta ruang di alam sekitar, sehingga secara tidak langsung mengajarkan anak-anak untuk memahami dan menghargai lingkungan.

Globalisasi menghadirkan tantangan signifikansi bagi keberlangsungan dolanan tradisional. Per-tama, kehadiran budaya global modern dan teknologi seperti video game, televisi, serta alat digital lainnya, yang mengakibatkan anak-anak semakin sedikit berinteraksi dengan dolanan tradisional. Mereka lebih suka hiburan modern yang cepat dan instan ketimbang aktivitas yang melibatkan interaksi sosial dan fisik di luar rumah. Akibatnya generasi muda yang tahu dan menjaga dolanan tradisional berkurang. Kedua, globalisasi juga mempercepat urbanisasi dan mengubah pola hidup Masyarakat yang berdampak pada berkurangnya ruang terbuka serta lingkungan alami yang selama ini menjadi tempat bermain dolanan tradisional. Pertumbuhan kota yang sering kali mengorbankan ruang terbuka untuk Pembangunan bangunan, jalan dan tempat tinggal. Akibatnya, anak-anak kehilangan area bermain yang biasanya digunakan untuk bermain, sehingga lenyapnya habitat bermain. Ini juga dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem setempat.

Dalam hal lingkungan, globalisasi membawa pola konsumsi massal dan produksi industri, yang dapat menimbulkan tantangan yang signifikan. Plastik, polusi, dan kerusakan alam yang terjadi di seluruh dunia mempengaruhi kelangsungan hidup. Bahan-bahan alami yang biasa digunakan dalam pembuatan dolanan tradisional, seperti bambu, kayu, daun-daunan dan lain-lainnya. Jika ketersediaan bahan alami ini semakin menipis maka akan menjadi

sulit bagi masyarakat untuk mempertahankan tradisi pembuatan tradisional yang ramah lingkungan dan asli.

Upaya dari berbagai pihak diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut. Untuk mendukung pelestarian budaya lokal melalui Pendidikan, pemerintah harus membuat kebijakan dan membangun tempat publik yang ramah dan nyaman untuk dolanan tradisional. Misalnya, sekolah dapat me-masukkan dolanan tradisional ke dalam kurikulum sebagai cara untuk belajar tentang budaya dan menanamkan nilai-nilai lingkungan. Agar unsur-unsur dolanan tradisional tetap dilestarikan dan berkelanjutan. Ini sangat penting untuk menjaga ruang terbuka dan mempertahankan bahan alami.

Dolanan tradisional sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah sebagai penyelenggara negara, dan Masyarakat sebagai pembentuk kebudayaan itu sendiri, perlu adanya pemberdayaan dolanan tradisional yang pernah ada di Indonesia, caranya dengan mengajak tokoh masyarakat yang mengenal permainan tersebut untuk terus memberikan pengetahuan dan memainkan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Generasi muda dapat menghargai warisan budaya dan sadar akan pentingnya menjaga alam dengan mengembangkan kebiasaan bermain bersama anak di lingkungan mereka dan menciptakan dolanan dengan bahan yang ramah lingkungan. Sebaliknya, penggunaan teknologi globalisasi juga dapat membantu mempopulerkan permainan tradisional. Ini dapat dicapai dengan membuat konten edukasi digital yang menarik dan mudah diakses.

### **Strategi Revitalisasi Dolanan Tradisional untuk Mendukung Konservasi Alam**

Dolanan tradisional adalah permainan anak-anak yang diwariskan secara turun temurun sebagai bagian dari kekayaan budaya suatu bangsa. Tidak hanya sekedar hiburan, dolanan tradisional memiliki nilai edukatif dan sosial yang kuat, yang berperan dalam mempererat hubungan sosial Masyarakat dan menanamkan nilai-nilai lokal sejak dulu. Namun, di era modern seperti sekarang ini, dolanan tradisional mulai tergeser atau tergantikan oleh permainan digital. Oleh sebab itu, diperlukan strategi revitalisasi dolanan tradisional yang tidak hanya mempertahankan keberadaannya tetapi juga dapat mendukung upaya konservasi alam.

Revitalisasi dolanan tradisional merupakan usaha untuk menghidupkan kembali kegiatan bermain yang memiliki nilai budaya dan sosial tinggi agar tidak punah akibat perkembangan teknologi dan perubahan pola hidup anak-anak masa kini. Misalnya penggunaan bahan-bahan alami seperti bambu, kayu dan daun-daunan. Sebagai alat permainan mengajarkan anak-anak

menghargai sumber daya alam dan melakukan pemanfaatan yang bijaksana. Dengan mengembalikan dolanan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak tidak hanya memperoleh hiburan sehat tetapi juga mengenal lingkungan dan belajar soal berkelanjutan alam. Ada beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk merevitalisasi dolanan tradisional sekaligus mendukung konservasi alam. Pertama, pendidikan berbasis dolanan tradisional di sekolah dasar. Integrasi dolanan tradisional sebagai bagian dari kurikulum Pendidikan jasmani dan budaya dapat meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap nilai budaya dan lingkungan. Sekolah dapat melakukan pelatihan, demonstrasi dan praktik langsung dolanan tradisional yang menggunakan bahan-bahan alami dan ramah lingkungan. Penggunaan media pembelajaran yang mengkombinasikan cerita budaya dengan pelestarian alam dapat membuat anak-anak lebih tertarik dan memahami hubungan antara permainan (dolanan) dan konservasi. Selain itu, melibatkan komunitas lokal dan orang tua dalam kegiatan ini agar memperkuat sinergi pelestarian budaya dan alam.

