

Penguatan Literasi Budaya Indonesia pada Siswa Sanggar Belajar Sentul Kuala Lumpur dengan Permainan Tradisional

Djumadi¹, Hernawan Sulistyanto², Sabar Narimo³, Harun Joko Prayitno⁴, Suleha⁵, Erni Rosita⁶, Nabila Fitriyani⁷, Shohenuddin⁸

¹⁻⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Indonesia

⁷Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

⁸Sanggar Belajar Sentul Kuala Lumpur, Malaysia

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Submit: 20 Oktober 2023

Revisi: 10 Desember 2023

Diterima: 13 Desember 2023

Publikasi: 16 Desember 2023

Periode Terbit: Desember 2023

Kata Kunci:

kebudayaan Indonesia,
literasi budaya,
permainan tradisional

Correspondent Author:

Hernawan Sulistyanto

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Indonesia

Email: hs283@ums.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Keanekaragaman budaya ini patut untuk diketahui oleh seluruh anak Indonesia di manapun berada sebagai generasi pelestari budaya Indonesia. Pengenalan budaya dapat dilakukan melalui pendidikan formal, informal, dan non formal. Pemenuhan kebutuhan pendidikan anak-anak migran di Malaysia telah diupayakan oleh perkumpulan masyarakat Indonesia yang bekerja sama dengan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) di Kuala Lumpur melalui Sanggar Bimbingan (SB) yang sudah berjalan secara rutin, salah satunya yakni SB Sentul Kuala Lumpur. Kemampuan mengenal keragaman budaya daerah Indonesia menjadi masalah utama anak migran Indonesia di SB Sentul karena mereka tinggal di luar Indonesia. Oleh karenanya anak-anak migran tersebut perlu dikenalkan dengan budaya tanah air Indonesia. Tujuan dari Pengabdian Masyarakat (PkM) Kemitraan Internasional (KI) ini adalah untuk menguatkan pengetahuan budaya Indonesia. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan bentuk permainan tradisional yang dilakukan melalui demonstrasi dan pendampingan. Metode demonstrasi digunakan untuk mencontohkan bentuk permainan, sedangkan metode pendampingan memberikan kesempatan kepada peserta untuk berinteraksi dengan mencoba mempraktikkan permainan yang diajarkan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini lebih dari 93% anak telah mampu memahami beragam budaya Indonesia. Akhirnya mereka diharapkan tetap mengenal budaya Indonesia meskipun berada di negara asing.

Pendahuluan

Kemampuan mengenali budaya bangsa sendiri menjadi salah satu kunci untuk

menyikapi keragaman budaya global. Antar budaya sesuai dengan penjelasan Rivas (2017) adalah komunikasi antara individu atau orang-

orang dari latar belakang budaya yang berbeda-beda. Kemampuan memahami budaya akan memberikan peran penting bagi siswa dalam peningkatan kompetensi meta-kognitif dari siswa di masa mendatang (Ouedraogo et al., 2021). Sebagai bagian dari aspek pendidikan maka kemampuan literasi budaya dapat diterapkan pada siswa anak usia dini dalam bentuk permainan (Murray, E., Harrison, 2021). Siswa harus memiliki kemampuan literasi budaya sebagai aspek dasar untuk menyerap berbagai sumber informasi keragaman budaya global (Anjarwati et al., 2022; Mahardhani et al., 2021). Sesuatu yang paling banyak diserap anak dalam pembelajaran ialah apa yang ada disekitarnya atau siapa individu yang paling dekat dengannya (Chua & Balkunje, 2012; Piaw, 2014). Literasi budaya dapat menguatkan pembelajaran pendidikan karakter sesuai dengan modalitas belajarnya dalam formasi kemandirian berbudaya (Anjarwati et al., 2022; Sulistyanto et al., 2019). Sayangnya di negara Asia tercatat banyak anak yang tidak menguasai kompetensi dasar literasi budaya terutama budaya bangsa sendiri dikarenakan kemunduran dalam penguatan jati diri bangsa (Murray, E., Harrison, 2021).

