

---

## KAMPUNG DOLANAN SIDOWAYAH WADAH PELESTARIAN “PERMAINAN TRADISIONAL” DALAM MENGHADAPI GLOBALISASI BUDAYA

Eka Putri Ningsih<sup>1</sup>, Khamim Zakarsih Putro<sup>1</sup>, Rinna Wahyuni<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
e-mail: [21204082012@student.uin-suka.ac.id](mailto:21204082012@student.uin-suka.ac.id)

### Abstrak

Permainan tradisional yang dalam bahasa Jawa dikenal dengan sebutan *dolanan* merupakan aset yang dimiliki Indonesia sebagai sebuah *local wisdom* yang keberadaannya mulai luntur karena pergeseran sosial budaya. Pergeseran sosial budaya yang terjadi mengubah tatanan kehidupan masyarakat terutama pada generasi muda yang lebih banyak mengenal permainan modern daripada permainan tradisional. Kampung *dolanan* Sidowayah hadir menjadi tempat wisata edukasi yang menyajikan permainan tradisional Jawa sebagai daya tarik wisata serta sebagai upaya masyarakat dalam melakukan pelestarian permainan tradisional. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode antropologi (*anthropological approach*). Penelitian dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana permainan tradisional yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah sebagai warisan budaya tak benda di era globalisasi. Hasil penelitian ini yakni kampung *dolanan* Sidowayah dibentuk sebagai upaya masyarakat untuk melestarikan *dolanan* atau permainan tradisional serta meningkatkan nilai ekonomis masyarakat. Kampung *dolanan* Sidowayah dijalankan dengan gotong-royong warga masyarakat desa. Permainan tradisional atau *dolanan* yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah disajikan bersama dengan kegiatan *outbond*. Hadirnya kampung *dolanan* Sidowayah diharapkan mampu memberikan variasi permainan untuk anak yang menimbulkan interaksi sosial secara langsung.

**Kata kunci:** Kampung *dolanan* Sidowayah, Permainan Tradisional, Globalisasi Budaya

---

### PENDAHULUAN

Objek wisata edukasi kampung *dolanan* Sidowayah merupakan salah satu wisata yang menggabungkan antara permainan *outbond* dengan permainan tradisional. Kemajemukan dan keragaman budaya bangsa Indonesia merupakan aset yang harus dijaga dan dirawat, kearifan lokal berupa permainan tradisional mulai tergerus oleh nilai-nilai modernitas akibat dari globalisasi (Affandy, 2017). Unsur budaya yang memiliki ciri khas tertentu serta mampu mempertahankan keragaman budaya pada dasarnya dimiliki oleh permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai daya bangsa memiliki ciri khas yang didalam terdapat unsur nilai untuk menciptakan karakter (Utami et al., 2018).

Indonesia yang kaya akan budaya berasal dari proses panjang yang dilakukan oleh masyarakat secara terus menerus menjadi kebiasaan masyarakat kemudian menjadi sebuah kesepakatan yang tidak tertulis maupun tertulis yang dipraktikkan secara berkelanjutan dan mengikat secara umum dalam masyarakat itu sendiri. Kebiasaan tersebut menjadi nilai kearifan lokal pada suatu kelompok masyarakat kemudian mengkristalisasi menjadi bagian yang diyakini dan diterapkan oleh masyarakat turun temurun dari generasi kegenerasi. Budaya sebagai *local wisdom* bagi masyarakat disebarkan dalam bentuk relative dalam bentuk standart kolektif yang penyebarannya memerlukan waktu yang cukup lama. Menurut Keraf kearifan lokal (*local wisdom*) ialah segala bentuk pengetahuan, kepercayaan, pemahaman, pendirian atau wawasan yang menjadi adat istiadat dan membentuk etika yang diperlukan manusia dalam menjalani kehidupan (Suswandi, 2017).

