

# 17. Pembudayaan

*by Dr. Didik Hariyanto, M.si*

---

**Submission date:** 10-Feb-2022 01:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1759101450

**File name:** 17.\_Pembudayaan.pdf (319.24K)

**Word count:** 3867

**Character count:** 23971

Didik Hariyanto<sup>1</sup>,  
Muhammad Abror<sup>2</sup>,  
Muhammad Yani<sup>3</sup>, Ferry  
Adhi Dharma<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis, Hukum  
dan Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah  
Sidoarjo,

<sup>2</sup> Agroteknologi, Fakultas Sains dan  
Teknologi, Universitas Muhammadiyah  
Sidoarjo,

<sup>3</sup> Manajemen, Fakultas Bisnis, Hukum dan  
Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah  
Sidoarjo

Jl. Mojopahit No. 666B, Sidowayah,  
Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia,

Email: didikhariyanto@umsida.ac.id,  
Phone: +62318945444

## *Pembudayaan Permainan Tradisional sebagai Wahana Belajar Luar Ruang bagi Anak*

10.18196/berdikari.v9i1.9265

### ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has made children even more interested in playing gadgets. The purpose of this community service activity is to reduce and change the dependence of early childhood on modern games, especially games on gadgets or smartphones. The method used was Participatory Rural Appraisal (PRA) by involving the Bait Kata community to design the concept of a literacy village, Karang Taruna to help socialize activities, and Dasa Wisma group to design UMKM and tourism awareness groups in Tebel Village, Gedangan District, Sidoarjo Regency. This community service activity develops the concept of learning and playing traditional games in one place that is integrated between playing, learning and becoming a center for educational tourism for children. The expected output targets include making the literacy village a center for children's educational tourism in Sidoarjo and improving the welfare of the surrounding community through educational tours. The result achieved in this program is the establishment of a reading terrace where children learn various knowledge from textbook and novel sources to foster children's interest in reading and writing, as well as traditional games such as stilts, clogs, and *congklak* (a playing board with two parallel rows of circular depression) that train interaction, cooperation, empathy, and children's abilities at mathematics. For the surrounding community, this service has helped empower the community's economy through UMKM in the field of traditional games and food called Kampung Literasi culinary corner. Teras Baca and UMKM center have been integrated and are ready to become an educational tourism destination of Kampung Literasi Tebel Barat.

Keywords: Traditional Games, Outdoor Education, Kampung Literasi Tebel Barat

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membuat anak-anak semakin intens bermain gawai. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk mengurangi dan mengubah ketergantungan anak-anak usia dini terhadap permainan modern terutama permainan yang ada di gawai atau *smartphone*. Metode yang digunakan adalah *Participatory Rural Appraisal (PRA)* dengan melibatkan komunitas Bait Kata untuk merancang konsep kampung literasi, Karang Taruna untuk membantu sosialisasi kegiatan, dan kelompok dasawisma untuk membuat desain UMKM dan kelompok sadar wisata Desa Tebel, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo. Kegiatan pengabdian masyarakat ini mengembangkan konsep belajar dan bermain permainan tradisional dalam satu tempat yang terintegrasi antara bermain, belajar, dan menjadi pusat wisata edukasi bagi anak-anak. Target luaran yang diharapkan antara lain menjadikan kampung literasi sebagai pusat wisata edukasi anak

di Sidoarjo dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar dengan adanya wisata edukasi. Hasil yang dicapai dalam program ini adalah berdirinya teras baca tempat anak-anak belajar berbagai pengetahuan dari sumber buku pelajaran dan novel untuk menumbuhkan minat baca-tulis anak, serta permainan tradisional seperti egrang, bakiak, dan congklak yang melatih interaksi, kerjasama, empati dan kemampuan matematik anak. Bagi masyarakat sekitar, pengabdian ini telah membantu pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui UMKM di bidang kebutuhan permainan tradisional dan makanan yang disebut dengan pojok kuliner Kampung Literasi. Teras Baca dan sentra UMKM sudah terintegrasi dan siap menjadi destinasi wisata edukasi Kampung Literasi Tebel Barat.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Edukasi Luar Ruang, Kampung Literasi Tebel Barat

