



INKUBATOR KREATIF DESIMINASI *AUGMENTED REALITY* DOLANAN ANAK BERBASIS BUDAYA NUSANTARA

CREATIVE INCUBATOR FOR AUGMENTED REALITY DISSEMINATION OF "DOLANAN ANAK" BASED ON NUSANTARA CULTURE

Biya Ebi Praheto¹, Insanul Qisty Barriyah², Dyan Indah Purnama Sari³,
Dinar Westri Andini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
Jl. Batikan UH-III/1043 Kota Yogyakarta, D.I. Yogyakarta
Email: biya.ebi@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Komunitas Luku adalah sekelompok anak-anak yang berada di Dusun Sarekan RT 05, Plembutan, Canden, Jetis, Bantul. LUKU itu sendiri kepanjangan dari Letakkan Semua dan Baca Buku 15 menit. Anak-anak yang terkumpul di komunitas ini berada pada rentang usia dari usia PAUD sampai SMP. LUKU terbentuk atas dasar alasan selama *pandemic covid 19* dan kebijakan belajar di rumah membuat anak-anak sering terfokus pada *gawai* dan kurang mendapatkan stimulasi perkembangan sesuai tahap perkembangan mereka. Padahal usia anak-anak inilah stimulasi kreatifitas sangat dibutuhkan. Analisa kebutuhan pada Komunitas Luku adalah perlu adanya stimulasi perkembangan yang mengasah kreatifitas dan juga dihubungkan dengan teknologi (karena anak-anak ini pada umumnya memiliki *gawai*, namun belum dikembangkan maksimal sesuai dengan kreatifitas anak). Oleh sebab itu, dilakukan program pengabdian untuk menstimulasi kreatifitas anak-anak Komunitas Luku melalui permainan tradisional berbasis *augmented reality*. Beberapa tahapan yang sudah berjalan diantaranya yaitu sosialisasi, *self learning*, dan mentoring. Anak-anak dan orang tua Komunitas Luku mengikuti kegiatan ini dengan sangat antusias dan selalu berpartisipasi aktif.

Kata kunci: Inkubator Kreatif, Permainan Tradisional, *Augmented Reality*

ABSTRACT

The LUKU community is a group of children located in Sarekan Hamlet RT 05, Plembutan, Canden, Jetis, Bantul. Luku itself stands for Put All and Read a 15-minute Book. The children collected in this community are in the age range from early childhood to junior high school. LUKU was formed on the basis of reasons during the COVID-19 pandemic and the home learning policy made children often focused on gadgets and lacked developmental stimulation according to their stage of development. Even though it is the age of these children that the stimulation of creativity is needed. The needs analysis in the LUKU community is that there is a need for developmental stimulation that hones creativity and is also connected to technology (because these children generally have gadgets, but have not been developed optimally according to children's creativity). Therefore, a service program was carried out to stimulate the creativity of the children of the Luku Community through traditional augmented reality-based games. Some of the stages that have been running include socialization, self-learning, and

mentoring. The children and parents of the luku community participated in this activity very enthusiastically and always actively participated.

Keywords: *Creative Incubator, Traditional Games, Augmented Reality*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas budaya yang tumbuh dan berkembang di seluruh Nusantara, permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui permainan tradisional, anak-anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan seksama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa (Praheto, 2016). Permainan kanak-kanak sebagai permulaan latihan kesenian pada umumnya, khususnya latihan suara, tari, dan sandiwara, semua itu sebagai dasar-dasar pendidikan budi pekerti. Selain itu Ki Hadjar Dewantara juga mengemukakan bahwa permainan merupakan kesenian kanak-kanak yang sesungguhnya amat sederhana baik dari bentuk maupun isinya, namun memenuhi syarat-syarat etis dan estetis dengan semboyan dari natur ke arah kultur. Selain itu, permainan anak-anak selalu mengandung pendidikan baik untuk proses pertumbuhan jasmani maupun untuk perkembangan jiwa anak (Dewantara, 2018).

