

**JURNAL ILMIAH MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
TARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION
Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>**

**PENGARUH MEDIA *GAME CHILD INDONESIAN CULTURE* (CICU) TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Maya Hikmatul Maulidah, Nur Ika Sari Rakhmawati

Universitas Negeri Surabaya
Email Korespondensi : maya.19072@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Game Child Indonesian Culture* (CICU) terhadap kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Saat ini, media pembelajaran literasi budaya pada anak usia dini masih terbatas pada media pembelajaran yang bersifat konvensional yang tidak memberikan hasil optimal bagi anak. Padahal kemampuan literasi budaya pada anak usia dini penting untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia, sehingga anak mampu menghargai keberagaman bangsa dan tetap mempertahankan perilaku sopan dan santun sebagai ciri khas bangsa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design*; yaitu model *Non Equivalent Control Group Design*. Jumlah subjek penelitian sebanyak 42 anak yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui teknik observasi. Untuk memastikan data penelitian, dilakukan pengujian konsistensi menggunakan metode *interrater reliability* dengan menggunakan *Cronbach's alpha*. Analisis data dengan menggunakan teknik *Independent sample T test* dalam penelitian ini diketahui nilai signifikansi (*Sig*) (*2-tailed*) kurang dari 0,05, maka hipotesis alternatif (*Ha*) dapat diterima, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game Child Indonesian Culture* (CICU) dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya pada anak-anak kelompok B di TK Labschool Unesa.

Kata Kunci : Media *Game Child Indonesian Culture* (CICU), Literasi Budaya, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

This study aims to examine the effect of Game Child Indonesian Culture (CICU) learning media on the cultural literacy abilities of children aged 5-6 years. Currently, learning media for cultural literacy in early childhood is still limited to conventional learning media which do not provide optimal results for children. Even though the ability of cultural literacy in early childhood is important for preserving culture in Indonesia, so that children are able to appreciate the diversity of nations and maintain polite and courteous behavior as a characteristic of the Indonesian nation. This study uses a quantitative approach with a Quasi Experimental Design; namely the Non Equivalent Control Group Design model. The number of research subjects was 42 children divided into the experimental group and the control group. Data was collected through observation techniques. To ensure research data, consistency testing was carried out using the interrater reliability method using Cronbach's alpha. Data analysis using the Independent sample T test technique in this study found that the significance value (Sig) (2-tailed) was less than 0.05, so the alternative hypothesis (Ha) was acceptable, this indicated that the use of Game Child Indonesian Culture (CICU) media) has a significant influence on the cultural literacy skills of children aged 5-6 years. This research shows that Game Child Indonesian Culture (CICU) learning media can be an effective and attractive alternative in improving cultural literacy skills in group B children at Unesa Labschool Kindergarten.

Keywords: Media Game Child Indonesian Culture (CICU), Cultural Literacy, Children Aged 5-6 Years

How to Cite: Maya Hikmatul Maulidah, Nur Ika Sari Rakhmawati (2023). Pengaruh Media *Game Child Indonesian Culture* (Cicu) Terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 7 (No 1) 2023

LATAR BELAKANG

Globalisasi menyentuh seluruh aspek penting dalam kehidupan manusia, serta menciptakan berbagai tantangan baru¹. Salah satu yang merupakan dampak dari adanya globalisasi adalah adanya Revolusi Industri 4.0 yang secara fundamental mengakibatkan cara manusia berfikir dan hidup berhubungan satu dengan yang lain. Era ini akan mendisrupsi aktivitas manusia dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam bidang teknologi saja, namun juga bidang yang lain, seperti ekonomi, sosial, dan politik. Namun di balik kemudahan yang ditawarkan, Revolusi Industri 4.0 menyimpan berbagai dampak negatif diantaranya ancaman pengangguran akibat otomatisasi, kerusakan alam akibat eksploitasi industri, dan maraknya berita *hoax* akibat mudahnya penyebaran informasi². Oleh sebab itu, kunci dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 adalah selain menyiapkan kemajuan teknologi, di sisi lain perlu dilakukan pengembangan sumber daya manusia dari sisi humaniora sehingga dampak negatif dari perkembangan teknologi dapat ditekan, dengan demikian setiap negara memiliki

kewajiban untuk menyiapkan masyarakat memiliki kemampuan abad 21, antara lain meliputi: *Leadership, Digital Literacy, Communication, Emotional Intelligence, Entrepreneurship, Global Citizenship, Problem Solving, Team-working*³.

