

## **Dolantara: Inovasi Edukasi dan Pemberdayaan Literasi Budaya Masyarakat melalui Kampung Dolanan Sidowayah**

Lily Auliya Puspita<sup>1\*</sup>, Bachtiar Suryo Bawono<sup>2</sup>, Bella Febrianti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tiga Serangkai, Surakarta, Indonesia<sup>1</sup>

LPPM, Universitas Tiga Serangkai, Surakarta, Indonesia<sup>2</sup>

Program Studi Manajemen, Universitas Tiga Serangkai, Indonesia<sup>3</sup>

[lilypuspita@tsu.ac.id](mailto:lilypuspita@tsu.ac.id)<sup>\*1</sup>, [bachtiar@tsu.ac.id](mailto:bachtiar@tsu.ac.id)<sup>2</sup>, [bellafebrianti@tsu.ac.id](mailto:bellafebrianti@tsu.ac.id)<sup>3</sup>

\*Corresponding Author

*Submit: 10 November 2025; revisi: 19 Desember 2025, diterima: 23 Desember 2025*

### **ABSTRAK**

Program Dolantara (*Dolanan Inovatif Nusantara*) merupakan inovasi edukasi dan pemberdayaan literasi budaya masyarakat yang dilaksanakan di Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Klaten. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional akibat derasnya arus modernisasi dan penetrasi teknologi digital. Tujuan utama program ini adalah melestarikan nilai-nilai budaya lokal melalui penguatan literasi budaya, peningkatan keterampilan digital masyarakat, serta pengembangan model eduwisata berbasis dolanan tradisional. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) dengan melibatkan pengelola kampung dan pemuda desa. Dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan partisipatif, pelatihan, hingga refleksi hasil. Kegiatan pelatihan difokuskan pada pembuatan konten digital edukatif, storytelling dolanan nusantara, dan simulasi paket eduwisata budaya. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman nilai budaya, keterampilan digital, dan partisipasi masyarakat. Terbentuknya Tim Literasi Budaya menjadi indikator keberlanjutan dan kemandirian komunitas dalam mengelola potensi lokal. Keberlanjutan program diarahkan melalui penguatan Tim Literasi Budaya Kampung Dolanan, integrasi kegiatan dolanan ke dalam paket eduwisata desa, serta pendampingan keberlanjutan oleh perguruan tinggi dan pemerintah desa. Dengan demikian, Program Dolantara tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga berpotensi menjadi model pemberdayaan literasi budaya yang berkelanjutan dan replikatif.

**Kata kunci:** Dolanan tradisional, Literasi budaya, PAR, Pemberdayaan masyarakat, Wisata edukasi

### **ABSTRACT**

The Dolantara Program (*Innovative Play of the Archipelago*) is an educational innovation aimed at empowering cultural literacy within the community, implemented in the Dolanan Sidowayah Village, Klaten Regency. This initiative is motivated by the declining interest of the younger generation in traditional games due to the rapid influence of modernization and the penetration of digital technology. The primary goal of this program is to preserve local cultural values through strengthening cultural literacy, enhancing the digital skills of the community, and developing a model of edutourism based on traditional games. The method used is Participatory Action Research (PAR), involving village managers and local youth. At every stage of the activity, from problem identification, participatory planning, training, to reflection on results, there is active involvement. The training activities focus on creating educational digital content, storytelling of archipelago games, and simulating cultural edutourism packages. The implementation results showed a significant increase in cultural value understanding, digital skills, and community participation. The establishment of a Cultural Literacy Team serves as an

*indicator of sustainability and community independence in managing local potential. The program's sustainability is directed through the strengthening of the Kampung Dolanan cultural literacy team, the integration of dolanan activities into village government. Thus, the Dolantara Program not only has a short-term impact, but also has the potential to become a sustainable and replicative model of cultural literacy empowerment.*

**Keywords:** Traditional games, Cultural literacy, PAR, Community empowerment, Edutourism



Copyright © 2025 The Author(s)  
This is an open access article under the CC BY-SA license.

