



## **Kotak Nusantara Sebagai Media Permainan Membantu Guru Mengenalkan Literasi Budaya Indonesia pada Anak Usia Dini**

**Rina Jayani<sup>1</sup>, Sri Wulan<sup>2</sup>, dan Nurbiana Dhieni<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta*

**ABSTRAK.** Mengenalkan budaya Indonesia sejak usia dini dapat menumbuhkan nilai toleransi dan rasa cinta tanah air. Namun, guru PAUD seringkali menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang relevan dan menarik untuk mengenalkan budaya kepada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman guru dalam menggunakan Kotak Nusantara, sebuah media permainan berbasis pendekatan Montessori, sebagai sarana mengenalkan literasi budaya Indonesia kepada anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek empat guru kelas berbeda di Sekolah Aluna Montessori, Jakarta. Setiap guru mengajar siswa yang berbeda dan menggunakan media selama dua bulan dalam proses pembelajaran rutin. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik menggunakan koding terbuka dan model Miles & Huberman. Hasil penelitian yaitu 1) Guru dapat mengenalkan literasi budaya secara konkret pada anak usia dini, 2) Pengetahuan budaya yang perlu dikenalkan kepada anak sudah tersedia pada Kotak Nusantara, 3) Terdapat buku panduan yang membantu guru dalam mengenalkan literasi budaya melalui Kotak Nusantara. Dengan demikian, Kotak Nusantara efektif sebagai media alternatif membantu guru dalam mengenalkan literasi budaya di pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci :** Literasi Budaya; Pendidikan Anak Usia Dini; Kotak Nusantara

**ABSTRACT.** Introducing Indonesian culture from an early age can foster the value of tolerance and love for the country. However, PAUD teachers often face limitations in relevant and interesting learning media to introduce culture to children. This study aims to explore teachers' experiences in using Kotak Nusantara, a game media based on the Montessori approach, as a means of introducing Indonesian cultural literacy to children aged 5-6 years. The study used a descriptive qualitative approach with the subjects of four different classroom teachers at Aluna Montessori School, Jakarta. Each teacher taught different students and used the media for two months in the routine learning process. Data were collected through direct observation, in-depth interviews, and documentation studies, then analyzed thematically using open coding and the Miles & Huberman model. The results of the study are 1) Teachers can introduce cultural literacy concretely to early childhood, 2) Cultural knowledge that needs to be introduced to children is already available in Kotak Nusantara, 3) There is a guidebook that helps teachers in introducing cultural literacy through Kotak Nusantara. Thus, Kotak Nusantara is effective as an alternative media to assist teachers in introducing cultural literacy in early childhood education.

**Keyword :** Cultural Literacy; Early Childhood Education; Kotak Nusantara

Copyright (c) 2025 Rina Jayani dkk.

✉ Corresponding author : Rina Jayani

Email Address : rina.jayani@gmail.com

Received 2 Juni 2025, Accepted 30 Juli 2025, Published 30 Juli 2025

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, terdapat lebih dari 1.300 suku dan ragam tradisi lokal yang berbeda-beda. Namun, fakta di lapangan menunjukkan minimnya pengenalan budaya sejak dini menyebabkan anak-anak kurang memahami identitas budaya mereka sendiri [1], [2]. Padahal, dalam idealnya, pendidikan sejak dini seharusnya menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, toleransi, dan cinta tanah air melalui pengenalan budaya yang menyenangkan dan bermakna [3]. Memahami keberagaman merupakan salah satu cara untuk membangun persatuan dan kesatuan dalam sebuah negara. Penanaman nilai-nilai keberagaman dapat diberikan sejak dini melalui pendidikan [4]. Pendidikan anak usia dini (AUD) menjadi periode krusial dalam pembentukan karakter, termasuk pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal serta merupakan pondasi dalam pembentukan identitas diri dan bangsa [5]. Dalam kenyataan di lapangan saat ini masih banyak guru yang belum memiliki atau menggunakan media yang sesuai untuk memperkenalkan budaya secara sistematis kepada anak usia dini [6], [7]. Sementara itu, seharusnya pendidikan bagi anak usia dini (AUD) memiliki peran strategis dalam upaya menanamkan nilai-nilai toleransi dan kepekaan terhadap keberagaman sejak dini [8]. Anak yang tumbuh dan dibesarkan dalam lingkungan yang menghargai perbedaan tentunya memiliki peluang lebih besar untuk tumbuh menjadi individu yang terbuka akan berbagai perbedaan sosial dan budaya.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pengenalan budaya [6]. Untuk itu penting untuk mengenalkan literasi budaya sejak dini. Literasi budaya mencakup kemampuan memahami, menghargai, dan berinteraksi secara positif dengan budaya sendiri maupun budaya lain [9]. Dalam konteks anak usia dini, literasi budaya membantu anak mengenal identitas diri, membentuk sikap toleran, dan menghargai keberagaman [10]. Selanjutnya Banks mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berbasis budaya dapat dan seharusnya meningkatkan pemahaman anak terhadap identitas budaya sendiri dan orang lain [11].

