

Persepsi Siswa terhadap Literasi Budaya melalui Permainan Tradisional Petak Umpet *Flashcard*

Afridha Sesrita¹, Arifin Maksum², Arita Marini³

Universitas Djuanda¹, Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}
afridha.sesrita@unida.ac.id

Article History

received 24/10/2023

revised 8/12/2023

accepted 20/12/2023

Abstract

Indonesia is characterized by its rich pluralism and multiculturalism country. This diversity serves as a valuable asset that must be carefully preserved. However, challenges arise to addressing this issue. To address this issue, various efforts are being undertaken, one of which is preserving culture in the school environment. SD Amaliah has carried out cultural literacy as one of the efforts to preserve the cultural values of the Indonesian nation, particularly through the use of traditional games as a form of cultural preservation. Employing this study aimed to see students' perceptions of cultural literacy through traditional hide-and-seek flashcard games. This research uses a qualitative approach with a case study method. The study involved 80 grade II students of Amaliah Bogor Elementary School in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Data collection was conducted through questionnaires directly completed by students and in-depth interviews tailored to the research requirements. The findings revealed on students' perceptions of cultural literacy through traditional games of hide-and-seek flashcards attained maximum scores with two indicators, namely being able to foster students' interest and desire for culture, which was developed with five statements and the second indicator was increasing student awareness in maintaining and maintaining culture with two statements. Additionally, students' perceptions of cultural literacy conveyed by teachers in learning with traditional games of hide-and-seek flashcards with four statements also get maximum results.

Keywords: *cultural literacy, traditional games, hide and seek flashcards*

Abstrak

Indonesia dicirikan sebagai negara majemuk dan multikultural. Keberagaman bangsa Indonesia merupakan kekayaan yang harus dijaga. Namun tantangan muncul untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air. Banyak upaya yang perlu dilakukan, salah satunya adalah pelestarian budaya di lingkungan sekolah. SD Amaliah telah melakukan literasi budaya sebagai salah satu upaya pelestarian nilai-nilai budaya bangsa Indonesia, yaitu melalui permainan tradisional sebagai bentuk pelestarian budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat persepsi siswa terhadap literasi budaya melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Amaliah Bogor pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 80 orang. Data dikumpulkan melalui angket yang langsung diisi oleh siswa dan wawancara mendalam sesuai dengan kebutuhan data penelitian. Informasi terkait persepsi siswa terhadap literasi budaya dalam permainan tradisional akan dianalisis secara deskriptif sesuai fokus penelitian. Hasil penelitian tentang persepsi siswa terhadap literasi budaya melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard* memperoleh nilai maksimal dengan dua indikator yaitu dapat menumbuhkan minat dan keinginan siswa terhadap budaya yang dikembangkan dengan lima pernyataan dan indikator kedua yakni meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga dan memelihara budaya dengan dua pernyataan. Persepsi siswa tentang literasi budaya yang disampaikan guru dalam pembelajaran dengan permainan tradisional petak umpet *flashcard* dengan empat pernyataan juga mendapatkan hasil maksimal.

Kata kunci: *literasi budaya, permainan tradisional, petak umpet flashcard*



PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai sebuah negara, diakui sebagai masyarakat yang beragam secara kultural dan memiliki keberagaman yang kaya dalam hal etnis, agama, bahasa, dan budaya. Keberagaman ini merupakan ciri khas yang mendasar, mencerminkan keberagaman budaya dan nilai-nilai yang dipegang oleh beragam kelompok masyarakat di Indonesia yang merupakan kekayaan yang harus dijaga. Tantangan muncul untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menerima keberagaman sebagai anugerah yang patut disyukuri bangsa Indonesia. Banyak upaya yang perlu dilakukan, salah satunya adalah pelestarian budaya, yang selalu didorong oleh Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan berbagai program literasi budaya di sekolah untuk mendukung tujuan pelestarian. Literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami dan berperilaku terhadap budaya Indonesia sebagai identitas bangsa, sehingga perlu adanya literasi budaya untuk beradaptasi dan bijaksana terhadap keragaman seni dan budaya (Triyono, 2019). Masyarakat harus memiliki kemampuan literasi budaya, khususnya generasi milenial, untuk terus mencintai dan melestarikan budaya lokal yang ada sebagai bagian dari jati diri bangsa Indonesia (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Hasil sidang UNESCO tahun 1999 dapat dijadikan acuan agar pendidikan mulai memperhatikan keragaman budaya sebagai salah satu aspek yang digunakan sebagai dasar pembahasan kebijakan pendidikan (Wihardit, 2010).