---

## **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 yang terjadi di dunia membuat banyak perubahan. Pemerintah Indonesia secara resmi mengimbau pada warga agar tetap tinggal di rumah dan bersekolah secara daring sebagai salah satu cara memutus rantai penyebaran virus SARS-Cov-2 atau yang kita kenal sebagai Virus Corona. Hal ini tentu membuat anak-nak semakin inten memegang gawai dan memainkan permainan-permainan yang ada di gawai. Kecanduan gawai pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi anak dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal dengan bantuan gawai. Dampak lain yang ditimbulkan adalah semakin terbukanya akses internet yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gawai dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak [1].

Terlepas dari adanya pandemi Covid-19, fenomena kecanduan anak pada *gadget* telah menjadi faktor pendorong komunitas Bait Kata, yakni salah satu penggagas kampung literasi di Sidoarjo untuk membuka perpustakaan gratis yang dinamai Teras Baca Ibuku. Kampung literasi tidak hanya didesain sebagai taman baca anak saja, tetapi juga dirancang sebagai tempat wisata edukasi berbasis masyarakat. Kendati demikian, sejak berdirinya Kampung Literasi pada tahun 2018, hanya ada 45 anak dari 2094 siswa dan siswi dari pendidikan usia dini hingga sekolah dasar yang inten berkunjung ke Teras Baca Ibuku. Berikut adalah sebaran jumlah usia anak sekolah dan jenjang pendidikannya yang ada di Desa Tebel:

**Tabel 1. Jumlah Sekolah dan Peserta Didik di Desa Tebel**

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik
1.	KB Adinda 11	27 Siswa
2.	RA Al-Hsan	91 Siswa
3.	RA RAM 10 Hasanuddin	136 Siswa
4.	MIS Al-Hsan	251 Siswa
5.	MIS Hasanuddin	294 Siswa
6.	KB Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Gedangan	23 Siswa
7.	POS PAUD Dahlia	48 Siswa
8.	POS PAUD Malahayati	9 Siswa
9.	TK Dharma Wanita Persatuan Tebel I	36 Siswa
10.	TK Dharma Wanita Persatuan Tebel II	40 Siswa
11.	SD Negeri Tebel 1	683 Siswa
12.	SD Hang Tuah 11 Gedangan	456 Siswa
	Total	2094 Siswa

Sumber: [2] dan [3]

Untuk itu, tim Abdimas ingin melakukan setting lokasi wisata edukasi di Kampung Literasi Tebel Barat dengan menambahkan wahana permainan tradisional edukatif agar dapat meningkatkan jumlah pengunjung Teras Baca Ibuku dan mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Hal ini dirasa penting karena salah satu indikator dalam peningkatan kualitas pelayanan pendidikan anak usia dini adalah penambahan permainan tradisional dan permainan outdoor [4]. Pengabdian dengan tema wisata literasi pernah dilakukan oleh [5] dengan judul "Peningkatan Minat Baca Masyarakat Melalui Wisata Literasi". Fokus pengabdian tersebut berbeda dengan pengabdian yang telah tim pengabdian lakukan. Pengabdian yang dilakukan oleh [5] melibatkan semua usia melalui talk show bersama penulis muda serta membangun taman baca anak dan outbond. Sementara itu, pengabdian ini berfokus pada setting lokasi wisata edukasi berbasis mainan tradisional yang terintegrasi dengan sentra UMKM.