Titik kritis pada pertumbuhan dan perkembangan anak ialah pada usia dini. Dua domain utama pencapaian akademik awal anak pada usia dini ini adalah pemahaman (literasi) dan matematika (numerasi) (Lechner, C. M., Gauly, B., Miyamoto, A., Wicht, 2021). Prediktor terkuat dari pencapaian akademik pada anak saat berada di masa-masa remaja ialah pola yang konsisten dari kemampuan literasi termasuk literasi budaya (Astalini et al., 2021; Hellstrand et al., 2020; Lechner, C. M., Gauly, B., Miyamoto, A., Wicht, 2021). Penalaran kuantitatif yang menjadi awal acuan anak dalam memecahkan permasalahan dapat diwakili oleh pengembangan keterampilan

berbudaya, termasuk tumbuhnya kesadaran akan pemahaman yang digunakan dalam memahami lingkungan anak dan cara yang berbeda pula (Hellstrand et al., 2020; N. Rahmawati et al., 2022). Interaksi dengan lingkungan dapat digunakan anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan literasi budaya mereka (Arrajiv et al., 2021). Sekolah sebagai institusi pendidikan formal berperan fundamental untuk ikut serta mengembangkan minat literasi budaya siswa (Baskara et al., 2023; Ningrum, F. W., Nurheni, A., Umami & Sufanti, M., Rohmadi, 2021; Setyaningsih et al., 2022).

Tenaga Kerja Indonesia atau yang biasa disebut dengan TKI berada dalam naungan BNP2TKI yang mana sekarang sudah berganti nama menjadi BNP2MI. TKI merupakan salah satu penyumbang devisa terbesar untuk Indonesia. Berdasarkan data pada tahun 2019, setidaknya terdapat 3.000.000 masyarakat Indonesia yang memiliki dokumen secara resmi, yang tersebar di Semenanjung Malaysia hingga Malaysia Timur atau yang lebih akrab disebut dengan Sabah-Sarawak (Subadi, 2010). Secara garis besar, terdapat perbedaan pendidikan anak di Semenanjung Malaysia dan Malaysia Timur, dikarenakan pekerjaan yang dimiliki oleh para Imigran Indonesia di dua daerah tersebut pun cukup berbeda. Kebanyakan dari para imigran yang berada di Semenanjung Malaysia bekerja sebagai asisten rumah tangga, buruh pabrik dan pekerja formal. Di samping itu, kebanyakan dari para imigran yang bekerja di Sabah-Serawak adalah pekerja pada sektor perkebunan, khususnya kelapa sawit (Subadi, 2010).

Para imigran yang bekerja di sektor perkebunan mendapatkan perhatian khusus dari para pemilik perkebunan di mana mereka bekerja. Pemilik perkebunan memberikan tanggung jawab atas pendidikan dari anak-anak

imigran dengan adanya CLC atau *Community Learning Center*. Namun begitu di sisi lain sangat disayangkan, karena kebanyakan anak-anak dari imigran di Sabah-Serawak enggan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi, dan lebih memilih untuk bekerja. Salah satu faktor kuat akan hal tersebut adalah kurangnya sosialisasi akan pentingnya pendidikan, juga kurangnya dukungan dari orang tua mereka supaya anak-anak mereka tak enggan untuk melanjutkan pendidikan ke tahap yang lebih baik. Selain itu, sebagian besar dari para orang tua lebih menginginkan anaknya bekerja dan menghasilkan uang dari pada harus menempuh pendidikan baik formal maupun non-formal. Berbeda halnya dengan para imigran di Semenanjung Malaysia, yang kebanyakan menginginkan anak-anak mereka untuk mendapatkan pendidikan yang lebih baik, melalui pendidikan formal maupun tidak formal. Walau begitu keterbatasan dokumen menjadi penghalang bagi anak-anak mereka untuk mendapatkan pendidikan secara formal (Subadi, 2010).

