

# INOVASI LITERASI DAN PERMAINAN RAMAH ANAK DI PASAR KAMU KAWAN LAMA DESA DENAI LAMA

Sarah Nasution<sup>1\*</sup>, Rina Melati  
Sitompul<sup>2</sup>, Cut Alma Nurafiah<sup>3</sup>,  
Mierna Zulkarnain<sup>4</sup>

<sup>1,4</sup>Manajemen, Universitas  
Dharmawangsa

<sup>2</sup>Hukum, Universitas Dharmawangsa

<sup>3</sup>Ilmu Komunikasi, Universitas  
Dharmawangsa

## Article history

Received : 22 November 2022

Revised : 28 November 2022

Accepted : 9 Desember 2022

## \*Corresponding author

Sarah Nasution

Email:

sarahnasution@dharmawangsa.ac.id

## Abstrak

Literasi adalah kegiatan yang terfokus pada proses menyerap informasi dengan membaca. Membaca adalah proses kognitif dalam menerima setiap informasi yang dibaca. Literasi merupakan fokus penting khususnya bagi anak usia sekolah karena dalam setiap literasi, ada informasi berupa ilmu pengetahuan dalam inter dan intra disiplin yang terdapat di dalamnya. Pasarkamu yang digagas oleh kawan lama mengusung konsep Pekan Sarapan Karya Anak Muda dengan tujuan memajukan kearifan local dari segi kuliner daerah khususnya suku Melayu dan Jawa. Konsistensi Pekan sarapan semakin berkembang dengan menghadirkan beberapa pertunjukan khas daerah diantaranya tari tradisional dan gendhing. Namun permasalahan yang timbul adalah (1) kurang berminatnya anak-anak mencicipi menu sarapan dikarenakan tidak pernah mendapati menu itu di rumah mereka, (2) tidak kondusifnya keadaan anak-anak disebabkan rasa bosan karena tidak adanya aktifitas bermain dan permainan di lokasi tersebut, (3) minimnya pengelolaan ruang ramah anak di lokasi tersebut. Oleh sebab itu tujuan pengabdian ini adalah untuk (1) memberikan pendampingan dalam membuat literasi historis atas menu-menu sarapan agar dapat menjadi pengetahuan dan meningkatkan literasi pada anak sehingga anak-anak menjadi tidak asing atas menu sarapan yang disajikan kepada mereka, (2) memberikan beberapa alternatif permainan anak khususnya permainan melayu yakni; congklak, enggrang dan beberapa alternatif permainan tradisional serta wahana sederhana (3) memberikan penyuluhan, pelatihan dan pendampingan dalam pengelolaan PASAR KAMU yang berkaitan dengan hukum dan manajemen yang dibutuhkan. Dari pengabdian yang dilakukan diatas hasilnya adalah pengunjung anak-anak kurang menggunakan gadget dan lebih menikmati suasana local yang disajikan. Kemudian para pedagang juga lebih bersemangat mengenalkan kuliner khas yang mereka jual. Sehingga, pengunjung merasa betah berlama-lama menikmati momen tanpa harus khawatir apabila anak-anak mereka dialihkan dengan menonton melalui gadget.

Kata kunci: Literasi Historis; Permainan; Kearifan Local

## Abstract

*Literacy is an activity that focuses on absorbing information by reading. Reading is a cognitive process of receiving any information that is read. Literacy is an important focus, especially for school-age children, because, in every literacy, there is information in the form of inter- and intra-discipline knowledge. Pasarkamu, which old friends initiated, carries the concept of Breakfast Week by Young People intending to advance local wisdom regarding regional cuisine, especially the Malays and Javanese. The consistency of Breakfast Week is growing by presenting several regional specialties, including traditional dances and getting. However, the problems that arise are (1) the children's lack of interest in tasting the breakfast menu because they have never found the menu in their homes, (2) the children's condition is not conducive due to boredom because there are no play activities and games at that location, (3) the lack of management of child-friendly spaces in that location. Therefore the purpose of this service is to (1) assist in making historical literacy of breakfast menus so that they become knowledgeable and increase literacy in children so that children become familiar with the breakfast menu served to them, (2) provide several alternatives to children's games, especially Malay games, namely; congklak, enggrang and several alternative traditional games and easy rides (3) provide counseling, training, and assistance in the management of Pasarkamu relating to law and management needed. From the dedication carried out above, the result is that children visitors use fewer gadgets and enjoy the local atmosphere more. Then the traders are more eager to introduce the unique culinary they sell. So, visitors feel at home enjoying the*

