

Strategi Guru dalam Menumbuhkan Literasi Budaya Siswa melalui Pembelajaran Budaya Banyumasan SD N 1 Karanganyar

Dwi Ratnasari¹, Lia Mareza²

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto¹, PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto²
dwiratnasarriiii@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Culture in Indonesia, including traditional games, needs to be preserved through cultural literacy, as it is increasingly threatened by extinction due to technological advancement and global change. This study aims to describe the strategies employed by teachers to foster cultural literacy among students at SD N 1 Karanganyar. This research adopts a qualitative approach with a case study design. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The informants in this study were the sixth-grade teacher and four sixth-grade students. The findings reveal several teacher strategies in fostering students cultural literacy through Banyumasan cultural learning, namely: a) Implementation of hands-on learning methods, b) Utilization of traditional games as learning tools, and c) Morning literacy programs. Supporting factors include the availability of reading materials in the school library and the active role of parents. The implication of this study lies in its relevance to educational policy, serving as a consideration for policymakers at both the regional and national levels to design educational policies that encourage schools to develop learning programs based on the preservation of local cultural heritage, such as Banyumasan cultural education..

Keywords: Strategy, Teacher, Literacy, Culture, Banyumasan

Abstrak

Budaya yang ada di Indonesia salah satunya permainan tradisional perlu dilestarikan melalui literasi budaya karena mulai punah tergerus oleh teknologi yang disebabkan oleh perubahan global. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa SD N 1 Karanganyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan pada penelitian ini adalah guru kelas VI dan empat siswa kelas VI. Jadi, kesimpulannya berdasarkan penelitian yang telah saya lakukan menunjukkan terdapat beberapa strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa melalui pembelajaran Budaya Banyumasan yaitu: a. Penerapan metode praktik langsung, b. Pemanfaatan permainan sebagai alat belajar, c. Program literasi pagi. Adapun faktor pendorong yaitu tersedianya bahan bacaan di perpustakaan dan peran orang tua. Implikasi dari penelitian saya terletak pada kebijakan pendidikan sebagai bahan pertimbangan bagi pembuat kebijakan seperti pemerintah daerah dan pusat untuk merancang kebijakan pendidikan yang mendorong sekolah untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis pelestarian warisan budaya lokal seperti pembelajaran Budaya Banyumasan.

Kata kunci: Strategi, Guru, Literasi, Budaya, Banyumasan



PENDAHULUAN

Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki keanekaragaman luar biasa yang mencakup etnis, budaya, bahasa, serta agama atau kepercayaan (Eko Atmojo & Lukitoaji, 2020). Keanekaragaman etnis, budaya, bahasa dan kepercayaan penting untuk dilestarikan guna menghindari kepunahan. Budaya lokal semakin terpinggirkan dan terancam punah (Sari et al., 2022). Kepunahan merupakan salah satu tantangan dalam melestarikan budaya Indonesia, salah satu langkah untuk menghadapi tantangan tersebut diperlukan suatu pendidikan budaya di sekolah agar lebih sadar dan paham akan budaya luhur yang dimiliki oleh Indonesia (Julianty et al., 2021). Banks (2002:1-4) menyebutkan pendidikan multikultural (budaya) memiliki tujuan untuk membantu individu dalam memahami diri sendiri lebih mendalam, membekali siswa pengetahuan tentang etnis dan budaya lain, mengurangi diskriminasi ras, warna kulit dan budaya, serta membantu siswa untuk menguasai kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung. Pendidikan multikultural memiliki tujuan untuk mengembangkan literasi etnis dan budaya (Salim & Aprison, 2024), melalui pendidikan di sekolah individu dapat mempelajari dan memahami keanekaragaman budaya sekitar. Seorang individu perlu mengembangkan kemampuannya untuk mengenali dan bersikap terhadap budaya Indonesia sebagai bagian dari masyarakat global yang terlibat dalam perkembangan dan perubahan global (Wahyuningsih et al., 2019). Keterampilan pelestarian budaya menjadi penting untuk dikuasai agar dapat menghadapi tantangan arus perubahan global abad ke-21.

Perubahan global merupakan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi yang secara fundamental mengubah dunia (Nur Inayati, 2019), salah satunya yaitu adanya *smartphone*. *Smartphone* membawa dampak negatif, sekaligus dampak positif seperti memperluas wawasan, mempermudah proses belajar di dalam kelas, memudahkan siswa dalam mencari informasi terkait materi dan jawaban soal pada situs *Google dan YouTube* (Nurhalifah et al., 2021), sedangkan dampak negatif dari *smartphone* adalah kecanduan, salah satunya kecanduan *game online* (Wulandari et al., 2021). Kecanduan *game online* dapat memunculkan berbagai masalah, seperti penurunan kemampuan mengontrol waktu, kurangnya karakter cinta tanah air, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, kesehatan, finansial, serta fungsi kehidupan lainnya (Novrialdy, 2019). Keberadaan *game online* diketahui secara perlahan mengurangi kecintaan tanah air seperti menggantikan permainan tradisional yang merupakan warisan budaya lokal (Fitriyah et al., 2023). Permainan tradisional sejatinya memiliki banyak manfaat seperti melatih kekompakan, pantang menyerah, kebersamaan, gotong royong hingga saling menghargai serta dapat digunakan sebagai alat untuk memelihara hubungan sosial dengan orang lain (Widaty et al., 2021). Budaya lokal seperti permainan tradisional merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi pendidikan, perkembangan dan pembinaan siswa terhadap proses pendewasaan pada lingkungan masyarakat (Ardian et al., 2020).