## PENDAHULUAN

Permainan Tradisional (Dolanan) memiliki nilai budaya yang tinggi sebagai media pembelajaran karakter, sosial, dan moral bagi anak – anak. Permainan tradisional merupakan bagian dari identitas budaya bangsa yang memiliki fungsi edukatif, sosial, dan moral (Hidayati, 2020). Namun, modernisasi dan penetrasi teknologi digital menyebabkan banyak generasi muda kurang mengenal permainan tradisional (Fitri *et al.*, 2020). Di sisi lain, permainan tradisional mengandung nilai – nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab (Karoso *et al.*, 2025).

Kampung Dolanan Sidowayah yang terletak di Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten, merupakan kawasan budaya yang memiliki potensi luar biasa dalam pelestarian permainan tradisional anak atau dolanan. Kampung ini dikenal sebagai ruang belajar interaktif yang menghidupkan kembali berbagai jenis permainan tradisional seperti bakiak, egrang, dakon, gobak sodor, dan jamuran yang sarat dengan nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan kreativitas. Namun, di tengah arus globalisasi dan dominasi teknologi digital, generasi muda di Kampung Dolanan Sidowayah juga mulai menunjukkan kecenderungan meninggalkan permainan tradisional. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh tim pengabdian, aktivitas bermain anak dan remaja di lingkungan kampung menunjukkan pergeseran ke arah penggunaan gawai dan permainan digital, terutama pada waktu luang di luar kegiatan wisata atau event budaya. Permainan tradisional umumnya hanya dimainkan ketika terdapat pendampingan dari pengelola kampung atau saat kunjungan wisata edukasi berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa dolanan tradisional belum sepenuhnya menjadi bagian dari kebiasaan bermain sehari – hari generasi muda. Dengan demikian nilai – nilai social dan budaya yang terkandung dalam dolanan tidak terinternalisasi secara optimal dan berpotensi mengalami degradasi jika tidak dilakukan upaya penguatan yang berkelanjutan (Atmi & Luthfiah, 2023). Situasi ini menuntut adanya inovasi strategis agar tradisi lokal tetap hidup dan relevan dengan perkembangan zaman.

Kampung Dolanan Sidowayah memiliki posisi geografis yang strategis karena berada di jalur wisata populer seperti Umbul Ponggok dan Umbul Manten, menjadikannya sangat potensial dikembangkan sebagai kawasan eduwisata budaya. Masyarakat setempat, terutama dari unsur karang taruna dan BUMDes Sinergi Sidowayah, telah berinisiatif mengelola kegiatan dolanan secara rutin sebagai atraksi wisata edukatif. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi lapangan, aktivitas tersebut masih bersifat insidental dan belum terkelola secara profesional. Tidak terdapat sistem manajemen kunjungan, media edukasi yang sistematis, maupun panduan yang menjelaskan nilai-nilai filosofis setiap dolanan. Promosi digital dan dokumentasi kegiatan pun masih minim, sehingga daya tarik Kampung Dolanan belum mampu menandingi model wisata edukatif modern yang berkembang di wilayah lain (Sartika *et al.*, 2023).

Permasalahan lain yang muncul adalah lemahnya struktur organisasi pengelola,

minimnya keterampilan digital masyarakat, serta belum adanya paket kegiatan edukatif yang terstruktur. Hal ini berimplikasi pada rendahnya keberlanjutan kegiatan dan terbatasnya dampak ekonomi bagi warga sekitar. Padahal, menurut Aryanti & Wulandari (2024), transformasi budaya lokal menjadi produk eduwisata kreatif dapat memberikan efek ganda yaitu melestarikan budaya sekaligus menciptakan peluang ekonomi baru bagi masyarakat desa. Oleh karena itu, diperlukan model pemberdayaan yang tidak hanya berfokus pada pelestarian permainan tradisional, tetapi juga memperkuat kapasitas masyarakat dalam manajemen, inovasi, dan digitalisasi potensi budaya.

Menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian Universitas Tiga Serangkai mengembangkan program Dolantara sebagai bentuk inovasi edukasi dan pemberdayaan literasi budaya masyarakat. Program ini dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai tradisi dengan teknologi dan kreativitas modern. Melalui pendekatan PAR, masyarakat dilibatkan secara aktif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan kegiatan, pelaksanaan pelatihan, hingga refleksi hasil. Pendekatan ini memungkinkan masyarakat menjadi subjek perubahan sosial, bukan sekadar objek kegiatan, sebagaimana ditegaskan oleh Kemmis dan McTaggart serta Freire dalam Chen *et al.* (2024) yang menyebutkan bahwa kesadaran kritis hanya dapat tumbuh melalui partisipasi aktif dalam proses pendidikan dan tindakan kolektif. Selain itu pembelajaran tidak boleh hanya berfokus pada teori di dalam kelas melalui metode ceramah, melainkan harus melibatkan praktik langsung elalu pelatihan keterampilan, sehingga dapat mengaplikasikan konsep yang dipelajari secara langsung, mengasah keterampilan teknis, dan merasakan kepuasan dari hasil karya mereka sendiri (Sri, Nancy Oktyajati, *et al.*, 2023).

Program Dolantara berfokus pada pelatihan literasi budaya, pembuatan konten digital edukatif, serta pengembangan model eduwisata dolanan yang terstruktur dan berkelanjutan. Inovasi utama yang diperkenalkan adalah integrasi teknologi digital sederhana seperti video edukatif sebagai sarana pembelajaran dan promosi. Langkah ini tidak hanya memperkuat daya tarik Kampung Dolanan, tetapi juga menjadi media pembelajaran karakter bagi anak-anak. Secara strategis, kegiatan ini sejalan dengan Sustainable Development Goals (SDG 4 – Pendidikan Berkualitas, SDG 8 – Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi, dan SDG 11 – Kota dan Komunitas Berkelanjutan), serta mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya dalam aspek kolaborasi dosen-mahasiswa dan pemanfaatan hasil kerja akademik bagi masyarakat (Kemendikbudristek, 2023).

Dengan pendekatan yang kolaboratif, program Dolantara diharapkan menjadi model praktik baik dalam pengembangan literasi budaya dan pemberdayaan masyarakat desa berbasis kearifan lokal. Melalui sinergi antara nilai-nilai tradisional dan inovasi digital, Kampung Dolanan Sidowayah dapat bertransformasi menjadi ruang belajar budaya yang hidup, adaptif, dan produktif. Dolanan tidak lagi sekadar warisan masa lalu, tetapi menjadi sarana pembentukan karakter, kreativitas, dan kemandirian masyarakat menuju desa budaya yang berkelanjutan.

## METODE

Program pengabdian masyarakat ini menggunakan metode PAR, yang menekankan kolaborasi aktif antara tim pengabdi, masyarakat, dan pengelola Kampung Dolanan Sidowayah dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan kegiatan. Model PAR dipilih karena sesuai untuk menciptakan perubahan sosial berbasis kebutuhan lokal.

### 1. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di Kampung Dolanan Sidowayah, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, pada bulan Agustus – Oktober 2025. Lokasi ini dipilih karena memiliki potensi kuat dalam pelestarian budaya lokal melalui dolanan tradisional, namun masih membutuhkan penguatan dalam aspek manajemen eduwisata dan literasi budaya.

## 2. Partisipan Kegiatan

Partisipan terdiri dari tiga kelompok utama adalah pengelola kampung dolanan (10 orang), pemuda desa sebagai perwakilan masyarakat setempat (10 orang, terdiri dari kader desa dan pelaku UMKM). Kedua kelompok ini dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahap PAR: identifikasi masalah, perencanaan kegiatan, pelaksanaan pelatihan, dan refleksi hasil.

## 3. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama sesuai pendekatan PAR menurut Burns dalam (Dickerson et al., 2024) :

### a. Identifikasi dan Diagnosis Masalah

Tim pengabdi bersama masyarakat mengidentifikasi kebutuhan pengembangan Kampung Dolanan sebagai ruang literasi budaya. Ditemukan tiga isu utama: lemahnya dokumentasi dolanan, kurangnya media digital promosi, dan minimnya keterlibatan anak dalam kegiatan budaya.

### b. Perencanaan Partisipatif

Disusun rencana kegiatan pelatihan dengan pendekatan kolaboratif: pelatihan literasi budaya, pengembangan konten digital (video dolanan), serta pembuatan prototipe media permainan edukatif.