Kedua, pemberdayaan kampung dolanan dan ekowisata berbasis dolanan. Membentuk kampung dolanan sebagai pusat pelestarian dolanan tradisional sekaligus tempat edukasi konservasi alam yang dapat menjadi strategi efektif. Kampung dolanan bukan hanya ruang bermain, tetapi menjadi sarana untuk memperkenalkan ekowisata berbasis kearifan lokal. Disini pengunjung dapat mempelajari dolanan tradisional sekaligus memperoleh edukasi tentang pelestarian hidup, seperti pentingnya menjaga hutan, sungai, dan pengolahan sampah. Penguatan kampung dolanan dapat dilakukan dengan melibatkan sektor pemerintahan, swasta, dan masyarakat agar keberlangsungannya terjamin.

Ketiga, pengembangan media digital dan sosialisasi dolanan tradisional. Pemanfaatan teknologi digital menjadi strategi penting dalam upaya revitalisasi dolanan tradisional. Pemanfaatan teknologi dapat melalui media sosial, video edukasi, dan aplikasi inspiratif yang mengangkat dolanan tradisional beserta pesan konservasi alam. Generasi muda dapat dijangkau dengan cara yang menarik dan luas. Konten digital yang dikemas secara kreatif dapat membangkitkan minat anak-anak dan remaja untuk mencoba kembali dolanan tradisional. Selain itu, penyebaran informasi dapat melalui kampanye pelestarian budaya dan alam yang dapat memperkuat nilai pentingnya konservasi sumber daya alam.

Anak-anak diajarkan nilai keberlanjutan dan kepedulian terhadap lingkungan melalui permainan tradisional yang menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam. Sejak kecil mereka sudah diajarkan untuk

memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana, tidak memberikan dampak kerusakan lingkungan, serta mengembangkan kreativitas dengan sumber daya yang tersedia. Contoh dolanan gasing yang terbuat dari kayu, alat permainan yang terbuat dari bambu dan bola yang terbuat dari kain bekas menunjukkan konsep daur ulang. Ini sekaligus menjadi cara edukasi tidak langsung agar generasi penerus memiliki kesadaran dan tanggung jawab terhadap pelestarian alam.

Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan berbasis alam, mereka dapat belajar menjaga kebersihan, memelihara tanaman dan memahami siklus alam yang mendukung pembangunan berkelanjutan. Hal ini membentuk generasi yang peduli dan bertanggung jawab terhadap pelestarian alam dan budaya. Selain itu, peran keluarga dan masyarakat sangat menentukan keberhasilan pelestarian dolanan. Keterlibatan aktif orang tua dalam mengajak anak bermain (dolanan) dan mengenalkan nilai lingkungan yang memperkuat ikatan sosial sekaligus membangun kesadaran konservasi sejak dini.

### **Peran Keluarga dan Masyarakat dalam Melestarikan Dolanan Tradisional dan Konservasi Alam**

Di era globalisasi yang semakin maju pelestarian budaya tradisional dan kelestarian alam menjadi tugas bersama yang tidak bisa diabaikan. Karakter dapat dimulai dari lingkungan yang terkecil yakni, keluarga. Keluarga merupakan bagian dari sebuah masyarakat. Pengaruh keluarga juga sangat besar untuk membentuk sebuah kebiasaan anak. Selain itu, masyarakat juga memiliki peran penting untuk membangun kebiasaan anak. Dengan membiasakan anak bermain dolanan tradisional dapat membangun sebuah pengetahuan dan juga dapat melatih anak dalam melestarikan budaya bangsa.

Dolanan tradisional adalah warisan budaya yang mendukung konservasi alam untuk menjaga keberlangsungan lingkungan hidup bagi generasi berikutnya. Oleh sebab itu, keluarga dan masyarakat memiliki peran sangat penting dalam melestarikan dolanan tradisional. Peran keluarga sebagai unit sosial terkecil yang penting dalam pengenalan dan pelestarian dolanan tradisional kepada generasi muda dengan cara mengajarkan dan mempraktekkan permainan tersebut, contohnya *bekel*, *engklek*, *congklak*, *egrang* dan lain-lainnya. Keluarga tidak hanya menjaga nilai-nilai budaya tetapi juga memperkuat fisik dan mental anak. Dolanan tradisional dapat mendorong kreativitas kerja sama sosial, kestabilan emosi anak, dan mengurangi kecanduan bermain digital yang kurang mendidik. Keluarga mengajarkan nilai-nilai cinta lingkungan dengan melibatkan anak dalam

kegiatan sederhana pelestarian alam, seperti menanam pohon, menjaga kebersihan lingkungan rumah, dan memanfaatkan sumber daya alam secara tanggung jawab. Kesadaran yang ditanamkan sejak dini di keluarga menjadi fondasi kuat untuk konservasi alam yang berkelanjutan.

Masyarakat sebagai lingkungan sosial yang lebih luas turut berkontribusi melalui berbagai inspiratif. Komunitas lokal dan kelompok pemuda dapat mengadakan festival, lomba, atau kegiatan bermain dolanan tradisional secara rutin, agar budaya lokal dapat dikenali dan dicintai oleh semua kalangan. Penggunaan teknologi secara kreatif juga dapat memperluas penyebaran informasi dan pelestarian dolanan tradisional ke khalayak yang lebih luas bahkan internasional. Di sisi konservasi alam, sangat penting untuk masyarakat berpartisipasi dalam menjaga lingkungan bersih dengan melakukan penghijauan dan melakukan pengawasan di wilayah konservasi. Kesadaran masyarakat yang tumbuh sebagai hasil edukasi dan keterlibatan ini akan memperkuat upaya pelestarian alam yang menjadi tanggung jawab bersama untuk menjaga keberlangsungan sumber daya alam.