Literasi budaya merujuk pada kemampuan individu dalam memahami dan menghayati nilai-nilai budaya serta kearifan lokal yang dapat diterapkan dan disosialisasikan dalam kehidupan sehari-hari [12]. Sari & Supriyadi memberikan definisi dari literasi budaya sebagai kemampuan individu untuk mengenali dan merespons budaya Indonesia sebagai bagian dari identitas nasional [1]. Dalam konteks ini, literasi budaya dipahami sebagai kemampuan individu untuk berinteraksi secara konstruktif dalam lingkungan sosial dan budaya, yang mencakup pembentukan pola pikir, penguasaan pengetahuan, nilai-nilai, serta keterampilan komunikasi yang berakar pada kebudayaan [13]. Hirsch menegaskan bahwa literasi tidak hanya terbatas pada aspek literer, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap simbol, bahasa, narasi, peribahasa, peristiwa sejarah, serta nama tempat dan tokoh yang memiliki nilai budaya [14].

Literasi budaya juga mencakup pemahaman, penghargaan, dan keterlibatan aktif terhadap berbagai aspek budaya yang terdapat di lingkungan sekitar [15]. Dengan demikian, literasi budaya dapat dimaknai sebagai kompetensi kunci yang dapat dikembangkan melalui proses pendidikan dan pengalaman sosial sejak dini, meskipun

saat ini implementasinya masih terbatas [16]. Aspek budaya yang paling banyak diajarkan meliputi lagu daerah (92.3%), rumah adat (69.2%), pakaian adat (55.8%), serta suku dan tarian daerah (50%). Namun, bahasa daerah hanya diajarkan oleh 38.5% responden, menunjukkan bahwa warisan bahasa kurang diperkenalkan dibanding aspek budaya lainnya. Oleh karena itu penting untuk mengenalkan media permainan yang mencakup kebutuhan dalam mengajarkan literasi budaya Indonesia.

Mengingat pentingnya literasi budaya Indonesia sejak dini [8]. Sebaiknya guru memiliki akses terhadap media permainan edukatif yang kontekstual dan menari [17]. Namun pada kenyataannya, masih minim media permainan yang dapat digunakan guru mengenalkan budaya Indonesia secara menarik dan bermakna. Media permainan Kotak Nusantara adalah media permainan untuk mengenalkan literasi budaya yang terinspirasi dari pendekatan Montessori, yang mengintegrasikan unsur permainan dengan pengenalan budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan anak terlibat langsung dalam kegiatannya. Menurut Piaget, anak belajar paling efektif melalui permainan [18]. Media permainan edukatif dapat menjadi alat bantu yang konkret dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep-konsep abstrak, termasuk budaya [19].

Kotak Nusantara adalah sebuah media permainan berbentuk kotak berisi kartu-kartu ilustrasi suku, rumah adat dan pakaian adat yang diberikan deskripsi pada tiap kartunya untuk memudahkan guru mengenalkan dan mempresentasikan budaya Indonesia pada anak-anak. Adapun penelitian terdahulu yaitu Kotak Budaya, berbahan dasar papan kotak dan kain flanel, merupakan APE yang layak digunakan untuk mengenalkan dan menanamkan karakter cinta tanah air [17]. Selain itu terdapat material berbentuk puzzle peta kepulauan Indonesia sebagai kegiatan awal yang diberikan guru pada anak agar anak mendapatkan gambaran kepulauan Indonesia dan anak juga dipersilakan untuk memasang potongan puzzle kepulauan Indonesia agar anak tanpa disadari mengingat bentuk dari masing-masing pulau yang dipasangkan pada puzzle tersebut. Kegiatan menyusun puzzle dan mengenali pulau serta budaya lokal secara visual memungkinkan anak belajar aktif, sesuai tahap perkembangannya. Terdapat pula kartu bahasa sapaan dan lagu daerah yang melengkapi pengenalan budaya Indonesia. Disediakan juga buku panduan guru di dalam media permainan Kotak Nusantara agar guru tahu urutan kegiatan dan cara mempresentasikan dan menggunakan material-material yang terdapat pada Kotak Nusantara.