Manfaat permainan tradisional bagi pendidikan sangat beragam salah satunya yaitu sebagai pendidikan nilai-nilai karakter pada anak (Cahyani et al., 2023). Wiyanti dkk., (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional seperti egrang, balap karung dan congklak memberikan ajaran yang penting seperti nilai kerja sama, ketekunan, kebersamaan, keadilan dan menghargai lawan. Nilai-nilai tersebut membantu siswa dalam berkembang dan membina siswa pada proses pendewasaan di lingkungan masyarakat. Hasil penelitian Mukhlis & Mbalo (2019) mengatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pengembangan sosial emosional siswa seperti *self-awareness, self-management, social awareness, relationship skill* dan *responsible decision making*. Permainan tradisional mengajarkan nilai kebaikan, mematuhi permintaan yang masuk akal dan disiplin dengan melupakan perilaku ekstremis serta membantu melatih individu yang dapat beradaptasi.

Permainan tradisional mulai jarang dimainkan, berbagai faktor seperti kebutuhan akan lahan yang luas, jumlah pemain yang cukup banyak, serta pentingnya kerjasama tim (Okwita & Sari, 2019). Cara dalam melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal dapat dilakukan dengan menerapkan kurikulum muatan lokal, seperti pembelajaran Budaya Banyumasan. Muatan lokal dirancang untuk menyesuaikan kurikulum sekolah dengan kebutuhan daerah dan masyarakat (Mayasari & Maspupah, 2024). Upaya melestarikan budaya dapat dilakukan dengan mengembangkan kemampuan literasi yang relevan untuk era global, yaitu menjadi individu yang kritis, inovatif, dan mampu beradaptasi (Triwardhani et al., 2023).

Enam literasi dasar yang perlu dikuasai individu untuk menghadapi era global yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Literasi budaya menjadi salah satu dari literasi dasar yang merujuk pada kemampuan memahami, mengenali, dan berinteraksi dengan beragam budaya Indonesia sebagai identitas bangsa (Triwardhani et al., 2023). Literasi budaya melibatkan pemahaman yang mendalam tentang adat istiadat, seni, bahasa, norma, dan praktik kehidupan sehari-hari yang diwariskan secara turun-temurun (Diba Catur Putri & Nurhasanah, 2023). Dengan menerapkan literasi budaya, individu diharapkan mampu menghargai keberagaman serta berinteraksi secara efektif dengan berbagai latar belakang budaya. Pendidikan literasi budaya berkontribusi pada pembentukan individu yang toleran, berpikiran terbuka, dan siap menghadapi masyarakat yang semakin global (Diba Catur Putri & Nurhasanah, 2023).

Salah satu tantangan literasi budaya di era global adalah perubahan preferensi siswa, yang lebih memilih bermain *smartphone* dibandingkan permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional seperti *egrang* tidak hanya melatih kemampuan sosial, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan fisik dan kerjasama (Fitriyah et al., 2023). Penurunan minat terhadap permainan tradisional sebagian besar disebabkan oleh pengaruh budaya luar serta hilangnya pengetahuan siswa tentang budaya lokal (Cholifah, 2024). Literasi budaya berperan penting dalam membantu siswa beradaptasi dengan budaya luar sambil tetap menanamkan rasa cinta tanah air melalui pemahaman budaya Indonesia (Kiranti et al., 2023).

Kebudayaan merupakan keseluruhan pola pikir, norma, nilai, adat istiadat dan karya seni sastra yang dimiliki oleh masyarakat (Pawestri, 2020). Kebudayaan ini mencerminkan warisan leluhur yang mencakup adat istiadat, sistem sosial, dan cara hidup yang perlu dijaga. Salah satu cara melestarikan kebudayaan adalah dengan mengintegrasikan pembelajaran budaya lokal ke dalam sistem pendidikan, seperti muatan lokal Budaya Banyumasan, yang tidak hanya mengenalkan seni dan kuliner, tetapi juga permainan tradisional (Oktaviani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal, SD N 1 Karanganyar telah menerapkan pembelajaran Budaya Banyumasan, salah satu materi di dalam pelajaran Budaya Banyumasan kelas VI termasuk materi permainan tradisional. Peneliti direkomendasikan oleh guru kelas VI untuk melakukan penelitian di kelas VI karena pembelajaran yang sedang dilaksanakan di kelas VI relevan dengan strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa. Pembelajaran Budaya Banyumasan dilakukan setiap hari Senin dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Dalam pembelajaran permainan tradisional Banyumas *Egrang*, guru mengajarkan filosofi dari permainan, tata cara permainan hingga proses pembuatan alat permainan tersebut. Pada pembelajaran *Egrang*, siswa tidak hanya diajarkan definisi dan cara bermain, tetapi juga dilibatkan dalam pembuatan alat permainan tersebut. Proses ini memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, meskipun dalam prosesnya masih terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan untuk memainkan permainan tradisional karena siswa kurang bisa menjaga keseimbangannya di atas *Egrang* dan keterbatasan bahan

baku, seperti batok kelapa tua yang kini semakin langka karena lebih sering dipanen muda untuk kebutuhan komersial (Okwita & Sari, 2019).