Pelestarian dolanan tradisional bukan hanya tentang menjaga hiburan lama tetapi juga menjaga jati diri bangsa yang mencerminkan dalam nilai-nilai sosial dan kearifan lokal. Dolanan mengajarkan membangun nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan penghargaan terhadap tradisi yang dibutuhkan untuk membangun karakter generasi muda. Jika mengabaikan dolanan tradisional sama saja dengan melepas akar budaya yang dapat memperlemah identitas nasional. Selain itu, konservasi alam menjadi kebutuhan mendesak ditengah perubahan iklim dan kerusakan lingkungan yang terjadi. Keluarga dan masyarakat sebagai ujung tombak di lingkungan masing-masing yang dapat melakukan tindakan nyata yang sederhana namun sistematis, mulai dari budaya ramah lingkungan hingga terlibat aktif dalam kegiatan komunitas pelestarian alam. Ini akan menciptakan kesadaran kolektif bahwa alam bukan hanya sumber materi tetapi warisan hidup yang harus dijaga bersama demi keberlanjutan kehidupan manusia dan makhluk hidup lain di bumi.

Konservasi alam dan dolanan tradisional tidak hanya akan bertahan, tetapi juga akan berkembang sebagai bagian dari keseimbangan budaya dan lingkungan hidup, jika keluarga dan masyarakat berperan aktif. Dengan bekerja sama, kita dapat menjaga warisan leluhur kita dan bumi yang indah untuk generasi berikutnya.

### **Dolanan Tradisional Sebagai Pilar Pembangunan Berkelanjutan Melalui Pendidikan dan Pelestarian Nilai Lokal**

Dolanan tradisional adalah pilar pembangunan berkelanjutkan, karena

dapat melestarikan nilai lokal melalui pendidikan, menstimulasi perkembangan fisik dan kognitif, serta menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan sportivitas. Dengan mengenalkan dolanan tradisional kepada anak-anak sejak dini, kita dapat membentuk karakter yang kuat, nasionalis, dan menghargai budaya sendiri di tengah arus globalisasi, sekaligus membangun hubungan positif dengan alam dan masyarakat.

Berdasarkan data dari Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia, terdapat sekitar 2.600 jenis dolanan tradisional yang tersebar di seluruh nusantara. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa dolanan tradisional seperti *congklak*, *engklek*, *gobak sodor*, *egrang* dan lain-lainnya. Dolanan tradisional ini memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika anak SD. Dolanan ini membantu mengkonkretkan konsep matematika sekaligus memotivasi siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan penelitian Muhammad Awal Nur (2025) persentase penggunaan dolanan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menunjukkan variasi preferensi yang mendukung efektivitas pembelajaran, sebagai berikut:

| Jenis Permainan    | Presentase Penggunaan (%) |
|--------------------|---------------------------|
| <i>Congklak</i>    | 27,02%                    |
| <i>Engklek</i>     | 21,62%                    |
| Layang-layang      | 13,51%                    |
| <i>Gobak sodor</i> | 5,4%                      |
| Kelereng           | 8,11%                     |

Data diatas menegaskan nilai edukatif sekaligus budaya yang melekat pada dolanan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif dan penguatan karakter anak.

Globalisasi membawa tantangan serius terhadap pelestarian dolanan tradisional. Anak-anak saat ini lebih sering memainkan permainan digital yang minim nilai kebersamaan dan interaksi fisik. Dolanan tradisional menawarkan nilai-nilai kultural seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan kecakapan fisik. Misalnya, permainan *egrang* dan bakiak yang dipraktekan di Kelurahan Semaki sejak Juni 2025 secara konkret, karena dapat melatih keseimbangan, ketangkasan, dan daya juang anak, sekaligus memperkuat hubungan sosial.

Pelestarian dolanan tradisional sangat penting karena tidak hanya menjaga warisan budaya, tetapi juga berperan sebagai pilar pembangunan berkelanjutan, terutama dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas dan pengembangan karakter generasi muda sebagai dasar sumber daya manusia

yang unggul. Integrasi dolanan dalam pendidikan formal itu sangat penting karena dolanan tidak hanya mengajarkan tentang permainan saja, tetapi filosofi dan kearifan lokal yang merupakan bagian penting dari masyarakat. Di era globalisasi, dolanan tradisional dapat terus hidup dan memberikan kontribusi nyata dalam pembangunan sosial budaya Indonesia dengan menggabungkan pendidikan formal, kemajuan teknologi, dan penguatan komunitas budaya. Melalui dolanan tradisional, generasi muda tidak hanya mendapatkan pendidikan akademis, tetapi juga nilai karakter dan nasionalisme yang kuat yang menjadi modal utama pembangunan bangsa.