Dalam rangka mempersiapkan masyarakat untuk memiliki keterampilan abad 21, Indonesia memiliki program *Making Indonesia 4.0* yang salah satu prioritasnya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui sistem pendidikan, Indonesia menetapkan kurikulum pendidikan dengan menekankan pada pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, the Arts, dan Mathematics*), nilai agama moral, karakter Pancasila, literasi dan numerasi⁴. Untuk mewujudkan perubahan kurikulum di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, Konsep yang lebih luas dari pembelajaran online telah mendorong lahirnya *e-learning*. *E-learning* dapat berbasis komputer atau dikenal sebagai *computer-based learning* dan juga berbasis online learning, yaitu pembelajaran daring. *Online learning* dapat menggunakan internet, dikenal sebagai *internet-based learning*,

¹ Agus Susilo, "Peran Guru Sejarah Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Anak Era Globalisasi" 1, no. 2019 (n.d.): 171–80.

² Aprilia Riyana Putri and Muhammad Alie Muzakki, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 2019, 1–7

³ Ester Van Laar et al., "The Relation between 21st-Century Skills and Digital Skills or Literacy: A

Systematic Literature Review," *The Relation between 21st-Century Skills and Digital Skills or Literacy A Systematic Literature Review*, 2017, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>.

⁴ Muhammad Anshari and Mohammad Nabil Almunawar, "Adopting Open Innovation for SMEs and Industrial Revolution 4.0," *Journal of Science and Technology Policy Management* 13, no. 2 (2022): 405–27, <https://doi.org/10.1108/JSTPM-03-2020-0061>.

atau berbasis *website*, yang dikenal sebagai *web-based learning*. Keduanya menggunakan jaringan *online* yang terhubung antara satu pengguna dengan pengguna lain. Pembelajaran campuran atau yang dikenal sebagai *blended learning* atau *hybrid learning* adalah gabungan dari *e-learning* dan *face-to-face learning* secara *offline*⁵.

Perkembangan pembelajaran ini merupakan dukungan dari berbagai aspek yang mempermudah perkembangan ilmu tersebut. Salah satu aspek yang mendukung untuk menghasilkan kelas-kelas cerdas terkomputerisasi adalah penggunaan pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) merupakan suatu konsep yang mencakup berbagi peralatan teknis yang membantu dan menyampaikan informasi, dalam ICT terdapat dua aspek yaitu teknologi informasi dan komunikasi⁶. Pembelajaran berbasis ICT dinilai paling efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada era globalisasi⁷. Menurut⁸: “*Information and Communication Technology (ICT) plays an essential role in the various challenges of society when we consider the social, cultural and economic*

position of computers and the internet.” Oleh sebab itu dapat dilakukan untuk mengintegrasikan ICT dalam kehidupan khususnya aspek kehidupan. Pembelajaran ICT juga merupakan dasar dari adanya pembelajaran game karena dalam pelaksanaannya menggunakan teknologi⁹.

Pembelajaran berbasis ICT membutuhkan daya dukung komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan diakses secara global (Rusman, 2012). Media Pembelajaran berbasis ICT merupakan salah satu infrastruktur yang harus disediakan pada pelaksanaan pembelajaran berbasis ICT. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan pada sebuah pembelajaran, dengan perkembangan teknologi media harus dibuat agar mampu menarik minat anak dan menghasilkan kelas-kelas cerdas¹⁰.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di beberapa sekolah TK yang ada

⁵ (Rakhmawati et al., 2022)

⁶ Wildoms et al., 2023)

⁷ Magdalena Wangge, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah,” *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 31–38, <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.