Keunikan yang ada di SD N 1 Karanganyar yaitu adanya penerapan penggunaan Bahasa Jawa antara guru dengan siswa. Bahasa Jawa termasuk ke dalam kebudayaan dalam aspek Bahasa yang sama halnya dengan budaya lain dan perlu untuk dilestarikan. Sekolah-sekolah yang terletak di tengah kota biasanya menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pokok mereka dalam berbicara sehari-hari. Pembelajaran Budaya Banyumasan dan penggunaan Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari ini menunjukkan penerapan literasi budaya yang efektif untuk melestarikan warisan budaya lokal. Pembelajaran dengan melibatkan budaya setempat dapat menunjukkan literasi dalam hal budaya. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar et al., 2024) yang lebih berfokus kepada penanaman literasi budaya melalui adanya kolaborasi dengan pihak terkait, seperti guru, orang tua, serta komunitas. Adapun fokus pembahasan pada penelitian saya mengenai strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa, yaitu menggunakan pembelajaran berbasis permainan seperti permainan egrang. Selain itu, kolaborasi dengan peran orang tua juga menjadi faktor pendorong keberhasilan penelitian yang saya lakukan.

Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan adalah di SDN 1 Karanganyar tidak hanya bermain sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gultom et al., 2022) melainkan siswa di SDN 1 Karanganyar diajak membuat sekaligus memainkannya sendiri, sehingga akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini diperkuat lagi dengan guru yang juga mempraktekkan secara langsung bersama dengan siswa mengenai bagaimana langkah pembuatan makanan khas Banyumas yaitu soto. Melalui penerapan metode praktik langsung pada pembelajaran budaya banyumasan dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal itu sendiri. Penerapan strategi guru yang mengajarkan siswa bermain egrang dan membuat makanan khas Banyumas akan menjadi langkah pembiasaan siswa dalam melestarikan budaya lokal.

Dengan melihat proses tersebut peneliti menjadi tertarik untuk meneliti akan strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya pada siswa melalui pembelajaran Budaya Banyumasan di SD N 1 Karanganyar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang didalamnya melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan serta konteks yang terlibat dalam kejadian penelitian. Wawancara adalah teknik pengumpulan yang didalamnya melibatkan interaksi secara langsung diantara peneliti dengan partisipan penelitian. Dokumentasi didalamnya melibatkan pengumpulan data dari arsip, dokumen atau bahan tertulis lainnya yang kaitannya dengan fenomena penelitian yang berupa laporan, catatan, surat, buku atau dokumen resmi yang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data oleh Miles dan Huberman (2014) dengan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Selain triangulasi, terdapat uji validitas lain seperti perpanjangan waktu pengamatan yang dilakukan jika data yang diperoleh dari narasumber kemungkinan belum lengkap. Pada prosesnya, peneliti dapat memastikan jika data dari kunjungan sebelumnya sama dengan kunjungan yang sedang berlangsung, jika sama maka data tersebut memang valid namun jika berbeda maka peneliti dapat mencari data pendukung lain. Informan dalam penelitian ini diantaranya guru kelas VI dan empat siswa kelas VI dari 18 jumlah siswa kelas VI diambil menggunakan teknik *purposive sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa melalui pembelajaran Budaya Banyumasan SD N 1 Karanganyar.

1. Strategi Guru dalam Menumbuhkan Literasi Budaya Siswa Melalui Pembelajaran Budaya Banyumasan di SD N 1 Karanganyar

a. Penerapan metode praktik langsung

Pembelajaran di SD N 1 Karanganyar tidak hanya menjelaskan materinya saja namun menyisipkan nilai kebudayaan yang dapat menumbuhkan literasi budaya pada siswa, salah satunya melalui pembelajaran Budaya Banyumasan. Penanaman literasi budaya siswa dapat dilakukan melalui kegiatan yang erat hubungannya dengan budaya sekitar. Hal pertama yang dapat dilakukan yaitu dengan memahami kebudayaan sekitar. Seperti yang dijelaskan oleh partisipan guru kelas VI sebagai berikut:

“Menurut saya literasi budaya itu sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama sekarang literasi yang sama peserta didik itu sangat berkurang, dengan adanya literasi budaya anak-anak itu dapat memahami kebudayaan yang ada disekitar kita maupun yang ada di daerah lainnya.”
(P1GK-Y)

Selain partisipan guru, siswa juga menegaskan bahwa dengan memahami kebudayaan yang ada disekitar, siswa menjadi lebih mengerti dan mengetahui budayanya sendiri. Seperti yang disampaikan oleh partisipan siswa kelas VI sebagai berikut:

“Ya, lebih menghargai lebih mengerti. Karena sebelumnya belum ngerti.”
(P2S-MASH)



Gambar 1. Praktik membuat makanan khas Banyumas “Soto”