### c. Aksi atau Implementasi

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari, dengan kegiatan utama:

- Workshop *Digitalisasi Dolanan Tradisional* menggunakan smartphone.
- Pelatihan *Storytelling Dolanan Nusantara* bagi pemuda desa

### d. Refleksi dan Evaluasi

Tim pengabdi dan partisipan melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan untuk menentukan tindak lanjut berupa pembentukan *Tim Literasi Budaya Kampung Dolanan*. Sedangkan, evaluasi kegiatan dilakukan melalui angket pre-test dan post-test menggunakan skala likert untuk mengukur peningkatan pemahaman literasi budaya dan keterampilan digital peserta. Hasil angket dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan dan sesudah pelatihan.

## 4. Bahan, Alat, dan Media

Bahan dan alat yang digunakan meliputi:

- Peralatan audiovisual (kamera, tripod, dan ponsel pintar)
- Media dolanan tradisional seperti engklek, egrang, dan dakon
- Lembar kerja peserta
- Platform digital (Instagram Kampung Dolanan) sebagai sarana publikasi hasil pelatihan.

## 5. Pengukuran Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan diukur melalui dua pendekatan, yaitu kuantitatif dengan menggunakan angket sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan pemahaman literasi budaya dan keterampilan digital peserta. Kualitatif, melalui wawancara dan observasi partisipatif yang menilai perubahan sikap, partisipasi masyarakat, serta keberlanjutan aktivitas pasca-pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Dolantara dilaksanakan selama dua hari di Kampung Dolanan Sidowayah, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten. Kegiatan diikuti oleh 20 peserta yang terdiri dari

pengelola kampung dolanan dan pemuda. Kegiatan ini bertujuan memperkuat literasi budaya melalui pelatihan kreatif dan digitalisasi permainan tradisional. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga sesi utama:

**1. Sesi 1 – Literasi Budaya dan Refleksi Kearifan Lokal**

Sesi ini diawali dengan dialog partisipatif antara tim pengabdian dan peserta untuk menggali nilai-nilai budaya yang terkandung dalam dolanan tradisional, seperti gotong royong, sportivitas, dan kemandirian. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menyadari pentingnya pelestarian budaya, tetapi belum memahami cara mengintegrasikannya dengan pendekatan edukatif dan digital. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Karoso et al., 2025) bahwa revitalisasi budaya lokal memerlukan pendekatan yang kontekstual agar nilai-nilai tradisional dapat diadaptasi dalam kehidupan modern.



Gambar 1. Dialog Partisipatif Tim Pengabdi dengan Peserta

**2. Sesi 2 – Pelatihan Digitalisasi Dolanan Tradisional**

Peserta dilatih membuat dokumentasi video pendek dolanan tradisional menggunakan ponsel pintar. Kegiatan ini bertujuan membekali masyarakat dengan keterampilan dasar digital storytelling. Anak-anak dilibatkan sebagai model permainan, sementara pengelola kampung belajar membuat narasi dan mengunggah hasilnya ke media sosial Kampung Dolanan. Hasil evaluasi menunjukkan 80% peserta berhasil menghasilkan satu konten video edukatif yang layak publikasi. Selain itu, akun media sosial Kampung Dolanan mengalami peningkatan interaksi hingga 60% dalam dua minggu setelah kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan digital dapat memperluas jangkauan promosi budaya lokal (Kadir et al., 2021).

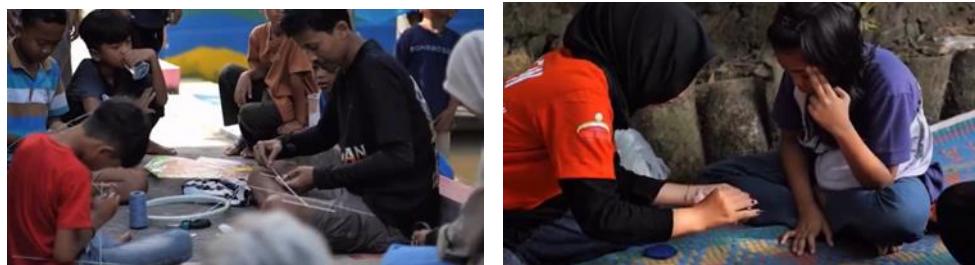


Gambar 2. Peserta Berlatih Membuat Konten Digital

**3. Sesi 3 – Simulasi Eduwisata Dolanan dan Refleksi Bersama**

Dalam sesi akhir, peserta melakukan simulasi paket Eduwisata Dolanan yang menggabungkan permainan tradisional, cerita rakyat, dan pameran mini hasil pelatihan.

