



---

## Dampu Bulan Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Karawang

Salsabilla Adzani Rosma<sup>1</sup>, Dimas Indria<sup>1</sup>, M. Rafi Hidayat Subagja<sup>1</sup>, Surya Maulana<sup>1</sup>, Hafizh Suley Manoglu<sup>1</sup>, R. Retna Kinanti Dewi<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Singaperbangsa Karawang

---

### Abstrak (10 PT)

*Dampu bulan adalah permainan tradisional yang berasal dari Betawi. Permainan ini dimainkan dengan jumlah pemain yang tidak tentu karena dapat dimainkan dengan berapa orang saja, minimal 2 pemain agar dapat giliran bergantian. Penelitian yang dilakukan di daerah Teluk Jambe, Karawang dengan populasi 10 anak usia sekolah dasar menghasilkan 8 dari 10 mereka tidak mengetahui apa itu permainan dampu bulan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif eksploratif yaitu metode dengan menggambarkan sesuatu sesuai keadaan. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan randomly sampling.*

---

### Keyword:

Dampu Bulan  
Traditional  
Child

*Abstract : Dampu bulan is traditional game from Betawi. This game need at least 2 people to play this game for switch the position if one of them is lose. The research at Teluk Jambe, Karawang with 10 population have a result that 8 from 10 child don't know about what is dampu bulan. Reasearch method in this research was decriptive explorative, the meaning is method that definie something that describe according to circumstances. Technic sampling that use was randomly sampling.*

---

### Corresponding Author:

Salsabilla A.R,  
Email: 2010631240021@student.unsika.ac.id

---

## 1. Pendahuluan

Sebagian besar masyarakat Indonesia masih memiliki keterbatasan untuk mencari tahu soal kebutuhan fundamental. Dari penelitian yang dilakukan oleh UNESCO hanya ada 1 orang dari 1000 orang Indonesia yang memiliki ketertarikan membaca. Pada level sekolah dasar menurut jurnal yang diteliti oleh Triatma dari jurnal UNY (2016), hasilnya adalah kebiasaan membaca pada anak usia dini masih rendah. Survei ini dilakukan pada sekolah dasar yang ada di Indonesia.

Permainan tradisional pada zaman modern sekarang dapat dikatakan sudah mulai luntur karena kemajuan teknologi yang semakin berkembang, anak-anak di bawah umur lebih suka menggunakan gadget sebagai sarana hiburan mereka, oleh karena itu nilai-nilai budaya menjadi tidak dihargai lagi saat ini, dengan menyosialisasikan permainan tradisional diharapkan para anak-anak di usia sekolah dasar dapat mengenali budaya Indonesia. Menurut Subagiyo dalam (Mulyani, 2016) salah satu manfaat anak-anak bermain permainan tradisional adalah dapat mengembangkan kecerdasan logika anak.

Tak dapat dipungkiri anak-anak menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain permainan modern tersebut, yang tentunya menghabiskan uang yang tidak sedikit. Senada dengan pendapat (Mulyani, 2016) mengatakan ketika anak bermain game online, playstation, atau video games dalam waktu relatif wajar, bukanlah masalah. Namun, bila anak sudah kecanduan dengan permainan modern ini, dan ia bisa menghabiskan waktu berjam-jam, tentunya ini bukan persoalan sederhana.

Dari penjelasan di atas, maka budaya membaca di Indonesia ditingkatkan oleh pendidikan sejak sekolah dasar, salah satunya adalah dengan pelajaran PLBJ di Jakarta. Pelajaran ini berisi kebudayaan Jakarta salah satunya adalah permainan tradisional dampu bulan.

Pemilihan permainan dampu bulan menjadi pembelajaran dari budaya Betawi. Dampu bulan biasanya dimainkan di halaman rumah. Salah satu tujuan dari permainan dampu bulan adalah untuk mengedukasi anak-anak bagaimana caranya bersosialisasi dengan masyarakat sekitar terutama sekitar rumah dan sekolah. Meskipun keterbatasan lapangan terbuka di Jakarta, lokasi untuk permainan ini disesuaikan dengan bisa dimainkan di teras rumah.

Sosialisasi dampu bulan yang diadakan di daerah Teluk Jambe, Karawang pada 2 Juli 2023 dengan 10 anak-anak berusia sekolah dasar menghasilkan 8 dari 10 anak-anak tersebut tidak mengetahui apa itu permainan tradisional dampu bulan, oleh karena itu sosialisasi yang kami lakukan bertujuan untuk memperkenalkan permainan ini kepada anak-anak tersebut agar budaya Indonesia tidak luntur.

## 2. Metode Pelaksanaan

Pada permasalahan yang terjadi di atas, maka penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, (2008) penelitian ini disebut juga dengan penelitian naturalistik karena berdasarkan hasil penelitian yang alamiah. Penelitian ini menggunakan metode etnografi dengan pendekatan menggunakan metode deskriptif eksploratif, yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena atau kejadian. Etnografi adalah menyelidiki tentang budaya masyarakat dilingkungan alamiahnya (Ghony & Almanshur, 2014). Pendekatan etnografis secara umum adalah pengamatan, berperan serta sebagai bagian dari penelitian lapangan. Penelitian ini tidak dilakukan untuk menguji hipotesis tertentu, hanya menggambarkan apa adanya suatu variabel, gejala, atau keadaan. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara mendalam, metode dokumenter dan metode observasi atau pengamatan.