Kwary dan Wonoseputro dalam penelitiannya menyebutkan bahwa Yogyakarta sebagai daerah pariwisata juga melakukan setting wisata edukasi dengan mengembangkan zona rekreasi edukatif permainan tradisional Jawa untuk melestarikan kebudayaan Jawa dan menarik minat wisatawan. Terdapat 3 (tiga) zona yang digunakan untuk pariwisata, yakni zona A sebagai galeri atau museum mainan tradisional, zona B sebagai tempat pengrajin dan pelatihan membuat mainan tradisional, dan zona C adalah area praktek atau memainkan berbagai mainan tradisional [6].

Penataan lokasi wisata edukasi seperti penjelasan di atas diperlukan untuk menambah daya tarik wisatawan yang didominasi oleh anak-anak. Setelah itu, tim pengabdian juga

membentuk kelompok sadar wisata yang melibatkan masyarakat sekitar agar Kampung Literasi Tebel Barat berdaya saing dan dapat berdampak secara ekonomis bagi warga miskin di Desa Tebel. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah mengurangi ketergantungan anak pada gadget melalui pendidikan luar ruang berbasis permainan tradisional. Agar pendidikan luar ruang ini diminati oleh anak-anak dan orang tua, maka tim pengabdian mengintegrasikan konsep tersebut dengan desa wisata tematik Kampung Literasi Tebel Barat. Selain menambah daya tarik bagi anak-anak, juga akan tetap terawat oleh masyarakat karena dapat meningkatkan penghasilan warga sekitar dengan berjualan makanan, minuma, dan oleh-oleh khas Kampung Literasi Tebel Barat.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2020 sampai dengan 20 Juni 2020. Metode yang digunakan adalah Participatory Rural Appraisal (PRA). Metode ini didefinisikan sebagai metode dalam proses pemberdayaan masyarakat yang menekankan partisipasi aktif dari semua elemen masyarakat dalam keseluruhan proses pengabdian yang sedang dilaksanakan mulai dari tahap awal berupa perencanaan kegiatan sampai dengan tahap akhir berupa evaluasi dan penerimaan manfaat bagi masyarakat [7].