Literasi budaya dalam penyelenggaraan pendidikan menjadi tantangan bagi sekolah untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya bangsa Indonesia yang telah ada sejak dahulu kala. Pentingnya peran sekolah dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menekankan pengetahuan tentang budaya bangsa kepada siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memiliki pemahaman yang mendalam tentang budaya Indonesia sejak usia dini, dengan tujuan untuk melestarikan warisan budaya yang telah ada sejak lama. Melestarikan tidak berarti membuat budaya tahan lama dan tidak punah tetapi mempertahankannya untuk waktu yang lama. Upaya melestarikan warisan budaya lokal berarti mempertahankan warisan budaya lokal dalam waktu yang sangat lama (Karmadi, 2007).

SD Amaliah telah melakukan literasi budaya sebagai salah satu upaya pelestarian nilai-nilai budaya bangsa Indonesia, yaitu melalui permainan tradisional sebagai bentuk pelestarian budaya. SD Amaliah telah memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan permainan tradisional mengandung nilai-nilai pendidikan. Permainan tradisional tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan, pertumbuhan, dan perkembangan anak, tetapi juga menyimpan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, tolong-menolong, tanggung jawab, dan disiplin yang membentuk karakter anak (Anggita et al., 2018). Permainan tradisional merupakan pilihan terbaik dan paling inovatif sebagai media pembelajaran (Zulfiqor et al., 2023).

Permainan tradisional yang digunakan SD Amaliah dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi budaya siswa adalah bermain petak umpet menggunakan *flashcard*. Permainan tradisional petak umpet adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu; ini diwarisi dari satu generasi ke generasi berikutnya dan sering dimainkan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan anak-anak atau lebih tidak membutuhkan alat dalam permainan; dan anak-anak hanya menggunakan lingkungan sekitar untuk bersembunyi (Mbadhi et al., 2018). Permainan petak umpet adalah permainan mencari dan menyembunyikan yang setidaknya bisa dimainkan oleh dua orang, tetapi akan lebih seru di dalam dan di luar ruangan (Damayanti & Suparno, 2023).

Bermain dengan *flashcard* merupakan salah satu cara yang efektif untuk belajar dan mengingat informasi penting dengan cepat. *Flashcard* dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan merangsang memori visual yang mampu membantu

dalam proses pembelajaran. Media *flashcard* adalah bentuk media visual berupa kartu bergambar yang digunakan dengan cara menunjukkannya kepada anak dengan cepat (Azhima et al., 2021). Media *flashcard* mengandung unsur gambar (visual) yang dilengkapi dengan kata-kata berupa kartu yang dapat dilihat dan menarik perhatian untuk menimbulkan rasa ingin tahu terhadap informasi yang ingin disampaikan (Nurhasanah, 2021). *Flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar dan kata yang berisikan informasi terkait budaya yang ada di Indonesia yang terdiri dari tiga tema flashard budaya yaitu tema alat musik tradisional, tema rumah adat dan tema pakaian adat tradisional. Adapun langkah-langkah dalam permainan petak umpet menggunakan *flashcard* ini sebenarnya sama dengan bermain petak umpet pada umumnya, namun yang membedakannya adalah yang diumpetkan dari permianan adalah kartu *flashcard*. Permainan dilakukan dengan terlebih dahulu membagi siswa kedalam lima kelompok lalu seluruh siswa diminta maju kedepan kelas, kemudian diminta menutup mata dan berhitung dari 1 – 30 untuk menunggu guru menyembunyikan *flashcard* diseluruh penjuru kelas. Setelah selesai berhitung, setiap kelompok secara bergantian diminta untuk menemukan tiga kartu bergambar atau *flashcard*. Setelah menemukannya, siswa dalam kelompok diminta untuk menyebutkan apa nama benda yang terdapat dalam *flashcard*, kemudian menyebutkan informasi apa saja yang diketahui tentang gambar benda di *flashcard*. Setelah itu, guru melakukan refleksi dan penguatan literasi budaya terkait gambar-gambar yang ditemukan pada *flashcard*. Terakhir siswa diminta menuliskan kembali tentang informasi literasi budaya tersebut dalam bentuk paragraf. Bagi siswa yang berani membacakan paragraph yang telah dibuatnya ke depan kelas, maka diberi reward.