Penelitian ini dilaksanakan pada 2 Juli 2023 di daerah Teluk Jambe, Karawang dengan subjek anak-anak usia sekolah dasar di daerah Teluk Jambe, Karawang dengan populasi 10 orang anak yang diteliti dengan pengambilan sampel menggunakan metode *randomly sampling*. Peneliti melakukan wawancara singkat dari 10 orang anak dan menghasilkan sebagian besar yaitu 8 orang anak mengatakan tidak mengetahui apa itu permainan dampu bulan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan hasil bahwa dari 10 sampel yang diteliti dan wawancara 8 dari mereka mengatakan tidak mengetahui permainan dampu bulan. Oleh karena itu, diperlukan adanya edukasi dan sosialisasi lebih banyak terkait permainan tradisional agar budaya Indonesia tidak hilang seiring berkembangnya zaman.

#### 4. Tabel dan Gambar

**Tabel 1. Hasil penelitian**

NO	Nama	Hasil	
		Mengetahui Permainan	Tidak Mengetahui Permainan
1.	Anaya	V	
2.	Aisyah		V
3.	Febi		V
4.	Adit		V
5.	Putra		V
6.	Kiran	V	
7.	Vivi		V
8.	Sady		V
9.	Laras		V
10.	Silmi		V



**Gambar 1 : Dokumentasi PKM**

#### 5. Kesimpulan

Setelah sosialisasi yang dilakukan di daerah Teluk Jambe, Karawang banyak anak-anak usia sekolah dasar tidak mengetahui apa itu permainan tradisional dampu bulan. Kesulitan dari sosialisasi yang dilakukan adalah mencari populasi, karena kebanyakan anak-anak menyukai permainan modern yang ada di internet. Kelemahan yang didapatkan dari hasil sosialisasi adalah anak-anak tidak cepat mengerti bagaimana aturan yang dicontohkan peneliti. Setelah sosialisasi selesai maka dapat disimpulkan bahwa penyebab paling utama hilangnya budaya Indonesia adalah efek gadget yang sudah diberikan orang tua sejak mereka masih di bawah umur dan menggunakannya tanpa pengawasan orang dewasa. Terlihat bahwa

hanya 2 orang yang mengetahui apa itu dampu bulan dari 10 orang yang diteliti. Ketersediaan lapangan atau lahan kosong yang sekarang jarang tersedia menjadi salah satu penyebab juga.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Bapak Deden Akbar Izzuddin, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dian Agnesa Sembiring, S.K.M., M.A.R.S yang telah membimbing hingga jurnal ini selesai.

## 7. Daftar Pustaka

- Authar, N., Muflifah, T., Fidyningrum, S. A., Hardiana, A. S., Azizah, A., & Ramadhani, D. (2021). Improving Vocabulary Mastery Through The Traditional Game “Engklek” For Children In Kalijaten Village, Kec. Taman, Kab. Sidoarjo. *Child Education Journal*, 3(2), 92–99. <https://doi.org/10.33086/Cej.V3i2.2229>
- Karina, C. D., U.S, S., & L.A, S. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas Tgr (Traditional Games Return). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1599–1615. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i2.674>
- Mahardika, R. (2021). Pengembangan Ilustrasi Pada Buku Pelajaran Lingkungan Dan Budaya Jakarta Tingkat Sekolah Dasar. *Ikra-Ith Humaniora : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6(2), 66–74.
- P, J. H., Samosir, R., & Utara, S. (2022). Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif Sipoholon. 1(1), 50–65.
- Pica, R. (2008). Why Motor Skills Matter. *National Association For The Education Of Young Children*, July, 1–3. <https://www.naeyc.org/files/yc/file/200807/Btjlearningleapsbounds.pdf>
- Ramadhani, S. P., Amelia, W., & Mahardika, R. (2018). Development Of Indonesian Cultural Environment Education Books To Increase Reading Students Elementary School (Interactive Pop-Up Book Betawi Culture). *International Journal Of Innovative Science And Research Technology*, 3(7). [www.ijisrt.com](http://www.ijisrt.com)446
- Review, J., Dasar, P., Pendidikan, J. K., & Penelitian, H. (2022). Implementasi Rme Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Universitas Negeri Surabaya. 8(2).
- Rizkiani, F. (2022). The Integration Of Hots In The Lesson Objectives Of English Textbook For Second Graders. *Bahtera : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(2), 189–201. <https://doi.org/10.21009/Bahtera.212.05>
- Wariyanti, W. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Motorik Dan Sosial Emosional Anak. *Asghar : Journal Of Children Studies*, 1(2), 152–163. <https://doi.org/10.28918/Asghar.V1i2.4750>
- Wijastuti, A., & Puspitasari, N. A. (2021). Nilai Sosial Dalam Permainan Tradisional Betawi ( Kajian Antrpolinguistik ). *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 122–140.