Dalam metode PRA, masyarakat menjadi subjek dan objek dalam pengembangan Kampung Literasi Tebel Barat. Pemilihan khalayak sasaran didasarkan pada semangat semua elemen masyarakat yang ada di Dusun Tebel Barat, Desa Tebel, Kecamatan Gedangan, Sidoarjo dalam mewujudkan desa literasi yang meliputi perpustakaan baca, kebersihan lingkungan, dan penghijauan di setiap sudut desa. Sampai saat ini, Desa Tebel sudah memiliki 9 titik mini library dan satu teras baca yang menjadi induk pembelajaran anak usia dini sampai remaja. Kendati sudah berhasil mewujudkan 9 mini library dan satu induk teras baca, komunitas Bait Kata Desa Tebel sebagai penggagas kampung literasi tidak memiliki setting lokasi yang menarik. Lokasi belajar yang memanfaatkan lahan warga pada akhirnya memunculkan permasalahan estetika seperti banyak warga yang masih menjemur pakaian di depan rumah, membiarkan hewan ternak atau unggasnya berkeliaran, dan membuang sampah sembarangan. Selain itu, dari hasil ditemukan fakta bahwa pendidikan luar ruang di Kampung Literasi Desa Tebel tidak dilengkapi dengan fasilitas permainan tradisional yang menunjang, sehingga pendidikan luar ruang yang dimaksud kurang diminati oleh anak-anak. Salah satu media literasi yang dapat digunakan ialah pendekatan budaya dan kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat [8]. Oleh karena itu, tim pengabdian menyusun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan. Melakukan analisis situasi dan setting lokasi lahan induk yang dijadikan sebagai pusat edukasi luar ruang. Segala fasilitas yang dibutuhkan, seperti wahana permainan tradisional, rekayasa sentra UKM, fasilitas toilet, dan tempat parkir.
2. Tahap Pelaksanaan. Pengusul membentuk tim beserta mahasiswa untuk membuat/mengadakan mainan tradisional yang sesuai dengan kebutuhan edukasi luar ruang dan bersifat edukatif seperti egrang, bakiak, dakon/congklak, dan lain sebagainya. Pemilihan mainan tradisional yang mengandung keraifan lokal juga dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif, seperti pengembangan wayang karakter tokoh pahlawan untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme pada mahasiswa [9]. Permainan tradisional merupakan folklor yang kental dengan pendekatan budaya dan kearifan lokal. Saputra dan Ekawati dalam penelitiannya menyebutkan ada 9 (Sembilan) kecerdasan yang mampu distimulasi oleh permainan tradisional, yakni: kecerdasan linguistik; kecerdasan matematik; kecerdasan visual-spasial; kecerdasan musikal; kecerdasan kinestetika; kecerdasan natural; kecerdasan interpersonal; kecerdasan intrapersonal; dan kecerdasan spiritual [10]. Lebih dari itu, menurut Haerani Nur permainan tradisional dapat membentuk karakter anak dan mengatasi dampak negatif kecanduan bermain gadget pada anak [11]. Selain itu, tim juga membentuk dan mengembangkan kelompok sadar wisata yang dikelola oleh mitra bersama masyarakat sekitar. Kelompok ini akan dilatih secara khusus dalam bidang komunikasi pemasaran, digital marketing, festivalisasi dan branding desa.
3. Tahap evaluasi. Tim pengabdian bersama mitra dan masyarakat mengetahui keberhasilan program salah satunya dengan melihat antusiasme anak-anak sekitar datang ke Teras Baca ketika permainan-permainan tradisional diujicobakan. Semua proses dari awal sampai akhir didiskusikan kembali dengan mitra dan masyarakat untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari program-program yang telah dibuat.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2020 sampai dengan 20 Juni 2020 telah mencapai hasil sebuah desa wisata edukasi luar ruang berbasis permainan tradisional yang ramah anak di Dusun Tebel Barat, Desa Tebel, Kecamatan Gedangan, Sidoarjo. Rencananya Kampung Literasi Tebel Barat akan beroperasi saat pandemi Covid-19 di Indonesia dinyatakan selesai atau kondisi sudah normal. Adapun hal-hal yang telah dicapai dalam program pengabdian ini dapat dilihat dalam tabel 2.

Pengabdian yang berfokus pada pendidikan anak juga dilakukan oleh Nur Laily, Ihsan Budi Raharjo, dan David Efendi pada tahun 2019 di Surabaya. Konsen pengabdian

yang dilakukan oleh Nur Laily, dkk adalah terciptanya kampung layak anak di Surabaya dengan 7 karakteristik: (1) Kampung Kreatif, (2) Kampung Belajar, (3) Kampung Asuh, (4) Kampung Aman, (5) Kampung Sehat, (6) Kampung Literasi, (7) Pemuda Penggerak Literasi [12].

**Tabel 2. Hasil Capaian PKDes Kampung Literasi Tebel Barat**

NO	HASIL CAPAIAN KEGIATAN	BUKTI
1.	Setting Lokasi Wisata Kampung Literasi Tebel Barat	Terintegrasinya Teras Baca dengan Gang Telek, Pojok Kuliner, dan Sungai Tebel
2.	Pemberian Buku Bacaan Untuk Anak di Teras Baca	Tersalurnya bantuan buku pelajaran SD kelas 1-6 dan novel di Teras Baca Ibuku
3.	Pembuatan Mainan Tradisional	Tersalurnya beberapa mainan tradisional seperti egrang, bakiak, congklak, dan lain sebagainya
4.	Pembuatan Arena Bermain Edukatif	Bisa dilihat di laman youtube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3heQpe042cg">https://www.youtube.com/watch?v=3heQpe042cg</a>
5.	Membangun Kelompok Sadar Wisata Dusun Tebel Barat	Terbentuknya kelompok sadar wisata yang terdiri dari komunitas Bait Kata, Dasa Wisma Tebel Barat, dan Karang Taruna Desa Tebel Barat
6.	Publikasi di Media Nasional	Bisa dilihat di <a href="https://www.harianbhirawa.co.id/abdimas-umsida-inisiasi-pengembangan-desa-wisata-tematik-ramah-anak/">https://www.harianbhirawa.co.id/abdimas-umsida-inisiasi-pengembangan-desa-wisata-tematik-ramah-anak/</a>