⁸ Tondeur et al., (2007)

⁹ Margarida Romero, Mireia Usart, and Michela Ott, “Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills?,” 2014, 1–30, <https://doi.org/10.1177/1555412014548919>.

¹⁰ Siti Kurniasih, “Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Usia 5-6 Tahun,” *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)* 3, no. 1 (2022): 87–96.

di Surabaya bagian selatan yang diperkuat dengan wawancara guru kelas yang didapatkan. Bahwa penerapan adaptasi teknologi dalam pembelajaran anak di sekolah sebatas penggunaan *LCD Proyektor* dalam kegiatan pemutaran video. Belum adanya penerapan teknologi dalam pembelajaran, untuk kegiatan pengerjaan tugas anak mengerjakan nya di lembar kerja dan buku pendamping. Ada salah satu sekolah terdapat ekstrakurikuler komputer yang dilaksanakan sekali dalam seminggu untuk materi yang diajarkan adalah materi matematika seperti kegiatan berhitung, mengelompokkan, dan mengurutkan dengan kegiatan media interaktif yaitu *game*. Hasil dari survei menunjukkan bahwa 87% anak merasa bosan pada saat proses pembelajaran di sekolah khususnya pada lingkungan PAUD¹¹, hal ini disebabkan karena proses pemberian materi yang hanya berbasis pada pemberian tugas, ceramah, demonstrasi (alat peraga) dan mendongeng. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pengemabangan media pembelajaran berbasis digital yang mengikuti perkembangan zaman ¹², dalam penerapan media berbasis teknologi banyak guru yang tidak memiliki kemampuan yang terbatas untuk mengoperasikan teknologi ¹³.

Akan tetapi dalam penerapannya media pembelajaran tidak hanya terfokus dalam pembaharuan teknologinya saja tapi juga harus pada materi yang disampaikan serta perlu untuk diperhatikan tujuan dan kebermanfaatan yang dapat diperoleh baik pendidik maupun peserta didik sebagai tujuan utama dalam pembelajaran, Budaya menurut Vygotsky “*cultural definied as artistic products and the processes of creation*” yang berarti bahwa budaya merupakan berasal dari produk seni dan proses kreativitas di dalam suatu wilayah (Michael Cole dan Natalia Gajdamaschko, 2007). Pendidikan diharapkan mampu untuk menjadi sarana dalam menjaga kekayaan budaya suatu negara. Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang memiliki banyak keanekaragaman suku, seni, dan budaya (Indra, 2019). Jumlah suku yang ada di Indonesia berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) berjumlah 1340 yang merupakan kelompok etnis dan budaya masyarakat dan hidup bersama di bumi pertiwi yang terbentang dari Sabang sampai dengan Merauke, dari pulau Miangas sampai pulau Rote. (Peter, 2022). Keragaman budaya Indonesia merupakan modal yang sangat penting bagi suatu bangsa khususnya generasi muda penerus bangsa, namun tidak sedikit pelajar yang

¹¹ Suci Utami Putri and Abdurrohman Ahmad Taqiudin, “Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 856–67, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>.

¹² Sirikanda Sakulpimolrat Maisarah, Try Annisa Lestari, “Urgensi Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 1 (2022): 65–75.

¹³ (Alfiah et all., 2022)

tidak mengetahui keragaman budaya dari bangsanya sendiri. Permasalahan ini dikarenakan pengaruhnya dari budaya luar yang telah masuk dalam kesenian yang ada di Indonesia (Gunawan, 2020).