Konsep budaya dapat dilihat dari dua sudut pandang yakni budaya materialistis dan budaya

idealistis yang menganggap seluruh fenomena eksternal sebagai bentuk sistem internal. Kebudayaan ialah hasil yang diperoleh manusia selama melakukan interaksi kehidupan baik dengan lingkungan fisik maupun non fisik (Hasibuan et al., 2021). Hasil pemerolehan tersebut digunakan untuk mengembangkan kualitas hidup manusia. Mekanisme yang terjadi karena adanya interaksi manusia menggambarkan rangkaian pembelajaran secara alamiah. Pada akhirnya proses interaksi manusia secara fisik dan non fisik tersebut menghasilkan sebuah ide, kegiatan dan hasil karya.

Permainan tradisional khususnya di pulau Jawa dikenal dengan sebutan *dolanan* (Ariesta, 2019). Permainan tradisional sebagian besar merupakan ekspresi budaya sebagai warisan budaya bangsa yang turun temurun dari nenek moyang, yang bukan hanya sebuah permainan saja tetapi dalam permainan tersebut terdapat nilai dan unsur budaya yang terpaut didalamnya (Mega Anggita et al., 2018). Permainan tradisional secara tidak langsung memberikan kebermanfaatannya yang mempengaruhi perkembangan psikomotor, kognitif dan emosional anak secara keseluruhan. Permainan tradisional ini memberikan pengaruh pada perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak dikemudian hari (Andriani, 2012).

Salah satu faktor yang menjadi penyebab semakin surutnya permainan tradisional anak-anak yakni kemunculan gawai dan permainan modern lain. Perkembangan media sosial menjadi pilihan bagi anak menghabiskan kesehariannya di rumah dengan gawai yang miliknya tanpa melakukan sosialisasi secara langsung dengan lingkungan di sekitarnya (Utami et al., 2018). Perubahan – perubahan yang terjadi memang telah lama terjadi sesuai dengan arah pertumbuhan manusia sebagai bagian dari masyarakat yang terus mengalami transisi. Perubahan yang terjadi diberbagai unsur kehidupan teknologi, pengetahuan, sosial, ekonomi, kepercayaan maupun kesenian. Upaya pelestarian dengan menciptakan wisata edukasi selain pendidikan juga bisa menjadi alternatif menjaga budaya tetap sinergi dengan tata kehidupan bermasyarakat.

Globalisasi menjadi istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi. Globalisasi sudah terjadi dalam kurun waktu yang lama yang mengubah kehidupan manusia serta tatanan seluruh dunia (Mohamed & Rostam, 2017). Terjadinya degradasi nilai dan pengetahuan berakaitan dengan kearifan lokal (*local wisdom*) (R. Hidayat, 2022). Perkembangan teknologi akibat globalisasi mengakibatkan permainan tradisional mulai ditinggalkan, hal ini disebabkan kebanyakan masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa lebih memilih gadget dan game online dibandingkan dengan permainan tradisional (Hadjarati et al., 2021).

Permainan tradisional sebagai *local wisdom* pada masyarakat saat ini perlu dilestarikan sebagai upaya pelestarian untuk menjaga keberadaan dan keberlangsungan nilai-nilai yang ada didalam permainan tradisional sebagai warisan dari nenek moyang kepada generasi muda saat ini. Upaya melestarikan permainan tradisional dapat dilakukan dengan mengenalkan kembali kepada anak permainan tentang tradisional dan melakukan transformasi kebiasaan berupa kegiatan di desa dan melalui proses pendidikan di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Pelestarian permainan tradisional ini dirasa perlu, ditengah perkembangan zaman yang semakin pesat sebagai anak bangsa haruslah tetap menjaga keberadaan permainan tradisional ini agar tidak punah. Sebab budaya membentuk sebuah karakter yang khas. Dengan hal ini pula dapat dijadikan sebuah upaya untuk menanamkan nasionalisme terhadap negara kesatuan republik Indonesia.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni dengan hasil penelitian yang menerangkan pengembangan kampung *dolanan* Sidowayah sebagai wisata berbasis edukasi, dengan tujuan pembentukan penarik wisatawan dengan menyajikan permainan tradisional Jawa (Wildan Pertiwi & Aliyah, 2017). Kedua hasil penelitian (Hidayat, 2013) bahwa warga kampung Adat Dukuh tetap menggunakan konsep dasar permainan kanclong dari generasi kegenerasi,