Saat ini orientasi pembelajaran pada anak-anak tidak hanya melalui apa yang diberikan oleh guru atau pembelajaran satu arah saja yang dilakukan secara tradisional (Praheto, dkk., 2016). Pembelajaran dewasa ini telah banyak mengalami perkembangan dengan mendapatkan sentuhan teknologi yang tidak hanya menyajikan materi dan pengetahuan dari satu arah namun juga pembelajaran yang bersifat eksploratif dan interaktif dengan melibatkan anak dan lingkungannya. Hal yang paling dekat dengan anak yang secara langsung memberikan pembelajaran tentang kehidupan sosial dan interaksi dengan alam sudah pasti adalah permainan tradisional (Praheto, 2018) dan tidak dapat di pungkiri bahwa bahkan permainan anak dengan konsep tradisional juga telah berubah menjadi permainan berbasis teknologi.

Teknologi paling dekat dengan dunia anak adalah penggunaan teknologi gawai, namun penggunaannya hanya sebatas permainan *online* yang hanya memberikan pelayanan dan tampilan satu arah namun tidak memberikan interaksi dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak akan lebih fokus dengan dirinya dan yang sedang dimainkannya

tanpa memperhatikan sekelilingnya. Oleh karena itu, teknologi lagi-lagi memberikan solusi agar anak merubah orientasi bermain *online* yang satu arah menjadi permainan *online* yang eksploratif dan interaktif.

Salah satu teknologi baru yang digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam permainan tradisional tanpa meninggalkan kebermanfaatn kehidupan sosial adalah media *Augmented Reality* (AR). Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan-pengembangan yang bersifat inovasi kreatif terkait dengan kemampuan manipulasi anak-anak lebih mudah memahami materi yang menggunakan contoh-contoh baik dengan gambar, benda, praktek langsung, maupun contoh langsung yang berupa gerakan, gesture, mimik, dan pengucapan.

PKM ini merupakan hasil desiminasi penelitian dengan mengembangkan produk permainan tradisional berbasis *Augmented Reality*. Hasil dari penelitian tersebut tidak hanya memberikan manfaat terhadap kecakapan motorik anak, namun juga memberikan manfaat terhadap kecerdasan sosial dari memanfaatkan permainan tradisional berbasis *augmented reality* bersama lingkungan si anak.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Sebastian Klepper dan TU Muenchen (2007) mengatakan *Augmented Reality* (AR) sebagai variasi dari *Virtual Environments* (VE) atau *Virtual Reality* merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dengan objek virtual yang digabungkan dengan dunia nyata (Sebastian, 2007). Di sisi lain, *Augmented Reality* (AR) merupakan Aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk tampilan dua dan tiga dimensi yang diproyeksikan melalui aplikasi secara real time. *Augmented Reality* (AR) dapat dibangun dengan menggunakan bantuan *software Vuforia* dan *Unity 3D* (Mustaqim & Kurniawan, 2007)

Obyek nyata beserta marker yang sudah dipasang akan dideteksi oleh kamera, kemudian informasi dari kamera diteruskan ke sistem grafis berupa posisi kamera, yang berisi data grafis obyek virtual. Informasi berupa video obyek nyata diteruskan ke penggabungan video. Dalam sistem grafis, posisi kamera menentukan sudut pandang obyek maya yang akan ditampilkan ((Iwata, dkk., 2011). Dalam penggabungan video, informasi dari sistem grafis digabung dengan video nyata dari kamera (Sakuma, dkk., 2012). Hasil penggabungan akan ditampilkan pada layar *smartphone* yang sudah berupa *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) akan menampilkan realitas antara informasi, persepsi dan interaksi dunia maya dengan dunia nyata. Informasi ini disajikan melalui

aplikasi gawai yang membantu pengguna atau pemain dalam melaksanakan kegiatan yang telah dirancang.