Dalam lingkungan sekolah PAUD, mayoritas pendidik PAUD menerapkan pembelajaran budaya masih dalam tahap dasar, contohnya seperti pembelajaran bahasa jawa yaitu dengan cara pengenalan angka dan kalimat sederhana dalam bahasa jawa tanpa memakai media pembelajaran (Elina, 2021). Berdasarkan data awal yang didapatkan dari hasil observasi di beberapa sekolah TK yang ada di Surabaya bagian selatan. Didapatkan hasil bahwa pembelajaran budaya masih hanya sebatas menggunakan media klasikal, contohnya seperti ditunjukkan gambar, lembar kerja, diceritakan dan melalui pembiasaan sehari-hari seperti salam dan sopan santun kepada orang yang lebih tua. Di salah satu TK selain melalui pembelajaran, pengenalan budaya juga dilakukan dengan mengadakan ekstrakurikuler tari, serta melakukan kegiatan pengenalan permainan tradisional yang dilakukan sekali dalam setahun. Hal ini yang menyebabkan kemampuan anak mengenai literasi budaya kurang berkembang, padahal budaya merupakan jiwa bangsa. Sehingga anak-anak harus memiliki pengetahuan mengenai budaya bangsa Indonesia.

Penerapan pembelajaran budaya bisa dilakukan dengan menggunakan kegiatan

pembelajaran literasi budaya, Literasi budaya adalah kemampuan dalam memahami dan cara bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas sebuah bangsa (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Pendidikan budaya terdapat pada Permendikbud nomor 7 tahun 2022 muatan wajib kurikulum pendidikan yaitu mengenai pendidikan Pancasila, di dalam pendidikan Pancasila ini mengandung muatan pendidikan mengenai budaya. Pendidikan budaya penting untuk diberikan kepada generasi *millennial* agar mereka memiliki keahlian dalam menghadapi budaya luar. Indonesia memiliki keberagaman kebudayaan, social, dan suku bangsa (Aprilia, 2021). Pembelajaran literasi budaya yang bisa dilakukan secara fleksibel, bisa digunakan berulang kali serta mengikuti perkembangan teknologi adalah penggunaan media digital. Dengan menggunakan media digital mampu memberikan inovasi terhadap pembelajaran budaya, sehingga mampu menarik minat anak untuk belajar budaya. Media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) ini adalah *Game Child Indonesian Culture* (CICU), pada game tersebut bermuatan materi budaya Indonesia.

Game Child Indonesian Culture (CICU) akan membahas mengenai budaya yang ada di Indonesia, meliputi : alat komunikasi tradisional, bahasa daerah

khususnya bahasa jawa (pelafalan, penulisan, penguasaan makna), karakteristik daerah (kesenian, kuliner, dan permainan tradisional), serta adat istiadat (sopan santun, upacara adat, dan hari besar). *Gane* ini ditujukan untuk anak-anak usia 5-6 tahun, sehingga materi yang disesuaikan dengan tingkatan kelompok B pada sekolah TK. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *game Child Indonesian Culture* (CICU) dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya Indonesia. Media CICU bisa menjadi inovasi baru bagi tenaga pendidik dalam pembelajaran yang menggunakan media dengan adanya penyesuaian kebutuhan materi pengajaran serta kondisi dari peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan dengan membagi kelompok yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu, kelompok kelas eksperimen sebanyak 22 anak dan kelompok kelas kontrol sebanyak 25 anak, sehingga total populasi berjumlah 47 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* menggunakan

rumus Yamane dan Slovin dengan taraf kesalahan 5%, sehingga sampel yang didapat yaitu 42 dengan kelompok eksperimen sebanyak 21 anak dan kelompok kontrol sebanyak 21 anak.

Terdapat beberapa prosedur penelitian yang perlu dilakukan, seperti tahap pra penelitian (menentukan lokasi dan permasalahan), tahap persiapan (penyusunan instrumen, rancangan, serta media penelitian), tahap pelaksanaan penelitian (*pre-test, treatment, dan post-test*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa observasi dan dokumentasi. Agar instrumen dapat digunakan dengan tepat, peneliti perlu menyusun sebuah rancangan instrumen yang disebut dengan istilah kisi-kisi instrumen. Adapun kisi-kisi instrumen dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Cara berkomunikasi	a. menyebutkan kosakata bahasa ketika ditanya guru dengan menggunakan bahasa jawa.
2.	Peralatan tradisional	a. Menyebutkan macam-macam alat tradisional b. Mengetahui kegunaan alat tradisional
3.	Adat istiadat	a. Membedakan perilaku baik dan buruk kepada orang yang lebih tua b. Mengetahui kebiasaan yang ada dilingkungan keluarga.