*moment without having to worry if their children are diverted by watching through a gadgets.*

*Keywords: Historical Literacy; Games; Local Wisdom*

Copyright © 2023 Sarah Nasution, Rina Melati Sitompul, Cut Alma Nuraflah, Mierna Zulkarnain

## PENDAHULUAN

Bermain adalah hak bagi anak. Bermain bagi anak-anak adalah hal naluriah yang ingin mereka lakukan sebagai aktifitas sehari-hari. Bermain pada anak bukan hanya dapat memberikan manfaat dalam berbagai aspek mulai dari perkembangan fisik, keterampilan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, dan emosional anak, namun bermain dapat melatih kreatifitas otak anak. Bermain merupakan aktifitas yang membuat mood atau hati anak menjadi senang (Sulastri et al., 2017). Tanpa disadari oleh anak, melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak lebih mudah dalam menyerap banyak hal untuk perkembangannya (Sari et al., 2019).

Tugas utama anak adalah bermain. Dengan bermain menggunakan permainan yang tepat, anak dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan berkomunikasi, kognitif, keterampilan sosial-emosional, dan juga keterampilan fisik serta motorik. Permainan bagi anak dapat juga menjadi pembelajaran bagi dirinya sendiri. Banyak sekali permainan lokal yang bisa dimainkan oleh anak. Namun sayangnya banyak diantara anak-anak yang tidak memahami makna filosofis dari bermain suatu permainan tertentu (Anisa et al., 2019).

PASAR KAMU yang merupakan singkatan dari Pekan Sarapan Karya Anak Muda sedang digandrungi pengunjung lokal karena dianggap inovatif dan mewakili keinginan masyarakat terlebih masyarakat kota. Hal ini dikarenakan lokasi PASAR KAMU yang merupakan bagian dari Agrowisata Denai lama dan menjajakkan makanan-makanan khas dari beberapa etnis di wilayah tersebut terutama etnis melayu. Dalam aktifitasnya, ada hal yang mungkin luput dari tim komunitas ini yaitu tempat bermain anak. Karena sejatinya dalam bermain anak belajar, apakah mereka belajar mengendalikan emosi, belajar bekerja sama dan belajar memposisikan diri mereka dalam suatu permainan yang disajikan. Tentu saja anak-anak punya kecenderungan dalam bermain. Apakah mereka dominan terhadap permainan fisik, permainan ketangkasan, kecakapan atau permainan sederhana (Kurnianingsih et al., 2017)



Gambar 1. Suasana Pasar Kamu (a) Anak-anak masih bermain gadget di lokasi (b)

PASAR KAMU menghadirkan menu-menu kuliner berbagai macam etnis yaitu dominan Melayu dan Jawa walau sedikit asing bagi anak-anak khususnya ada juga yang menikmati dengan antusias namun sebahagian besar merasa asing untuk dicicipi. Sedikitnya pojok literasi dan fakta historis mengenai menu-menu yang disajikan juga bisa dikatakan sebagai faktor pendukung bagi pengunjung anak-anak merasakan bosan di lokasi yang seharusnya tidak membuat bosan. Kemudian Tim Pengabdian Kepada Masyarakat berdiskusi dan berembuk untuk menawarkan beberapa solusi berkaitan dengan kondisi nyata di lokasi berkaitan dengan sarana dan prasarana serta konsep bermain anak.