Pengembangan gagasan mengenai permainan anak tradisional berbasis *augmented reality* ini sangat membantu anak-anak dalam membantu dirinya untuk dapat seimbang dengan memanfaatkan kecakapan menggunakan gawai dengan kemampuan berinteraksi social dengan lingkungannya. *Augmented reality* diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada anak-anak untuk mitra pada pengabdian PKM ini. Adapun anak-anak yang akan merasakan manfaat dari desminasi *augmented reality* dolanan anak berbasis budaya ini adalah Komunitas Luku dan komunitas Laboratorium Sariswara.

Komunitas Luku adalah sekelompok anak-anak yang berada di Dusun Sarekan RT 05, Plembutan, Canden, Jetis, Bantul. LUKU itu sendiri kepanjangan dari Letakkan Semua dan Baca Buku 15 menit. Anak-anak yang terkumpul di komunitas ini sejumlah 15 orang dengan rentang usia dari usia PAUD sampai SMP. LUKU terbentuk atas dasar alasan selama *pandemic covid 19* dan kebijakan belajar di rumah membuat anak-anak sering terfokus pada *gawai* dan kurang mendapatkan stimulasi perkembangan sesuai tahap perkembangan mereka. Padahal usia anak-anak inilah stimulasi kreatifitas sangat dibutuhkan.

LUKU dilakukan setiap hari dengan kesepakatan anak dan pada hari-hari tertentu melakukan kegiatan yang mengasah kreatifitas dan karakter anak, misalnya setiap Rabu dilakukan kegiatan yang disebut Rabu berkarya, anak-anak akan bebas berkarya sesuai dengan ketertarikan mereka, hari Sabtu dilakukan Sabtu Unggah-Ungguh, di mana anak-anak akan belajar terkait sopan santun dan bagaimana bertutur kata Bahasa Jawa yang baik kepada orang yang lebih tua. Kegiatan ini melibatkan unsur masyarakat di mana di setiap Sabtu mengundang langsung salah satu sesepuh yang ada di lingkungan Dusun Sarekan sebagai tutor dan secara langsung anak-anak akan praktek bersama. Harapannya dengan anak-anak berkumpul dan melakukan kegiatan di LUKU ini stimulasi perkembangan dan karakter yang baik bisa terbangun. Tidak terlepas bahwa mereka adalah generasi alfa yang memang berada pada zaman tehnologi canggih. Perlunya dukungan dalam pengembangan kreatifitas yang dihubungnkan dengan ranah tehnologi sesuai dengan zaman merekalah yang sangat dibutuhkan pada komunitas ini.

Analisa kebutuhan pada Komunitas Luku adalah perlu adanya stimulasi perkembangan yang mengasah kreatifitas dan juga dihubungnkan dengan tehnologi (karena anak-anak ini pada umumnya memiliki gawai, namun belum dikembangkan maksimal

sesuai dengan kreatifitas anak).

Berdasarkan dari latar belakang tersebut dan dihubungkan dengan kebutuhan di era pandemi serta kemajuan zaman saat ini, maka sangat perlu program Inkubator Kreatif Desiminasi *Augmented Reality* Dolanan Anak Berbasis Budaya Nusantara yang mampu mengembangkan keterampilan sensori motor anak-anak usia dini dengan mengajak anak bermain senang, riang gembira dan bahagia melalui implementasi dolanan anak atau permainan tradisional yang dekat dengan konteks lingkungan mereka serta pemanfaatan salah satu metode tepat guna, menarik dan sesuai dengan kebaruan yaitu teknologi interaktif *augmented reality*. Melalui pengembangan inovasi ini, anak-anak tetap bisa bermain riang gembira serta melestarikan budaya daerah (Yamabe & Nakajima, 2013).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan didasarkan pada permasalahan yang akan diselesaikan sebagai bentuk upaya memperbaiki kondisi mitra. Mitra pengabdian ini merupakan mitra yang tidak produktif secara ekonomi/sosial. Permasalahan yang muncul meliputi aspek budaya, aspek teknologi, dan aspek perkembangan anak.