Gambar 1 adalah dokumentasi pembelajaran Budaya Banyumasan di kelas VI materi makanan khas Banyumas yaitu membuat soto sokaraja. Pada gambar tersebut terlihat bahwa guru membimbing siswa yang sedang melaksanakan praktik memasak soto sokaraja. Soto sokaraja termasuk ke dalam makanan khas Banyumas yang perlu dilestarikan karena merupakan salah satu kebudayaan lokal. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat soto. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang setiap siswa memiliki tugasnya masing-masing. Ketika soto sudah jadi, siswa menyajikan soto kepada guru untuk menilai soto tersebut dari segi rasa, penampilan dan cara membuatnya. Kegiatan ini merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh guru untuk menanamkan literasi budaya pada siswa. Partisipan guru kelas VI mengatakan bahwa dengan pembelajaran praktik langsung literasi budaya dapat bertumbuh melalui pembelajaran Budaya Banyumasan yaitu:

“Dengan cara mungkin dengan praktik langsung kepada peserta didik budaya-budaya yang ada di daerah masing-masing dari yang terkecil ada di lingkungan sekitar kita, disini ada banyumas yaitu Egrang yang kita anak langsung terjun langsung praktik membuat Egrang itu sendiri biar tahu kegunaan, proses dan manfaat dari Egrang itu sendiri.” (P1GK-Y)

b. Pemanfaatan permainan sebagai alat belajar

Pembelajaran praktik langsung yang ada di SD N 1 Karanganyar salah satunya yaitu permainan tradisional Egrang. Permainan tradisional Egrang merupakan warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan oleh anak bangsa. Pembelajaran praktik langsung tidak hanya membantu siswa dalam memahami budaya sekitar namun membuat siswa lebih menikmati pembelajaran budaya tersebut sehingga siswa merasa senang ketika mempelajari budayanya. Seperti yang disampaikan oleh partisipan siswa kelas VI sebagai berikut:

“Menyenangkan dan menantang karena melatih keseimbangan dan melatih kekuatan tubuh.” (P3S-AF)



Gambar 2. Siswa bermain egrang bathok

Gambar 2 adalah dokumentasi ketika siswa praktik bermain permainan tradisional *Egrang* setelah selesai membuat alatnya bersama dengan guru. Praktik langsung dalam pembuatan permainan tradisional *Egrang* diharapkan dapat membuat siswa paham akan kegunaan, manfaat dan proses pembuatan *Egrang*. Hal ini dibenarkan ketika peneliti menanyakan bagaimana proses pembuatan alat ini siswa dapat menjawab pertanyaan peneliti dengan tepat. Seperti penjelasan partisipan siswa kelas VI sebagai berikut:

“Pernah, Egrang bathok. Prosesnya yaa bathok terus tali, gunting, bor buat mbolonginnya.” (P4S-HAS)

Pengetahuan siswa tentang proses pembuatan *Egrang* menunjukkan bahwa praktik pembelajaran secara langsung dapat memudahkan siswa dalam mempelajari, memahami serta mengingat sebuah kebudayaan dan hal ini dapat membantu siswa ikut serta dalam pelestarian Budaya Banyumasan. Pembelajaran dengan cara ini juga memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Hal ini diperjelas dengan perkataan siswa sebagai berikut:

“Memainkan permainan Egrang, mungkin cowongan karena belum pernah tahu dan belum pernah dengar.” (P2S-MASH)

Pembelajaran Budaya Banyumasan dapat menjadi sumber pengetahuan untuk siswa yang belum mengenal budaya yang ada disekitarnya. Beberapa budaya mungkin sudah terdengar *familiar* bagi siswa namun untuk siswa yang bukan berasal dari desa Karanganyar tidak tahu budaya yang lain. Seperti budaya cowongan ini hanya diketahui oleh beberapa siswa saja. Beberapa

siswa mengaku belum pernah mendengar tradisi ini, namun melalui pembelajaran Budaya Banyumasan siswa menjadi mengenal dan mengetahui tradisi ini.

Pembelajaran Budaya Banyumasan dalam pelaksanaannya memiliki tantangan yang dialami oleh guru dan siswa. Menurut siswa, tantangan dalam menerapkan literasi budaya melalui permainan tradisional Egrang yaitu merasa kesulitan saat memainkan permainan Egrang dan pada saat proses pembuatannya seperti yang dipaparkan oleh partisipan siswa kelas VI sebagai berikut:

“Menjaga keseimbangan saat bermain Egrang, memasukkan tali terus membolonginya.” (P3S-AF)

Permainan Egrang merupakan permainan tradisional yang ada di Banyumas. Salah satu cara untuk menumbuhkan literasi budaya siswa yaitu melalui mengenalkan budaya sekitar yang mana di Karanganyar ini terdapat beberapa kebudayaan seperti tradisi cowongan, ebeg, wayang dan permainan Egrang. Budaya yang beragam dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran Budaya Banyumasan seperti yang dilakukan oleh guru kelas VI sebagai berikut:

“Ya, kalo budaya permainan tradisional ini sudah masuk dalam pembelajaran ini ya dengan menambahkan permainan-permainan lain yang belum ada di dalam pembelajaran Budaya Banyumasan itu sendiri contohnya gobak sodor seperti itu. kita mencoba dengan adanya menambahkan permainan-permainan yang belum ada di pembelajaran itu setidaknya peserta didik mampu mengerti literasi budaya yang ada disekitar kita.” (P1GK-Y)