Kegiatan ini berhasil menarik partisipasi anak-anak sekitar dan menunjukkan antusiasme masyarakat. Pada tahap refleksi, muncul usulan pembentukan Tim Literasi Budaya Kampung Dolanan, yang akan melanjutkan kegiatan pelestarian budaya dan pengembangan paket wisata edukatif. Hal ini menunjukkan adanya proses empowerment yang nyata di tingkat masyarakat, sesuai dengan prinsip PAR yang menekankan partisipasi dan keberlanjutan (Tzeggai, 2024).



Gambar 3. Simulasi Eduwisata

Berikut disajikan tabel hasil *Pre-test* dan *Post-test* program Dolantara.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test program dolantara

Aspek Evaluasi	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test
Literasi budaya dolanan	2,7	4,1
Keterampilan digital dasar	2,6	4,0
Pemahaman eduwisata dolanan	2,5	4,0
Sikap pelestarian budaya	2,8	4,2
Kepercayaan diri pengelolaan	2,6	4,1
<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>2,65</b>	<b>4,08</b>

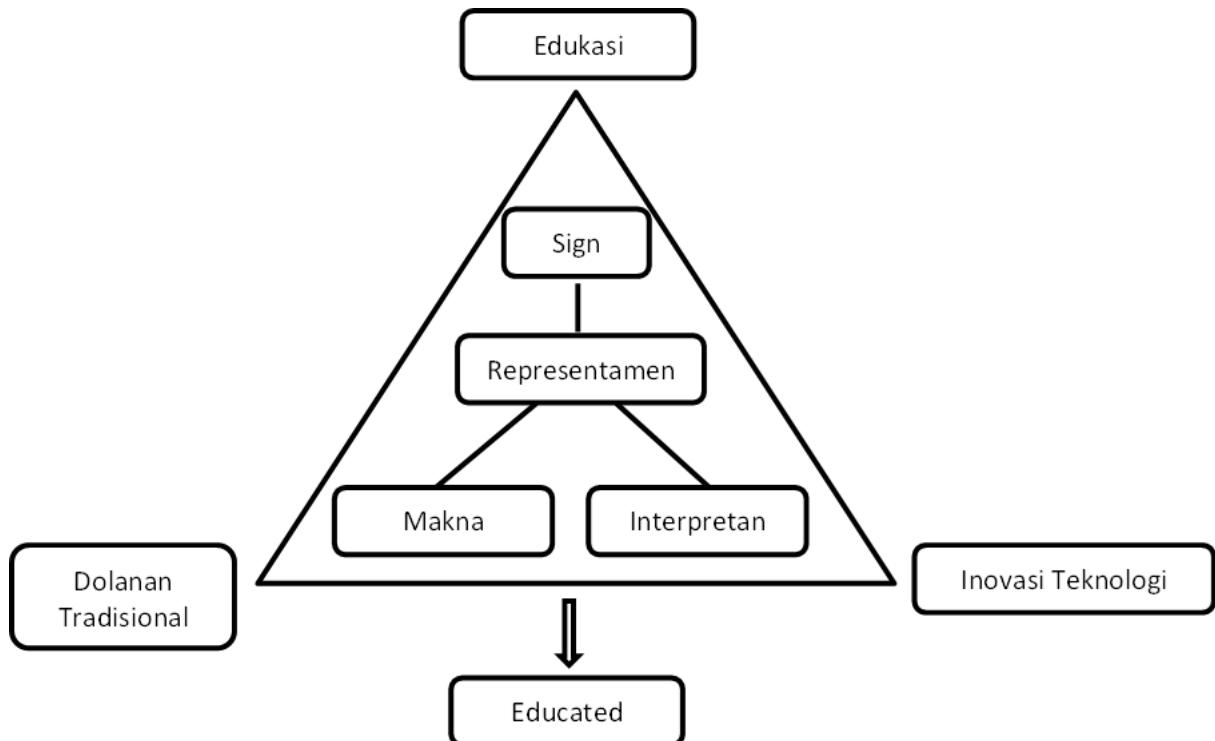
Berdasarkan Tabel 1, hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diukur. Rata – rata skor keseluruhan meningkat dari 2,65 pada *pre-test* menjadi 4,08 pada *post-test*. Hasil ini mengindikasikan bahwa Program Dolantara efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi budaya, keterampilan digital dasar, serta kesiapan peserta dalam mengelola kegiatan dolanan tradisional berbasis eduwisata.