Berangkat dari survei tim pengabdian dengan komunitas Kawan Lama diinisiasikan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan dukungan dari Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dharmawangsa sebagai fasilitator Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Kawan Lama termasuk komunitas rintisan bentukan Dedi Sofyan dan kedua sahabatnya yaitu Brama Kumbara dan Solihin. Dalam perkembangannya melalui konsep "memindahkan menu sarapan ke halaman rumah" menjadikan PASAR KAMU (Pekan Sarapan Karya Anak Muda) menjadi wisata kuliner yang banyak digandrungi wisatawan lokal. Banyak pengunjung yang merupakan komunitas "Gowes" sampai ibu-ibu rumah tangga minim jalan-jalan menjadikan tempat ini sebagai destinasi wisata hari minggu. Apalagi dengan menu sarapan khas etnis yang ada di lokasi ini, pengunjung ada yang merasa terkenang sampai terkesan oleh sajian menu yang dimasak langsung oleh masyarakat desa Denai lama.

Dengan begitu Kawan Lama sudah memberikan suatu peningkatan produktifitas untuk warga masyarakat desa Denai Lama dalam kontribusinya menyajikan wisata kuliner yang memang bagi sebahagian besar masyarakat di Indonesia adalah wisata yang sangat digandrungi pada era milenial saat ini. Tentu saja prosedur kesehatan Covid-19 selalu dijalankan agar tidak terjadi cluster baru covid-19 dengan menjalankan prosedur 3M yaitu Mencuci tangan dengan sabun, Memakai masker, dan menjaga jarak.

Pandemi covid-19 juga menjadikan anak-anak bosan berada terus di dalam rumah. Disilah keuntungannya, Denai lama dianggap destinasi yang bagus untuk anak-anak karena lokasi ini merupakan ruang terbuka hijau dengan hamparan sawah seluas mata memandang. Namun setelah berada di lokasi, anak-anak menjadi kurang kondusif karena merasa bosan hanya disuguhkan makanan tanpa adanya pertunjukan seperti *story telling*, mendongeng, atau tarian daerah (Hermawan, 2016). Anak-anak yang ikut serta bersama keluarga mereka juga tidak dapat merepresentasikan diri mereka dengan bermain baik secara kelompok maupun individu padahal sejatinya naluri anak-anak adalah bermain (Purwaningrum et al., 2020). Untuk mengakomodir permasalahan diatas, Tim pengabdian menawarkan suatu kegiatan yang termaktub dalam bentuk pengabdian dalam mencari solusi dari permasalahan mitra yang terjadi di lapangan.

Dari analisis situasi diatas didapat solusi dari setiap permasalahan mitra yakni:

1. Memberikan fasilitas permainan anak seperti, ular tangga besar (dengan pemain anak itu sendiri), puzzle, congklak, dan permainan edukatif lainnya;
2. Memberikan pelatihan konsep bermain pada anak-anak sehingga anak merasa aman dan nyaman berada di lokasi wisata tersebut. Setelah sesi ini tim akan memberikan kuesioner kepada mitra tentang pemahamannya terhadap teori dan kemudian mengimplementasikan dalam bentuk kegiatan contoh (*mini action*);
3. Memberikan pelatihan bidang literasi historis dengan memajang seluruh menu dan latar belakang (nilai historical) agar pengunjung bertambah wawasan khususnya anak-anak usia sekolah (Fuady et al., 2016). Pada akhir sesi akan dilaksanakan praktik untuk membuat pajangan berisi historical menu yang pajangan tersebut terbuat dari bahan-bahan yang ada di sekitar denai lama dan bersifat alam seperti dari kayu, bambu dan dedaunan kering;
4. Memberikan pendampingan dalam bidang hukum dan manajemen bagi mitra sehingga apabila ada kendala dalam kedua bidang itu akan segera diselesaikan. Pada akhir sesi ini akan diberikan suatu

pendampingan via media sosial seperti whatsapp, facebook, blog, dlsb untuk memaintain hal-hal diluar kendali agar terus dapat dipantau dan diselesaikan dengan segera.