Tema literasi menarik banyak akademisi sebagai kegiatan pegabdian pada masyarakat, seperti yang dilakukan oleh Herdiana, dkk di Desa Cimangu, Bandung dengan cara melakukan sosialisasi pada pemerintah desa, masyarakat, dan taman bermain anak untuk meningkatkan pemberdayaan masyarakat melalui gerakan literasi pedesaan [13]. Selanjutnya, ada pula pengabdian yang bermitra dengan posyandu, karang taruna, dan sekolah-sekolah untuk mewujudkan kampung literasi atau kampung yang melek literasi dan pengetahuan agar masyarakat menjadi lebih berdaya saing [14].

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat di atas tidak menyinergikan kampung literasi dengan pariwisata ramah anak. Berbeda dengan pengabdian ini, tim pengabdian mencoba menggabungkan aspek pendidikan luar ruang dengan daya tarik pariwisata ramah anak, sehingga memunculkan Kampung Literasi Tebel Barat berbasis mainan tradisional. Antusiasme anak-anak sudah terlihat sejak proses renovasi Teras Baca dilakukan dengan turut membantu proses pengerjaannya bersama tim dan mitra Bait Kata. Warga sekitar juga semakin bijak merawat alam dengan menjaga kebersihan lingkungan. Lebih dari itu, muncul keinginan dari warga untuk berwirausaha di Kampung Literasi sehingga dapat memperbaiki keadaan ekonomi mereka pasca PSBB pandemi Covid 19.



Permasalahan yang dihadapi oleh mitra juga dapat diselesaikan dengan baik oleh tim pengabdian sesuai dengan analisis situasi. Pertama adalah melakukan setting lokasi wisata edukasi. Dibutuhkan lokasi wisata yang bisa mengakomodasi kegiatan-kegiatan inti, seperti arena bermain, area membaca, dan area rekreasi edukasi.

Penting menyinergikan arena bermain dengan area edukasi karena pada usia keemasan (golden ages) yakni 0-5 tahun otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pada masa inilah, pembentukan karakter anak berpengaruh pada kepribadiannya [4].

Lokasi inti yang ditetapkan adalah Teras Baca Ibuku yang dikelola oleh komunitas Bait Kata Desa Tebel. Lokasi tersebut sudah memiliki koleksi buku bacaan untuk anak-anak, tetapi dinilai kurang memiliki daya tarik bagi anak-anak dan wisatawan karena tidak dilengkapi dengan arena bermain dan alat-alat permainan tradisional. Berikut adalah kondisi Teras Baca Ibuku sebelum dan sesudah direnovasi.



Gambar 1. Foto Teras Baca Ibuku Sebelum Direnovasi



Gambar 2. Foto Teras Baca Ibuku Setelah Direnovasi

Tim pengabdian menambahkan penutup Teras dengan pesan-pesan edukatif yang menarik bagi anak-anak, seperti fauna dan flora, huruf latin, hijaiyah, dan aksara Jawa, perkalian dan penjumlahan. Selain itu, tim pengabdian juga membuatkan arena bermain "engkle" di halaman teras baca untuk menarik perhatian anak-anak, yang rencananya



akan diadakan edukasi bahasa Inggris dengan tema "English Fun" pada setiap hari minggu sore. Berikut adalah desain penutup dan proses renovasi Teras Baca Ibuku:



Gambar 3. Desain Penutup Teras Baca Ibuku



Gambar 4. Proses Pemasangan Penutup



Gambar 5. Proses Pengecatan Halaman Teras Baca Ibuku

Agar mendapatkan hasil yang maksimal, proses pengecatan halaman Teras Baca Ibuku dilakukan selama tiga hari. Pada hari pertama, dilakukan pengecatan dasar menggunakan cat minyak dan semen warna agar cat tidak meresap ke dalam paving dan memudar. Pada hari kedua, dilakukan pengecatan ulang agar warna terlihat lebih cerah dan pada hari ketiga dilakukan finishing dengan menambahkan garis putih di tepi arena "angle" agar warna cat terlihat lebih jelas.