sehingga orang tua, anak-anak mengetahui nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional kanclong meliputi nilai motorik, kognitif dan nilai moral yang dilestarikan berintegrasi dengan kearifan lokal. Penelitian ketiga (Wijayanti, 2016) permainan tradisional memiliki karakteristik pemanfaatan lingkungan sekitar anak sebagai fasilitas permainan tradisional mampu mengembangkan ketrampilan anak untuk bersosialisasi secara langsung. Urgensi penelitian ini adalah untuk melanjutkan penelitian sebelumnya dan mencari gambaran yang komprehensif terkait proses pelestarian permainan tradisional dalam menghadapi pengaruh globalisasi budaya. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu kajian terkait tentang permainan tradisional di era globalisasi. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah bagaimana ketahanan kampung *dolan* Sidowayah sebagai wadah pelestarian permainan tradisional di era globalisasi budaya. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan gambaran bagaimana pelestarian permainan tradisional yang ada di kampung *dolan* Sidowayah sebagai warisan budaya tak benda.

## METODE

Penelitian kualitatif menjadi pendekatan dasar yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode antropologi (*anthropological approach*). Metode Antropologi digunakan dalam riset ini karena terkait dengan keterkaitan individu dan masyarakat dengan nilai budaya lokal yakni permainan tradisional di kampung *dolan* Sidowayah, maka penelitian ini diarahkan untuk menganalisis pelestarian permainan tradisional di kampung *dolan* Sidowayah dan pergeseran budaya yang disebabkan globalisasi, sehingga memperlihatkan bagaimana eksistensi permainan tradisional yang ada di kampung *dolan* Sidowayah dalam arus globalisasi budaya. Penelitian dilakukan di kampung *dolan* Sidowayah yang berada di Dukuh Baderan, Desa Sidowayah, Kecamatan Polanarjo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Informan sebagai sumber dalam memperoleh data penelitian ialah Kepala desa dan pengurus kampung *dolan* Sidowayah. Kegiatan yang dilakukan sebagai aktivitas dalam penelitian ini ada pengelolaan dan kegiatan *outbond* yang ada di kampung *dolan* Sidowayah

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mendapatkan data dilakukan dengan observasi dengan melakukan pengamatan terhadap fenomena keterlibatan masyarakat dalam melestarikan permainan tradisional di kampung *dolan* Sidowayah, serta melakukan wawancara yang dilakukan dengan informan untuk mendapatkan informasi menggunakan pengajuan pertanyaan - pertanyaan terkait pelestarian permainan tradisional yang ada di kampung *dolan* Sidowayah, dan dokumentasi.

Triangulasi teknik dilakukan untuk mengecek keabsahan data dengan metode ganda. Teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian memanfaatkan sesuatu diluar data itu sendiri untuk pembandingan. Dalam penelitian ini dilakukan triangulasi teknik yang dilakukan dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yang berbeda pada saat mengumpulkan data penelitian untuk mendapatkan data yang sama. Peneliti menggunakan observasi terstruktur dimana sumber data mengetahui bahwa peneliti sedang melakukan pengumpulan data. Serta wawancara yang dilakukan peneliti secara mendalam yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari informan.

Telaah data yang digunakan untuk menarik kesimpulan pada penelitian ini ialah menggunakan teknik Miles and Huberman. Pada Miles dan Huberman telaah penelitian dilakukan pada saat pengumpulan data penelitian dilakukan dan setelah pengumpulan data penelitian selesai dilakukan pada priode tertentu. Telaah data dilakukan dengan *data reduction*, *data display* dan *conclusion*. *Data reduction* dilakukan untuk merangkum serta memilih hal pokok yang memfokuskan pada tema penelitian yang dilakukan serta membuang yang tidak diperlukan dalam penelitian. *Data display* dilakukan dengan teks naratif. Dan *conclusion* penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan untuk

menjawab rumusan masalah tentang ketahanan kampung *dolanan* Sidowayah sebagai wadah pelestarian permainan tradisional di era globalisasi budaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Keberadaan kampung *dolanan* Sidowayah