Banyak manfaat dalam permainan tradisional petak umpet *flashcard* yang diharapkan saat pembelajaran yang diberikan guru untuk menumbuhkan literasi budaya pada siswa seperti mengenal alat musik tradisional, rumah adat dan pakaian adat tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat persepsi siswa terkait pengetahuan kebudayaan bangsa Indonesia dalam konteks literasi budaya melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus sebagai pilihan metode. Pendekatan kualitatif tepat digunakan karena pertanyaan penelitian bertujuan untuk mempelajari, memahami, atau mendeskripsikan individu. Studi kasus adalah penelitian yang menggambarkan suatu fenomena yang terjadi dengan menjelaskan suatu kasus yang terjadi pada suatu kelompok sehingga dapat memberikan informasi penting untuk mendapat perhatian (Prasetyo et al., 2021; Satrianingrum & Prasetyo, 2020) . Jadi, penelitian ini bertujuan untuk menemukan persepsi siswa terkait literasi budaya yang terkandung dalam permainan tradisional.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Amaliah Bogor pada semester ganjil tahun ajaran 2023/202 yang telah mengimplementasikan permainan tradisional petak umpet *flashcard* dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui angket yang langsung diisi oleh siswa dan wawancara mendalam sesuai dengan kebutuhan data penelitian. Informasi terkait persepsi siswa terhadap literasi budaya dalam permainan tradisional akan dianalisis secara deskriptif sesuai fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari data angket yang dibagikan langsung kepada siswa dengan menyusun fokus pada dua indikator terkait literasi budaya dalam permainan tradisional, yaitu (1). tumbuhnya minat dan keinginan siswa tentang budaya, dan (2). meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga dan memelihara budaya. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi angket dan wawancara dengan 80 orang siswa SD

Amaliah yang diambil sebagai sampel dalam penelitian ini. Angket menjangkau data kuantitatif awal yang diandalkan peneliti sebagai bahan untuk memasuki literasi budaya melalui permainan tradisional.

Indikator dan pernyataan yang terdapat dalam angket telah divalidasi terlebih dahulu dan hasilnya diurutkan berdasarkan tanggapan siswa mulai dari tertinggi hingga terendah. Berikut data hasil angket yang diberikan kepada siswa terkait persepsi siswa terhadap literasi budaya melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard* ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Persepsi Siswa terhadap Literasi Budaya melalui Permainan Tradisional Petak Umpet *Flashcard*

Indikator	Pernyataan	Iya	Tidak
Menumbuhkan minat dan keinginan siswa terhadap budaya.	Saya menyukai permainan tradisional petak umpet <i>flashcard</i> .	80	0
	Dengan melakukan permainan tradisional petak umpet <i>flashcard</i> , dapat menambah keinginan saya untuk mengenal budaya di Indonesia.	72	8
	Setelah memahami materi terkait rumah adat, saya menyadari bahwa melestarikan kebudayaan merupakan suatu kewajiban setiap anak Indonesia.	70	10
	Setelah memahami materi terkait pakaian adat tradisional, saya menyadari bahwa melestarikan kebudayaan merupakan suatu kewajiban setiap anak Indonesia.	69	11
	Setelah memahami materi terkait alat musik tradisional, saya menyadari bahwa melestarikan kebudayaan merupakan suatu	66	14

	kewajiban setiap anak Indonesia.		
Meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga dan memelihara budaya.	Saya akan bermain permainan tradisional petak umpet <i>flashcard</i> lagi bersama teman-teman dirumah.	77	3
	Saya merasa senang saat bermain permainan tradisional petak umpet <i>flashcard</i> daripada bermain games di handphone.	70	10

Pembacaan hasil persepsi siswa terhadap literasi budaya melalui permainan tradisional petak umpet flashard dapat dimaknai dari tabel 1 di atas. Untuk indikator pertama yakni “tumbuhnya minat dan keinginan siswa terhadap budaya” yang terdiri dari lima pernyataan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa menjawab “iya” adalah sebanyak 357 respon dari respon yang diharapkan. Artinya 89,3% siswa setuju bahwa melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard* dapat menumbuhkan minat dan keinginan siswa terhadap budaya. Literasi budaya dapat diterapkan dalam permainan tradisional, seperti engklek, petak umpet atau congklak (Kemdikbud, 2017). Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan, namun terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat didalamnya (Anggita et al., 2018). Menjadikan peran pendidikan dan sekolah sangat dominan dalam menumbuhkembangkan gerakan literasi budaya, yakni menjadikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai sarana literasi budaya (Desyandri, 2018).