Secara teoritik, hasil ini mendukung pandangan Freire dalam Jones et al. (2020) yang menegaskan bahwa proses pendidikan harus membebaskan, yaitu melibatkan kesadaran kritis (*critical consciousness*) dan partisipasi aktif masyarakat. Dalam konteks Kampung Dolanan, kegiatan pelatihan menjadi ruang dialogis antara tradisi dan teknologi, di mana nilai-nilai budaya lokal diinterpretasi ulang dalam bentuk digital yang relevan dengan generasi muda.

Selain itu, keterlibatan anak-anak dalam kegiatan memperkuat dimensi intergenerasional dari literasi budaya. Menurut Sugiarti & Rohmawati (2023) pelibatan anak dalam aktivitas berbasis budaya tidak hanya meningkatkan apresiasi seni tradisi, tetapi juga membangun karakter kebangsaan yang kuat (Sri, Sri Mayasari, et al., 2023). Dengan demikian, kegiatan Dolantara berpotensi menjadi model edukatif yang menghubungkan *heritage*, *literacy*, dan *empowerment*. Dari aspek keberlanjutan, terbentuknya Tim Literasi Budaya menjadi indikator penting bahwa masyarakat telah memiliki kapasitas awal untuk mengelola kegiatan secara mandiri. Ini sesuai dengan model community empowerment yang menekankan transfer pengetahuan dan kepemilikan sosial terhadap program (Meifinda & Nurjannah, 2023). Refleksi partisipatif yang muncul di akhir kegiatan menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya memahami makna budaya lokal, tetapi juga mampu mengadaptasikannya melalui penggunaan

teknologi sederhana.

Dengan demikian, program Dolantara tidak hanya menghadirkan perubahan perilaku dan keterampilan, tetapi juga memperlihatkan alur penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) yang sistematis di tingkat komunitas. Penerapan ini terwujud melalui tahapan edukasi, transformasi, dan literasi budaya yang saling terintegrasi secara dinamis, membentuk suatu kerangka implementasi yang bersifat konseptual sekaligus aplikatif.



Gambar 4. Alur Implementasi IPTEK

Gambar Alur Implementasi IPTEK menggambarkan proses transformasi IPTEK dalam program Dolantara melalui tiga tahapan utama: Edukasi, Transformasi, dan Literasi Budaya. Ketiga tahap ini bekerja secara sinergis dalam membentuk masyarakat literatur budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## 1. Tahap Edukasi

Tahapan ini berfungsi sebagai dasar penguatan kapasitas masyarakat. Melalui kegiatan pelatihan dan diskusi reflektif, peserta diajak mengenali kembali nilai-nilai budaya yang terkandung dalam dolanan tradisional. Proses edukasi ini bukan hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis (critical consciousness) sebagaimana ditekankan oleh Freire (Jones et al., 2020) bahwa pendidikan sejati harus membebaskan dan memberdayakan masyarakat untuk menjadi pelaku perubahan.

## 2. Tahap Transformasi

Pada tahap ini, pengetahuan yang diperoleh dari proses edukasi diubah menjadi bentuk inovatif melalui penerapan teknologi. Masyarakat dilatih menggunakan perangkat digital untuk mendokumentasikan dolanan, membuat konten kreatif, dan menyebarluaskannya melalui media sosial. Tahapan ini mencerminkan proses "reinterpretasi simbol budaya" dalam kerangka Triangle of Mind (Semiotic), di mana sign berupa dolanan tradisional diolah menjadi representamen baru berupa media digital yang bermakna edukatif dan menarik bagi generasi muda.