## **PENUTUP**

Dapat disimpulkan bahwa dolanan tradisional memiliki peran yang sangat penting, terutama sebagai warisan budaya dan media pendidikan yang memiliki nilai sosial,budaya dan lingkungan yang sangat penting. Namun, karena anak-anak lebih tertarik pada permainan digital dan ruang bermain juga semakin menyusut akibat urbanisasi, modelisasi, dan modifikasi yang mengancam keberlangsungan dolanan tradisional. Oleh karena itu, untuk merevitalisasi dolanan tradisional, diperlukan pendekatan yang melibatkan pendidikan di sekolah, pemberdayaan komunitas, pemanfaatan media digital, dan partisipasi keluarga dan masyarakat. Revitalisasi ini tidak hanya untuk menjaga kelestarian budaya, tetapi juga untuk mendukung konservasi alam dengan cara memperkenalkan anak-anak pada nilai-nilai lokal dan penghargaan terhadap sumber daya alam. Dolanan tradisional juga menjadi pilar penting dalam Pembangunan keberlanjutan, karena dapat membantu membentuk karakter, kreativitas, kesadaran lingkungan terhadap generasi muda di era globalisasi. Dolanan tradisional dapat terus bertahan dan berkembang sebagai aset budaya dan lingkungan yang berharga bagi bangsa Indonesia jika semua pihak bekerja sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fariss, B., DeMello, N., Powlen, K., Latimer, C., Masuda, Y., & Kennedy, C. (2022). Mengkatalisasi keberhasilan konservasi berbasis masyarakat. *Biologi Konservasi*, 37.<https://doi.org/10.1111/cobi.13973>.
- Hafiani, H., Abubakar, A., & Rohmiati, R. (2023). Peran Permainan Edukatif Tradisional dalam Meningkatkan Kecintaan Anak Usia Dini terhadap Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPP)*, 4(2), 82-93.
- Heliani, H., Ardhiyansyah, A., Yuliana, R., & Pahrijal, R. (2024). Revitalisasi Permainan Tradisional Jawa Barat di SDN Cikahuripan Kabupaten Sukabumi. *Sciences du Nord Community Service*.
- Herdila, & Yasnel. (2025). REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL RIAU SEBAGAI LITERASI BUDAYA BAGI ANAK SEKOLAH DASAR. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 2(1), 428–432. <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.428>
- Indah Lestari, Fahrizal, F., Amirzan, A., Hidayat, R., & Syatiri, M. (2025). REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WARISAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS FISIK ANAK SEKOLAH DASAR. *PEDAMAS (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 3(03), 955–965. Retrieved from <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/678>
- Kadir, S. S., Haryanto, A. I., Ramadan, G., Fataha, I., Samin, G., & Gani, A. A. (2021). Peran Permainan Tradisional untuk Melestarikan Kearifan Lokal. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3), 560–569. <https://doi.org/10.37905/sibermas.v10i3.11412>
- Mahardika, B.T., Nihwan, N., & Buana, A.R. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Mengenalkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal-Religius pada Anak. *AN NUR: Jurnal Studi Islam*.
- Mahfudz, M. A., & Nurrachmad, L. (2024). Peran Dan Strategi Kpoti Kabupaten Semarang Dalam Upaya Revitalisasi Permainan Tradisional Serta Dampaknya Terhadap Penguanan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 2993–3003. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.11887>
- Nur, M.A. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.808>
- Pratidina, K., & Mulyana, M. (2023). Dolanan Tradisional Pembentuk Karakter di Era Millennial. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 74-82.
- Rahayu, E. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 05(04), 17721–17737.

- Saefullah, A., Syibromalisi, A., & Burhanudin, D. (2023). MODEL PELESTARIAN WARISAN BUDAYA, KONSERVASI LINGKUNGAN, DAN PEMAJUAN KEBUDAYAAN: STUDI ATAS SITUS TAMAN PURBAKALA CIPARI KUNINGAN. *Journal of Religious Policy*.
- Salindri, Y. A., Kusumaningrum, H., Deskarina, R., & Saputri, L. D. (2023). Pelestarian permainan tradisional nusantara melalui kampoeng dolanan nusantara. *Flight Attendant Kedirgantaraan: Jurnal Public Relation, Pelayanan, Pariwisata*, 5(2), 242-248.
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765-772.
- Sonjaya, A.R., Arifin, Z., & Pratiwi, R.A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Sya'bana, M. Z., Zaini, M., & Owon, R. A. S. (2024). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 47-51.
- Usmaedi, Lansiwi, M.A., Studyanto, A.B., Gymnastiar, I.A., Amin, F., Setia, U., Rangkasbitung, B., Adat, M., Wawonii, K., Maret, U.S., Indonesia, U.P., & Adat, D. (2024). CULTURAL HERITAGE PRESERVATION THROUGH COMMUNITY ENGAGEMENT A NEW PARADIGM FOR SOCIAL SUSTAINABILITY. *Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences and Education*. <https://doi.org/10.54783/cv5q0011>
- Verawati, L., Formen, A., & Utanto, Y. (2020). PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI.
- Widianti, F. D. (2022). Dampak globalisasi di negara Indonesia. *JISP (Jurnal Inovasi Sektor Publik)*, 2(1), 73-95.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51-56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>



Subtema: Konservasi Seni dan Budaya

## PERAN MAHASISWA DALAM MENGHIDUPKAN KEMBALI DOLANAN TRADISIONAL SEBAGAI WUJUD KONSERVASI SENI DAN BUDAYA NUSANTARA

Wahyu Farel Dwi Nawawi

Universitas Negeri Semarang

[wahyufareldwinawawi@students.unnes.ac.id](mailto:wahyufareldwinawawi@students.unnes.ac.id)

082234205412

---

### PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang sangat kaya, terdiri atas ratusan suku bangsa, bahasa daerah, kesenian, serta tradisi yang berkembang secara turun-temurun. Kekayaan budaya ini bukan hanya menjadi identitas nasional, tetapi juga warisan luhur yang mencerminkan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual bangsa. Perkembangan zaman di era globalisasi telah membawa berbagai kemudahan dalam kehidupan manusia, terutama dengan hadirnya teknologi digital yang serba cepat dan praktis. Kemajuan ini memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, komunikasi, serta hiburan. Namun, di balik kemajuan tersebut, terdapat konsekuensi sosial dan budaya yang tidak dapat diabaikan, yaitu pergeseran nilai dan melemahnya identitas budaya lokal. Salah satu dampak yang paling nyata terlihat pada semakin menurunnya minat generasi muda terhadap dolanan tradisional, permainan rakyat yang dulu menjadi bagian penting dari kehidupan anak-anak Indonesia. Anak-anak masa kini lebih mengenal permainan berbasis *gadget*, *mobile game*, dan media sosial dibandingkan permainan tradisional seperti *gobak sodor*, *engklek*, *egrang*, *bentengan*, *congklak*, dan *cublak-cublak suweng* yang sarat nilai kebersamaan dan seni.