Pemanfaatan halaman sebagai arena edukasi sama halnya dengan pengabdian yang telah dilakukan oleh Widyastuti & Juni Astuti (2016) dengan memanfaatkan halaman PAUD sebagai arena ekoedukasi. Teknologi penataan halaman dengan perangkat

budidaya tanaman diterima dengan baik oleh pihak sekolah karena dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi pada anak-anak.

Setelah arena bermain dan belajar selesai direnovasi, tim bersama mitra selanjutnya melengkapi alat-alat permainan tradisional yang telah dibuat. Saat tim dan mitra menuju Teras Baca Ibuku, sudah terlihat beberapa anak sedang bermain "engkle" di halaman Teras Baca. Mereka terlihat sangat antusias dan meminta tim membuat arena bermain tradisional lainnya seperti gobak sodor dan arena bermain layang-layang. Penambahan arena bermain dan permainan tradisional ini dinilai sukses karena anak-anak menikmati permainan tradisional yang diadakan dan tidak tertarik lagi dengan gadget. Berikut adalah foto dokumentasi yang didapat saat anak-anak memainkan permainan tradisional di Teras Baca:



Gambar 6. Anak-anak Bermain Engkle



Gambar 7. Anak-anak Mencoba Salah Satu Permainan Tradisional Egrang

Pemilihan egrang didasarkan pada nilai sejarah yang kental dalam permainan tersebut. Mainan egrang adalah permainan tradisional yang sudah dimainkan oleh masyarakat zaman dahulu. Selain sebagai sarana transportasi, egrang juga berfungsi sebagai alas kaki untuk pergi ke Masjid karena pada zaman dulu orang belum menggunakan alas kaki atau sandal. Selain itu, egrang juga memiliki makna yang berbeda-beda bagi tiap budaya. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan ini adalah kerja keras, keuletan, keseimbangan dan sportivitas [16].

Di samping menambahkan alat permainan tradisional, tim pengabdian bersama mitra Bait Kata memiliki berbagai program edukatif bagi anak-anak yang berhubungan dengan kebudayaan dan kearifan lokal, seperti mengajarkan cara membuat permainan tradisional, membuat makanan tradisional, dan mengajarkan kesenian tradisional. Salah satu kegiatan yang telah berjalan adalah membuat permainan tradisional layang-layang seperti pada gambar berikut:



**Gambar 8. Workshop Membuat Layang-Layang pada Anak-Anak.**

Program pengabdian ini mendapatkan dukungan penuh dari mitra dan warga sekitar. Warga tidak lagi membuang sampah sembarangan dan membiarkan hewan peliharaannya, terutama unggas berkeliaran di lokasi wisata edukasi demi menjaga keindahan lingkungan Kampung Literasi. Bahkan, komunitas Bait Kata dan warga bahu-membahu mengubah gang "telek" atau gang yang dahulunya penuh dengan kotoran unggas menjadi gang yang bersih dan indah seperti pada gambar berikut:



**Gambar 9. Salah Satu Penampakan Eks. Gang "telek"**

Sinergitas antara tim pengabdian, mitra, dan masyarakat juga melahirkan kelompok sadar wisata Dusun Tebel Barat. Kelompok sadar wisata tersebut terdiri dari komunitas Bait Kata, Karang Taruna Desa, dan Dasa Wisma desa Tebel. Struktur kelompok tersebut sudah tersusun beserta tugas-tugasnya.