Tujuan dari Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk memberikan solusi dari permasalahan yang ada dan meningkatkan perekonomian mitra (pengelola PASARKAMU) agar dapat meningkatkan performa pelayanan terhadap pengunjung terutama anak-anak. Sementara manfaat pengabdian masyarakat ini adalah agar pengunjung PASARKAMU khususnya anak-anak tidak bermain gadget dan mengenal permainan tradisional serta makanan tradisional di lokasi mitra.

## **METODE PELAKSANAAN**

Adapun metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat Periode Ke 6 ini adalah Metode PRA (*Participatory Rural Appraisal*) yang mana metode PRA didefinisikan sebagai metode dalam proses pemberdayaan masyarakat dengan menekankan kepada partisipasi aktif masyarakat dalam keseluruhan proses yang sedang dilaksanakan mulai dari tahap awal berupa perencanaan kegiatan sampai dengan tahap akhir berupa evaluasi dan penerimaan manfaat bagi masyarakat (Handayani, 2009). Data yang diperoleh dengan menggunakan metode PRA tidak akan persis sama antara satu peneliti dengan peneliti lainnya, hal ini menjadi bukti akan beragamnya hasil informasi yang didapat dari masyarakat (Handayani, 2009).

Meskipun demikian, perbedaan data yang diperoleh akan memberikan perspektif yang berbeda yang pada akhirnya akan melahirkan kesinambungan antar hasil penelitian. Adanya penggunaan metode PRA ini maka masyarakat ditempatkan sebagai subjek sekaligus objek dalam program gerakan literasi dan permainan ramah anak perdesaan. Mitra dilibatkan sejak awal mulai dari mengonsep ide bermain dan permainan anak, penyusunan kebutuhan sampai perencanaan aktifitas dan metode dalam menjalankan serta mengelola ruang bermain dan permainan anak. Sehingga, mitra merasa tidak digurui tetapi lebih kepada diajak untuk bersama-sama menyelesaikan suatu permasalahan yang ada sehingga dengan senang hati mereka akan menyalurkan ide-ide yang kreatif dalam membangun literasi dan pola bermain anak.

Adapun pendekatan yang gunakan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat adalah:

1. Community Development, yaitu pendekatan yang berorientasi kepada upaya-upaya pengembangan pemberdayaan masyarakat dengan menjadikan masyarakat sebagai subyek dan sekaligus obyek pembangunan dan melibatkan mereka secara langsung dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat sebagai upaya meningkatkan peran serta mereka dalam pembangunan demi kepentingan mereka sendiri. Misal, Pengabdi dan Mitra akan melakukan diskusi terfokus bersama untuk membedah hal-hal struktur manajemen Pasar dan konsep literasi berbasis ramah anak di Pasar Kamu. Hal ini bertujuan untuk menyepakati Rencana Kerja Berasama dalam melakukan program yang akan dilakukan di Pasar Kamu.
2. Persuasif, yaitu pendekatan yang bersifat seruan dan ajakan dengan hikmah dan bijaksana tanpa dilandasi unsur paksaan dalam bentuk apapun, agar masyarakat termotivasi untuk berusaha meningkatkan kualitas mereka, baik dalam hal keberagaman, ekonomi maupun pembangunan secara umum. Pendekatan ini lebih mengedepankan motivasi bersama dalam pengembangan Kawasan Pasar Kamu kepada nilai-nilai edukasi dan sejarah kepada anak. Hal pembelajaran apa yang terpenting dalam isu budaya lokal dalam konsep makan tradisi yang bersejarah sehingga informasi terhadap khas makanan lokal mampu tersampaikan kepada anak dalam bentuk baliho dan juga cerita nantinya.
3. Edukatif, yaitu pendekatan yang dalam program maupun pelaksanaan pengabdian mengandung unsur pendidikan yang dapat mendinamisasikan masyarakat menuju kemajuan yang dicita-citakan. Tujuannya bagaimana anak mampu mencintai sajian tradisional yang ada di Pasar Kamu dan anak merasa nyaman dalam menikmati jajanan khas yang dijual di Pasar KAMU.
4. Partisipatif, yaitu pendekatan yang berorientasi kepada upaya peningkatan peran serta masyarakat secara langsung dalam berbagai proses dan pelaksanaan pengabdian. Informasi yang terpenting