Pengintegrasian budaya lokal ke dalam kurikulum muatan lokal Budaya Banyumasan juga termasuk dalam strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa. Tidak hanya bermain, siswa juga belajar terkait kebudayaan sekitar. Setelah mengenali dan memahami budaya yang ada disekitar diharapkan siswa dapat ikut serta dalam melestarikan budaya lokal. Seperti yang disampaikan oleh partisipan siswa kelas VI sebagai berikut:

“Mengenali budaya, mempelajari lagi, menerapkan.” (P2S-MASH)

c. Program literasi pagi

Upaya lain untuk mendukung literasi budaya siswa ini adalah melalui pembiasaan literasi di perpustakaan sekolah setiap hari Jumat pagi selama kurang lebih 10 menit. Terdapat buku bacaan tentang budaya di Indonesia yang dapat menambah pengetahuan siswa terkait budaya. Setelah membaca, siswa diminta untuk membuat ringkasan terkait buku apa yang telah dibaca dan menyerahkannya kepada pengawas yang mengawasi literasi tersebut. Penumbuhan literasi budaya pada siswa tidak hanya melalui materi permainan tradisional Egrang saja tetapi juga melalui materi praktik Budaya Banyumasan yang lain seperti ketika membuat makanan khas Banyumas Mendoan dan kesenian tradisional Cowongan dan program literasi pagi ini.



Gambar 3. Literasi pagi siswa

Gambar 3 adalah dokumentasi ketika siswa melaksanakan literasi baca di perpustakaan. Beberapa siswa membaca buku fiksi dan non fiksi. Salah satu siswa membaca buku tentang peta Indonesia seperti yang ada pada gambar di atas. Keberagaman buku di perpustakaan SD N 1 Karanganyar ini cukup beragam sehingga memudahkan siswa dalam memilih buku bacaan yang hendak dibaca pada saat program literasi pagi.

Tabel 1. Ringkasan strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa

Strategi	Hasil
1. Penerapan metode praktik langsung	Metode praktik langsung yang digunakan oleh guru melalui pembelajaran Budaya Banyumasan adalah praktik membuat makanan khas Banyumas “Mendoan”, praktik membuat makanan khas Banyumas “Soto”, dan praktik membuat permainan tradisional “Egrang” serta melaksanakan kesenian tradisional “Cowongan”.
2. Pemanfaatan permainan sebagai alat belajar	Permainan yang digunakan oleh guru adalah permainan tradisional Egrang. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan teorinya saja seperti filosofi, manfaat, cara bermain dan membuatnya namun guru bersama siswa membuat langsung alat permainan tradisional egrang. Setelah egrang jadi, siswa memainkan alat permainan tradisional egrang ini. Dalam pelaksanaannya beberapa siswa merasakan kesulitan seperti pada saat melubangi bathok yang akan digunakan sebagai egrang.
3. Program literasi pagi	Program literasi pagi di SD N 1 Karanganyar diadakan setiap hari Jumat selama kurang lebih 10 menit untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memperluas wawasan siswa terkait kebudayaan Indonesia termasuk Budaya Banyumasan. Siswa mencatat hasil bacaan pada selembar kertas ketika literasi kemudian mengumpulkan kertas tersebut kepada pengawas literasi.

2. Faktor Pendorong Guru dalam Menumbuhkan Literasi Budaya Siswa SD N 1 Karanganyar

Tabel 2. Faktor pendorong guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa

Faktor	Hasil
Pendorong	a. Tersedianya bahan bacaan di perpustakaan Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bahwa buku bacaan yang ada di perpustakaan SD N 1 Karanganyar cukup beragam. Salah satu buku non fiksi yang ada yaitu buku terkait keberagaman budaya di Indonesia. Buku tersebut berjudul Adat Istiadat Masyarakat Nusa Tenggara Barat, Tari Kreasi Baru Sulawesi Selatan, Aneka Ragam Khas Nusa Tenggara Barat dan Pendidikan Seni Tari. Hal ini dapat mendukung guru untuk menyukseskan program literasi budaya yang ada di SD N 1 Karanganyar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat program literasi pagi yang dilaksanakan setiap hari jumat selama 10 menit. b. Peran orang tua Peran orangtua dan masyarakat ikut berpengaruh terhadap sebuah pembelajaran karena secara tidak langsung mereka ikut membantu menjalankan peran guru yang tidak dapat dilakukan pada saat pembelajaran di kelas. Guru tidak dapat mengenalkan berbagai macam kebudayaan karena keterbatasan waktu mengajar dan orang tua dapat mengajak siswa untuk mengenal lebih banyak kebudayaan seperti menonton ebeg, wayang dan sedekah bumi. Orang tua juga dapat membantu siswa menyelesaikan PR tentang literasi budaya yang ada disekitar seperti yang dikatakan oleh P1GK-Y.

3. Faktor Penghambat Guru dalam Menumbuhkan Literasi Budaya Siswa SD N 1 Karanganyar

Tabel 3. Faktor penghambat guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa

Faktor	Hasil
Penghambat	a. Kemauan atau minat siswa itu sendiri Tantangan terbesar guru ketika mengajarkan literasi budaya kepada siswa adalah kemauan siswa itu sendiri untuk mempelajari literasi budaya karena untuk membaca saja minat siswa kurang seperti yang dikatakan oleh P1GK-Y. Karena hal tersebut, guru menemukan strategi yang menyenangkan untuk mengenalkan budaya dengan memanfaatkan permainan sebagai alat belajar. b. Keterbatasan alat dan bahan Partisipan P1GK-Y mengatakan bahwa kendala yang dialami pada saat proses pembelajaran yaitu ketersediaan alat bor untuk melubangi bathok kelapa dan penggunaannya memerlukan keterampilan khusus dan perhatian yang lebih ketika siswa melakukan proses pelubangan pada bathok kelapa menggunakan bor.