### 3. Tahap Literasi Budaya

Tahap akhir dari alur implementasi IPTEK adalah penguatan literasi budaya. Setelah melalui proses edukasi dan transformasi, masyarakat tidak hanya memiliki keterampilan digital, tetapi juga pemahaman mendalam terhadap nilai budaya yang dikandung dalam setiap permainan tradisional. Pembentukan Tim Literasi Budaya Kampung Dolanan menjadi bukti nyata bahwa masyarakat telah mencapai tingkat interpretant, yaitu kesadaran baru yang mendorong kemandirian, kreativitas, dan tanggung jawab kolektif dalam menjaga keberlanjutan budaya.

Kerangka semiotik dalam gambar di atas menunjukkan bahwa proses perubahan sosial tidak berhenti pada penerapan teknologi, melainkan berlanjut pada pembentukan makna baru yang relevan dengan konteks modern. Dolanan tradisional sebagai sign mengalami transformasi makna (*meaning making*) melalui interaksi dengan IPTEK, menghasilkan representamen baru berupa inovasi digital yang tetap berakar pada nilai-nilai lokal. Proses interpretatif ini menghasilkan educated community yaitu masyarakat yang mampu menyeimbangkan antara tradisi dan kemajuan teknologi.

Model implementasi IPTEK yang digunakan dalam Dolantara menunjukkan bahwa pelestarian budaya dapat dilakukan melalui strategi ilmiah yang terukur dan kolaboratif. Pendekatan ini bukan hanya berorientasi pada pelestarian, tetapi juga pada pemberdayaan, di mana teknologi digunakan sebagai jembatan untuk memperkuat identitas dan kreativitas masyarakat. Dengan demikian, framework Dolantara dapat dijadikan contoh praktik baik (best practice) bagi program pengabdian lain yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan inovasi digital berkelanjutan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Program Dolantara: Inovasi Edukasi dan Pemberdayaan Literasi Budaya melalui Kampung Dolanan Sidowayah berhasil menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif mampu membangun kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal. Melalui kegiatan pelatihan yang melibatkan pengelola Kampung Dolanan dan pemuda desa. Program ini memperlihatkan perubahan nyata pada cara pandang peserta terhadap dolanan tradisional. Mereka tidak hanya memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, tetapi juga mampu mengemasnya secara kreatif melalui media digital. Hal ini menandai awal dari transformasi pelestarian budaya yang lebih adaptif dengan perkembangan zaman.

Kegiatan ini juga memperlihatkan terbangunnya kolaborasi yang kuat antaranggota komunitas. Proses refleksi partisipatif mendorong lahirnya *Tim Literasi Budaya Kampung Dolanan*, yang menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengembangkan ide dan mengelola potensi budaya secara berkelanjutan. Selain itu, kegiatan simulasi *Eduwisata Dolanan* membuka peluang baru bagi masyarakat untuk menjadikan dolanan tradisional sebagai sarana pembelajaran, hiburan, sekaligus sumber ekonomi kreatif. Keterlibatan anak-anak dalam setiap tahap kegiatan turut memperkuat proses regenerasi nilai-nilai budaya, sehingga tradisi lokal tidak hanya dilestarikan, tetapi juga diwariskan secara bermakna kepada generasi muda.

