

DAMPAK IMPLEMENTASI *PLAYWORLDS* TERHADAP KETERAMPILAN LITERASI BUDAYA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Fatimatul Sika Sari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fatimatul.21059@mhs.unesa.ac.id

Dr. Nur Ika Sari Rakhmawati, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nurrakhmawati@unesa.co.id

Prof. Dr. Hj. Rachma Hasibuan, M.Kes

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rachmahasibuan@unesa.co.id

Eka Cahya Maulidiyah, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ekamaulidiyah@unesa.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi *Playworlds* terhadap keterampilan literasi budaya pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* berupa *nonequivalent control group design* dengan membagi kelompok *treatment* dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan instrumen berupa tes unjuk kerja untuk mengukur keterampilan literasi budaya anak. Partisipan pada penelitian berikut adalah kelompok A TK Permata, Surabaya dan kelompok A TK Cempaka, Surabaya. Data diolah menggunakan bantuan SPSS 2025 dengan menggunakan uji hipotesis *Mann-Whitney U*. Hasil analisis penelitian menunjukkan adanya dampak peningkatan pada keterampilan literasi budaya melalui implementasi *Playworlds* yang dibuktikan melalui hasil kelompok *treatment p-value* tercatat sebesar 0,000, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 0,001, sehingga keduanya berada di bawah batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol atau H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest* ditolak dan hipotesis alternatif atau H_a diterima.

Kata kunci: *Playworlds*, Literasi Budaya, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the impact of Playworlds implementation on cultural literacy skills in children aged 4–5 years. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a nonequivalent control group design, dividing participants into a treatment group and a control group. Data collection was conducted through observation and documentation, using a performance test instrument to measure children's cultural literacy skills. The participants in this study were A Class of TK Permata, Surabaya, and A Class of TK Cempaka, Surabaya. Data were processed using SPSS 2025 with the Mann-Whitney U hypothesis test. The results of the analysis indicate an improvement in cultural literacy skills through the implementation of Playworlds, as evidenced by the treatment group's p-value of 0.000, while the control group recorded a p-value of 0.001, both of which fall below the significance threshold of 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0), which states that there is no difference between the pretest and posttest, is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted.

Keywords: *Playworlds, cultural literacy, play-based learning, early childhood education*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya dengan karakteristik yang berbeda pada setiap daerah. Keberagaman tersebut tercermin melalui berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti bahasa, adat istiadat,

tradisi, sistem kepercayaan, hingga kearifan lokal yang berkembang secara turun-temurun. Indonesia memiliki ratusan kelompok etnis dengan berbagai dialek bahasa yang menjadi identitas budaya masing-masing daerah (Koentjaraningrat, 1984). Keberagaman budaya tersebut

tidak hanya terbentuk dari perkembangan masyarakat lokal, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi dengan berbagai kebudayaan asing yang pernah masuk ke Indonesia sehingga memperkaya karakter budaya bangsa (Farhaeni & Martini, 2023). Setiap budaya lokal memiliki nilai, norma, dan pandangan hidup yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, serta lingkungan sekitar (Hidayati & Hasibuan, 2023). Oleh karena itu, budaya lokal menjadi bagian penting dari identitas masyarakat yang perlu dijaga keberlangsungannya.

Salah satu budaya lokal yang memiliki nilai dan karakteristik kuat adalah budaya Jawa. Budaya Jawa berkembang melalui perpaduan berbagai pengaruh, seperti hinduisme dan animisme yang telah berkembang sejak masa lampau (Mutiara et al., 2023). Budaya Jawa memiliki berbagai nilai kehidupan yang tercermin dalam perilaku masyarakat, seperti sikap sopan santun, penghormatan terhadap orang yang lebih tua, serta budaya gotong royong sebagai bentuk kepedulian terhadap sesama (Umar, 2020; Wartoyo, 2017). Nilai-nilai tersebut menjadi bagian dari identitas budaya yang perlu dikenalkan kepada generasi berikutnya, termasuk sejak anak berada pada tahap pendidikan anak usia dini.