Berdasarkan hasil wawancara, SD N 1 Karanganyar sudah mengimplementasikan pembelajaran Budaya Banyumasan yang di dalamnya terdapat banyak praktik kebudayaan yang dapat menumbuhkan literasi budaya pada siswa. Praktik kebudayaan tersebut diantaranya Tata Krama Bermasyarakat (I), Makanan Khas Banyumas,

Permainan Tradisional “Egrang”, Kesenian Tradisional Banyumas “Cowongan”, Senjata Tradisional Banyumas, Tata Krama Bermasyarakat (II), Babad Pasir Luhur, Meneladani Sifat Tokoh Wayang, Cagar Budaya di Banyumas, Trah Bonokeling dan Makanan Khas Banyumas “Mendoan”. Pembelajaran Budaya Banyumasan termasuk dalam kurikulum muatan lokal yang mempunyai fungsi sebagai pendidikan karakter untuk mewariskan budaya lokal serta nilai luhur yang memperkuat jati diri bangsa Indonesia.

Pemahaman siswa terkait literasi budaya di SD N 1 Karanganyar cukup baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan partisipan siswa kelas VI, dimana salah satu siswa menyampaikan berbagai macam budaya lokal Banyumas, tertarik untuk mempelajari kebudayaan lainnya dan bersedia untuk melestarikan budaya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ahsani & Azizah, 2021) bahwa literasi budaya juga mempunyai makna sebagai kemampuan untuk memahami hingga bersikap bahwa identitas bangsa Indonesia yaitu kebudayaan Indonesia. Dengan cara siswa mengetahui budaya lokal, mempunyai rasa tertarik untuk mempelajari budaya serta melestarikannya maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut mempunyai literasi budaya yang baik.

Salah satu strategi guru untuk menumbuhkan literasi budaya siswa adalah melalui pembelajaran Budaya Banyumasan. Guru menerapkan metode praktik langsung pada beberapa materi pembelajaran Budaya Banyumasan seperti permainan tradisional “Egrang” dan makanan khas Banyumas “Soto”. Guru menjelaskan bagaimana cara membuat permainan tradisional egrang dan bagaimana cara membuat makanan khas Banyumas “Soto” kemudian siswa diminta untuk praktik membuat permainan dan makanan tersebut. Hal ini sesuai dengan indikator yang tercantum dalam (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) yaitu adanya kegiatan sekolah yang berhubungan dengan budaya. Kegiatan membuat alat permainan tradisional dan makanan khas Banyumas ini dapat mengenalkan siswa kepada kearifan lokal seperti yang dikatakan oleh (Wardhanika et al., 2022) bahwa muatan lokal Budaya Banyumasan ini berperan dalam memperkenalkan kearifan dan keunggulan daerah. Metode praktik langsung juga dinilai efektif oleh guru dalam menyampaikan materi Budaya Banyumasan yang mempunyai beberapa materi praktik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari (Suin & Istanti, 2019) bahwa penggunaan metode praktik langsung lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode audio. Penerapan metode praktik langsung merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mau mencoba agar terbiasa melaksanakannya.

Strategi kedua yang digunakan oleh guru kelas VI berdasarkan hasil wawancara adalah pemanfaatan permainan sebagai alat belajar. Permainan yang digunakan oleh guru adalah permainan tradisional Egrang. Permainan Egrang yang telah dibuat oleh siswa bersama guru dapat memberikan rasa percaya diri dan harga diri siswa dengan menciptakan hasil karyanya sendiri (Mareza et al., 2024). Sangat disayangkan permainan tradisional sekarang ini jarang ditemukan karena mulai tergantikan dengan *smartphone*. Pengintegrasian budaya lokal ke dalam kurikulum muatan lokal Budaya Banyumasan melalui materi permainan tradisional Egrang dapat dilakukan secara menarik dan menyenangkan. Permainan tradisional juga merupakan sarana yang cocok untuk mengenalkan siswa dengan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya Indonesia, seperti yang dikatakan oleh (Cahyani et al., 2023). Permainan tradisional seperti egrang dapat mengajarkan nilai kerjasama, ketekunan, keadilan, kebersamaan, kejujuran dan sportivitas. Penggunaan permainan tradisional dapat melatih gerak anak dan mudah menarik perhatian anak karena permainan tradisional berasal dari kegiatan sehari-hari sehingga anak tidak merasa asing dengan permainan tersebut (Gultom et al., 2022). Selain itu, pembelajaran melalui permainan ini dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Pengalaman yang bermakna tentunya akan terus diingat oleh siswa dan memungkinkan siswa untuk mengulang pengalaman tersebut.