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Kemitraan Internasional (KKN KI) mahasiswa merupakan bagian integral dari bentuk Pengabdian kepada Masyarakat Kemitraan Internasional (PkM KI) bagi dosen. Kedua program ini hadir sebagai salah satu solusi untuk membantu anak yang berdomisili di mana pun (termasuk di luar negara Indonesia) dan dari kalangan mana pun untuk mendapatkan haknya di dalam bidang Pendidikan seiring dengan perkembangan usianya. Menurut Ningrum et al. (2021) dan Aliyyah et al. (2021), KKN ialah pendidikan yang memungkinkan mahasiswa mengalami kehidupan sosial nyata di masyarakat dan secara langsung mengenali dan memecahkan masalah. KKN pada dasarnya ialah kegiatan kewarganegaraan untuk menerapkan ilmu yang diperolehnya selama di universitas. Banyak

manfaat dari KKN menurut Umar et al. (2021) mengatakan bahwa KKN sebagai sarana menambah pengalaman, menambah ilmu, pengaplikasian ilmu di masyarakat, melatih tanggung jawab, dan sikap disiplin. Pada pengenalan budaya khususnya budaya daerah, KKN dan PKM menjadi ikon kegiatan penting di beragam lapisan masyarakat yang berkebhinnekaan.

Pendidikan menjadi hak bagi setiap anak Indonesia termasuk mereka yang mengikuti orang tuanya bekerja di Malaysia sebagai migran. Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) termasuk mencakup daerah Sentul Kuala Lumpur Malaysia memiliki peran strategis dan menjadi garda terdepan diplomasi pendidikan di Malaysia dalam konteks pembangunan sumber daya manusia (SDM) Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945. Upaya pemerataan hak mendapatkan pendidikan bagi anak usia sekolah di tengah kebhinnekaan kultur dan keterbatasan sosial ekonomi menjadi basis bagi pembentukan sanggar belajar (SB). Di sisi lain, ketersediaan fasilitas pendukung pelaksanaan proses pembelajaran dan guru pengajar sekaligus pengasuh sanggar belajar sangat jauh dari kata layak dan memenuhi standar suatu lembaga penyelenggara tingkat satuan pendidikan dasar. Kondisi lingkungan sekolahan di banyak lokasi sanggar belajar tersebut tidaklah jauh berbeda, termasuk yang berlokasi di sanggar belajar (SB) Sentul Kuala Lumpur sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Kondisi Fasilitas Belajar di SB Sentul KL

Sebagaimana terlihat pada Gambar 1, Sanggar Belajar Sentul memiliki bangunan seperti layaknya rumah tempat tinggal sederhana dengan fasilitas belajar yang sangat terbatas. Pada pelaksanaan observasi lapangan bertempat di SB Sentul Kuala Lumpur Malaysia menemukan hal yang memerlukan perhatian khusus, yakni terkait dengan kemampuan literasi budaya yang rendah. Para siswa kebanyakan hidup di Malaysia dalam lingkungan keluarga orang tua “non-akademis” atau buruh dan lekat dengan kebhinnekaan sehingga mereka jauh dari kegiatan literasi, khususnya dalam literasi budaya Indonesia. Salah satu yang sangat dibutuhkan saat ini ialah pengenalan literasi budaya daerah Indonesia melalui permainan tradisional agar anak-anak migran tetap merasakan nuansa tinggal di negeri nenek moyang mereka, yakni Indonesia.

Berdasarkan pada analisa situasi di atas maka dapat dijustifikasi beberapa permasalahan prioritas yang terkait dengan proses pemahaman budaya siswa migran Indonesia di Malaysia, yaitu meliputi (1) Lemahnya kemampuan pemahaman (literasi budaya) dan berhitung (numerasi) siswa pada level Pendidikan dasar; (2) Rendahnya kualitas proses pembelajaran saat ini di dalam pengenalan keragaman budaya daerah yang ada; dan (3) Terbatasnya fasilitas dan pengajar. Secara jelas hal itu disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di atas maka dapat dirumuskanlah sebuah masalah inti yang hendak diselesaikan dalam

kegiatan pengabdian ini, yakni bagaimana menguatkan kemampuan literasi budaya Indonesia pada anak-anak migran Indonesia di Malaysia dengan menggunakan media permainan tradisional di dalam kebhinnekaan masyarakat dan lingkungan. Sehingga adanya program KKN terintegrasi dengan PKM KI yang diadakan oleh Perguruan Tinggi Muhammadiyah-Aisyiyah (PTMA) di Malaysia bertujuan menguatkan dan meningkatkan literasi budaya daerah Indonesia anak-anak di SB Sentul Kuala Lumpur Malaysia menggunakan media permainan tradisional daerah dengan mengoptimalkan fasilitas, sarana dan pengajar yang ada.