Namun, perkembangan teknologi dan arus globalisasi saat ini menjadi salah satu tantangan dalam mempertahankan keberadaan budaya lokal. Perubahan pola kehidupan masyarakat menyebabkan penggunaan bahasa dan praktik budaya daerah mengalami penurunan dari generasi ke generasi. Data Ethnologue menunjukkan bahwa jumlah penutur bahasa Jawa mengalami penurunan dari sekitar 84 juta penutur pada tahun 2018 menjadi 68 juta penutur pada tahun 2024 (Aditabayo, 2025). Penurunan tersebut menunjukkan adanya perubahan dalam penggunaan bahasa daerah sebagai salah satu unsur budaya. Selain itu, data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa penggunaan bahasa daerah pada generasi muda semakin menurun, dengan generasi post Gen Z memiliki persentase penggunaan bahasa daerah sebesar 61,7%, lebih rendah dibandingkan generasi sebelumnya (Syaharani, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya upaya pengenalan budaya sejak usia dini agar anak memiliki pemahaman dan keterikatan terhadap budaya yang menjadi identitas bangsa.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam mengenalkan budaya kepada anak melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan

aktivitas bermain yang menyenangkan. Vygotsky (dalam Santrock, 2007) menjelaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membantu anak memahami berbagai alat budaya melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Bermain menjadi salah satu pendekatan yang sesuai karena aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan (Vygotsky, 1966). Oleh karena itu, pengenalan budaya pada anak usia dini dapat dilakukan melalui aktivitas bermain yang terstruktur namun tetap memberikan ruang bagi kreativitas dan imajinasi anak.

Salah satu konsep yang dapat digunakan untuk mengenalkan budaya kepada anak usia dini adalah literasi budaya. Literasi budaya merupakan kemampuan individu untuk memahami, menghargai, dan menjadi bagian dari lingkungan sosial dengan mempertahankan keberadaan budaya bangsa (Hardiansyah et al., 2022). Pada pendidikan anak usia dini, literasi budaya berperan sebagai upaya awal dalam mengenalkan budaya lokal maupun nasional sekaligus membangun identitas diri anak (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Pengenalan literasi budaya tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami informasi budaya, tetapi juga mencakup pembentukan nilai, karakter, sikap, dan keterampilan agar anak mampu menjadi individu yang memiliki kesadaran budaya (Hasibuan et al., 2022; Fadillah et al., 2024).

Meskipun memiliki peran penting, penerapan literasi budaya pada pendidikan anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran budaya di beberapa lembaga pendidikan masih berada pada tahap pengenalan sederhana, seperti penggunaan bahasa daerah dalam kegiatan berhitung atau pemberian informasi budaya tanpa didukung media pembelajaran yang menarik (Apriliani et al., 2020). Keterbatasan bahan ajar, rendahnya akses terhadap sumber pembelajaran budaya, serta kemampuan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran berbasis literasi menjadi beberapa hambatan dalam implementasi literasi budaya (Nurdin, 2019; Ramadan & Hasibuan, 2018). Selain itu, pembelajaran di sekolah sering kali lebih berfokus pada pencapaian akademik dibandingkan penguatan nilai budaya dan moral anak (Manarfa & Lasaiba, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan budaya dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berpotensi mengembangkan literasi budaya anak usia dini adalah *Playworlds*. *Playworlds* merupakan pendekatan

pembelajaran berbasis bermain yang menggabungkan permainan peran, imajinasi, dan interaksi sosial antara anak dengan guru. Melalui pendekatan ini, anak dapat memasuki dunia imajinasi berdasarkan cerita tertentu sehingga mampu memahami konsep melalui pengalaman bermain yang bermakna. Vygotsky (1966) menjelaskan bahwa bermain memungkinkan anak menciptakan situasi imajinatif yang membantu perkembangan kemampuan berpikir serta pemahaman terhadap lingkungan. Dalam implementasinya, *Playworlds* dapat mengintegrasikan unsur budaya lokal melalui cerita rakyat, legenda daerah, maupun simbol budaya yang dekat dengan kehidupan anak.

Penggunaan *Playworlds* dalam pembelajaran anak usia dini telah menunjukkan berbagai manfaat terhadap perkembangan kemampuan anak. Fler (2021) menyatakan bahwa *Playworlds* mampu membantu anak memahami konsep cerita serta meningkatkan interaksi sosial melalui aktivitas bermain. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah, dan kerja sama. Penelitian Zahidah dan Rakhmawati (2023) juga menunjukkan bahwa kegiatan *Playworlds* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun, terutama dalam kemampuan memahami alur cerita, membaca gambar, berinteraksi, serta meningkatkan kepercayaan diri anak. Namun, penelitian mengenai implementasi *Playworlds* dalam konteks literasi budaya pada anak usia dini di Indonesia masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengenalkan budaya kepada anak melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. *Playworlds* dapat menjadi alternatif pembelajaran karena menggabungkan unsur bermain, cerita, dan budaya dalam satu kegiatan yang bermakna. Melalui cerita budaya seperti “Asal Usul Lontong Balap”, anak dapat mengenal unsur budaya yang mencakup bahasa, kekhasan, serta simbol-simbol budaya melalui pengalaman bermain yang aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak implementasi *Playworlds* terhadap keterampilan literasi budaya dalam konteks bahasa, kekhasan, dan simbol-simbol budaya pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran inovatif pada pendidikan anak usia dini serta menjadi alternatif bagi pendidik dalam mengenalkan budaya lokal melalui

kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak..