Proses menumbuhkan literasi budaya siswa tidak selalu berjalan lurus. Dalam prosesnya guru menemukan faktor yang dapat membantu dan menghambat terlaksananya hal tersebut. Adapun faktor yang dapat membantu guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa yaitu tersedianya bahan bacaan di perpustakaan. Berdasarkan hasil observasi, di SD N 1 Karanganyar memiliki perpustakaan yang di dalamnya berisi beragam buku bacaan baik buku fiksi maupun non fiksi. Literasi budaya dapat dimulai dengan membiasakan membaca. Hal ini didukung oleh pendapat (Bu'ulolo, 2021), secara luas, literasi dimaknai sebagai keterampilan berbahasa yang di dalamnya mencakup keterampilan membaca, menulis, menyimak, berbicara serta keterampilan berpikir yang termasuk elemen di dalamnya. Melalui membaca, siswa mendapatkan banyak informasi, salah satunya informasi terkait budaya.

Faktor pendorong selanjutnya yaitu adanya peran orang tua dalam membimbing siswa untuk melestarikan budaya lokal. Berdasarkan hasil wawancara dengan partisipan guru kelas VI, salah satu peran orang tua yang dilakukan adalah membantu siswa dalam mengerjakan PR Budaya Banyumasan. Selain membantu siswa dalam menyelesaikan PR, orang tua juga mengajak siswa untuk menonton kesenian budaya lokal yang ada di Banyumas seperti ebeg, wayang, dan sedekah bumi. Dengan adanya peran orang tua dalam hal ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan literasi budaya pada siswa. Hal ini sependapat dengan (Setiawati & Lestari, 2023), bahwa lingkungan masyarakat sekitar yang memberikan pengaruh kepada perilaku belajar dan bersosialisasi siswa.

Adapun faktor penghambat guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa yaitu kemauan atau minat siswa itu sendiri. Kemauan adalah sesuatu yang datang dari diri sendiri tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Partisipan guru kelas VI mengatakan bahwa tantangan terbesarnya dalam menumbuhkan literasi budaya siswa yaitu kemauan anak untuk mempelajari literasi budaya itu sendiri karena jika kemauan itu belum tumbuh dari diri siswa itu sendiri akan sulit. Kondisi ini dapat dikategorikan sebagai kondisi tak terduga yaitu kondisi yang tidak dapat diprediksi seperti yang dikatakan oleh (Setiawati & Lestari, 2023).

Faktor penghambat lainnya ialah keterbatasan alat dan bahan pada proses pembuatan alat permainan tradisional Egrang. Alat yang dimaksud ialah bor. Penggunaan bor masih sangat jarang untuk siswa sehingga keadaan ini cukup menghambat guru. Tidak hanya bor, bahan seperti bathok kelapa yang sekarang jarang ditemukan karena lebih sering dimanfaatkan untuk kebutuhan komersial. Bathok kelapa utuh tidak dapat ditemukan begitu saja di alam namun harus memesan bathok kelapa yang dipotong secara setengah lingkaran sempurna untuk mendapatkan kualitas egrang bathok yang baik. Keterbatasan alat dan bahan ini dapat menyebabkan terhambatnya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Materi permainan tradisional Egrang memberikan pelajaran kepada siswa agar sadar dan bangga terhadap kebudayaan Indonesia yang sangat beragam salah satunya kebudayaan Banyumasan ini yaitu Permainan Egrang. Permainan tradisional *Egrang* merupakan salah satu permainan yang harus dilestarikan mengingat permainan ini mempunyai banyak manfaat seperti yang di jelaskan oleh (Fitriyah et al., 2023) bahwa permainan tradisional seperti Egrang tidak hanya melatih kemampuan sosial, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan fisik dan kerjasama. Melalui memahami dan mempelajari budaya yang ada disekitarnya akan menumbuhkan literasi budaya pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, strategi guru di SD N 1 Karanganyar khususnya dalam pembelajaran Budaya Banyumasan untuk mencapai indikator literasi budaya. berupa adanya produk budaya yang dimiliki dan dihasilkan sekolah yaitu salah satunya produk permainan tradisional egrang, adanya jumlah dan variasi bahan buku bacaan dengan tema budaya dan kewargaan di perpustakaan SD N 1 Karanganyar, adanya kegiatan sekolah yang berhubungan dengan budaya seperti praktik membuat makanan khas

Banyumas dan kesenian cowongan sehingga tingkat toleransi siswa pada keberagaman yang ada di sekolah meningkat.