- sumbernya dari pengelola pasar kamu dan konsep dalam menata dan mengemas informasi terhadap perbaikan tata kelola agar pengunjung anak-anak menjadi perhatian dilakukan secara bersama-sama.
5. Normatif, yaitu pendekatan yang didasarkan kepada norma, nilai, hukum dan peraturan perundangan yang berlaku. Konsep norma selain dari bidang keilmuan para pengabdian juga mengedepankan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat.

## HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan Inovasi Literasi dan Permainan Ramah Anak di Pasarkamu dimulai dengan *Breakdown* kegiatan. Pada tanggal 11 Juni 2021, Tim Pengabdian kepada Masyarakat yang berjumlah empat orang didampingi Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang beserta Tim sari Pasarkamu berdiskusi membedah kegiatan pengabdian kepada masyarakat periode 6 Yayasan Pendidikan Dharmawangsa.



**Gambar 2. Breakdown Kegiatan PKM Periode 6 bersama Mitra**

Kegiatan *breakdown* ini dimulai dari penyampaian visi misi oleh tim pengabdian kepada masyarakat yang diwakili oleh Ibu Sarah Nasution dan dilanjutkan oleh Ibu Rina Sitompul. Kemudian, dilanjutkan dengan sambutan oleh mitra yang disampaikan Bapak Dedi Sofyan selaku founder Kawan Lama sekaligus penggagas Pasarkamu. Dalam *breakdown* ini juga mitra menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat dan mengharapkan agar kegiatan pengabdian dilaksanakan secara berkelanjutan. Bapak Dedi Sofyan memaparkan bahwa Pasarkamu hendaknya menjadi 'rumah kenangan' yang ramah bagi pengunjung terutama anak-anak. Belum ada permainan tradisional sebagai pengisi kekosongan dari bermain gadget sementara mitra ingin agar pasarkamu menjadi media edukasi histori yang ramah pengunjung.



**Gambar 3. Diskusi Breakdown PKM Periode 6**

Pada akhir diskusi, Tim Pengabdian yang berjumlah empat orang dosen dan tiga mahasiswa membagi beberapa kegiatan pengabdian menjadi empat kegiatan yakni: 1) Diskusi lanjutan mengenai jenis permainan yang akan diadakan di Pasar KAMU; 2) Sosialisasi Pengabdian oleh Tim Pengabdian Masyarakat; 3) Gotong royong di Pasarkamu; 4) Pemasangan Plang Pengabdian Kepada Masyarakat; 5) Handover Permainan.



**Gambar 4. Sosialisasi mengenai literasi hukum**

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan selama enam bulan yang dibagi dalam beberapa tahapan sesuai dengan diskusi. Setelah *Breakdown*, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melaksanakan Sosialisasi sebagai penyuluhan awal kegiatan agar mitra secara teoritis mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai literasi yang berhubungan dengan budaya, hukum dan komunikasi. Dalam sosialisasi ini mitra dibekali pengetahuan mengenai hal-hal terkait di atas. Pertama-tama, Ibu Rina Melati Sitompul sebagai pemateri membawakan literasi yang berhubungan dengan hukum. Selanjutnya beliau menjelaskan bahwa beberapa item dapat di HAKI atau diPATENkan agar mendapat legalitas terhadap produk yang merupakan keaslian di Pasar KAMU.

Sesuai dengan tema yang diusung yakni 'Literasi' Tim Pengabdian kepada Masyarakat mitra dengan peserta berjumlah kurang lebih 20 orang aktif berdiskusi dengan pemateri karena memang dirasa perlu dan penting dengan pengetahuan yang di dapat. Pemateri selanjutnya adalah Literasi budaya yang dibawakan oleh Ibu Sarah Nasution. Terkait dengan materi literasi budaya, beliau menyampaikan bahwa sudah banyak yang memperkenalkan budaya melayu khususnya namun belum banyak yang menuangkannya dalam tulisan sehingga manuskrip budaya tidak tercatat dengan baik (Laily et al., 2019).