Desa Sidowayah ialah satu desa yang ada di Jawa Tengah yang letaknya paling utara di kabupaten Klaten. Keberadaan kampung *dolanan* Sidowayah sebagai tempat konservasi permainan tradisional berdiri sejak September 2016. Kampung *dolanan* Sidowayah dibangun sebab keprihatinan kepala desa Sidowayah yakni R1 karena melihat banyak anak yang tidak mau bermain dengan teman sebayanya dilingkungan sekitar rumah, anak jaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan gawainya serta memainkan sosial media seperti game online yang semakin menjamur keberadaannya sebab globalisasi dan kemajuan pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut mengakibatkan anak tidak mengenal dan tidak memainkan lagi permainan tradisional terutama permainan tradisional Jawa. *Dolanan* sebagai permainan tradisional Jawa yang hampir punah karenanya perlu revitalisasi untuk melestarikan berbagai jenis permainan tradisional.

Kondisi permainan tradisional saat ini sangat memperhatikan, disebabkan berbagai faktor diantaranya minat anak terhadap permainan tradisional yang berkurang pesat karena perkembangan teknologi (Libria Anggraeni & Aria Prima Dewi PF, 2018). Perubahan yang terjadi karena pergeseran transformasi sosial budaya ini merupakan bentuk dari dinamika budaya (Kistanto, 2018). Kampung *dolanan* Sidowayah sebagai salah satu wisata edukasi yang ada di desa Sidowayah menyajikan kegiatan *outbond* dan menggabungkannya dengan permainan tradisional Jawa (*dolanan*) yang sudah ada sejak lama di desa Sidowayah sebagai upaya masyarakat untuk melestarikan *dolanan*. Kampung *dolanan* Sidowayah menjadi sebuah tempat wisata edukasi bukan hanya untuk anak kecil tetapi juga orang dewasa, pengunjung bukan hanya warga desa Sidowayah tetapi masyarakat luar kampung Sidowayah yang ingin melakukan wisata edukasi permainan tradisional serta kegiatan *outbond* yang disediakan di kampung *dolanan* Sidowayah.

Sebuah kegiatan yang hakekatnya dilakukan serta memiliki tujuan untuk menjaga dan mengembangkan sebuah objek tertentu agar terus hidup dan mengikuti perkembangan jaman merupakan pengertian dari pelestarian (Priatna, 2017). Pelestarian dapat dimaknai sebagai kegiatan yang dilakukan oleh kelompok tertentu dalam menjaga, melindungi, mempertahankan serta membina sesuatu untuk dikembangkan menggunakan benda atau sebuah aktivitas secara konsisten. Suatu pelestarian kebudayaan juga dimaknai sebagai sebuah sistem besar yang melibatkan masyarakat dalam sistem kemasyarakatan dimana semua komponen saling terhubung. Sebab pelestarian budaya bukan sebuah gerakan yang dilakukan individu dengan maksud untuk memelihara sesuatu agar tidak punah tetapi sebuah kegiatan besar serta terorganisir yang memiliki banyak komponen yang terhubung satu dengan yang lain (Triwardani & Rochayanti, 2014).

Pelestarian permainan tradisional Jawa (*dolanan*) yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah di kelola oleh warga desa Sidowayah menjadi salah satu bukti terjadinya upaya sebuah pelestarian budaya sehingga permainan tradisional (*dolanan*) masih terjaga sebagai bentuk kearifan lokal (*local wisdom*). Pelestarian ini menimbulkan keterkaitan semua komponen dalam masyarakat dibuktikan dengan adanya gotong royong yang dilakukan warga dalam upaya pelestarian permainan tradisional yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah. Bentuk warga dalam melestarikan permainan tradisional Jawa secara alamiah membentuk tatanan sosial dalam suatu masyarakat yang menyangkut etika dalam kehidupan dan menjadi pegangan dan prinsip dalam praktik kehidupan yang menjadikan hal tersebut menjadi sebuah kearifan lokal (*local wisdom*).