Kotak Nusantara dirancang secara sederhana namun informatif agar sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini dan terinspirasi dari pendekatan Montessori. Adapun penelitian selanjutnya Melisa yaitu permainan MONAYA adalah monopoli budaya berukuran besar yang menggunakan anak sebagai pion, dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman multikultural pada anak usia 7–8 tahun. Pendekatan Montessori dalam media ini menekankan pada kebebasan belajar, menstimulasi kemandirian, penggunaan bahan konkret dan pengembangan rasa ingin tahu anak. Melalui media ini memungkinkan anak untuk secara mandiri menggunakan material Kotak Montessori dengan memasang gambar, puzzle dan membaca deskripsi budaya Indonesia yang terdapat pada kartu-kartu ilustrasi selanjutnya anak juga dapat mempresentasikannya [6]. Dalam konteks ini, dibutuhkan media yang mampu

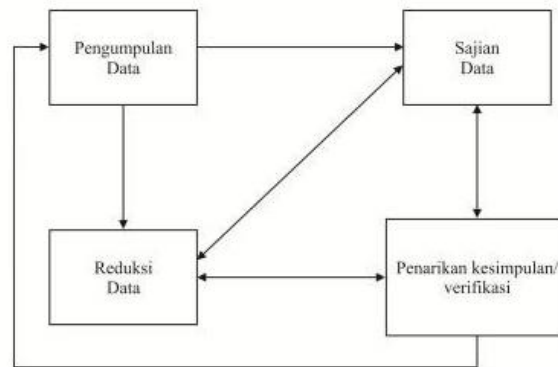
menjembatani konsep budaya dengan cara yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kotak Nusantara hadir sebagai media permainan edukatif berbasis pendekatan Montessori yang dirancang untuk membantu guru mengenalkan berbagai unsur budaya Indonesia melalui eksplorasi mandiri dan multisensori. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman guru dalam menggunakan Kotak Nusantara sebagai sarana mengenalkan literasi budaya Indonesia kepada anak usia 5–6 tahun.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman guru dalam menggunakan media permainan Kotak Nusantara sebagai alat bantu pembelajaran literasi budaya di pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap proses, persepsi, dan makna yang dibangun oleh guru selama implementasi media di kelas. Subjek penelitian terdiri dari empat guru kelas di Sekolah Aluna Montessori, Jakarta. Masing-masing guru mengajar kelas berbeda dengan kelompok anak usia 5–6 tahun sebanyak 32 anak, serta memiliki latar belakang pengalaman yang relevan dengan pendekatan Montessori. Partisipan dipilih secara purposif berdasarkan kriteria pengalaman mengajar minimal dua tahun, aktif menggunakan pendekatan Montessori, dan bersedia mengikuti seluruh tahapan penelitian. Penelitian berlangsung selama dua bulan, yakni pada Maret hingga Mei 2023, dengan fokus pada penggunaan media Kotak Nusantara dalam kegiatan pembelajaran rutin di kelas.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi langsung, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mencatat dinamika penggunaan media serta respons guru saat mengajar. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur setelah media diterapkan, bertujuan menggali pandangan, strategi, serta tantangan yang dihadapi guru. Dokumentasi seperti foto kegiatan, catatan harian, dan rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk melengkapi dan memperkuat keabsahan data. Analisis data dilakukan secara tematik melalui proses koding terbuka, yang dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Analisis meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Validitas data dijaga dengan triangulasi metode dan member checking, yaitu mengkonfirmasi hasil temuan kepada partisipan agar sesuai dengan pengalaman mereka.