Dolanan tradisional bukan sekadar bentuk permainan atau hiburan sederhana. Dolanan tradisional menjadi warisan seni dan budaya nusantara yang mencerminkan cara hidup, pandangan dunia, dan nilai-nilai luhur masyarakat Indonesia. Verawati dkk. (2020) mengemukakan setiap permainan tradisional memiliki makna filosofis yang mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kerja sama, sportivitas, kejujuran, ketekunan, serta menghormati

orang lain. Dalam permainan *gobak sodor*, misalnya, anak-anak belajar strategi, kerja tim, dan sportivitas; dalam cublak-cublak suweng, terdapat unsur seni musik dan lagu daerah yang mengajarkan kepekaan sosial serta kebersamaan. Melalui permainan seperti ini, nilai-nilai karakter bangsa secara tidak langsung ditanamkan sejak dini melalui aktivitas yang menyenangkan. Menurut Hidayah & Arbarini (2025), permainan tradisional juga merupakan media efektif dalam menanamkan nilai budaya dan sosial pada anak-anak sejak usia dini, karena dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan penuh kebersamaan. Akan tetapi, arus modernisasi yang membawa gaya hidup serba cepat dan individualistik telah menggeser makna permainan tersebut menjadi sesuatu yang dianggap kuno dan tidak relevan.

Namun, realitas masa kini menunjukkan bahwa permainan tradisional semakin tergeser oleh budaya global dan gaya hidup modern. Pergeseran ini tidak hanya menyebabkan hilangnya salah satu bentuk seni tradisi, tetapi juga mengikis nilai-nilai karakter bangsa yang terkandung di dalamnya (Husein, 2021). Jika tidak ada upaya pelestarian yang serius, dolanan tradisional akan menjadi sekedar catatan sejarah tanpa makna dalam kehidupan masyarakat modern. Disinilah pentingnya peran mahasiswa sebagai generasi intelektual yang memiliki kesadaran sosial dan tanggung jawab budaya.

Mahasiswa bukan hanya calon pemimpin masa depan, tetapi juga agen perubahan (*agent of change*) yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Dalam konteks pelestarian budaya, mahasiswa memiliki tanggung jawab moral untuk menjadi penjaga dan penerus warisan leluhur. Menurut Tan dkk. (2025) mahasiswa memiliki peran strategis sebagai bagian dari kelompok intelektual muda yang tidak hanya menjadi penerima warisan budaya, tetapi juga berpotensi besar menjadi pelestari dan pengembangnya. Rachman dkk. (2024) mengemukakan melalui kegiatan akademik, sosial, maupun pengabdian masyarakat, mahasiswa dapat berperan aktif dalam menghidupkan kembali dolanan tradisional, baik dengan mengadakan festival budaya, membuat dokumentasi digital, mengajarkan permainan tradisional di sekolah-sekolah, maupun mempromosikannya melalui media sosial. Upaya ini tidak hanya melestarikan seni dan budaya, tetapi juga memperkuat rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas bangsa. Melalui pendidikan tinggi, mahasiswa memiliki akses terhadap pengetahuan, teknologi, serta jejaring sosial yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan strategi pelestarian budaya yang inovatif dan berkelanjutan.

Menghidupkan kembali dolanan tradisional di era globalisasi merupakan langkah strategis untuk membangun karakter generasi muda yang berakar pada nilai-nilai budaya Indonesia. Dengan mengintegrasikan unsur seni,

budaya, dan pendidikan karakter, permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dan relevan di tengah arus modernisasi. Selain itu, pelestarian dolanan tradisional juga menjadi bentuk nyata dari konservasi seni dan budaya, yang berarti menjaga keberlanjutan unsur estetika, nilai, dan tradisi agar tidak punah di tengah derasnya pengaruh budaya asing. Pelestarian dolanan tradisional dapat dijadikan bagian dari implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), khususnya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Mahasiswa dapat menghidupkan kembali permainan tradisional melalui kegiatan edukatif di sekolah-sekolah dasar, festival budaya, maupun pengembangan media digital berbasis lokal. Upaya ini sejalan dengan agenda nasional dalam rencana induk pemajuan kebudayaan Indonesia yang menekankan pentingnya regenerasi pelaku budaya dan revitalisasi warisan budaya takbenda sebagai bentuk konservasi identitas bangsa.

Dengan demikian, urgensi peran mahasiswa dalam menghidupkan kembali dolanan tradisional tidak hanya sebatas melestarikan permainan rakyat, tetapi juga mencakup tanggung jawab untuk mananamkan kembali nilai-nilai budaya luhur di tengah masyarakat modern. Melalui kreativitas, inovasi, dan kolaborasi lintas bidang, mahasiswa dapat menjadi motor penggerak konservasi seni dan budaya nusantara yang berakar pada kearifan lokal, namun tetap relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, melalui esai ini, penulis akan membahas secara mendalam peran mahasiswa dalam menghidupkan kembali dolanan tradisional sebagai wujud konservasi seni dan budaya Nusantara.