Table 1. Hasil Identifikasi Situasi di SB

Nomer	Situasi	Status
1	Literasi budaya	Sangat lemah
2	Kualitas proses pembelajaran dalam pengenalan budaya	Sangat rendah
3	Fasilitas, saran, dan pengajar	Sangat terbatas

Imigran Indonesia yang ada di Malaysia memerlukan peningkatan rasa berkebhinnekaan global dan pengenalan identitas kewarganegaraan. Peningkatan rasa nasionalisme sebagai bangsa Indonesia dan juga memerlukan penguatan untuk guru dalam mengenal budaya Indonesia sehingga dapat mengajarkan lebih lanjut kepada peserta didik. Sebagai upaya dalam memberikan solusi pada permasalahan tersebut maka perlu diadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kemitraan internasional ini yaitu untuk memberikan penguatan kepada guru dalam berkebhinnekaan global, setelah guru mampu memahami dan menguasai pengetahuan tentang berkebhinnekaan global maka beliau-beliau akan mampu mentransfer pengetahuan mereka kepada peserta didik (Subadi, 2010). Pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan Peserta didik perlu peningkatan rasa berkebhinnekaan global

sebagai sarana pengenalan identitas kewarganegaraan, peningkatan rasa nasionalisme sebagai bangsa Indonesia. Dan penguatan Guru dalam mengenal budaya Indonesia sehingga dapat mengajarkan lebih lanjut kepada peserta didik.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM KI yang berlangsung di SB Sentul Kuala Lumpur Malaysia dilaksanakan pada Bulan April sampai dengan Mei 2023. Pendekatan yang dipilih dalam kegiatan ini yakni *Participatory Rural Appraisal* (PRA) dengan menerapkan metode observasi, ceramah, demonstrasi, latihan, dan pendampingan (Aguswan et al., 2020; Mafruhah et al., 2019). Observasi dilakukan pada awal waktu kegiatan. Ceramah digunakan untuk memberikan penjelasan dan deskripsi mengenai pentingnya kemampuan literasi budaya. Demonstrasi dilakukan untuk menunjukkan dan memberikan contoh melakukan permainan tradisional sebagai model literasi budaya yang dikenalkan. Latihan dimanfaatkan untuk melatih dan mencobakan pada siswa secara langsung literasi budaya. Selanjutnya pendampingan merupakan metode untuk mendampingi dalam pemecahan masalah yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan penguatan literasi budaya dan mengendalikan program kegiatan ke arah ketercapaian tujuan. Subjek kegiatan yakni para siswa usia anak antara 6 sampai 12 tahun sebanyak sekitar 43 anak.

Pelaksana kegiatan meliputi satu dosen dari Universitas Muhammadiyah Surakarta bersama satu dosen dari Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Sementara dari pihak mahasiswa terdiri atas mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dan mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Mataram. Instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan yakni beberapa model

permainan tradisional dan seperangkat media peraga literasi budaya yang didesain sesuai aplikasi kaidah perangkat lunak (Sulistiyanto et al., 2022).

Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Literasi budaya adalah hal yang sangat esensial dimiliki di era globalisasi kebhinekaan saat ini (Y. Rahmawati et al., 2019). Di masa kini literasi budaya mengalami penurunan. Sementara itu, buku teks masih merupakan buku acuan utama saat ini yang digunakan oleh pendidik dan siswa untuk memperlancar proses kegiatan belajar mengajar dalam pengenalan budaya di lingkungan pendidikan (N. Rahmawati et al., 2022).

Hasil observasi pada awal kegiatan diperoleh dari menguji kemampuan mengenal dan menyebutkan budaya Indonesia secara langsung. Selain dari itu anak-anak coba diminta memperagakan jenis permainan salah satu daerah di Indonesia. Kegiatan ini berhasil mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal dari literasi budaya siswa di SB Sentul. Hasil observasi lapangan mendapatkan hanya sekitar 10% saja dari 43 siswa SB mempunyai kemampuan literasi budaya dasar yang baik, 36% berkemampuan sedang, dan 54% memerlukan penanganan khusus. Setelah kegiatan dilaksanakan enam hari dalam seminggu dengan fokus aktivitas seperti mendengarkan cerita budaya, menonton film tentang budaya, berkreasi dan mempraktikkan permainan budaya daerah, dan olah-raga diiringi lagu daerah ditemukan adanya perubahan yang terlihat pada anak-anak seperti mulai menikmati kegiatan belajar budaya daerah dan ingin terus belajar tidak mau libur, kemudian ada anak yang pada awalnya tidak mau kalau diminta untuk menyanyikan lagu daerah sekarang anak tersebut paling semangat jika diminta untuk bernyanyi, dan kemudian