Aspek etika penelitian diperhatikan secara ketat sejak awal pelaksanaan. Peneliti memperoleh izin dari pihak sekolah dengan memberikan surat permohonan melakukan penelitian di Sekolah Aluna Montessori dari Universitas Negeri Jakarta dan menjelaskan tujuan serta manfaat penelitian secara terbuka kepada semua partisipan. Peneliti juga memastikan bahwa proses penelitian tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar yang sedang berlangsung di kelas.



Gambar 1. Kerangka Penelitian Miles and Huberman

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, Pengalaman Guru dalam Menggunakan Media Kotak Nusantara. Seluruh guru yang menjadi partisipan menyampaikan pengalaman positif saat menggunakan media Kotak Nusantara dalam pembelajaran di kelas. Media ini dianggap menyenangkan, memotivasi, dan memberikan nilai tambah dalam proses belajar-mengajar. CW03 menyampaikan bahwa kegiatan ini *"menyenangkan dan bermanfaat karena anak-anak bisa belajar tentang keberagaman budaya secara interaktif."* Hal senada diungkapkan CW01 yang merasa *permainan ini memotivasinya untuk lebih mendalami materi budaya sebelum mengajar*. CW04 menambahkan bahwa *media ini juga memperluas wawasan guru*, sementara CW02 mencatat bahwa *kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang baru bagi guru dan anak secara bersamaan*. Temuan ini sejalan dengan pandangan Gay dan Banks, yang menekankan pentingnya pengintegrasian budaya lokal ke dalam proses pendidikan untuk meningkatkan identitas diri dan pemahaman multikultural anak [9], [20]. Media pembelajaran yang bermakna memungkinkan guru untuk menjadi fasilitator yang reflektif dan kreatif.

Kedua, Respons dan Antusiasme Anak terhadap Media. Antusiasme siswa terhadap Kotak Nusantara sangat tinggi, terutama saat media pertama kali diperkenalkan. CW03 mengamati bahwa anak-anak terlihat semangat, aktif mencoba, dan banyak bertanya. CW04 menambahkan bahwa meskipun anak tampak biasa saja di awal, ketertarikan meningkat ketika kartu-kartu permainan mulai digunakan. CW01 menyatakan bahwa antusiasme anak terlihat dalam ketertarikan mereka terhadap gambar-gambar budaya, terutama hewan dan pulau-pulau kecil. Respons ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan konkret dalam media sangat efektif dalam menarik perhatian anak usia dini mendukung teori Piaget, bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui eksplorasi aktif terhadap objek nyata [21].

Ketiga, Tantangan dalam Implementasi Media. Meskipun media Kotak Nusantara terbukti menarik, para guru menghadapi sejumlah tantangan teknis dan pedagogis. CW03 menyoroti kesulitan menjaga ketertarikan karena anak terlalu bersemangat. CW01 mencatat bahwa konsentrasi anak cepat memudar, sehingga guru perlu cepat melihat situasi ini dan dapat menggunakan material *wheel of fortune* untuk membuat kegiatan tetap menarik. CW04 menekankan perlunya penguasaan materi oleh guru untuk

menjawab pertanyaan anak yang sering kali kritis. CW02 menambahkan bahwa pemahaman anak membutuhkan pengulangan agar konsep budaya yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Tantangan ini menegaskan pentingnya perencanaan, pendampingan, dan penyesuaian strategi agar media dapat dioptimalkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun media kuat secara isi dan bentuk, implementasi di kelas tetap membutuhkan strategi manajemen pembelajaran yang adaptif dan penguatan kapasitas guru. Ini sejalan dengan pendapat Mayang, bahwa media pembelajaran harus didukung oleh pedagogi yang dinamis [19].

Keempat, Strategi Guru dalam Penerapan Permainan. Para guru memiliki strategi berbeda dalam menerapkan media Kotak Nusantara, disesuaikan dengan karakteristik kelas dan pendekatan Montessori. CW03 membagi sesi menjadi tiga tahap: penjelasan, pelaksanaan, dan review, serta membagi anak ke dalam kelompok kecil untuk menjaga keterlibatan. CW01 memilih memulai permainan setelah sesi bermain bebas, agar anak lebih siap secara emosional. CW04 mengintegrasikan permainan ke dalam sesi Montessori atau menjadikannya kegiatan pembuka, sering kali diawali dengan cerita kontekstual. CW02 memilih mengaitkan permainan ke dalam area pembelajaran Montessori yang sesuai. Strategi-strategi ini menunjukkan fleksibilitas media untuk digunakan dalam berbagai pendekatan dan waktu pembelajaran. Pendekatan yang bervariasi ini menunjukkan fleksibilitas media Kotak Nusantara serta keterbukaannya terhadap integrasi lintas tema. Hal ini mendukung prinsip “follow the child” dalam Montessori, di mana kegiatan disesuaikan dengan kesiapan dan minat anak [22].