Komunitas Bait Kata bertugas untuk mengurus segala urusan administrasi Kampung Literasi dan bertanggungjawab terhadap pembiayaan serta perawatannya. Saat ini, komunitas Bait Kata bekerjasama dengan PT.Telkom untuk menjual voucher internet pada pengunjung yang membutuhkan akses wifi untuk menunjang fasilitas belajar-mengajar dan fasilitas pelatihan kewirausahaan daring bagi warga sekitar.

Kelompok Karang Taruna Desa Tebel bertanggungjawab sebagai keamanan dan perlengkapan yang dibutuhkan oleh Kampung Literasi. Kelompok Dasa Wisma yang diisi oleh ibu-ibu bertanggungjawab menjaga kebersihan lingkungan dan keindahan Kampung Literasi.

Tugas dari tiap-tiap kelompok tersebut akan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan Kampung Literasi. Kendati baru didirikan, antusias kelompok sadar wisata Kampung Literasi sangat terlihat dengan merencanakan 2 (dua) program baru yang telah didiskusikan dengan tim pengabdian. Program tersebut adalah membuat rumah desain dan sentra UMKM di desa Tebel. Rumah desain didirikan dengan tujuan memberi pelatihan desain produk, packaging, dan promosi bagi masyarakat yang ingin atau sudah berwirausaha di lingkungan desa Tebel.

Sementara itu, pembentukan sentra UMKM dibutuhkan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha pada masyarakat Tebel, menata lokasi wirausahawan/ti agar memenuhi estetika pariwisata dan terbentuk pula pusat oleh-oleh Kampung Literasi. Salah satu usaha yang sudah terbentuk adalah warung "Pawon Simbah" milik warga yang bertujuan untuk mengenalkan pada anak-anak peralatan masak masyarakat Jawa tempo dulu seperti pada gambar berikut:



**Gambar 10. Pawon Simbah**

Selikas "Pawon Simbah" memang terlihat seperti warung biasa atau pada umumnya. Kendati demikian, mitra Bait Kata telah menyediakan satu view dapur tempo dulu lengkap dengan peralatan memasaknya di halaman warung yang bisa dijadikan edukasi kearifan lokal dan spot foto. Nantinya, "Pawon Simbah" dan usaha makanan dari warga lainnya akan dijadikan satu menjadi "PojoK Kuliner Kampung Literasi".

## SIMPULAN

Wahana permainan tradisional dapat menarik minat anak-anak mengunjungi perpustakaan untuk bermain sambil belajar dan mengurangi ketergantungan mereka pada gadget. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengunjung Teras Baca meskipun wisata edukasi Kampung Literasi masih ditutup karena adanya pandemi Covid 19. Keberadaan Teras Baca dimanfaatkan warga sekitar untuk menitipkan anak-anak mereka pada komunitas Bait Kata selama pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) atau Online karena Teras Baca telah dilengkapi dengan jaringan wifi dan relawan yang bersedia mendampingi anak-anak belajar daring dengan protokol kesehatan ketat. Antusiasme juga ditunjukkan oleh anak-anak karena mereka dapat memainkan permainan edukatif yang tersedia di Teras Baca setelah belajar daring. Saat ini, perpustakaan telah terintegrasi dengan sentra UMKM yang dikelola oleh Dasa Wisma Desa Tebel sehingga orang tua dan anak yang berkunjung di Teras Baca bisa membeli makanan, minuman, hingga membeli beragam permainan edukatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada komunitas Bait Kata dan masyarakat dusun Tebel Barat karena telah mendukung terlaksananya program pengabdian di Kampung Literasi Tebel Barat. Selain itu kami juga mengucapkan terimakasih kepada DRPM Umsida yang telah menyetujui dan mendanai program pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