**Gambar 5. Mitra dan Pemateri menikmati kudapan lokal/setempat**

Mengenal budaya khas melayu di Pasarkamu, mitra menyuguhkan kudapan tradisional berupa singkong goreng dan teh melati. Dalam memperkenalkan budaya setempat, mitra memperkenalkan media berupa cangkir kaleng dan tampah berlapis daun pisang sebagai manifestasi budaya lokal karena secara demografi, lokasi mitra banyak dikelilingi oleh kebun pisang dan persawahan.

Dalam sosialisasi yang dilaksanakan pada bulan September 2021 ini mitra berkesempatan menuangkan buah pikiran dan pendapatnya serta bertanya dan mendiskusikan materi agar kedepannya mitra semakin baik dan maju pola pikirnya serta semakin melek terhadap literasi budaya yang mereka kerjakan setiap pekannya. Dengan adanya sosialisasi ini juga diharapkan kedepannya mitra dapat berubah kearah yang lebih maju baik pola pikir maupun perilaku karena selalu bersinggungan dengan pengunjung. Kemudian, setelah sosialisasi dan diskusi dilangsungkan mitra diminta mengisi kuesioner mengenai penyuluhan yang diadakan oleh Tim Pengabdian kepada masyarakat agar kedepannya tim pengabdian lebih berbenah mengenai kekurangan dan perbaikan yang harus dilakukan kedepannya.

Tahapan selanjutnya adalah pemasangan plang pengabdian kepada masyarakat yang dipasang pada Bulan Oktober 2021. Plang dipasang dan disaksikan langsung oleh mitra. Dalam hal ini, agar Kerjasama antara mitra dan tim pengabdian semakin komit dan berkesinambungan. Hal ini dilaksanakan juga karena sudah menjadi *Standard Operating Procedures* dari Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat agar mengadakan dan membangun plang pengabdian sesuai ketentuan yang telah ditetapkan Lembaga Pegabdian Kepada Masyarakat.



**Gambar 6. Pemasangan Plang PKM di lokasi mitra (a) Penyerahan alat permainan kepada mitra (b)**

Pemasangan Plang dilaksanakan dua pekan setelah sosialisasi yang disampaikan oleh para pemateri. Kegiatan terjadwal selanjutnya adalah Gotong Royong dan penyerahan alat permainan berupa engrang dan congklak. Kegiatan ini dilaksanakan pada 24 Oktober 2021, Permainan tradisional ini nantinya diharapkan dapat menjadi sarana anak-anak bermain karena arena permainan anak yang belum dikembangkan membuat anak bermain gadget sebagai pengalihan kebosanan.

Alat Permainan yang diberikan diharapkan mitra dapat merubah wajah Pasarkamu menjadi lebih ramah anak dan menjadi salah satu poros budaya dan pioneer bagi masyarakat Sumatera Utara khususnya, agar menggerakkan kearifan lokal dengan mengembangkan potensi daerah baik Sumber Daya Manusianya maupun Sumber Daya Alamnya(Dewi, 2013). Selanjutnya, Mitra berharap Pengabdian Masyarakat ini tidak berhenti sampai disini karena mitra tetap membutuhkan masukan dan saran dari berbagai pihak.

Setelah penyerahan alat permainan, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Periode 6 pada tanggal 31 Oktober 2021 mengadakan handover alat permainan dan prasasti sejarah kue kekaras dan rasyidah, dua kuliner khas melayu yang menjadi ikon budaya sejarah makanan para raja dan bangsawan (Nasution et al., 2021). Kedua hal ini dimaksudkan agar pengunjung mengetahui asal-usul panganan yang disajikan di Pasarkamu setiap pekannya.