Kelima, Efektivitas Media dalam Meningkatkan Pemahaman Budaya. Penggunaan Kotak Nusantara dinilai efektif dalam meningkatkan literasi budaya anak usia dini. CW03 mencatat bahwa anak terlibat aktif dalam diskusi kelas. CW01 menambahkan bahwa anak mampu mencocokkan kartu dan mengajukan pertanyaan yang relevan. CW04 menyoroti kekuatan gambar dan lagu daerah sebagai pemicu ingatan budaya, sementara CW02 menyatakan bahwa anak mampu mengaitkan isi kartu dengan materi pembelajaran lainnya. Aspek visual dan multisensori dari media ini terbukti memperkuat proses kognitif anak dalam memahami konsep budaya yang abstrak. Efektivitas ini diperkuat oleh karakteristik media yang multisensori dan kontekstual. Menurut Hirsch, literasi budaya mencakup penguasaan simbol, bahasa, dan narasi budaya [23]; semua aspek ini disediakan melalui media Kotak Nusantara.



Gambar 1. Kotak Nusantara

Keenam, Kesesuaian Media dengan Pendekatan Montessori. Keempat guru menyatakan bahwa media ini sangat sesuai dengan filosofi Montessori. CW03 menekankan *adanya unsur eksplorasi bebas*, CW01 menyebut *prinsip konkret dan manipulatif yang diakomodasi media ini*, CW04 menyoroti pendekatan *multisensori yang mendukung gaya belajar anak*, dan CW02 menggarisbawahi *pengalaman langsung yang memperkaya pemahaman anak*. Media ini memungkinkan pembelajaran yang aktif, berbasis pengalaman, dan selaras dengan prinsip *follow the child* dalam pendidikan Montessori [24].



**Gambar 2. Isi Kottak Nusantara**

Ringkasan tema penelitian sebagai berikut:

**Table 1. Ringkasan Tematik Hasil Wawancara Guru tentang Mengenalkan Media Kotak Nusantara**

| No. | Tema                                      | Kode Guru | Kutipan Singkat                                                            | Interpretasi Temuan                                                                     |
|-----|-------------------------------------------|-----------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Pengalaman positif dalam penggunaan media | CW01      | "Media ini menyenangkan dan membuat saya lebih semangat mengajar budaya."  | Guru merasa media meningkatkan motivasi dan memperdalam materi sebelum mengajar.        |
|     |                                           | CW04      | "Media ini memperluas wawasan saya sebagai guru."                          | Media berfungsi tidak hanya bagi anak, tetapi juga untuk pengembangan profesional guru. |
| 2   | Antusiasme dan keterlibatan anak          | CW03      | "Anak-anak aktif bertanya dan mencoba."                                    | Anak terlibat secara aktif dan tertarik saat media dikenalkan.                          |
|     |                                           | CW01      | "Mereka suka gambar hewan dan pulau-pulau kecil."                          | Visual menarik meningkatkan fokus dan minat belajar anak.                               |
| 3   | Tantangan implementasi media              | CW02      | "Butuh pengulangan agar anak paham konsep budaya."                         | Anak memerlukan strategi penguatan berulang.                                            |
|     |                                           | CW01      | "Konsentrasi anak cepat hilang, perlu variasi seperti roda keberuntungan." | Guru perlu strategi adaptif dan kreatif untuk mempertahankan keterlibatan.              |
| 4   | Strategi penerapan di kelas               | CW03      | "Saya bagi sesi menjadi penjelasan, main, dan review."                     | Pendekatan sistematis membantu efektivitas media.                                       |
|     |                                           | CW04      | "Saya awali dengan cerita kontekstual."                                    | Penggunaan narasi memperkuat konteks budaya dan daya tarik anak.                        |
| 5   | Kesesuaian dengan Montessori              | CW04      | "Anak bebas mengeksplorasi dan belajar langsung."                          | Media selaras dengan prinsip Montessori: eksplorasi bebas dan pengalaman konkret.       |
| 6   | Efektivitas dalam meningkatkan literasi   | CW02      | "Gambar dan lagu memudahkan anak mengingat budaya."                        | Pendekatan multisensori memperkuat retensi dan pemahaman anak terhadap                  |