1. Permasalahan dari Aspek Budaya

Permasalahan yang terkait dari Aspek budaya adalah anak-anak banyak yang melupakan budaya nusantara khususnya permainan anak tradisional. Padahal Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Selain itu, Permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar. Upaya yang bisa dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional adalah (1) mengajak anak dan lingkungan sekitar untuk bermain permainan tradisional, (2) Membuat permainan tradisional menjadi lebih menarik, (3) Mengadakan pelatihan permainan tradisional, (4) Membangun komunitas di lingkungan terdekat.

2. Permasalahan dari Aspek Teknologi

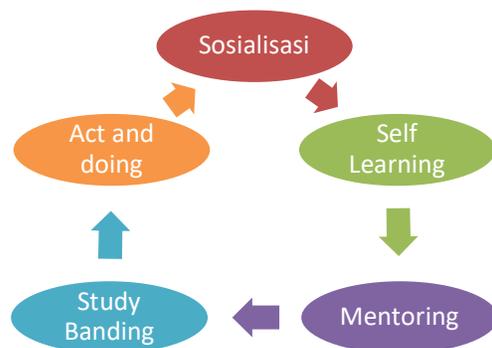
Permasalahan yang terkait dari Aspek Teknologi adalah anak memiliki gawai namun belum terarah sesuai kebutuhan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik

tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gawai dengan baik. Bahkan gawai memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gawai dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi.

3. Permasalahan dari Aspek Perkembangan Anak

Permasalahan yang terkait dari aspek perkembangan anak adalah anak-anak kurang terasah perkembangan motoriknya, karena hanya fokus pada kegiatan yang melibatkan gerakan jari, anak - anak kurang berinteraksi secara sosial, ini akan mengakibatkan kemunduran dalam keterampilan sosial interaksi. Upaya yang dapat dilakukan (1) Mengembangkan keterampilan motorik kasar yang mampu menjaga kestabilan keseimbangan, koordinasi gerak perlu dikembangkan melalui permainan yang diatur secara tertata, terarah dan terencana sesuai dengan tahap perkembangan anak, (2) Bermain Bersama dolanan anak tradisional agar dapat berinteraksi dengan teman sebayanya

Langkah-langkah yang ditempuh guna melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra tampak pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Langkah Pengabdian

- Sosialisasi ke Mitra dan anak-anak yang bergabung pada mitra, dalam hal ini adalah masyarakat sekitar mitra
- Self Learning yaitu mitra diberikan video pembelajaran tentang anak, permainan anak, dan dampak positif dan negatifnya gawai, hal ini sebagai masa inkubasi
- Mentoring yaitu, mitra mengikuti materi yang akan dipandu oleh para ahli yaitu ahli anak, bidang psikologi, bidang ketamansiswaan, dan hukum.
- Studi Banding, yaitu mitra Luku studi banding ke Mitra Sariswara

- e. Act and doing yaitu, Bersama memanfaatkan metode tepat guna, menarik dan sesuai dengan kebaruaran yaitu tehnologi interaktif *augmented reality*. Melalui pengembangan inovasi ini, anak-anak tetap bisa bermain riang gembira serta melestarikan budaya daerah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan pada metode di atas, maka keterlaksanaan dan hasil pengabdian yang telah dicapai sebagai berikut.

1. Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi didahului koordinasi dengan pendiri Komunitas Luku. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Juli 2022. Tim berkunjung ke dusun sarekan untuk berkoordinasi dengan pendiri Komunitas Luku dan RT setempat, koordinasi ini ditujukan untuk menyampaikan perihal program inkubator yang akan dilaksanakan di Komunitas Luku. Pada keggiatan koordinasi awal diperoleh kesepakatan terkait pelaksanaan program. Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu sosialisasi. Sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 Juli 2022. Tim melakukan sosialisasi kegiatan ke mitra sasaran yaitu Komunitas Luku. Pada kegiatan ini disampaikan terkait kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan selama program dan meminta bantuan orang tua anak untuk ikut mendukung kegiatan ini. Pada tahap sosialisasi dihadiri orang tua dan anak-anak Komunitas Luku. Kegiatan ini berjalan lancar dan disambut antusias oleh warga terutama Komunitas Luku.