**Gambar 4.7. Prasasti Perakayuan Sejarah Kuliner Kue Rasidah dan Kekaras**

Handover ini adalah rangkaian terakhir program Pengabdian Kepada Masyarakat yang melibatkan seluruh Civitas Academica yaitu Rektorat dan Yayasan Pendidikan Dharmawangsa. Kegiatan ini juga dilakukan secara seremonial dimulai dari tari-tarian, kata sambutan dari Rektor Universitas Dharmawangsa dan mitra serta penyerahan alat permainan berupa enggrang dan congklak (Yudhaningtyas et al., 2022).



**Gambar. 4.8. Sambutan Rektor Universitas Dharmawangsa dalam Handover PKM**

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi inisiasi permainan ramah anak yang bersifat kearifan lokal. Kedepannya, permainan dan literasi sejarah berupa prasasti yang terbuat dari kayu ini kedepannya mampu menggugah para pengunjung untuk mencintai budaya lokal, khususnya pengunjung anak-anak yang sudah tergerus arus globalisasi tidak melupakan bahwa tanah yang mereka pijak memiliki sejarah yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Mitra juga berharap alat permainan dan prasasti ini mampu membawa perubahan

nyata bagi Pasarkamu agar lebih ramah anak dan dikenal serta menjadi tempat studi banding ataupun studi tiru bagi seluruh masyarakat (Pujiati et al., 2022).

Adapun Luaran yang dicapai dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dengan judul Inovasi Literasi dan Permainan Ramah Anak di Pasar KAMU adalah sebagai berikut:

1. Pengalihan gadget pada anak kepada permainan-permainan tradisional yang disediakan. Sebagai contoh congklak dan enggrang. Dua permainan tradisional tersebut bisa dinikmati di Pasarkamu terlebih agar pengunjung anak-anak dapat menikmati suasana tradisional disamping para orangtua bernostalgia dengan panganan-panganan masa kecil mereka.
2. Pengembangan literasi sejarah kuliner etnis melayu. Pengunjung berusia 6-12 tahun dapat mengenal asal-usul makanan yang dihidangkan di Pasarkamu dan mengetahui kue tradisional tersebut terbuat dari bahan apa saja. Dalam prosesnya, pengunjung mendapat proses literasi dari prasasti per kayu sejarah kue kekaras dan rasyidah. Disamping itu, ada pantun melayu yang menambah khasanah sastra dan budaya tradisi setempat.
3. Masyarakat lebih antusias mengunjungi Pasarkamu karena wisata kuliner tradisional ini banyak memberikan edukasi dan informasi mengenai budaya-budaya yang sekarang lebih mendominasi budaya luar dari pada budaya pribumi itu sendiri. Bukan hanya mengudap panganan, pengunjung mendapat sesuatu yang berharga dari mengunjungi Pasarkamu ini agar Pasarkamu lebih dikenal khalayak ramai bukan saja oleh masyarakat sekitar
4. Mitra, yakni pedagang di Pasarkamu mendapat lebih banyak pengunjung yang artinya mereka akan mendapat peningkatan perekonomian masyarakat setempat sebagai pedagang disana.

Implikasi tindak lanjut dalam Pengabdian Masyarakat ini adalah meningkatnya pendapatan mitra (pengelola PASAR KAMU) melalui penyewaan permainan tradisional dan penambahan wawasan mengenai kuliner tradisional melayu yaitu kekaras dan rasyidah melalui prasasti per kayu