### **Dolanan Tradisional sebagai Warisan Seni dan Budaya Nusantara**

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa. Dari Sabang hingga Merauke, setiap daerah memiliki identitas budaya yang unik, baik dalam bentuk bahasa, adat istiadat, kesenian, hingga permainan rakyat. Salah satu wujud konkret dari warisan budaya yang perlu dijaga adalah dolanan tradisional, yaitu permainan anak-anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat lokal. Dolanan tradisional bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga cermin kehidupan sosial, seni, dan nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi (Anam dkk., 2024). Permainan ini menjadi media efektif dalam mananamkan nilai moral, kebersamaan, serta mengajarkan keterampilan sosial secara alami dalam kehidupan sehari-hari.

Secara historis, dolanan tradisional lahir dari interaksi sosial masyarakat agraris yang menjunjung tinggi nilai kebersamaan, gotong royong, dan

keseimbangan dengan alam (Degus Jaya, 2021). Sebelum teknologi modern berkembang, permainan tradisional menjadi bagian penting dari aktivitas sosial masyarakat pedesaan. Anak-anak bermain di halaman rumah, lapangan, atau tanah kosong, menciptakan ruang interaksi sosial tanpa sekat status sosial maupun ekonomi. Dari kebiasaan inilah lahir berbagai bentuk permainan seperti *engklek*, *gobak sodor*, *bentengan*, *egrang*, *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, dan *congklak* (*dakon*) yang masing-masing mengandung nilai filosofi dan edukatif tersendiri.

Dari sisi seni dan estetika, dolanan tradisional sering kali mengandung unsur musikal, gerak tubuh, serta lagu daerah. Misalnya, permainan cublak-cublak suweng diiringi lagu berirama khas Jawa yang menggambarkan suasana kebersamaan dan kegembiraan, sedangkan dalam jamuran, anak-anak menari melingkar sambil bernyanyi, melatih rasa ritme dan ekspresi tubuh. Pratidina & Mulyana (2023) menjelaskan bahwa dolanan tradisional merupakan bentuk kesenian rakyat yang paling awal dikenalkan kepada anak-anak, karena didalamnya terkandung unsur ritmis, musical, dan dramatik sederhana yang mendidik kepekaan rasa serta kecerdasan sosial. Dengan demikian, dolanan tradisional merupakan perpaduan antara seni, budaya, dan pendidikan yang berlangsung secara alami di masyarakat, menjadikannya bagian dari *living art* yang merefleksikan karakter bangsa.

Selain nilai seni, dolanan tradisional juga mengandung fungsi edukatif dan moral. Melalui permainan, anak-anak belajar tentang aturan, kerja sama, sportivitas, serta penghargaan terhadap teman sebaya. Menurut Suyanto (2014), nilai-nilai sosial dalam dolanan tradisional menjadi sarana efektif dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak bangsa. Hal ini selaras dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan seharusnya berpangkal pada kebudayaan sendiri, sehingga permainan rakyat dapat dijadikan media pembelajaran berbasis kearifan lokal (Sari dkk., 2024).

Dari sisi budaya, dolanan tradisional mengandung makna sosial dan moral yang mendalam. Permainan seperti *gobak sodor* mengajarkan kerja sama tim dan strategi, *engklek* melatih keseimbangan serta ketelitian, sedangkan *congklak* menanamkan nilai kejujuran dan kesabaran. Nilai-nilai tersebut merupakan cerminan karakter bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi prinsip kebersamaan, keadilan, dan gotong royong (Nuryanti dkk., 2025). Dalam konteks pendidikan karakter, dolanan tradisional berfungsi sebagai media pembelajaran sosial yang efektif karena nilai-nilai budaya diinternalisasi melalui pengalaman langsung dan menyenangkan (Susanti dkk., 2022). Permainan rakyat ini menjadi bentuk pendidikan nonformal yang membangun kecerdasan sosial, emosional, dan moral anak sejak dini.

Namun demikian, perkembangan teknologi dan globalisasi menyebabkan dolanan tradisional mengalami kemunduran dalam kehidupan masyarakat modern. Permainan digital yang bersifat individualistik dan kompetitif semakin mendominasi ruang interaksi anak-anak, sehingga nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional mulai terabaikan. Banyak anak-anak Indonesia kini tidak lagi mengenal bentuk maupun aturan dolanan tradisional yang dahulu begitu populer di masyarakat. Kondisi ini menunjukkan adanya tantangan serius bagi pelestarian budaya nasional, karena hilangnya dolanan tradisional berarti hilangnya salah satu bentuk ekspresi seni dan identitas budaya bangsa. Pelestarian permainan tradisional bukan hanya sebatas upaya mengenang masa lalu, melainkan bagian dari strategi penguatan identitas nasional dan karakter kebangsaan di tengah derasnya arus budaya asing. Dengan demikian, konservasi budaya perlu dilakukan dengan pendekatan yang kreatif dan adaptif, agar permainan tradisional tetap relevan dengan dinamika kehidupan modern.