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental design). Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yaitu desain penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pemilihan subjek secara acak (Sugiyono, 2020). Desain ini dipilih karena penelitian dilakukan pada kelompok yang telah tersedia sebelumnya sehingga peneliti tidak melakukan randomisasi terhadap subjek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi *Playworlds* terhadap keterampilan literasi budaya anak usia 4–5 tahun.

Penelitian dilaksanakan di dua lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu TK Permata dan TK Cempaka Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Subjek penelitian terdiri atas 40 anak kelompok A dengan rentang usia 4–5 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen terdiri atas 20 anak dari TK Permata yang diberikan perlakuan berupa implementasi *Playworlds*, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas 20 anak dari TK Cempaka yang mengikuti pembelajaran seperti biasanya tanpa diberikan perlakuan *Playworlds*. Pemilihan kedua lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kedua lembaga memiliki karakteristik pembelajaran literasi budaya yang serupa, namun belum menerapkan pendekatan *Playworlds* dalam kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pemberian *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan pemberian *posttest*. Tahap awal dilakukan dengan memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal literasi budaya anak. Instrumen *pretest* berupa tes unjuk kerja yang disusun berdasarkan indikator keterampilan literasi budaya. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa implementasi *Playworlds* menggunakan cerita “Sejarah Asal Usul Lontong Balap” sebagai sumber cerita budaya lokal Surabaya. Perlakuan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan berdasarkan tahapan *Playworlds*, yaitu pengenalan dan identifikasi cerita, pembagian peran serta pemberian properti, kemudian kegiatan bermain peran dengan memasuki dunia imajinasi, menyelesaikan permasalahan dalam cerita, dan keluar dari dunia imajinasi. Setelah seluruh perlakuan diberikan, kedua

kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan keterampilan literasi budaya anak.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah implementasi *Playworlds*, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan literasi budaya anak usia 4–5 tahun. *Playworlds* dalam penelitian ini merupakan pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang melibatkan imajinasi, permainan peran, dan interaksi sosial anak melalui cerita budaya lokal “Sejarah Asal Usul Lontong Balap”. Sementara itu, keterampilan literasi budaya didefinisikan sebagai kemampuan anak dalam memahami, mengenal, menerima, serta menghargai unsur budaya yang meliputi aspek bahasa, kekhasan, dan simbol-simbol budaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterampilan literasi budaya anak selama proses pembelajaran berlangsung. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif moderat, yaitu peneliti terlibat dalam beberapa kegiatan pembelajaran namun tetap melakukan pengamatan terhadap perilaku subjek penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian berupa dokumen terkait pembelajaran, instrumen penelitian, rubrik penilaian, serta dokumentasi kegiatan selama proses implementasi *Playworlds* berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi keterampilan literasi budaya anak. Instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan indikator literasi budaya yang meliputi bahasa, kekhasan, dan simbol-simbol budaya (Shliakhovchuk, 2019). Indikator bahasa mencakup kemampuan anak memahami dan menggunakan bahasa Jawa Surabayaan dalam percakapan sederhana. Indikator kekhasan mencakup kemampuan anak mengenali dan menerima makanan khas Surabaya, sedangkan indikator simbol budaya mencakup kemampuan anak mengenali dan menerima simbol budaya sebagai identitas lokal. Penilaian keterampilan anak menggunakan skala skor 1–4, dengan skor 1 menunjukkan kategori belum berkembang dan/atau selalu terdapat kekurangan, sedangkan skor 4 menunjukkan kategori berkembang sangat baik dan/atau tidak ada kekurangan.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas yang digunakan adalah validitas isi untuk

mengetahui kesesuaian instrumen dengan aspek yang diukur (Iba & Wardhana, 2023). Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach pada subjek yang berbeda dengan kelompok penelitian. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien Alpha Cronbach lebih besar dari 0,60 (Reken et al., 2024).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS tahun 2025. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan teknik Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene Statistic untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok.

Apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis statistik parametrik. Namun, apabila data tidak memenuhi asumsi tersebut, maka digunakan analisis statistik nonparametrik berupa uji Mann Whitney. Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah apabila nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Deskriptif

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif

Varia bel	N	Minim	Max	Me an	Std. Deviat ion
Perma ta <i>Pretes t</i>	20	15.00	21.00	19.0 5	1.82
Cemp aka <i>Pretes t</i>	20	17.00	23.00	19.7 5	1.80
Perma ta <i>Postte st</i>	20	20.00	24.00	22.8 5	1.18

Cempaka Posttest	20	16.00	24.00	22.00	2.00
------------------	----	-------	-------	-------	------

Sig. (Mean)	0.855
Sig. (Median)	0.726
Sig. (Trimmed Mean)	0.828

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata pada kedua kelompok penelitian setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Kelompok TK Permata sebagai kelompok *treatment* mengalami peningkatan dari rata-rata 19,05 pada *pretest* menjadi 22,85 pada *posttest* yang menunjukkan adanya perkembangan yang cukup signifikan. Sementara itu kelompok TK Cempaka sebagai kelompok kontrol juga mengalami peningkatan dari 19,75 menjadi 22,00 meskipun peningkatan tersebut relatif lebih rendah dibandingkan kelompok *treatment*. Nilai standar deviasi pada kedua kelompok menunjukkan sebaran data yang relatif kecil sehingga dapat dikatakan bahwa data antar individu cenderung homogen dan tidak memiliki variasi yang terlalu ekstrem.

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Variabel	Sig.
Permata <i>Pretest</i>	0.010
Permata <i>Posttest</i>	0.005
Cempaka <i>Pretest</i>	0.041
Cempaka <i>Posttest</i>	0.005

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 yang mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebaran data tidak mengikuti pola distribusi normal yang ideal dalam uji parametrik. Ketidakteraturan distribusi ini dapat disebabkan oleh adanya peningkatan skor yang cukup bervariasi antar individu setelah perlakuan diberikan. Oleh karena itu analisis data dilanjutkan menggunakan uji statistik non-parametrik yang lebih sesuai dengan karakteristik data penelitian.

Uji Homogenitas

Tabel 3 Hasil Homogenitas TK Permata

Sig. (Mean)	0.070
Sig. (Median)	0.205
Sig. (Trimmed Mean)	0.067

Tabel 4. Hasil Homogenitas TK Cempaka

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi pada kedua kelompok berada di atas 0,05 yang berarti varians data bersifat homogen. Pada kelompok TK Permata nilai signifikansi berkisar antara 0,067 hingga 0,207 yang menunjukkan konsistensi variasi data antar individu. Sementara itu pada kelompok TK Cempaka nilai signifikansi berada pada rentang 0,726 hingga 0,855 yang juga mengindikasikan homogenitas yang sangat kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang setara sehingga layak dibandingkan dalam analisis eksperimen.

Uji Hipotesis (Mann-Whitney)

Tabel 4.16 Mean Rank

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Permata	11.08	29.93
Cempaka	14.18	26.83

Tabel 4.17 Uji Mann-Whitney

Kelompok	U	Z	Sig.
Permata	11.500	-5.158	0.000
Cempaka	73.500	-3.469	0.001

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok penelitian. Nilai signifikansi pada kelompok Permata sebesar 0,000 dan pada kelompok Cempaka sebesar 0,001 yang keduanya berada di bawah batas 0,05. Peningkatan mean rank pada kedua kelompok menunjukkan adanya perubahan skor yang signifikan setelah proses pembelajaran dilakukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perlakuan terhadap peningkatan literasi budaya anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Playworlds* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi budaya anak usia 4-5 tahun. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan kenaikan lebih tinggi pada kelompok *treatment* dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan imajinatif mampu

meningkatkan pemahaman anak terhadap budaya lokal secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial dan imajinasi memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak (Vygotsky, 1966).

Peningkatan paling dominan terjadi pada aspek pengenalan simbol budaya dan kekhasan daerah yang diperkenalkan melalui aktivitas bermain. Anak menunjukkan kemampuan lebih baik dalam mengenali makanan khas Surabaya serta simbol budaya seperti Monumen Kapal Selam dan Jalan Tunjungan. Aktivitas berbasis pengalaman langsung memberikan stimulasi kognitif yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran bermakna yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar (Piaget, 1952).

Pada tahap *treatment* pertama, penggunaan video cerita “Asal Usul Lontong Balap” berhasil meningkatkan rasa ingin tahu anak secara signifikan. Anak menunjukkan respons aktif berupa pertanyaan dan komentar spontan yang menunjukkan keterlibatan kognitif. Situasi ini mencerminkan aspek *curiosity* dalam literasi budaya yang mendorong eksplorasi pengetahuan baru. Menurut Shliakhovchuk (2019), *curiosity* merupakan fondasi penting dalam pengembangan literasi budaya pada anak usia dini.