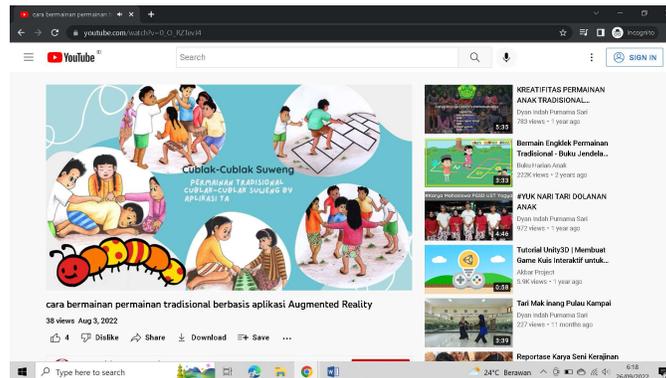


Gambar 2. Sosialisasi Kegiatan

2. Tahap Self Learning

Tahap *self learning* dimulai pada tanggal 10 Juli 2022, tahap *self learning* dilakukan dengan menyebarkan video pembelajaran terkait penggunaan aplikasi Tandola, Bahaya Gadget dan Pendampingan anak. *Self learning* ini dilakukan sebagai awal

masyarakat dalam Komunitas Luku mengikuti serangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan.



Gambar 3. Video *Self Learning*

3. Tahap Mentoring

Tahap mentoring dilakukan dalam beberapa kali sebagai berikut.

a. Mentoring Tahap 1

Mentoring pertama dilakukan pada tanggal 16 Juli 2022. Mentoring Tahap 1 dihadiri oleh orang tua anak dan anak-anak dari Komunitas Luku di wilayah dusun sarekan RT 5. Mentoring berkaitan dengan memaksimalkan peran serta orang tua dalam mendampingi anak. Pembicara dalam mentoring ini yaitu Muhaimi Mughni Prayogo, M.Pd sebagai ahli dalam bidang pendidikan inklusif dan anak. Kegiatan ini berjalan lancar dan peserta atau orang tua sangat antusias mengikuti kegiatan ini.



Gambar 4. Mentoring Tahap 1

b. Mentoring Tahap 2

Mentoring kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2022. Mentoring tahap 2 ini dihadiri oleh anak-anak Komunitas Luku dan orang tua anak yang ingin bergabung. Mentoring tahap ini berkaitan dengan pengenalan permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak. Pada kegiatan ini, anak-anak tidak hanya mendapatkan materi tetapi juga langsung mempraktikkan permainan tradisional. Anak-

anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini dan tampak senang ketika bermain permainan tradisional.



Gambar 5. Mentoring Tahap 2

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan berdampak pada beberapa aspek yaitu aspek budaya, teknologi, dan perkembangan anak.

1. Dampak pada aspek budaya

Dampak pada aspek budaya didasarkan pada kegiatan yang telah dilaksanakan dapat diketahui dari respon masyarakat sasaran. Anak-anak pada Komunitas Luku sangat antusias mengikuti kegiatan PkM terutama dalam pelaksanaan permainan tradisional. Tidak hanya anak-anak yang antusias, orang tua anak pun ikut serta dan turut antusias mendukung serta mengikuti program pengabdian ini. Hal ini dapat dilihat pada dokumentasi berikut.



Gambar 6. Kegiatan Bermain Permainan Tradisional dalam Komunitas Luku

Kegiatan pengabdian ini jelas memiliki dampak terhadap aspek budaya, yaitu permainan tradisional diangkat kembali sebagai stimulan dalam mengembangkan kreativitas anak. Ketika anak merasa senang maka otak belakang anak akan menuntun tingkat kreativitas sehingga anak dapat beraktivitas dengan baik seperti aktif dalam bermain permainan tradisional, menulis puisi, membuat batik, belajar aksara Jawa, menggambar, mewarnai, dan menari tarian dolanan anak. Semua hal tersebut berkaitan

dengan budaya, disamping pengenalan dan meningkatkan kreativitas melalui permainan tradisional. Kegiatan ini juga menjadi wadah pelestarian budaya terutama di wilayah Sarekan tempat Komunitas Luku Berada. Pada kegiatan ini, anak-anak menjadi mengenal permainan tradisional dan memulai praktik bermain permainan tradisional.