Penentuan penilaian pada penelitian ini menggunakan teknik *rating scale*

dengan memberikan nilai data bentuk angka 1-4. Angka 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik inferensial yaitu uji T tidak berpasangan. Terdapat uji persyaratan dalam penggunaan uji statistik inferensial yaitu, uji normalitas dan homogenitas. Apabila syarat terpenuhi data akan diolah menggunakan pendekatan parametris, jika tidak terpenuhi menggunakan non parametris. Analisis data dilakukan dengan perangkat lunak Minitab SPSS 26.

ketika ditanya guru dengan menggunakan bahasa jawa, menyebutkan macam-macam alat komunikasi tradisional, mengetahui kegunaan alat komunikasi tradisional, mengetahui kebiasaan yang ada dalam keluarga, dan mampu menyebutkan macam-macam kuliner khas Jawa Timur. Setelah melaksanakan *pre-test* pada kedua kelompok dalam penelitian ini, peneliti melakukan penilaian total dari hasil unjuk kerja. Maka dapat diperoleh hasil *pre-test* tersebut.

Tabel 2. Hasil Hitung *Pre-test*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i> Eksperimen	21	13	19	15.19	1.601
<i>Pre-test</i> Kontrol	21	10	17	14.43	2.293
Valid N (<i>listwise</i>)	21				

PEMBAHASAN

Setelah memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal literasi anak, data diolah untuk uji normalitas dan mendapatkan hasil nilai sig. pada kelompok eksperimen sebesar 0,083 dan pada kelompok kontrol sebesar 0,621.

Pada *treatment* 1 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan video yang terdapat pada media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) mengenai pembelajaran pengucapan kosakata bahasa jawa yaitu swara jejeg dan swara miring, serta pembelajaran macam-macam alat komunikasi tradisional. Pembelajaran

Pada *treatment* 1 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan video yang terdapat pada media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) mengenai pembelajaran pengucapan kosakata bahasa jawa yaitu swara jejeg dan swara miring, serta pembelajaran macam-macam alat komunikasi tradisional. Pembelajaran

Penelitian dilakukan dengan sesuai prosedur yaitu pada tahap pra penelitian terdapat kegiatan observasi awal, menentukan permasalahan dan solusi. Selanjutnya pada tahap persiapan, peneliti menyusun rancangan instrumen penelitian, kegiatan saat penelitian dan pembuatan media untuk kegiatan *pre-test*, *post-test* dan *treatment*. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

dengan langkah-langkah : (1) Tahap orientasi yaitu memperkenalkan pada anak mengenai media yang akan digunakan, mengajukan pertanyaan kepada anak mengenai kosakata bahasa jawa dan alat komunikasi tradisional apa yang anak ketahui, misalnya “apakah kamu tau bahasa jawanya.

Gambar 1. Media game CICU yang digunakan pada treatment 1



Pada *treatment 2* kedua ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan video yang terdapat pada media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) mengenai pembelajaran adat istiadat / tatacara berperilaku sopan kepada orang yang lebih tua serta pembelajaran pengenalan kuliner yang terdapat di Jawa Timur.

Gambar 2. Media game CICU yang digunakan pada treatment 2



Pada *treatment* ketiga ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) mengenai bagian permainan bahasa daerah (susunan huruf kosakata bahasa jawa, pelafalan bahasa jawa, dan pemaknaan bahasa jawa) serta permainan alat komunikasi tradisional. Anak mengerjakan game dengan indikator anak mampu menyebutkan kosakata bahasa jawa, menyebutkan macam-macam alat tradisional, game tentang kegunaan alat komunikasi tradisional.