Perlu rasa memiliki dan mencintai budaya sendiri serta kesadaran untuk memaksimalkan potensi budaya lokal untuk eksistensi permainan dalam kampung *dolanan* Sidowayah tetap terjaga.

Wawancara terkait dengan kampung *dolanan* Sidowayah, wisata edukasi yang menjadi bagian dari masyarakat desa Sidowayah dilakukan oleh peneliti dengan Informan R1 yang merupakan perangkat desa menerangkan “Kearifan local (*local wisdom*) yang berusaha dilestarikan di desa Sidowayah yakni permainan tradisional Jawa, yang di suguhkan di kampung *dolanan* Sidowayah agar anak kembali mengenal permainan tradisional Jawa dengan adanya kampung *dolanan* ini juga agar anak memiliki opsi bermain lain selain bermain dengan gawai sehingga mengasah ketrampilan sosial, karena dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai karakter yang baik untuk anak.

Berdasarkan wawancara selanjutnya yang dilakukan peneliti dengan perangkat desa yakni R2, pengunjung kampung *dolanan* Sidowayah berasal dari anak-anak sekolah, TPA, instansi. *Dolanan* Jawa yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah dimaksudkan agar pengunjung mengenal permainan tradisional Jawa dan mengenang kembali (bernostalgia) masa kecil orang dewasa yang mengunjungi kampung *dolanan* Sidowayah. Kecuali hari Jum'at wisata kampung *dolanan* Sidowayah dapat dikunjungi setiap hari. Tidak ada perbedaan antara jam buka di hari biasa maupun akhir pekan. Untuk dapat bermain *outbond* di kampung *dolanan* Sidowayah harus mengkonfirmasi terlebih dahulu kepada pengurus kampung *dolanan* Sidowayah, hal ini untuk mempersiapkan para fasilitator serta konsumsi yang akan diadakan di kampung *dolanan* Sidowayah, tetapi jika ingin bermain - main juga dipersilakan untuk pengunjung.

Beragam upaya juga dilakukan untuk mengembangkan kampung *dolanan* Sidowayah, salah satunya dengan melibatkan masyarakat supaya peduli terhadap keasrian lingkungan dan sosialisasi yang dilakukan untuk warga akan sadar dengan wisata. Beragam promosi untuk mengenalkan kampung *dolanan* Sidowayah dilakukan dengan sosial media dan pembentukan bumdes sinergi Sidowayah untuk mengelola wisata dan mengajak masyarakat memelihara sumber daya alam dan budaya yang ada untuk menarik wisatawan. Pelatihan yang dilakukan di Sidowayah juga mendukung peningkatan sumber daya manusia dalam pengelolaan desa wisata yang edukatif. Serta mengikutsertakan fasilitator *outbond* dalam pelatihan pengembangan wisata yang fasilitatornya berasal dari warga desa Sidowayah sendiri.

Koordinasi antara pemerintahan desa dalam hal ini seluruh perangkat desa Sidowayah dengan warga masyarakat desa Sidowayah menjadi hal yang sangat diperlukan dalam upaya melestarikan dan mengembangkan kampung *dolanan* Sidowayah sebagai tempat wisata edukasi yang menyuguhkan permainan tradisional Jawa yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Sinergi antara perangkat desa dan masyarakat dilakukan dengan gotong royong, dengan mempertahankan tradisi yang ada sejak dulu yang telah dilakukan oleh warga Sidowayah sejak dulu. Hal ini dilakukan dengan koordinasi tiap rukun tetangga (RT) dengan terus mempertahankan tradisi dukuh masing masing. Warga juga turut ikut mempromosikan serta mendukung beragam program yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah

Kampung *dolanan* Sidowayah ini sangat di butuhkan pada saat ini untuk arena bermain, bersosialisasi, beraktifitas dan mengembangkan kemampuan motorik anak. Bukan hanya rekreasi dan hiburan melalui kampung *dolanan* Sidowayah anak dapat mengenal kembali permainan tradisional Jawa. Secara tidak langsung melatih kecakapan anak dalam berkomunikasi, melatih kerjasama tim. Keberadaan pergerakan pelestarian permainan tradisional di kampung *dolanan* Sidowayah diorientasikan untuk pendidikan budaya untuk juga meningkatkan nilai ekonomis masyarakat dari wisata budaya (*cultural tourism*) (Tarakanita et al., 2017). Masyarakat melakukan

beragam kegiatan di kampung *dolanan* Sidowayah agar permainan tradisional tetap ada serta dapat dikenal atau diketahui oleh generasi muda.

## 2. Permainan Tradisional di Era Globalisasi

Permainan tradisional ialah bentuk permainan anak yang pemerolehannya turun temurun serta banyak memiliki variasi yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu (Ishak, 2015). Permainan tradisional atau dalam bahasa Jawa disebut *dolanan* memiliki makna kamus Bahasa Indonesia yakni bermain-mainan. Dalam bahasa Jawa *dolanan* berasal dari kata *dolan* yang mendapatkan imbuhan *an* bermakna bermain (Rianto & Yuliananingsih, 2021). *Dolanan* ialah kata kerja yang bermakna bermain dan sebagai kata benda yakni permainan atau mainan. *Dolanan* ini merupakan lambang pengetahuan yang turun temurun dan memiliki banyak fungsi. Permainan tradisional juga merupakan aktivitas bermain dengan olah tubuh yang berkembang dari aktivitas turun temurun pada suatu masyarakat (Yati Fitria Dewi & Luh Yaniasti, 2016).

Permainan tradisional ialah permainan yang memiliki ciri tertentu yang didapat secara turun temurun yang pemerolehannya dipengaruhi oleh tradisi tertentu yang berkembang didalam masyarakat. Menurut Direktorat permuseuman *dolanan* ialah sesuatu permainan yang dilakukan untuk mendatangkan kegembiraan yang didalamnya terdapat nilai adat kebiasaan yang diwariskan secara turun temurun (Fajar et al., 2019). Permainan tradisional termasuk dalam warisan budaya bangsa dengan nilai-nilai luhur harus diwariskan kepada anak-anak. Permainan tradisional atau *dolanan* ialah permainan yang didalamnya terdapat unsur kearifan/ *wisdom*, yang mempunyai dampak positif untuk perkembangan anak dan melambungkan kekayaan budaya bangsa. Permainan tradisional/ *dolanan* mencerminkan budaya dan perkembangan anak (Yati Fitria Dewi & Luh Yaniasti, 2016). Permainan tradisional juga erat kaitannya dengan perkembangan intelektual, sosial, emosional dan kepribadian anak (Kartianti et al., 2020).

Permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas diluar ruangan dalam artian kegiatan yang mengimplikasikan permainan yang memunculkan gerakan bahkan membuat gerakan baru yang memunculkan olah tubuh pada individu. Permainan tradisional sebagai bahan aktivitas olahraga sering dikaitkan dengan sebagian gerakan yang melibatkan motorik kasar dan motorik halus. Banyak permainan tradisional yang harus dimainkan berkelompok dilakukan secara kooperatif dengan mengharapkan adanya kerjasama, menyesuaikan diri, saling membentuk interaksi, mengembangkan sikap empati terhadap teman, dan mengasah kemampuan untuk taat terhadap peraturan yang ada dalam permainan.

Permainan secara umum dapat kategori menjadi dua yakni permainan modern dan permainan tradisional hal tersebut terjadi sebab perkembangan zaman yang terjadi (Wijayanti, 2014). Permainan modern cenderung berbentuk permainan statis dimana membentuk anak tidak peduli terhadap lingkungan, sehingga ketrampilan sosial anak tidak berkembang dengan baik sebab hanya bagian tubuh tertentu saja yang digunakan secara fisik. Secara emosi yang memainkan permainan modern kesulitan mengontrol emosi dan ingi menang dan perasaan kecewa yang berlebihan jika mengalami kegagalan.