juga rata-rata kemampuan mengenal kebhinekaan anak semakin meningkat. Hal ini selaras dengan gerakan literasi budaya merupakan tahap pengembangan pola pikir dan tuntutan keperluan perkembangan zaman dalam kemajemukan budaya global (Hellstrand et al., 2020) Jenis instrumen yang digunakan di antaranya dengan menggunakan permainan tradisional seperti ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Instrumen Media Belajar Berupa Permainan pada Literasi Budaya Indonesia

Instrumen belajar yang disajikan sebagaimana pada Gambar 2 menggunakan bentuk permainan tradisional yang berasal dari daerah di Indonesia untuk melangsungkan proses pembelajaran dalam literasi budaya (Siagawati & Prastiti, 2007). Media tersebut termasuk di dalam media sederhana yang didesain dan diperagakan oleh pelaksana kegiatan dengan bantuan para mahasiswa peserta KKN KI Angkatan ke-6 pada tahun 2023. Pada saat pelaksanaannya, tanggapan dari para siswa sangat antusias mengikuti materi permainan tradisional yang didemonstrasikan tersebut. Beberapa dari siswa bahkan langsung memperagakan dan menirukan demonstrasi yang dicontohkan.

Sementara itu bentuk kegiatan yang dapat terlaksana dengan baik sebagaimana telah dijadwalkan dan diprogramkan di dalam masa PKM KI dan KKN KI ditampilkan pada Gambar 3 dan Gambar 4 berikut ini.



Gambar 3. Kegiatan Bercerita Ragam Kebudayaan Indonesia di SB Sentul

Pada Gambar 3 tersebut kelihatan siswa sedang asyik dan santai mendengarkan pelaksana kegiatan PKM KI bercerita sebuah budaya yang berasal dari salah satu daerah di Indonesia. Kegiatan bercerita dilakukan dengan disertai intonasi, mimik muka, dan gerakan tubuh dari pelaksana sehingga menjadikan para siswa sangat antusias dan bersemangat untuk mengikuti alur topik cerita yang disajikan. Cerita disajikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini sesuai dengan Maulina (2018) yang menyatakan bahwa literasi budaya merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki di abad 21 di dalamnya meliputi keterampilan literasi budaya termasuk bagian dari kemampuan berbahasa Indonesia.



Gambar 4. Kegiatan Demonstrasi Permainan Tradisional di SB Sentul

Selanjutnya setelah memberikan keterangan secara naratif dalam bentuk cerita dan dongeng, pelaksana memperagakan sebuah model permainan tradisional daerah di Indonesia sebagaimana ditunjukkan pada

Gambar 4. Peragaan yang dilakukan oleh pelaksana kegiatan merupakan bentuk demonstrasi yang sangat berguna untuk lebih memperjelas arti dan makna dari yang telah disajikan dalam naratif atau dongeng (Siagawati & Prastiti, 2007).

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerja sama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi di mana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak (Siagawati & Prastiti, 2007). Selain itu, Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerja sama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi di mana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Selain itu, Permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Akbar, 2009). Permainan tradisional yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak (Siagawati & Prastiti, 2007).

Salah satu upaya yang harus dikenalkan untuk peningkatan berkebhinekaan global adalah melalui permainan tradisional dapat mempengaruhi peningkatan kesenangan dari pemain dan positif mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan (Kovačević & Opić, 2014). Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telang menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Boro, 2015). Sekarang ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan tidak sedikit anak-anak

yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Anak-anak hanya melakukan aktivitas fisik di sekolah sebagai bagian dari proses Pendidikan (Siagawati & Prastiti, 2007). Tedi (2015) menyatakan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (a) sarana dan tempat bermain tidak ada, (b) adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleksnya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani, (c) permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri di mana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, (d) terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya di mana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi di bawahnya.