Pada *treatment* kedua, kegiatan pembuatan properti berbasis budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang bersifat konstruktif. Anak tidak hanya menerima informasi tetapi juga membangun representasi budaya melalui aktivitas motorik dan imajinatif. Proses ini memperkuat hubungan antara pengalaman nyata dan representasi simbolik dalam pikiran anak. Vygotsky (2004) menyatakan bahwa imajinasi anak berkembang melalui rekonstruksi pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya.

Pada *treatment* ketiga, kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara sosial dalam konteks budaya. Anak berperan sebagai penjual dan pembeli yang menggunakan bahasa sederhana dalam proses komunikasi. Meskipun terdapat keterbatasan kosakata bahasa Jawa, interaksi tetap berjalan dengan baik melalui bantuan guru sebagai *scaffolding*. Fleer (2022) menegaskan bahwa peran guru dalam *Playworlds* adalah sebagai fasilitator yang mendukung tanpa mengambil alih proses bermain anak.

Peningkatan literasi budaya juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif anak dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Anak yang terlibat secara emosional dan sosial menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan anak yang pasif. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis aktivitas memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. Purwanti & Rakhmawati (2017) menyatakan bahwa keterlibatan aktif merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini.

Selain itu, penggunaan media visual seperti video dan gambar budaya lokal memperkuat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Media visual membantu anak menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret yang lebih mudah dipahami. Hal ini meningkatkan daya ingat dan kemampuan anak dalam mengidentifikasi simbol budaya. Fitriyani (2023) menegaskan bahwa media visual memiliki peran penting dalam stimulasi kognitif anak usia dini.

Secara keseluruhan, implementasi *Playworlds* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya anak melalui integrasi antara bermain, imajinasi, dan interaksi sosial. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi anak usia dini. Hasil penelitian ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan identitas dan pemahaman budaya sejak dini. Dengan demikian *Playworlds* dapat dijadikan sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini berbasis budaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Playworlds* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi budaya anak usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan adanya peningkatan skor *pretest* ke *posttest* pada kelompok *treatment* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, serta hasil uji Mann–Whitney yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga hipotesis alternatif diterima. Peningkatan tersebut terlihat pada tiga aspek utama literasi budaya yaitu bahasa, kekhasan budaya, dan simbol-simbol budaya yang berkembang secara lebih optimal setelah anak mengikuti pembelajaran berbasis *Playworlds*. Dengan demikian, *Playworlds* dapat dinyatakan efektif sebagai metode pembelajaran yang

mampu meningkatkan literasi budaya anak melalui pengalaman belajar yang bersifat imajinatif, kontekstual, dan berbasis interaksi sosial.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk mengimplementasikan metode *Playworlds* dalam pembelajaran anak usia dini karena terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif serta pemahaman anak terhadap budaya lokal secara lebih bermakna. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis budaya dengan menyediakan media, fasilitas, dan pelatihan guru agar implementasi *Playworlds* dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan variabel yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, serta variasi budaya lokal yang berbeda agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan kesantunan bahasa anak usia dini melalui media pembelajaran interaktif budaya Jawa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain & permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Fikri, A. N., Jazariyah, & Hardiyana, A. (2024). Role play in market day for stimulation early childhood social emotional. *JP2KG AUD*, 05(01), 353–360. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2024.5.01.353-360>
- Fleer, M. (2021). Conceptual *playworlds*: The role of imagination in play and learning. *Early Years*, 41(4), 353–364. <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1549024>
- Fleer, M. (2022). Conceptual Playworld. Monash University Working Papers. <https://www.monash.edu/education/research/projects/conceptual-playlab/publications>
- Hakkarainen, P. (2004). Narrative learning in the fifth dimension. *Outlines: Critical Social Studies*, 6, 5–20.
- Hardiansyah, F., Ratna, D., Gani, S., et al. (2022). Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Kurnia, R., Ummah, R., & Puspitasari, E. (2023). Pengaruh buku cerita rakyat Melayu Riau terhadap kemampuan literasi budaya anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 7(3), 3253–3265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4441>
- Lestari, L. D., Ratnasari, D., & Usman. (2022). Profil kemampuan literasi bahasa, literasi budaya dan kewargaan. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(3), 312–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>
- Smolucha, L., & Smolucha, F. (2021). Vygotsky's theory in-play: Early childhood education. *Early Child Development and Care*, 191(7–8), 1041–1055. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1843451>
- Vygotsky, L. S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Voprosy Psikhologii*, 12(6), 62–76.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7–97.
- Zahidah, Q., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh kegiatan Playworld terhadap kemampuan literasi pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 121–127..