Kondisi tersebut menuntut adanya kesadaran dan upaya nyata dari generasi muda, khususnya mahasiswa, untuk mempertahankan eksistensi permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Konservasi dolanan tidak hanya berarti melestarikan bentuk permainan secara fisik, tetapi juga menghidupkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya melalui berbagai bentuk adaptasi kreatif. Salah satu bentuk revitalisasi yang dapat dilakukan adalah dengan memasukkan unsur dolanan tradisional dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah, festival budaya, maupun media pembelajaran berbasis digital. Melalui strategi ini, anak-anak dapat mengenal permainan tradisional tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari warisan budaya yang bernilai tinggi (Nuryanti dkk., 2025). Upaya revitalisasi ini sejalan dengan konsep cultural sustainability, yakni pelestarian budaya yang menekankan kesinambungan nilai-nilai lokal dalam kehidupan masyarakat modern (Ahmad dkk., 2022)

Melalui pendekatan pendidikan, penelitian, dan inovasi teknologi, dolanan tradisional dapat diintegrasikan kembali dalam kehidupan modern tanpa kehilangan esensi budayanya. Hal ini sejalan dengan semangat konservasi budaya yang tidak hanya bersifat pelestarian statis, melainkan juga revitalisasi aktif yang memungkinkan budaya berkembang dan menyesuaikan diri dengan perubahan sosial. Dalam konteks ini, dolanan tradisional bukan sekadar peninggalan masa lalu, tetapi juga fondasi bagi pembentukan karakter bangsa yang berbudaya, kreatif, dan berjiwa gotong royong.

Secara keseluruhan, dolanan tradisional merupakan warisan seni dan budaya Nusantara yang kaya akan nilai, filosofi, dan keindahan. Melalui

permainan tradisional, generasi muda dapat belajar tentang harmoni, kejujuran, kerja sama, dan cinta terhadap tanah air. Pelestarian dolanan tradisional bukan hanya bentuk nostalgia terhadap masa lalu, tetapi langkah strategis dalam membangun bangsa yang berkarakter kuat dan berjati diri. Dengan demikian, kesadaran untuk melestarikan dolanan tradisional perlu terus ditumbuhkan, terutama di kalangan mahasiswa sebagai garda terdepan pelindung dan pengembang budaya nasional.

### **Peran Mahasiswa dalam Konservasi Seni dan Budaya Melalui Dolanan Tradisional**

Mahasiswa memiliki posisi strategis dalam proses konservasi seni dan budaya Nusantara karena mereka merupakan kelompok intelektual muda yang berada di antara dunia akademik dan masyarakat. Sebagai generasi penerus bangsa, mahasiswa tidak hanya berperan dalam bidang keilmuan, tetapi juga bertanggung jawab untuk menjaga dan mengembangkan warisan budaya agar tetap lestari dan relevan dengan perkembangan zaman. Dalam konteks ini, dolanan tradisional dapat menjadi media efektif untuk mengaktualisasikan peran mahasiswa dalam upaya konservasi budaya.

Menurut Muzdalifah dkk. (2025), konservasi budaya tidak hanya bermakna menjaga bentuk fisik warisan budaya, tetapi juga melestarikan nilai-nilai dan makna yang terkandung didalamnya agar dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Dolanan tradisional merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya rakyat yang sarat dengan nilai-nilai sosial, moral, dan edukatif. Melalui dolanan tradisional, generasi muda belajar tentang kerjasama, kejujuran, sportivitas, serta penghormatan terhadap aturan. Sayangnya, nilai-nilai tersebut mulai tergeser akibat derasnya arus globalisasi dan penetrasi budaya populer yang cenderung mengedepankan individualisme dan hiburan instan.

Mahasiswa, dengan potensi intelektual dan kreativitas yang dimiliki, dapat berperan sebagai agen konservasi budaya melalui berbagai pendekatan. Pertama, pendekatan edukatif, yakni dengan mengintegrasikan nilai-nilai permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran atau pengabdian masyarakat. Melalui program Kampus Mengajar atau Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT), mahasiswa dapat mengajarkan anak-anak di sekolah dasar untuk memainkan dolanan tradisional sambil menjelaskan makna dan filosofi di baliknya. Hal ini menekankan pentingnya transfer nilai budaya melalui pendidikan (Orphanidou dkk., 2024)

Kedua, pendekatan kreatif dan digitalisasi budaya, di mana mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan dolanan tradisional

kepada masyarakat luas dalam bentuk yang lebih modern dan menarik. Misalnya, pembuatan aplikasi permainan digital berbasis dolanan tradisional, video edukasi di media sosial, atau festival budaya kampus yang menampilkan permainan rakyat. Menurut Farisal dkk. (2024), penggunaan teknologi digital dalam pelestarian budaya dapat menjadi sarana efektif untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan modernitas, asalkan tidak menghilangkan nilai-nilai autentik yang terkandung dalam budaya tersebut.

Ketiga, pendekatan partisipatif dan kolaboratif, di mana mahasiswa bekerja sama dengan komunitas budaya, lembaga pemerintah, dan masyarakat lokal dalam menghidupkan kembali kegiatan tradisional. Kolaborasi semacam ini dapat menciptakan ruang dialog budaya yang inklusif, memperkuat rasa memiliki terhadap warisan budaya, sekaligus menumbuhkan kesadaran kolektif akan pentingnya pelestarian seni dan budaya Nusantara. Sebagaimana dikemukakan oleh Aji & Wirasanti (2024), konservasi budaya yang efektif harus melibatkan berbagai aktor sosial dalam prosesnya (masyarakat), karena budaya hidup dalam konteks sosial yang dinamis.

Melalui ketiga pendekatan tersebut, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pelestari pasif, tetapi juga sebagai inovator budaya yang mampu menghidupkan kembali nilai-nilai luhur bangsa dalam bentuk yang kontekstual dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan kata lain, dolanan tradisional tidak lagi dipandang sekadar sebagai permainan masa lalu, tetapi sebagai sarana rekonstruksi identitas dan karakter bangsa di tengah era globalisasi yang serba digital.