Gambar 3. Media game CICU yang digunakan pada treatment 3



Pada *treatment* keempat ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) mengenai adat

istiadat (perilaku sopan terhadap orang yang lebih tua) serta karakteristik daerah (mengenai kuliner Jawa Timur, kesenian yang ada di Indonesia dan permainan tradisional). *Post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan terlihat bahwa terdapat perbedaan dalam perbandingan skor *post-test* antara kedua kelompok tersebut. Data akan dianalisis kembali menggunakan *SPSS 26 for Windows*, dan hasilnya akan dideskripsikan sebagai berikut:

Gambar 4. Media game CICU yang digunakan pada treatment 4



Tabel 3. Hasil Hitung *Post-test*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Post-test</i> Eksperimen	21	17	27	21.76	2.827
<i>Post-test</i> Kontrol	21	15	24	17.86	21
Valid N (<i>listwise</i>)	21				21

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* yaitu signifikansi (*2-Tailed*) adalah 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila nilai

signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau (*2-tailed*) $<0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan. Nilai signifikansi *Post-test* eksperimen dan *Post-test* kontrol pada penelitian ini adalah $0,000 < 0,05$ sehingga pada kelompok eksperimen mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan hal tersebut jika nilai signifikansi (*2-Tailed*) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penerimaan H_a yaitu karena adanya pengaruh media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) terhadap kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun

Pengujian hipotesis pada penelitian ini mendapatkan hasil H_a diterima, dengan artian terdapat pengaruh pada media pembelajaran *Game Child Indonesian Culture* (CICU) terhadap kemampuan literasi budaya Indonesia anak usia 5-6 tahun. Dapat dilihat pada tabel-tabel perhitungan statistika yang telah disajikan diatas bahwasanya ada perbedaan hasil dari nilai *post-test* kelompok eksperimen setelah diberi treatment dan nilai *post-test* kelompok kontrol.

Demikian pula dapat dilihat adanya kenaikan rata-rata dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test* pada kelompok eksperimen. Adanya kenaikan nilai rata-rata dikarenakan penerapan media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) dalam pembelajaran memuat materi literasi budaya. Melalui media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) yang bertahap

membuat anak mudah dalam memahami materi pembelajaran budaya Indonesia. Game dengan muatan pembelajaran budaya Indonesia merupakan media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak dalam memahami penjelasan guru dengan lebih baik¹⁴. Pembelajaran game untuk anak usia dini dapat meningkatkan terjadinya interaksi ketika pembelajaran¹⁵. Pada pembelajaran game juga meningkatkan motivasi anak dalam belajar lebih dari media pembelajaran tradisional¹⁶. Kemampuan literasi budaya anak usia dini perlu dipupuk agar ke khasan budaya Indonesia dapat dipertahankan, karena dengan literasi budaya menggunakan game CICU menjadikan pembelajaran literasi budaya yang bisa dilakukan secara fleksibel, bisa digunakan berulang kali serta mengikuti perkembangan teknologi.

Oleh karena itu, Game Child Indonesian Culture (CICU) dipilih sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi literasi budaya Indonesia pada anak usia 5-6 tahun, jiwa kompetitif dan rasa ingin tahu anak pada permainan game tentu dapat ditemui selama melakukan treatment di TK tersebut. Anak-anak menjadi lebih antusias daripada pembelajaran budaya yang disampaikan melalui media

pembelajaran konvensional dan mereka aktif dalam mengikuti setiap tahapan treatment yang diberikan. Terdapat tiga aspek literasi budaya dalam penelitian ini yakni, aspek bahasa daerah, peralatan tradisional, dan adat istiadat. Saat treatment berlangsung, terdapat 5 anak yang ketika pretest menunjukkan kemampuan literasi budaya Indonesia masih sangat kurang untuk mengerti budaya Indonesia. Mereka masih sangat asing ketika mengerjakan lembar kerja mengenai budaya Indonesia, namun seiring diberikan treatment bertahap dengan media Game Child Indonesian Culture (CICU) sebagai media pembelajarannya. Maka kelima anak tersebut mengalami peningkatan sedikit demi sedikit, mereka lebih bisa memahami dan mengerti budaya Indonesia. Sehingga dalam kegiatan posttest terdapat perubahan yang signifikan pada semua indikator dalam penelitian.