1. P. A. Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," *Din. Penelit. Media Komun. Sos. Keagamaan*, vol. 17, no. 2, pp. 315–330, 2017, doi: 10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330.
2. Kemdikbud, "Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah," 2020. <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/> (accessed Sep. 17, 2020).
3. Kemenag, "EMIS DASHBOARD," 2020. <http://emispendis.kemenag.go.id/dashboard/> (accessed Sep. 17, 2020).
4. I. Nurul Qamari and L. Joko Suryono, "Peningkatan Kualitas Layanan Dan Tata Kelola Pendidikan Anak Usia Dini Kenanga Panggung Harjo, Sewon, Bantul," *BERDIKARI J. Inov. dan Penerapan Ipteks*, vol. 5, no. 2, pp. 126–136, 2017, doi: 10.18196/bdr.5226.
5. I. W. Hidayati and N. Usman, "Peningkatan



- Minat Baca Masyarakat Melalui Wisata Leterasi," *BERDIKARI J. Inov. dan Penerapan Ipteks*, vol. 8, no. 1, pp. 59–64, 2020, doi: 10.18196/bdr.8177.
6. L. S. Kwarly and C. Wonoseputro, "Fasilitas Rekreasi Edukatif Permainan Tradisional Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta," vol. 1, no. 2, pp. 125–132, 2013.
  7. K. Adimihardja and H. Hikmat, *Participatory Research. Appraisal/ : Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung: Humaniora, 2003.
  8. R. Darmastuti, S. W. M. Edi, and E. Christianto, "Model Literasi Media Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Salatiga," *J. ASPIKOM*, vol. 3, no. 4, pp. 635–649, 2018, doi: 10.24329/aspikom.v3i4.220.
  9. P. P. Setian and T. A. Cahyono, "Media Pembelajaran WARTOP (Wayang Karakter Tokoh Pahlawan) Untuk Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang," *Hist. J. Pendidik dan Peneliti Sej.*, vol. 1, no. 2, pp. 17–24, 2018, doi: 10.17509/historiav1i2.9749.
  10. N. E. Saputra and Y. N. Ekawati, "Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak," *J. Psikol. Jambi*, vol. 2, no. 2, pp. 48–53, 2017.
  11. H. Nur, "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 3, no. 1, pp. 87–94, 2013, doi: 10.1016/j.jsams.2018.05.001.
  12. N. Laily, I. B. Raharjo, and D. Efendi, "PENDAMPINGAN KAMPUNG SAWUNGGALING, MENUJU KAMPUNG PENDIDIKAN –KAMPUNGE AREK SURABAYA (KP-KAS)," vol. 1, no. 2, pp. 12–25, 2019.
  13. D. Herdiana, R. Heriyana, and R. Suhaerawan, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Gerakan Literasi Perdesaan di Desa Cimanggu Kabupaten Bandung Barat," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 4, no. 4, pp. 431–442, 2019, doi: 10.30653/002.201944.208.
  14. S. Pandapotan, S. P. Pakpahan, A. Hendrick, F. Keguruan, D. Ilmu, and U. Terbuka, "Pengembangan Model Kampung Literasi untuk Meningkatkan Motivasi Pendidikan dan Minat Membaca Masyarakat Desa Kolam Kabupaten Deli Serdang," vol. 1, no. 2, pp. 110–126, 2020.
  15. T. Widyastuti and R. Juni Astuti, "Penataan Halaman Sekolah Sebagai Ekoedukasi," *BERDIKARI J. Inov. dan Penerapan Ipteks*, vol. 4, no. 1, pp. 54–62, 2016, doi: 10.18196/bdr.416.
  16. K. Malik, "Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara," *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 8, no. 1, pp. 197–202, 2019, doi: 10.24114/grv8i1.13166.

# 17. Pembudayaan

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**11** %

SIMILARITY INDEX

**8** %

INTERNET SOURCES

**5** %

PUBLICATIONS

**4** %

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

1%

★ adoc.pub

Internet Source

---

Exclude quotes      Off

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On