Respon jawaban siswa tertinggi menjawab “iya” di indikator satu pada pernyataan “saya menyukai permainan tradisional petak umpet *flashcard*” dengan nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa yang mempelajari tentang budaya di Indonesia menyukai penggunaan permainan tradisional petak umpet *flashcard*. Pembelajaran sangat menyenangkan sehingga siswa sangat enjoy mendalami materi literasi budaya yang terdapat di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Mbadhi et al., (2018) menyatakan bahwa permainan petak umpet lazim dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya karena permainan ini menyenangkan dan memiliki banyak manfaat, antara lain anak menjadi lebih aktif, bersosialisasi, mempelajari berbagai pengetahuan, dan mampu mendiskusikan masalah yang muncul dalam permainan.

Respon jawaban “iya” siswa tertinggi kedua pada indikator pertama yakni sebesar 90% pada pernyataan yang berbunyi “dengan melakukan permainan tradisional petak umpet *flashcard*, dapat menambah keinginan saya untuk mengenal budaya di Indonesia”. Siswa sangat antusias sehingga rasa ingin tahunya muncul dengan belajar mengenal ragam budaya melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard*. permainan tradisional ini dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir dan kemampuan berfikir sistematis (Sesrita et al., 2023).

Pernyataan “setelah memahami materi terkait rumah adat, saya menyadari bahwa melestarikan kebudayaan merupakan suatu kewajiban setiap anak Indonesia” rerata siswa menjawab “iya” sebesar 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa setelah belajar mengenal berbagai kebudayaan terkait rumah adat yang tersebar di Indonesia, siswa merasa perlu dan berkewajiban untuk melestarikannya agar rumah adat tersebut mampu

dikenal dan diketahui banyak orang sehingga tidak punah. Siswa punya rasa literasi budaya yang tinggi akan keberadaan rumah adat sebagai simbol budaya bangsa ini.

Respon siswa menjawab “iya” pada pernyataan “setelah memahami materi terkait pakaian adat, saya menyadari bahwa melestarikan kebudayaan merupakan suatu kewajiban setiap anak Indonesia” sebesar 86,3%. Setelah belajar tentang literasi budaya khususnya ragam pakaian adat yang ada dimasing-masing daerah di Indonesia, siswa menyadari bahwa dialah penerus bangsa yang akan melestarikan budaya-budaya yang masih ada ataupun yang akan punah.

Respon “iya” siswa terendah pada indikator pertama yakni 82,5% pada pernyataan “setelah memahami materi terkait alat musik tradisional, saya menyadari bahwa melestarikan kebudayaan merupakan suatu kewajiban setiap anak Indonesia”. Siswa jadi belajar nama-nama alat musik yang dibawa oleh masing-masing daerah. Oleh karena itu, siswa merasa punya kewajiban sebagai anak bangsa untuk mampu melestarikan budaya Indonesia yang kaya akan keberagaman. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan literasi budaya sangat penting di tingkat sekolah, terutama bagi generasi milenial, untuk terus mencintai dan melestarikan budaya di Indonesia (Pratiwi & Asyarotin, 2019).

Indikator kedua terkait “meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga dan memelihara budaya” yang terdiri dari dua pernyataan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa menjawab “iya” adalah sebanyak 147 respon dari 160 respon yang diharapkan. Artinya 91,9% siswa setuju bahwa melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard* mampu meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga dan memelihara budaya yang telah ada sejak dahulu kala. Budaya harus dilestarikan sebagai bagian dari aset dan identitas untuk mengoptimalkan keunikan daerah (Djono, 2023).