Pada penelitian sebelumnya yang dilaporkan oleh Fitri (2020) terkait pembelajaran budaya melalui game mampu memberikan pengaruh pada peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini dan dapat membantu guru untuk memberikan media pembelajaran yang inovatif kepada anak usia dini serta pada

¹⁴ M W Mashitah and H Mufarokhah, *Stimulasi Tumbuh Kembang Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Di Posyandu Desa Clumprit, Pagelaran, Kabupaten Malang* (repository.poltekkes-soepraoen.ac ..., 2019), <http://repository.poltekkes-soepraoen.ac.id/439/>.

¹⁵ Rachma Hasibuan and Nur Ika Sari Rakhmawati, "Information & Communication Technology in

Shaping Character During the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1930–42, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.594>.

¹⁶ Jurnal Kajian et al., "The Effectiveness of Computer-Assisted Instruction on Students' Cognitive Skill to Know Geometric Shapes" 5 (2020): 63–72.

penelitian yang dilaporkan oleh Murti (2022) mengenai Game Petualangan Nusantara yang mampu meningkatkan literasi budaya anak SD kelas 1 pada game ini membahas mengenai pembelajaran literasi budaya nusantara yang dikemas seperti petualangan di dalam gawai. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian dengan judul "Pengaruh media Game Child Indonesian Culture (CICU) Terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun" yang mampu meningkatkan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain. Penggunaan media Game Child Indonesian Culture (CICU) pada penelitian ini memberikan warna baru dalam pembelajaran budaya Indonesia untuk anak usia dini. Didukung oleh Briggs & Moore (1979) yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui media game membuat siswa terlibat dalam situasi menang atau kalah dalam kata lain dapat menumbuhkan jiwa kompetitif bagi anak yang mampu membuat anak untuk mempraktikkan kemampuan untuk mengetahui atau dalam proses perkembangan, game ini juga memberikan perasaan rileks pada anak ketika belajar. Pembelajaran game yang bermuatan materi tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini¹⁷.

Pada media Game Child Indonesian Culture (CICU) juga membantu anak untuk memahami bahasa jawa dengan lebih baik lagi, pada penguasaan pelafalan kosakata jawa. Dikarenakan pada tahapan-tahapan penerapan Media Game Child Indonesian Culture (CICU), mereka diberikan materi pembelajaran swara jejeg & swara miring sehingga mereka memiliki pengetahuan mengenai bagaimana cara pengucapan kosakata bahasa jawa. Pada saat pelaksanaan treatment IV terdapat kendala beberapa anak ingin untuk mencoba permainan yang sudah dilakukan pada treatment III sehingga peneliti harus membuat anak untuk mau mengerjakan dan mencoba permainan pada tahapan treatment IV. Namun kendala yang terjadi tidak mengurangi antusias anak dalam melakukan Game Child Indonesian Culture (CICU). Dengan adanya pengaruh yang diberikan oleh Game Child Indonesian Culture (CICU), terhadap kemampuan literasi budaya Indonesia anak usia 5-6 tahun, menjadikan kegiatan ini dapat diterapkan di kemudian hari sebagai stimulus kemampuan literasi budaya anak. Media Game Child Indonesian Culture (CICU), merupakan media pembelajaran yang mampu membuat anak tidak mengalami kelelahan belajar karena materi budaya yang disajikan dalam model games