2. Dampak pada aspek teknologi

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang sangat berharga, melalui program pkm ini dapat menyumbangkan alternatif inovasi dan kreativitas yang dapat dimanfaatkan dan diakses oleh masyarakat terutama anak-anak dan orang tua pada Komunitas Luku. Di sisi lain, perkembangan teknologi menjadi bagian dari metamorfosis budaya. Teknologi menyumbangkan pesatnya perubahan sebuah kebudayaan. Dahulu manusia saling berkomunikasi hanya melalui surat namun saat ini teknologi mengubah budaya tersebut dengan surat elektronik (e-mail), chat by aplikasi atau media sosial lainnya. Hal ini jugalah yang menjadi dampak positif pada aspek teknologi. Dahulu permainan tradisional hanya dapat dimainkan secara langsung pada masyarakat dan diajarkan secara turun menurun dari orang tua. Namun dalam program kegiatan PkM ini menghadirkan teknologi berupa aplikasi Tandola yang merupakan permainan tradisional berbasis augmented reality. *Augmented Reality* (AR) diasumsikan dapat menawarkan solusi hebat dalam pembelajaran. Melalui pengembangan inovasi ini, anak-anak tetap bisa bermain riang gembira (Pramana, 2020), serta melestarikan budaya daerah. Selain itu, secara tidak langsung mampu mengembangkan keterampilan motorik baik motorik kasar maupun halus dari pergerakan tubuh yang dilakukan anak (Lestari, dkk., 2020). Di sisi lain, kegiatan ini bertujuan untuk membuat permainan tradisional diminati oleh masyarakat terutama Komunitas Luku. Anak-anak pada Komunitas Luku dapat terarah dalam menggunakan teknologi yaitu gawai yang sudah tidak dapat dihindari. Dengan hadirnya program PkM ini berdampak pada aspek teknologi pada anak-anak di Komunitas Luku. Selain itu, orang tua menjadi sadar akan pendampingan penggunaan gawai untuk anak. Pada aplikasi Tandola yang digunakan tidak hanya berisi permainan tradisional, namun juga berisi panduan orang tua dalam mendampingi anak-anak pada Komunitas Luku. Dampak ini tampak pada komitmen orang tua dalam memantau anak-anaknya di Komunitas Luku dalam menggunakan gawai dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif. Upaya yang dilakukan adalah (2) Penyadaran ke orang tua bahaya

gawai pada anak, (2) Pendampingan dalam menggunakan media digital, (3) Orang tua harus menjadi model bagaimana menggunakan perangkat digital sehari-hari, (4) interaksi positif menjadi sebuah kunci awal yang harus dilakukan oleh orang tua agar anak lepas dari ketergantungan pada gawai, (5) Kesepakatan dalam memberlakukan aturan main penggunaan gawai sangatlah penting dibuat bersama-sama antara anak dan orang tua, (6) Anak yang disibukkan dengan beragam aktivitas bermanfaat akan tidak mudah merasa bosan di rumah sehingga mencari hiburan melalui akses perangkat digital, (7) Orang tua perlu belajar tentang berbagai perangkat teknologi terbaru yang biasa digunakan oleh anak. Peran serta orang tua dalam pemanfaatan aplikasi Tandola tampak pada dokumentasi berikut.