## **PENUTUP**

Dolanan tradisional merupakan salah satu warisan seni dan budaya Nusantara yang mengandung nilai-nilai luhur, seperti kebersamaan, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab sosial. Di dalamnya tersimpan filosofi kehidupan masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi harmoni antara manusia, alam, dan sesama. Namun, di tengah kemajuan teknologi dan globalisasi yang kian pesat, eksistensi dolanan tradisional mulai terpinggirkan dan terancam punah. Permainan digital modern yang individualistik telah menggeser peran dolanan sebagai sarana interaksi sosial dan pembentukan karakter anak bangsa. Oleh karena itu, pelestarian dolanan tradisional menjadi urgensi dalam menjaga identitas dan jati diri budaya Indonesia.

Dalam konteks ini, mahasiswa memiliki tanggung jawab moral dan intelektual untuk berperan aktif sebagai agen konservasi budaya. Melalui kegiatan akademik, sosial, dan digital, mahasiswa dapat menghidupkan kembali dolanan tradisional dalam bentuk yang kreatif, edukatif, dan relevan

dengan perkembangan zaman. Upaya revitalisasi tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan berbasis nilai budaya, pengabdian masyarakat, serta inovasi digital yang memperkenalkan dolanan kepada generasi muda dengan cara yang menarik. Pendekatan semacam ini tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan leluhur sebagai bagian dari pembangunan karakter bangsa.

Dengan demikian, pelestarian dolanan tradisional bukan sekadar nostalgia terhadap masa lalu, melainkan strategi kebudayaan yang berorientasi pada masa depan. Mahasiswa sebagai garda terdepan perubahan sosial diharapkan mampu mengintegrasikan nilai-nilai dolanan tradisional ke dalam kehidupan modern, menjadikannya media pembelajaran karakter, dan simbol ketahanan budaya di era globalisasi. Melalui peran aktif mahasiswa, dolanan tradisional dapat kembali hidup sebagai warisan budaya tak benda yang terus menginspirasi dan memperkuat identitas bangsa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Soeprabowati, T. R., & Purnaweni, H. (2022). Kearifan Tradisi Budaya Sebagai Sarana Pelestaraian Lingkungan Serta Potensi Ekowisata Pada Komunitas Masyarakat Di Sekitar Hutan Lindung Petungkriyono (Studi Kasus Nyadran Gebyog). *Pringgitan*, 3(2), 68. <https://doi.org/10.47256/prg.v3i2.165>
- Aji, N. J., & Wirasanti, N. (2024). Peran Masyarakat Dalam Pelestarian Nilai-Nilai Warisan Budaya Candi Sawentar Kabupaten Blitar. *Jambura History and Culture Journal*, 6(1), 40–56. <https://doi.org/10.37905/jhcj.v6i1.22728>
- Anam, K., Salamuddin, M. A., Winayu, P., Sari, P., Wafi, M. C., Rizky Amelia, E., & Keolahragaan, F. I. (2024). Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Generasi Muda Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Di Era Digital. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia*, 7, 69–74.
- Degus Jaya, I. W. (2021). Kajian Antropologi, Semiotika, Estetika Dan Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Kul Kuk. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(4), 241–255. <https://doi.org/10.37329/metta.v1i4.2947>
- Farisal, U., Widyanarti, T., Sianturi, M. K., Ningrum, A. J., Fatimah, Y., Hastuti, P. D., Abdilah, A., & Desmonda, W. K. (2024). Menghubungkan Dunia: Peran Media Digital dalam Mengatasi Kesenjangan Budaya. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i4.105>
- Hidayah, R. N., & Arbarini, M. (2025). Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional di PAUD. 9(May), 1545–1558. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7053>
- Husein. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*,

- 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaaj.v5i1.4568>
- Muzdalifah, Widiyanto, N., & Syamsu, M. N. (2025). Peran Kearifan Lokal Dalam Pelestarian Uma Lengge Sebagai Destinasi Pariwisata Budaya Di Desa Maria. *JRTour: Journal of Responsible Tourism*, 5(1), 483–496.
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1640>
- Orphanidou, Y., Efthymiou, L., & Panayiotou, G. (2024). Cultural Heritage for Sustainable Education Amidst Digitalisation. *Sustainability* (Switzerland), 16(4). <https://doi.org/10.3390/su16041540>
- Pratidina, K., & Mulyana. (2023). Dolanan Tradisional Pembentuk Karakter di Era Millennial. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i1.663>
- Rachman, F., Armanjaya, S., Ramadhan, Z. F., Prasetyo, A., Sari, F., Nuruhidin, A., Gumay, J. R., Gumantan, A., & Alrianti, S. M. (2024). Festival Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kearifan Lokal Di Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu( ABDI KE UNGU)*, 6(2), 144–149. <https://doi.org/10.30604/abdi.v6i2.1723>
- Sari, N., Hibana, H., & Aliyatuz Zulfa, N. (2024). Model Pendekatan Taman India Ki Hadjar Dewantara dan Implementasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 253–267. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.837>
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional:Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 40–51. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>
- Tan, F. L., Widara, I., & Asfi, M. (2025). Peran Mahasiswa Sebagai Agen Pelestarian Budaya Melalui Kolaborasi Edukatif Dan Media Dalam Cirebon Kartini's Day. *Journal Gotong Royong*, 2(2), 84–92.
- Verawati, L., Formen, A., & Utanto, Y. (2020). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>





**Redaksi :** Subdirektorat Konservasi Universitas Negeri Semarang  
Gedung Prof. Satmoko (Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi)  
Lantai 2 Kampus Sekaran Gunungpati Kota Semarang  
Telp. 024-86008700 Ext 076, Faksimile 024-8508091



ISSN 2088 - 1266