¹⁷ Imroatus Sholihah and NIS Rakhmawati, "Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun,"

ini adalah betul-betul bentuk permainan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media Game Child Indonesian Culture (CICU) dapat menjadi media pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, maka bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pembelajaran literasi budaya dengan menggunakan Media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) dengan yang tidak menggunakan pada kelompok B TK Labschool Unesa 1 dan TK Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dilihat dari hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen 21,76 dan pada kelas kontrol 17,86. Juga dapat dibuktikan dengan uji *t* (*Independent sample t-test*) menggunakan *SPSS 26 for Windows* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Post-test* eksperimen dan *Post-test* kontrol pada penelitian ini adalah $0,000 < 0,05$ sehingga pada kelompok eksperimen mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan hal tersebut jika nilai signifikansi (*2-Tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penerimaan H_a yaitu karena adanya pengaruh media *Game Child Indonesian Culture* (CICU) terhadap kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun di TK Labschool Unesa 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah Nur Afifah, Sri Widayati, Muhammad Reza, Mallevi Agustin Ningrum, Aliyatun Nisa. "Analisa Penggunaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran Daring Di Paud Pada Masa Pandemi Covid-19." *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini)* 3, no. 2 (2022): 141–54.
- Anshari, Muhammad, and Mohammad Nabil Almunawar. "Adopting Open Innovation for SMEs and Industrial Revolution 4.0." *Journal of Science and Technology Policy Management* 13, no. 2 (2022): 405–27. <https://doi.org/10.1108/JSTPM-03-2020-0061>.
- Hasibuan, Rachma, and Nur Ika Sari Rakhmawati. "Information & Communication Technology in Shaping Character During the Covid-19 Pandemic." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1930–42. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.594>.
- Ika, Nur, Sari Rakhmawati, Sjafiatul Mardiyah, Ruqoyyah Fitri, and Kisyani Laksono. "Pengembangan Learning Management System (LMS) Di Era Pandemi Covid-19 Pada Pendidikan Anak Usia Dini" 6, no. 1 (2022): 107–18.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.991>.
- Kajian, Jurnal, Praktik Kependidikan, Nurul Khotimah, Nur Ika, Sari Rakhmawati, and Rachma Hasibuan. "The Effectiveness of Computer-Assisted Instruction on Students ' Cognitive Skill to Know Geometric Shapes" 5 (2020): 63–72.
- Kurniasih, Siti. "Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Usia 5-6 Tahun." *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)* 3, no. 1 (2022): 87–96.
- Laar, Ester Van, Alexander J A M Van Deursen, Jan A G M Van Dijk, and Jos De Haan. "The Relation between 21st-Century Skills and Digital Skills or Literacy: A Systematic Literature Review." *The Relation between 21st-Century Skills and Digital Skills or Literacy A Systematic Literature Review*, 2017. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>.
- Maisarah, Try Annisa Lestari, Sirikanda Sakulpimolrat. "Urgensi Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 1 (2022): 65–75.
- Mashitah, M W, and H Mufarokhah. *Stimulasi Tumbuh Kembang Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Di Posyandu Desa Clumprit, Pagelaran, Kabupaten Malang*. repository.poltekkes-soepraoen.ac ..., 2019. <http://repository.poltekkes-soepraoen.ac.id/439/>.
- Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. "Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 2019, 1–7. http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf.
- Putri, Suci Utami, and Abdurrohman Ahmad Taqiudin. "Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 856–67. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>.
- Romero, Margarida, Mireia Usart, and Michela Ott. "Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills?," 2014, 1–30. <https://doi.org/10.1177/1555412014548919>.
- Sholihah, Imroatus, and NIS Rakhmawati. "Pengaruh Permainan Tradisional

Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.”

Jurnal Mahasiswa Unesa 8, no. 1 (2019): 1–7.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/28500>.

Susilo, Agus. “Peran Guru Sejarah Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Anak Era Globalisasi” 1, no. 2019 (n.d.): 171–80.

Tondeur, Jo, Johan Van Braak, and Martin Valcke. “Curricula and the Use of ICT in Education Two Worlds Apart?” *British Journal of Educational Technology* 38, no. 6 (2007): 962–76. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2006.00680.x>.

Wangge, Magdalena. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah.” *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.