Gambar 7. Pemanfaatan Gawai untuk Bermain Aplikasi Tandola

3. Dampak pada aspek perkembangan anak

Kegiatan PkM ini berdampak pada perkembangan anak-anak pada Komunitas Luku. Inkubator kreatif melalui permainan tradisional berbasis *augmented reality* memberikan banyak edukasi dan manfaat pada perkembangan anak. Permainan kanak-kanak sebagai permulaan latihan kesenian pada umumnya, khususnya latihan suara, tari, dan sandiwara, semua itu sebagai dasar-dasar pendidikan budi pekerti. Selain itu Ki Hadjar Dewantara juga mengemukakan bahwa permainan merupakan kesenian kanak-kanak yang sesungguhnya amat sederhana baik dari bentuk maupun isinya, namun memenuhi syarat-syarat etis dan estetis dengan semboyan dari natur ke arah kultur. Selain itu, permainan anak-anak selalu mengandung pendidikan baik untuk proses pertumbuhan jasmani maupun untuk perkembangan jiwa anak (Rozana, 2020). Selain itu, Melalui program ini dapat memberikan sumbangan dalam perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak pada Komunitas Luku, membantu anak-anak dalam membangun komunikasi, menjalin kerja sama tim (perkembangan sosial dan

emosional), problem solving, leadership, percaya diri (psikologis anak) serta menumbuhkan nilai-nilai luhur sebagai modal dalam membentuk karakter anak merdeka.

KESIMPULAN

Permainan tradisional memiliki beragam manfaat yang dapat dirasakan oleh anak-anak terutama pada Komunitas Luku. Selain melestarikan budaya nusantara, permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motoric anak, kretivitas, dan kemampuan bersosialisasi. Dengan pendampingan permainan tradisional melalui aplikasi Tandola, anak-anak tidak hanya memanfaatkan gawai untuk aktifitas yang bermanfaat tetapi juga berlatih bermain permainan tradisional. Harapannya setelah kegiatan pengabdian ini, permainan tradisional akan terus menjadi permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Komunitas Luku.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM); Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah memberikan Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2022 dan LP2M Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah memfasilitasi berjalannya pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, Ki Hajar. (2018). *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian II: Kebudayaan*. Yogyakarta: UST Press.
- Iwata, T., Yamabe, T., & Nakajima, T. (2011). Augmented reality go: Extending traditional game play with interactive self-learning support. *Proceedings - 17th IEEE International Conference on Embedded and Real-Time Computing Systems and Applications, RTCSA 2011, 1*, 105–114. <https://doi.org/10.1109/RTCSA.2011.43>
- Lestari, I., Hidayati, R., & Astuti, A. D. (2020). Central Java Coastal Traditional Games in Improving the Motor Ability Among Early Childhood. *Proceedings of the 2nd International Seminar on Guidance and Counseling 2019*: Atlantis Press.
- Mustaqim, I. & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 1, No. 1, hal. 36–48.
- Praheto, B. E. (2016). Pengembalian Nilai Luhur Budaya Bangsa melalui Dolanan Bocah di Sekolah Dasar. *Konferensi Internasional Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah Indonesia. Ikatan Dosen Budaya Daerah Indonesia*. Lampung 24-26 September 2016.

- Praheto, B. E. (2018). Implementation of Dolanan Bocah to Improve Factual Speaking Ability of Primary School Students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 685–689. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.8039>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2016). Dolanan Bocah “Engklek” in Construct Words of Indonesian Language Learning at Primary Schools. *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*. Vol. 2, No. 1., hal. 480-484.
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. Vol. 2, No. 2, hal. 115-123.
- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*. Vol. 13, No. 1, hal. 42-58.
- Sakuma, H., Yamabe, T., & Nakajima, T. (2012). Enhancing traditional games with augmented reality technologies. *Proceedings - IEEE 9th International Conference on Ubiquitous Intelligence and Computing and IEEE 9th International Conference on Autonomic and Trusted Computing, UIC-ATC 2012*, 822–825. <https://doi.org/10.1109/UIC-ATC.2012.95>
- Sebastian, K. (2007). *Augmented Reality-Display Systems*. TU Muenchen
- Yamabe, T., & Nakajima, T. (2013). Playful Training with Augmented Reality Games: Case Studies Towards Reality-Oriented System Design. *Multimedia Tools and Applications*. Vol. 62, No. 1, hal. 259-286.