Temuan yang ditemukan peneliti adalah SD N 1 Karanganyar memilih untuk melaksanakan praktik membuat alat permainan tradisional Egrang dikarenakan jarang sekali ada orang yang menjual jadi alat permainan Egrang itu sendiri. Hal ini dikarenakan minat masyarakat yang sekarang turun terhadap permainan tradisional yang lebih memilih membelikan anaknya permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional membuat para pengrajin permainan tradisional tidak memproduksi permainan tradisional. Selain itu keterbatasan bahan seperti bathok kelapa yang sekarang jarang ditemukan membuat SD N 1 Karanganyar memutuskan untuk membuat dibandingkan membeli.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi guru dalam menumbuhkan literasi budaya siswa SD N 1 Karanganyar yaitu: a) menggunakan metode praktik langsung yaitu dengan cara guru menekankan pada pengimplementasian pengetahuan dan keterampilan secara langsung melalui kegiatan praktik, b) memanfaatkan permainan sebagai alat belajar, metode ini memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bersenang-senang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, c) program literasi pagi, program ini dilaksanakan setiap pagi pada hari jumat selama 10 menit kemudian siswa diminta untuk meringkas isi buku yang dibaca. Adapun faktor pendorong yaitu tersedianya bahan bacaan yang berkaitan dengan budaya dan peran orangtua sedangkan faktor penghambatnya yaitu kemauan atau minat anak itu sendiri dan keterbatasan bahan dan alat pada pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional egrang. Implikasi dari penelitian saya terletak pada kebijakan pendidikan sebagai bahan pertimbangan bagi pembuat kebijakan seperti pemerintah daerah dan pusat untuk merancang kebijakan pendidikan yang mendorong sekolah untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis pelestarian warisan budaya lokal seperti pembelajaran Budaya Banyumasan. Saran dan rekomendasi untuk penelitian lanjutan terkait literasi budaya agar dikaji lebih luas dan mendalam karena literasi budaya masih sangat jarang dikaji dibandingkan dengan literasi baca tulis dan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 7–16. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/10317>
- Ardian, R., Mareza, L., & Yowono, P. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik di SD alam Baturraden. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6(1), 26–31. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>
- Banks, James A. 2002. *An Introduction to Multicultural Education*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun Budaya Literasi Di Sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(1), 16–23. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>

- Diba Catur Putri, F., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Upaya dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2167–2173. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Eko Atmojo, S., & Lukitoaji, B. D. (2020). Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains Dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(2), 105–113. <https://doi.org/10.21067/jip.v10i2.4518>
- Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). Transformasi Permainan Tradisional Menjadi Game Online Di Era Kemajuan Teknologi Modern Dan Dampaknya Pada Kehidupan. *Triwikrama: Jurnal Ilmu ...*, 2(6), 31–40. <http://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/1148%0Ahttp://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/download/1148/1086>
- Gultom, S., . B., Ampera, D., Endriani, D., Jahidin, I., & Tanjung, S. (2022). Traditional Games in Cultural Literacy to Build the Character of Elementary School Students during the COVID-19 Pandemic. *NeuroQuantology*, 20(5), 704–712. <https://doi.org/10.14704/nq.2022.20.5.nq22226>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Julianty, A. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pengaruh Globalisasi Etno-Musik Terhadap Tradisional Sasak ; Eksistensi Indonesia. *Journal of Social Science and Education*, 1(2), 1–9. globalisasi, identitas nasional, budaya, pendidikan
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Gerakan Literasi Nasional*, 3. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Mareza, L., Mustadi, A., Dewi, D. S. E., Mumpuniarti, M., & Suwarjo, S. (2024). Arts Education for Children with Disabilities: A Systematic Literature Review. *Center for Educational Policy Studies Journal*, February. <https://doi.org/10.26529/cepsj.1667>
- Mayasari, N., & Maspupah, U. (2024). Manajemen Kurikulum Muatan Lokal Budaya Banyumasan di SD Negeri 1 Grendeng Kabupaten Banyumas. *SHEs: Conference Series*, 7(3), 1347–1353. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91975>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool*, 1(1), 11–28. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8172>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nur Inayati. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Perubahan Gaya Hidup Pada Masyarakat Kampung Komboi Distrik Warsa Kabupaten Biak Numfor. *Gema Kampus IISIP YAPIS Biak*, 14(2), 32–40. <https://doi.org/10.52049/gemakampus.v14i2.86>
- Nurhalifah, N., Rizaldi, D. R., Muktofan, M., Nilwan, N., & Fatimah, Z. (2021). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 15–24.
- Oktaviani, T., Sholihah, D. A., & Wafa, M. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Budaya Banyumasan Sebagai Sumber Belajar Matematika. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 14(1), 100–117. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).1-12](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).1-12)

- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19–33. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/journalhistoria/article/view/1720/1302>
- Pawestri, A. G. (2020). Membangun Identitas Budaya Banyumasan Melalui Dialek Ngapak Di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(2), 255–266. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v19i2.24791
- Salim, A., & Aprison, W. (2024). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.31004/jpion.v3i1.213>
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 2(2), 76–84. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v2i2.1842>
- Setiawati, W., & Lestari, P. (2023). Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran IPS Di SMP Kebon Dalem Semarang. *Sosiolum*, 5(1), 7–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/sosiolum.v5i1.58326>
- Suin, & Istanti, W. (2019). Keefektifan Metode Praktik Langsung Dan Metode Audiolingual Dalam Pembelajaran BIPA Aspek Berbicara Bagi Pemelajar BIPA 4 UNNES. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (JPBSI)*, 8(2), 120–126.
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Pratama, R. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1818–1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>
- Wahyuningsih, Y., Harsono, N., & Setyaningsih, R. (2019). Big Book Bilingual Budaya Lokal sebagai Media Pembelajaran pada Peningkatan Literasi Budaya Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 669–677. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/98>
- Wardhanika, E., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2022). Pembelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 481–485. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2747%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/viewFile/2747/2104>
- Widaty, C., Apriati, Y., & Asmin, T. M. E. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 3(2), 390–401.
- Wulandari, S. P., Umayaroh, S., & Mahanani, P. (2021). Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Daring Ditinjau dari Perilaku Anak Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 456–464. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p456-464>