Permainan tradisional sejatinya diciptakan dengan nilai luhur tersendiri (Nadziroh et al., 2019). Nilai yang ditanamkan oleh leluhur agar yang memainkan permainan tradisional ini secara tidak langsung menumbuhkan rasa percaya terhadap diri sendiri, lingkungan dan juga Tuhan Yang Maha Esa sebagai salah satu karakter bangsa. Karakter bangsa (*nation character building*) dibentuk dalam satuan, jenis dan jenjang pendidikan, keluarga dan tatanan masyarakat (Hapidin & Yenina, 2016). Karakter suatu bangsa menjadi hal yang fundamental sebagai identitas diri agar

generasi selanjutnya terus mempertahankan kebudayaan kultur dan kedaulatan suatu negara.

*Dolanan* yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah diantaranya engklek, bakiak, gobak sodor, egrang, tarik tambang, betengan, selain permainan tradisional tersebut pengunjung dapat mengikuti kegiatan bajak sawah yang masih menggunakan kerbau serta ikut menaman padi. Permainan tradisional tersebut dipertanyakan sebagai bentuk pelestarian dan sebagai daya tarik untuk wisatawan mengunjungi kampung *dolanan* Sidowayah. Berikut adalah beberapa gambar kegiatan yang ada di kampung *dolanan* Sidowayah.



**Gambar 1.** Kegiatan bajak sawah



**Gambar 2.** Permainan egrang

Kuatnya arus globalisasi saat ini membentuk pola kehidupan dan hiburan baru, yang perubahannya tidak dapat dielakkan membuat efek tertentu terhadap kehidupan sosial budaya yang ada didalam lingkungan masyarakat. Pada saat ini permainan tradisional semakin kurang dipertanyakan anak, sehingga berakibat pada kepunahan karena tidak ada yang melestarikan, hanya orang-orang yang tua yang mengetahui permainan tradisional. Banyak fungsi dan kegunaan permainan tradisional untuk proses pembelajaran anak. Permainan tradisional memanfaatkan berbagai macam benda yang ada di alam. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk alkulturasi yang terbentuk akibat globalisasi, yakni dimana terjadi Ketika sekelompok orang dari satu budaya dihadapkan dengan unsur-unsur budaya asing (terjadi kontak budaya), budaya baru tersebut lambat laun diterima dan diolah menjadi budaya sendiri, tanpa kehilangan unsur individualitas orang tersebut. Sebuah proses sosial yang terkadang merusak budaya itu sendiri (Widiana, 2015).

## PENUTUP

Keindahan budaya atau biasa disebut dengan *local wisdom* inilah sebagai pembeda antara Indonesia dengan negara-negara lain. Keindahan dalam bentuk permainan tradisional jawa (*dolanan*) harus tetap dilestarikan dan dijaga dengan baik agar tidak memudar dan hilang seiring dengan waktu dan pergeseran zaman yang semakin berkembang akibat perkembangan pengetahuan dan teknologi berbentuk globalisasi yang dapat mengubah tatanan kehidupan sosial masyarakat. Adanya kampung *dolanan* Sidowayah sebagai tempat wisata edukasi yang menjadikan permainan tradisional sebagai daya tarik untuk pengunjung dapat menjadi contoh untuk daerah lain sebagai memantik untuk terus mengenalkan permainan tradisional untuk generasi muda. Pergeseran tatanan kehidupan juga berdampak pada generasi muda yang memiliki pilihan permainan yakni permainan modern dan permainan tradisional dimana permainan modern menjadi pilihan yang banyak digandrungi oleh generasi muda. Permainan modern lebih banyak menyajikan permainan sintesis berbanding terbalik dengan permainan tradisional yang banyak memanfaatkan lingkungan sekitar dan alam serta banyak membentuk ketrampilan sosial. Banyak nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang

memberikan manfaat untuk anak agar anak memiliki karakter yang kuat permainan tradisional bukan hanya mengasak motorik anak tetapi juga psikomotorik, kognitif anak. Keterbatasan peneliti pada penelitian ini hanya melakukan penelitian di satu tempat wisata edukasi yang menyajikan permainan tradisional, pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat melakukan komparasi wisata edukasi yang menyajikan permainan tradisional sebagai daya tarik wisata dengan ruang lingkup penelitian yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, S. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik. *Attulab*, 2(2).
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1).
- Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(2).
- Fajar, D., Permana, W., & Irawan, A. (2019). Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Terhadap Permainan Tradisional Dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 9(2). [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Index.Php/Mikiterakreditasinta4](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Index.Php/Mikiterakreditasinta4)
- Hadjarati, H., Dai, A., & Ibnu Haryanto, A. (2021). Permainan Tradisional Daerah Bolaan Manggonow Selatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(1), 46–54.
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2). <https://doi.org/10.21009/jpud.102>
- Hasibuan, L., Anwar Us, K., & Nazirwan. (2021). Pendidikan Dan Perubahan Kebudayaan Transmisi Budaya Dan Perkembangan Institusi Pendidikan. *Jurnal Literasiologi*, 5(2).
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 05(02).
- Hidayat, R. (2022). Peusijek Sebagai Kearifan Lokal Aceh Dalam Menghadapi Globalisasi Budaya. *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 09(02), 134–146. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i2.52038>
- Ishak, M. (2015). Latihan Olahraga Dalam Permainan Tradisional. *Juli-Desember*, 14, 42–48.
- Kartianti, S., Luluba, F., Tjepa, S., Luluba, R., Halimongo, K., & Balitang, Y. (2020). Mereduksi Perilaku Agresif Anak Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Tradisional Di Daerah Pesisir. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Research & Learning In Primary Education*, 2(2).
- Kistanto, N. H. (2018). Transformasi Sosial-Budaya Masyarakat Indonesia. *Sabda*, 13(2).
- Libria Anggraeni, N. P., & Aria Prima Dewi Pf, K. (2018). Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1). <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/aw>
- Mega Anggita, G., Baitul Mukarromah, S., & Arif Ali, M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Of Sport Science And Education (Jossae)*, 3(2).
- Mohamed, A. H., & Rostam, K. (2017). Globalisasi Dan Impak Sosiobudaya. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 19(1), 33–45.
- Nadziroh, Chairiyah, & Pratomo, W. (2019). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 5(3). <http://baranews.co/2018/11/15/pendidikan->
- Priatna, Y. (2017). Melek Informasi Sebagai Kunci Keberhasilan Pelestarian Budaya Lokal. *Publis*, 1(2).
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional.

- Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Suswandi. (2017). *Kearifan Local Etnik Betawi*. Pustaka Belajar.
- Tarakanita, D., Yulitasari, A., & Rinaldhi, E. A. (2017). Peran Komunitas Pojok Budaya Dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal Melalui Cultural Tourism Di Bantul. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 22(1), 45–56.
- Triwardani, R., & Rochayanti, C. (2014). Implementasi Kebijakan Desa Budaya Dalam Upaya Pelestarian Budaya Lokal. *Reformasi*, 4(2). [www.jurnal.unitri.ac.id](http://www.jurnal.unitri.ac.id)
- Utami, N. I., Kurnia, I., Octafiana, L., & Mursyidah, H. (2018). Engklek Geometri: Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Matematika Di Smp Muhammadiyah 4 Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 12–18.
- Widiana, N. (2015). Akulturasi Islam Dan Budaya Lokal Dalam Tradisi “Nyumpet” Di Desa Sekuro Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 35(2). <https://doi.org/10.21580/jid.35.2.1611>
- Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*, 5(1).
- Wijayanti, R. (2016). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)*, 04(1).
- Wildan Pertiwi, S., & Aliyah, I. (2017). Konservasi Permainan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Kampung (Studi Kasus Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Klaten). *Cakra Wisata*, 18(2).
- Yati Fitria Dewi, K., & Luh Yaniasti, N. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak. *Daiwi Widya*, 3(3).