Keberhasilan tahap awal program *Dolantara* memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan tahap berikutnya. Namun demikian, keberlanjutan program memerlukan pendampingan lanjutan, baik dari pihak akademisi, pemerintah desa, maupun lembaga pendidikan sekitar. Penguatan kapasitas pengelola kampung dalam bidang manajemen eduwisata, promosi digital, dan desain kegiatan berbasis budaya perlu menjadi fokus tindak lanjut. Selain itu, evaluasi jangka panjang sangat disarankan untuk menilai dampak sosial dan ekonomi dari program ini, sekaligus memastikan bahwa *Dolantara* benar-benar menjadi model pemberdayaan masyarakat berbasis literasi budaya yang berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kampung Dolanan Sidowayah beserta seluruh pengelola, masyarakat, dan anak-anak yang telah berpartisipasi aktif dalam program Dolantara : Inovasi Edukasi dan Pemberdayaan Literasi Budaya Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Tiga Serangkai (hibah internal pengabdian masyarakat dengan nomor kontrak 049.A/atas dukungan moral dan akademik selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada tim dosen, mahasiswa, dan pihak-pihak yang turut membantu dalam proses perencanaan, pelatihan, hingga evaluasi program. Kolaborasi yang terjalin ini menjadi fondasi penting dalam upaya pengembangan literasi budaya dan pemberdayaan masyarakat berbasis kearifan lokal secara berkelanjutan.

## DAFTAR REFERENSI

- Aryanti, K. C. H., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). outdoor learning model based on traditional balinese games to improve cultural literacy in class V social studies content. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 7(2),172–181.  
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v7i2.91537>
- Atmi, R. T., & Luthfiah, D. (2023). The snakes and ladders game as indonesian cultural literacy for students. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 7(2), 199.  
<https://doi.org/10.29240/tik.v7i2.6713>
- Chen, S., Tian, Y., & Pei, S. (2024). Technological use from the perspective of cultural heritage environment: augmented reality technology and formation mechanism of heritage-responsibility behaviors of tourists. *Sustainability*, 16(18), 8261.  
<https://doi.org/10.3390/su16188261>
- Dickerson, K., Kornbluh, M., & Duke, A. M. (2024). Youth participatory action research in school settings. In *The Cambridge Handbook of Community Empowerment* (pp. 556–579). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009153720.029>
- Fitri, M., Nur, H. A., & Putri, W. (2020). The commemoration of independence day: recalling indonesian traditional games. *Frontiers in Psychology*, 11.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.587196>
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian traditional games: a way to implant character education on children and preserve indonesian local wisdom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 81. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Jones, D. E., Lindquist-Grantz, R., & DeJonckheere, M. (2020). A review of mixed methods community-based participatory research applications in mental health. *Journal of Social, Behavioral, and Health Sciences*, 14(1). <https://doi.org/10.5590/JSBHS.2020.14.1.18>
- 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>
- Karoso, S., Tri Cahyono, B., Pujosusanto, A., & Handayani, E. W. (2025). Penanaman nilai-nilai budaya dan karakter melalui permainan anak tradisional pada pendidikan anak usia dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), 304–313.  
<https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.423>
- Meifinda, Y., & Nurjannah. (2023). Developing interactive learning media of traditional bangka belitung games using lectora inspire as an affirmation of cultural literacy at schools. *Cendekianwan*, 5(2), 127–134. <https://doi.org/10.35438/cendekianwan.v5i2.373>
- Sartika, V. D., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2023). Pelestarian aset budaya permainan congkak melalui desain karakter untuk anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7(02),

- 43–52. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v7i02.962>
- Sri, Nancy Oktyajati, Ahmad Hidayawan, & Risal Kartika Bintoro. (2023). Pelatihan pembuatan aksesoris bros dari sampah plastik untuk mengembangkan keterampilan wirausaha bagi siswa Madrasah Ibtida'iyah. *Educate: Journal of Community Service in Education*, 3(2), 8–15. <https://doi.org/10.32585/educate.v3i2.4670>
- Sri, Sri Mayasari, Suparwi, & Ica Salsa Bila. (2023). Pelatihan pembuatan ecoprint untuk mengembangkan keterampilan wirausaha bagi siswa Madrasah Ibtida'iyah. *Educate: Journal of Community Service in Education*, 3(2), 16–24. <https://doi.org/10.32585/educate.v3i2.4665>
- Sugiarti, R. D., & Rohmawati, A. (2023). Nilai-nilai multikultural melalui permainan tradisional untuk kelompok b di Ra Nahdlatusy Syubban Gondanglegi-Malang. *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 4(1), 48–60. <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v4i1.967>
- Tzeggai, F. (2024). Handbook on participatory action research and community development. *Contemporary Sociology: A Journal of Reviews*, 53(1), 82–84. <https://doi.org/10.1177/00943061231214609ii>