Kovačević & Opić (2014) menyatakan bahwa permainan tradisional jarang dimainkan pada jam istirahat sekolah dan *class meeting*, hal tersebut terjadi karena beberapa hambatan yang berhubungan dengan kurangnya ruang dan waktu untuk bermain di sekolah karena jumlah siswa di kelas yang banyak dan sedikitnya ruang untuk bermain. Akbar (2009) menyatakan bermain merupakan suatu kegiatan yang memakai alat atau tidak memakai alat secara spontan, fleksibel, menyenangkan, tidak terpaksa dan mengembangkan daya imajinasi anak, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan demikian bermain dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan baik memakai alat atau tidak memakai alat yang bersifat menyenangkan dan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Arquero et al. (2017) bahwa dunia anak adalah dunia bermain, dimana bermain bagi mereka dapat dikatakan *Core Actifity* atau aktivitas utama. Al Kadri & Widiawati, (2020) menyatakan bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan

fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Pada pelaksanaan program kerja, siswa semakin hari semakin antusias dalam mengikuti penguatan literasi budaya yang diadakan di kelas yang cukup sederhana dengan perangkat pembelajaran yang juga terbatas. Meskipun dengan fasilitas sederhana namun para siswa selalu dengan penuh semangat mengikuti materi yang disampaikan oleh pelaksana. Di samping kegiatan inti yakni pemberdayaan literasi budaya-numerasi siswa, didalam kegiatan PkM KI dan KKN KI ini diprogramkan pula beragam kegiatan tambahan yang ke semuanya untuk mendukung pencapaian proses pembelajaran literasi budaya dan numerasi. Salah satu bentuk yang juga disukai oleh banyak siswa dan tidak kalah menariknya ialah mata pelajaran olah-raga. Pelaksanaan kegiatan olah-raga ini dilaksanakan hampir setiap pagi di saat siswa selesai melakukan hafalan surat pendek.

Kegiatan lain yang juga dilaksanakan yakni pengintensifan shalat Dhuha berjamaah dan hafalan doa harian. Semua kegiatan di atas pada PKM KI ini dilaksanakan sebagai suplemen dari bentuk kegiatan pengenalan budaya Indonesia. Menumbuhkan seni budaya tradisional daerah dapat dilakukan dengan jalan pengalihan nilai-nilai budaya regenerasi ke generasi berikutnya (Utomo et al., 2020). Pengenalan kebudayaan dapat pula dilakukan melalui berbagai media dengan menunjukkan alat musik yang menjadi ciri khas Indonesia. Bentuk kegiatan ini diimplementasikan dengan cara yakni melalui kegiatan menggambar dan mewarnai bersama dari gambar bermacam-macam alat-alat musik daerah yang ada di Indonesia. Pada pengabdian ini banyak pula digunakan media video interaktif mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia yang banyak dari anak-anak belum mengetahuinya. Pemutaran video dengan memanfaatkan kanal

Youtube yang berkonten ragam budaya Indonesia, di antaranya terdiri atas tarian daerah, nyanyian lagu daerah, pengenalan alat music, dan jenis permainan daerah di Indonesia. Tabulasi jenis kegiatan yang berhasil dilaksanakan di SB Ar-Rahmah dan SB Kulim Kedah disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Capaian dan jadwal kegiatan pengabdian

Kegiatan	Jadwal	Capaian (%)
Literasi budaya	Setiap pagi	Baik sekali (93%)
Hafalan surat	Setelah Dhuha	Baik sekali (89%)
Olah-raga	Setelah hafalan	Cukup baik (68%)
Doa harian	Setiap Rabu pagi	Baik (75%)

Berdasarkan data yang ditampilkan pada Tabel 2 maka dapat dideskripsikan bahwa secara umum seluruh kegiatan yang diprogramkan dapat terlaksana dengan sukses dan lancar. Hasil analisis terhadap capaian dapat dinyatakan bahwa literasi budaya dan hafalan surat pendek memenuhi capaian tertinggi (Haiyudi & Art-In, 2021), doa harian memenuhi capaian tengah, serta olah-raga memenuhi capaian terendah.