Respon jawaban siswa tertinggi menjawab “iya” di indikator tertinggi pada pernyataan “Saya akan bermain permainan tradisional petak umpet *flashcard* lagi bersama teman-teman dirumah” dengan nilai rata-rata 96,3%. Maksudnya, siswa senang bermain petak umpet *flashcard* sehingga permainan ini akan jadi permainan yang akan dilanjutkan ketika nanti dirumah bersama teman-teman. Melestarikan dan mempertahankan nilai-nilai dalam permainan tradisional ini dipertahankan, terutama di lingkungan sekolah dan masyarakat (Vardani & Astutik, 2020).

Selanjutnya untuk respon terendah dengan siswa menjawab “iya” sebanyak 87,5% untuk pernyataan “saya merasa senang saat bermain permainan tradisional petak umpet *flashcard* daripada bermain games di handphone”. Dari sini, dapat dimaknai bahwa pengenalan literasi budaya melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard* mampu mengalihkan perhatian siswa untuk memilih permainan tradisional ini daripada bermain *handphone*.

Tabel 2 Persepsi Siswa tentang Literasi Budaya yang disampaikan Guru dalam Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Petak Umpet *Flashcard*

Pernyataan	Iya	Tidak
Guru mengajarkan tentang budaya-budaya Indonesia dengan menyenangkan melalui permainan tradisional petak umpet <i>flashcard</i> .	80	0
Guru membantu memudahkan siswa memahami pengetahuan tentang keberagaman kebudayaan bangsa Indonesia melalui permainan tradisional petak umpet <i>flashcard</i> .	78	2

Guru tidak membedakan siswa berdasarkan agama, ras, etnik, bahasa daerah, status social dan jenis kelamin.	77	3
Diakhir pembelajaran, guru menyampaikan kembali ringkasan materi tentang pengetahuan kebudayaan yang telah dipelajari.	75	5

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat diberikan pemaknaan bahwa persepsi siswa tentang literasi budaya yang disampaikan guru dalam pembelajaran dengan permainan tradisional petak umpet *flashcard* memperoleh rerata 97,8% dengan arti sangat memuaskan. Guru menjadi tonggak utama dalam menerapkan literasi budaya di kelas dengan merencanakan dan menyusun beragam kegiatan pembelajaran yang memperkaya pemahaman siswa tentang warisan budaya (Safitri & Ramadan, 2022). Guru memegang peran penting dalam memberikan pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran kepada siswa, sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan fokus dan mendalam serta menyadari pentingnya tujuan tersebut dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilannya (Tabun et al., 2022).

Guru menyampaikan materi tentang kebudayaan Indonesia yaitu dengan alat musik tradisional, rumah adat dan pakaian adat tradisional dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa merasa mudah memahami pengetahuan tentang keberagaman kebudayaan bangsa Indonesia melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard*. Kartu-kartu dengan berbagai tema literasi budaya tersebut telah memudahkan siswa dalam memahami literasi budaya. Guru selama pembelajaran literasi budaya permainan tradisional petak umpet *flashcard* tidak membedakan siswa berdasarkan agama, ras, etnik, bahasa daerah, status social dan jenis kelamin. Semua siswa diperlakukan dengan baik dan adil. Guru telah memberikan contoh nyata tentang keberagaman kebudayaan dari asal usul siswa yang menjadi pengetahuan tentang literasi budaya yang harus dijunjung. Perlunya menghargai keberagaman tercermin dari nilai-nilai persatuan dalam Pancasila, sebagai norma dasar bangsa Indonesia (Rifai et al., 2020). Generasi milenial diberi pelatihan untuk membangun toleransi terhadap perbedaan ras, agama, serta status sosial, dengan tujuan menghormati keberagaman dalam segala aspek kehidupan (Yuniastuti et al., 2021).

Diakhir pembelajaran, guru menyampaikan kembali ringkasan materi tentang pengetahuan kebudayaan yang telah dipelajari. Refleksi dan penguatan terkait materi literasi budaya yang sudah disampaikan guru maupun saat siswa dalam kelompok melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard*. Proses refleksi ini direncanakan oleh guru dalam kurikulum pembelajaran sebagai bagian dari kegiatan penutup, yang bertujuan untuk mengajak siswa merenungkan dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan serta mendorong pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang dipelajari (Nursiniah & Sesrita, 2023).

