

Abstrak

Permainan congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang dapat melatih kemampuan dasar untuk tumbuh kembang pada anak seperti melatih kemampuan motorik halus, kemampuan menganalisa dan berfikir, melatih kesabaran, dan kemampuan bersosialisasi. Pada perkembangan anak, bermain merupakan kegiatan yang cukup berperan dalam tumbuh kembang anak, karena dengan bermain akan menimbulkan rasa senang dan tenang sehingga kemampuan-kemampuan seperti motorik dan kognitif anak dapat terlatih dengan baik dikarenakan oleh pengalaman anak yang terbiasa memainkan permainan-permainan yang mengasah kemampuan motorik dan kognitifnya. Perkembangan *mobile game* sudah sangat berkembang saat ini. Sudah banyak anak-anak yang dapat memainkan *mobile game* dan bahkan memilikinya sendiri sehingga anak-anak sudah terbiasa dengan *gameplay mobile game* itu sendiri.

Pada penelitian kali ini, akan dilakukan pencarian efektivitas dari permainan congklak dengan paradigma *augmented reality*, paradigma *personal computing*, dan congklak tradisional. Metode yang akan digunakan menggunakan *Relative Manipulation Time* (RMT) untuk menghitung efektivitas dari sebuah interaksi berdasarkan waktu yang dicapai oleh anak-anak saat mencoba ketiga jenis game yang berbeda yaitu *augmented reality*, *personal computing*, dan tradisional. Setelah mendapatkan rata-rata nilai dari ketiga interaksi tersebut, akan dibandingkan hasil dari ketiga interaksi tersebut sehingga dapat disimpulkan interaksi berbasis *augmented reality*, *personal computing*, atau tradisional yang lebih efektif untuk anak-anak.

Kata Kunci : *interaction style*, *user experience*, *augmented reality*, *personal computing*, tradisional, *relative manipulation time*.