Aspek yang tidak kalah pentingnya dalam kegiatan pengabdian ini adalah bagaimana program ini dapat terus berlanjut secara berkesinambungan. Keberlanjutan program pengabdian dilakukan dengan melaksanakan Kerja sama antara Program PKM-KI Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan mitra PKM di luar negeri (*Community based or Development Komunitas mitra/ AUM/PCIM based*). Bentuk keberlanjutan ini yakni pada bulan selanjutnya pelaksanaan KKN-PKM, mitra tetap mendapatkan pendampingan melalui daring (*online*) dalam penguatan literasi budaya Indonesia (Makmur et al., 2023).

Simpulan

Kegiatan PKM KI dan KKN KI yang telah dilaksanakan di SB Sentul Kuala Lumpur Malaysia memberikan kesimpulan yakni kegiatan pengabdian ini sangatlah penting untuk membantu pembelajaran anak-anak di SB khususnya dalam penguatan literasi budaya daerah Indonesia. Hasil yang diperoleh yaitu: 1) peningkatan literasi dan pemahaman budaya Indonesia dari para siswa; 2) pemberdayaan siswa dari aspek kognitif dan religius dapat dilaksanakan dengan baik sehingga memberikan dampak positif pada suasana pembelajaran siswa; 3) peran dukungan dari pihak orang tua dan pengurus yang sangat kooperatif terhadap kehadiran kegiatan PKM dan KKN KI ini membawa pengalaman pembelajaran pada literasi budaya yang positif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Aguswan, A., Saputra, T., Astuti, W., Eka, E., & Syofian, S. (2020). Bimbingan Teknis Perencanaan Partisipatif Pembangunan Desa di Kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar. *Warta LPM*, 23(1), 63–72.
- Akbar, H. (2009). The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Years Old Boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123–129.
- Al Kadri, H., & Widiawati, W. (2020). Strategic Planning in Developing the Quality of Educators and Education Personnel. *Indonesian Research Journal in Education*, 4(2), 324–346.
- Aliyyah, R. R., Rahmawati, Septriyani, W., & Safitri, J., Ramadhan, S. N. P. (2021). Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 663–676.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2).
- Arquero, J. L., Fernández-Polvillo, C., Hassall, T., & Joyce, J. (2017). Relationships between communication apprehension, ambiguity tolerance and learning styles in accounting students. *Revista de Contabilidad*, 20(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2015.10.002>
- Arrajiv, D. A., Wahyuningsih, T., Kartini, K., & Rahmawati, L. E. (2021). Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Ditinjau dari Implementasi Literasi Digital Siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), 55–64.
- Astalini, A., Darmaji, D., Kurniawan, D. A., & Wulandari, M. (2021). Male or Female, who is better? Students' Perceptions of Mathematics Physics E-Module Based on Gender. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(3), 207–224.
- Baskara, F. R., Puri, A. D., & Wardhani, A. R. (2023). ChatGPT and the Pedagogical Challenge: Unveiling the Impact on Early-Career Academics in Higher Education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 5(3), 311–322. <https://doi.org/10.23917/IJOLAE.V5I3.22966>
- Boro, J. (2015). Sport in Harmonisation of Humanities. *Journal of Humanities and Social Science*, 20(3), 87–91.
- Chua, A. Y. K., & Balkunje, R. S. (2012). Comparative Evaluation of Community Question Answering Websites. In *Proceedings of 14th International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries - ICADL '12* (Issue February 2006, pp. 209–218). <https://doi.org/10.1007/978-3-642-34752->