Melalui permainan tradisional petak umpet *flashcard*, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang kebudayaan, tetapi juga mengembangkan keterampilan literasi budaya, seperti pemahaman tentang nilai-nilai, tradisi, dan interaksi sosial yang terkandung dalam permainan tersebut. Penggunaan *flashcard* dalam permainan tradisional petak umpet dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kebudayaan Indonesia. Siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas tentang nilai-nilai, tradisi, dan keanekaragaman budaya Indonesia. Hal ini mendorong kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga dan memperkenalkan kekayaan budaya kepada generasi mendatang.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional petak umpet *flashcard* mendorong siswa menumbuhkan minat dan keingintahuan terhadap budaya dalam rangka meningkatkan kesadaran dalam menjaga dan memelihara warisan bangsa. Penggunaan *flashcard* dalam permainan tradisional seperti petak umpet dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa dimana proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta memperkaya pemahaman siswa tentang kebudayaan bangsa Indonesia. Persepsi siswa tentang literasi budaya yang disampaikan guru dalam pembelajaran dengan permainan tradisional petak umpet *flashcard* juga mendapatkan hasil maksimal. Implikasi secara praktis penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan sekolah dalam menanamkan konsep literasi budaya melalui permainan tradisional, salah satunya permainan petak umpet *flashcard*. Untuk pengembangan penelitian lanjutan, bisa dilakukan pada jenis permainan tradisional lainnya seperti congklak, engklek, sondah, dan sebagainya serta dapat diaplikasikan pada berbagai literasi dasar diantaranya literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi sains dan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 3(2), 55–59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Damayanti, N., & Suparno, S. (2023). Efektivitas Model Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4243–4258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4937>
- Desyandri, D. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9.
- Djono. (2023). DWIJA CENDEKIA : Jurnal Riset Pedagogik Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Persepsi Guru terhadap Bahan Ajar Sejarah Sekolah Menengah Atas Djono Universitas Sebelas Maret DWIJA CENDEKIA : Jurnal Riset Pedagogik Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Sebagai negara majemuk. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1).
- Karmadi, A. D. (2007). *Budaya Lokal sebagai Warisan Budaya dan Upaya Pelestariannya* (pp. 1–19). Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah.
- Kemdikbud, T. G. (2017). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. In *Kebudayaan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Mbadhi, V., Ansel, M. F., & Pali, A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 103–112.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>
- Nursiniah, S. N., & Sesrita, A. (2023). Analisis Kesulitan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013. *Jurnal Karimah Tauhid*, 2(5),

- 2044–2054. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Prasetyo, T., Marini, A., & Maksum, A. (2021). Persepsi Mahasiswa Tentang Pendidikan Multikultural Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.30997/dt.v8i1.3661>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Solusi Disinformasi pada Generasi Millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 7(1), 65–80.
- Rifai, A., Adha, M. M., Hartino, A. T., & Ulpa, Eska Prawisudawati Supriyono, S. (2020). Pengembangan Literasi Digital Aplikasi Civication (Civic Application) Meningkatkan Civic Competence Siswa di Era Adaptasi Kebiasaan Baru. *Prosiding Kontribusi Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menjawab Tantangan Global Tahun 2020*, 1–13. <http://repository.lppm.unila.ac.id/27617/>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Sesrita, A., Edwita, E., & Yarmi, G. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1502–1512. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10887>
- Tabun, Y. F., Ariningsih, K. A., Jalal, N. M., Hau, R. R. H., Sesrita, A., Suprapmanto, J., Meisarah, F., Nuruddaroini, M. A. S., Renaldi, R., Julyanti, E., & Akbar, A. (2022). *Teori Pembelajaran*. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=6cnPtIIAAAAJ&citation_for_view=6cnPtIIAAAAJ:MXK_kJrxJIC
- Triyono, T. (2019). Pentingnya Literasi Budaya di Desa Seni Jurang Blimbing. *Jurnal ANUVA*, 3(1), 77–85.
- Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 1–16. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/EMPOWERING/article/view/Vas>
- Wihardit, K. (2010). Pendidikan Multikultural: Suatu Konsep, Pendekatan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 96–105. <http://jurnal.ut.ac.id/index.php/JP/article/view/98>
- Yuniastuti, Miftakhuudin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial* (Pertama). Scopindo Media Pustaka.
- Zulfiqor, I., Rofian, R., & Kartinah, K. (2023). Analisis Dampak Dari Penggunaan Media Congklak Ditinjau Dari Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas II SDN 04 Kabunan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(20), 81–93.