## KESIMPULAN

Anak adalah regenerasi dan penerus bangsa. Sebagai penerus tentunya nilai-nilai budaya dan kearifan lokal sudah harus menjadi falsafah dan dasar dalam mengemban setiap cita-cita. Dalam mengemban tridarma perguruan tinggi melalui pengabdian kepada masyarakat tim pengabdian dapat mengambil simpulan diantaranya: (1) Permainan tradisional lebih menyehatkan jasmani dan rohani karena ada interaksi/sosialisasi dan memiliki nilai-nilai luhur yang tidak didapat dari bermain gadget; (2) Literasi historis kuliner etnis melayu menambah khasanah pengetahuan pengunjung baik tua maupun muda. Berangkat dari sanalah mereka mengenal kuliner yang dijual dan dimakan di Pasarkamu serta historikal kue tersebut; (3) Menambah peningkatan pengunjung khususnya anak-anak karena terdapat permainan-permainan tradisional yang tidak mereka temui di lokasi lain. Nilai tambahnya, para orangtua dapat bernostalgia sementara anak-anak bermain permainan yang dahulu sering dimainkan oleh para orangtua. Artinya terjadi pelestarian budaya dalam bentuk permainan; (4) Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk selalu menonjolkan kearifan lokal. Bahwa pepatah "Dimana Bumi Dipijak Disitu Langit dijunjung" diimplementasikan agar masyarakat setempat tidak berlomba-lomba untuk mengadaptasi budaya luar sebagai bagian dari jati diri

## PUSTAKA

- Anisa, Lissimia, F., Satwikasari, A. F., & Nuraini, R. D. (2019). Pengenalan Rumah Tradisional Melalui Permainan Puzzle Pada Anak. *Jurnal UMJ*, September, 1–5.
- Dewi, M. H. U. (2013). Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal Di Desa Wisata Jatiluwih Tabanan, Bali. *Jurnal Kawistara*, 3(2), 129–139. <https://doi.org/10.22146/kawistara.3976>

- Fuady, I., Arifin, S. H., & Prasanti, D. (2016). Literasi Informasi Kesehatan: Penyuluhan Informasi Pencegahan HIV AIDS Bagi Masyarakat di Kawasan Wisata Pangandaran. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 5(1), 34–37.
- Handayani, S. (2009). Penerapan Metode Penelitian Participatory Research Appraisal dalam Penelitian Permukiman Vernakular (Permukiman Kampung Kota). *Dimuat Dalam Prosiding Seminar Nasional Penelitian Arsitektur-Metoda Dan Penerapannya*, 2(1995), 1–7.
- Hermawan, H. (2016). Dampak Pengembangan Desa Wisata Nglanggeran Terhadap Ekonomi Masyarakat Lokal. *Jurnal Pariwisata*, 3(2), 105–117.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Laily, N., Raharjo, I. B., & Efendi, D. (2019). PENDAMPINGAN KAMPUNG SAWUNGGALING, MENUJU KAMPUNG PENDIDIKAN –KAMPUNGE AREK SURABAYA (KP-KAS). *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 12–25. <https://doi.org/10.31540/jpm.v1i2.173>
- Nasution, S., Maysarah, A., Zulkarnain, M., & Siregar, L. H. (2021). PKM MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DAN EDUKASI INTERAKSI LEKSIKAL SADAR WISATA DI DESA DENAI LAMA. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 192–198. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i2.1038>
- Pujiati, P., Dalimunte, R., Khairina, K., & Purnama, F. (2022). Pengembangan Potensi Budaya Wisata Kuliner PASAR KAMU (Pekan sarapan Karya anak Muda) Desa Denai Lama, Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7), 5681–5692. <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/4134>
- Purwaningrum, J. P., Purbasari, I. P., & Rini, G. P. (2020). Pemberdayaan Pengrajin Melalui Inovasi Produk “Remitan” Ramah Anak Berdaya Saing Global Di Kampoeng Remitan Desa Mayong Lor, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 6(2), 148–155. <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v6i2.3889>
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). Ibm Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>
- Yudhaningtyas, S. P., Samsiyah, N., Maruti, E. S., Eko, B., & Cahyono, H. (2022). *Kampung Dolanan Dan Seni: Rintisan Pagar Budaya Berbasis Kearifan Lokal Di Kabupaten Magetan*. 6(2), 1–3.

**Format Sitasi:** Nasution, S., Sitompul, R.M., Nuraflah, C.A. & Zulkarnain, M. (2023). Inovasi Literasi dan Permainan Ramah Anak di Pasar Kamu Kawan Lama Desa Denai Lama. *Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.* 4(1): 609-619. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2548>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))