8_27

- Haiyudi, H., & Art-In, S. (2021). Challenges, strategies, and solutions of teaching Bahasa Indonesia in COVID-19 crises: Case in Khon Kaen University. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(2), 142–152.
- Hellstrand, H., Korhonen, J., Räsänen, P., Linnanmäki, K., & Aunio, P. (2020). Reliability and validity evidence of the early numeracy test for identifying children at risk for mathematical learning difficulties. *International Journal of Educational Research*, 102(May), 101580. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101580>
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of Traditional Games to The Quality of Student Relation and Frequency of Student Socialization in Primary Education. *Croatian Journal of Education*, 16(4), : 95-112.
- Lechner, C. M., Gauly, B., Miyamoto, A., Wicht, A. (2021). Stability and Change in Adult's Literacy and Numeracy Skills: Evidence from Two Large-scale Panel Studies. *Personality and Individual Differences*, 108(2), 110.
- Mafruhah, I., Mulyani, N. S., Istiqomah, N., & Ismoyowati, D. (2019). Development of ecotourism based on community empowerment (a case study of Kebumen Regency). *Jurnal Ekonomi Pembangunan: Kajian Masalah Ekonomi Dan Pembangunan*, 19(2), 196–206.
- Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, M., Fauziati, E., Aisah, N., & Prasetyo, A. D. (2021). Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 11–22.
- Makmur, S. M., Dunggio, R., Pilomonu, M. Z., & Maulana, R. (2023). Penguatan Nasionalisme Melalui Pembelajaran Pancasila dan Metode Repetisi bagi Siswa di Sanggar Bimbingan Rawang Selangor, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 74–83.
- Maulina, Y. (2018). Penggunaan Konjungsi dalam Wacana Pembelajaran Literasi. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 191–202.
- Murray, E., Harrison, L. J. (2021). The Influence of Being Ready to Learn on Children's Early School Literacy and Numeracy Achievement. *Educational Psychology*, 31(5), 529–545.
- Ningrum, F. W., Nurheni, A., Umami, S. A., & Sufanti, M., Rohmadi, R. (2021). Revitalisasi Budaya Literasi melalui Pemanfaatan Infografis. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 161–168.
- Ouedraogo, I., Hirakawa, Y., & Taniguchi, K. (2021). A fair chance for acquiring literacy skills? Suggestions for primary school dropouts in rural Burkina Faso. *Education 3-13*, 49(4), 433–447. <https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1733042>
- Piaw, C. Y. (2014). Relationship between Thinking Styles and Ability to Pay Attention of Malaysian Male and Female Student Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1035>
- Rahmawati, N., Prasetyo, W. H., Wicaksono, R. B., Muthali'in, A., Huda, M., & Atang, A. (2022). Pemanfaatan Sudut Baca dalam Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa di Era Digital. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1).
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Soeprijanto. (2019). Developing critical and creative thinking skills through STEAM integration in chemistry learning. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 1156.
- Rivas, P. G. (2017). Strategies for Teaching and Dissemination of Artistic Heritage by Promoting Critical and Creative Thinking

- Among Future Primary Education Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 717–722. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.112>
- Setyaningsih, E., Agustina, P., Anif, S., Ahmad, C. N. C., Sofyan, I., Saputra, A., Salleh, W. N. W. M., Shodiq, D. E., Rahayu, S., & Hidayat, M. L. (2022). PBL-STEM Modul Feasibility Test for Preservice Biology Teacher. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(2), 118–127. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.15980>
- Siagawati, M., & Prastiti, W. D. (2007). *Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*.
- Subadi, T. (2010). Tenaga Kerja Indonesia di Malaysia (Studi Kasus TKW Asal Jawa Tengah dengan Pendekatan Fenomenologi). *Forum Geografi*, 24(2), 155–172.
- Sulistiyanto, H., Anif, S., Utama, S., Narimo, S., Sutopo, A., Haq, M. I., & Nasir, G. A. (2022). Education Application Testing Perspective to Empower Student's Higher Order Thinking Skills Related to the Concept of Adaptive Learning Media. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(3), 257–271.
- Sulistiyanto, H., Syafira, I. M., Isnaini, A. Q., Prasetyo, F. H., Qolby, W., Pramita, E., Tyas, R. A., F, I. K., Muhammad, F., & Khusain, R. (2019). Pembiasaan Pengelolaan Sampah sebagai Strategi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan bagi Siswa MI Muhammadiyah Cekel, Karanganyar. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 42–49.
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional menjadi permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. *Sociologique*, 3(4), 1–17.
- Umar, A., Savitri, A., Pradani, Y., Mutohat, & Khamid, N. (2021). Peranan Kuliah Kerja Nyata sebagai Wujud Pengabdian Kepada Masyarakat di Tengah Pandemi Covid-19 (Studi Kasus IAIN Salatiga KKN 2021). *E-Amal Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Utomo, A. C., Widyawati, L., Supyanti, R., Guntur, N., Dhita, L. A. A., Rahmadhanti, A., Pratama, E. A., Riskiana, A., Amilia, N. Y., & Marwan, M. (2020). Pengenalan Kebudayaan Tradisional melalui Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 77–82.