Penggunaan media Kotak Nusantara berbasis pendekatan Montessori oleh guru terbukti meningkatkan minat dan keaktifan anak dalam belajar budaya Indonesia. Sejumlah guru yang telah menerapkan permainan Kotak Nusantara berbasis pendekatan Montessori menyampaikan bahwa media ini memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung pengembangan literasi budaya Indonesia pada anak usia dini. Para guru mengemukakan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif, terutama dalam hal peningkatan partisipasi anak, pemahaman terhadap unsur budaya, serta kesesuaian dengan prinsip Montessori yang menekankan eksplorasi mandiri dan stimulasi multisensori [25].

Anak-anak tampak menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif dalam proses bertanya, serta mampu mengaitkan isi permainan dengan materi pembelajaran yang telah mereka terima di kelas. Di samping itu, guru menilai bahwa permainan ini lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penggunaan buku teks, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan interaktif [26]. Dengan demikian guru terbantu dengan adanya media permainan Kotak Nusantara dalam mengenalkan literasi budaya sehingga anak menjadi lebih percaya diri dalam mengenal dan menceritakan unsur budaya, serta mampu memahami nilai-nilai lokal. Selain itu, media ini juga berkontribusi terhadap pengembangan karakter dan kecintaan terhadap budaya bangsa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Kotak Nusantara merupakan inovasi yang efektif dalam mengenalkan literasi budaya Indonesia kepada anak usia dini, khususnya pada kelompok usia 5–6 tahun. Melalui kotak nusantara guru dapat mengenalkan dimensi literasi budaya untuk anak yaitu bahasa, pengetahuan dan keterampilan yang dijelaskan sebagai berikut: 1). Bahasa yang dimaksudkan anak dapat mengenal bahasa sapaan dan menirukan ucapan bahasa sapaan dari berbagai daerah di Indonesia. 2). Pengetahuan yang dimaksudkan yaitu anak dapat mengenal pulau pulau di Indonesia berikut suku dan rumah adatnya. 3). Keterampilan yang dimaksud yaitu anak dapat mengenal seni budaya Indonesia yaitu pakaian adat dan lagu daerah.

Seluruh guru yang terlibat dalam penelitian menyatakan bahwa media ini sesuai dengan prinsip pendidikan Montessori, terutama dalam hal kebebasan eksplorasi, penggunaan material konkret, dan stimulasi sensori [27]. Penggunaan Kotak Nusantara juga mendorong terjadinya interaksi sosial, penguatan identitas budaya, dan peningkatan rasa ingin tahu anak terhadap keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan penelitian yang sebelumnya dari [6], [16]. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan Kotak Nusantara dapat membantu guru dalam mengenalkan literasi budaya Indonesia.

## KESIMPULAN

Media permainan Kotak Nusantara berbasis prinsip Montessori merupakan inovasi edukatif yang efektif dalam membantu guru memperkenalkan literasi budaya kepada anak usia dini. Hasil penelitian yaitu 1). Guru dapat mengenalkan literasi budaya secara konkret dengan adanya kartu ilustrasi, 2). Terdapat deskripsi pengetahuan budaya pada kartu ilustrasi yang perlu dikenalkan kepada anak sudah tersedia pada

Kotak Nusantara sehingga memudahkan guru, 3). Tersedia buku panduan yang membantu guru dalam mengenalkan literasi budaya melalui kotak nusantara. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam media permainan multisensori yang selaras dengan pendekatan Montessori, yang masih jarang dikembangkan secara sistematis di Indonesia. Media ini tidak hanya meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak terhadap keragaman budaya, tetapi juga mendorong eksplorasi aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengembangannya dapat diarahkan pada pelibatan lebih banyak konten budaya Indonesia maupun adaptasi lintas budaya dari negara lain sebagai respon terhadap tantangan globalisasi. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengambil kebijakan dalam mendorong pengintegrasian media berbasis budaya dalam kurikulum PAUD, serta menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan yang mengeksplorasi penerapan media serupa di berbagai wilayah, konteks budaya, dan jangka waktu yang lebih panjang.

## PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para guru dan seluruh pihak di Sekolah Aluna Montessori, Jakarta, atas partisipasi, dukungan, dan kerjasama yang luar biasa selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Sri Wulan dan Ibu Nurbiana Dhieni selaku rekan penulis yang telah memberikan kontribusi berharga dalam penyusunan dan penyelesaian artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

## REFERENSI

- [1] D. A. Sari and S. Supriyadi, "Penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan berbasis sekolah di sekolah menengah pertama," *J. Citizsh. Media Publ. Pendidik. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 4, no. 1, p. 13, Jan. 2021, doi: 10.12928/citizenship.v4i1.19409.
- [2] F. Ulfah Mawaddah, R. Safrina, and H. Hapidin, "Buku Cerita Bergambar Digital 'Baso dan Pinisi yang Rusak' untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 222–237, Sep. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.312.
- [3] U. Ubadah, *Buku Pendidikan Multikultural : Konsep, Pendekatan, dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. 2022. [Online]. Available: <https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1762/>
- [4] M. Safita and D. Suryana, "The Importance of Multicultural Education in Early Childhood Education Programs," in *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 2022. doi: 10.2991/assehr.k.220602.009.
- [5] G. Gandana, M. S. Sumantri, and H. Hapidin, "Ethnopedagogical Digital Media Of Sunda Culture Kindergarten As A Psychological Self-Image Development Effort Early Children In West Java Province," *J. Posit. Sch. Psychol.*, vol. 6, no. 9, pp. 3049–3052, 2022, [Online]. Available: <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/12797>

- [6] M. I. Firdausi, H. Hapidin, and T. Tarwiyah, "Pengembangan Media Permainan Monaya untuk Meningkatkan Pemahaman Multikultural Anak Usia 7-8 Tahun," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 4, no. 2, 2018, [Online]. Available: <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/77>
- [7] E. Yetti, "Pelatihan pendidikan multikultural melalui tari pendidikan bagi guru paud di desa bobojong kabupaten cianjur," *PERDULI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 01, Mar. 2023, doi: 10.21009/perduli.v4i01.34121.
- [8] D. Rustanty, "Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di PAUD," in *Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022. [Online]. Available: <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1463>
- [9] G. Gay, *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice. Third Edition*. Eric, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=uD9qDwAAQBAJ>
- [10] G. Nurmansyah, N. Rodliyah, and R. A. Hapsari, *Pengantar Antropologi*. Bandar Lampung: AURA, 2019. [Online]. Available: [https://www.academia.edu/102123802/BUKU\\_PENGANTAR\\_ANTROPOLOGI](https://www.academia.edu/102123802/BUKU_PENGANTAR_ANTROPOLOGI)
- [11] S. Sipuan, I. Warsah, A. Amin, and A. Adisel, "Pendekatan Pendidikan Multikultural," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 8, no. 2, p. 815, May 2022, doi: 10.37905/aksara.8.2.815-830.2022.
- [12] S. Susanti, R. Saptya, and M. Permana, "Pembelajaran Literasi Budaya Sunda pada Peserta Didik SD Bestari Utami Kabupaten Garut Jawa Barat," *DHARMAKARYA J. Apl. Ipteks untuk Masy.*, vol. 6, no. 2, 2017, doi: 10.24198/dharmakarya.v6i2.14872.
- [13] P. Purnomo and P. I. Solikhah, "Konsep Dasar Pendidikan Islam Inklusif: Studi Tentang Inklusivitas Islam Sebagai Pijakan Pengembangan Pendidikan Islam Inklusif," *J-PAI J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 7, no. 2, Nov. 2021, doi: 10.18860/jpai.v7i2.13286.
- [14] E. J. Durden-Myers, G. Bartle, M. E. Whitehead, and K. K. Dhillon, "Exploring the Notion of Literacy Within Physical Literacy: A Discussion Paper," *Front. Sport. Act. Living*, vol. 4, no. 2, May 2022, doi: 10.3389/fspor.2022.853247.
- [15] M. F. Iskandar, D. A. Dewi, and R. S. Hayat, "Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur," *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 5, no. 1, pp. 785–794, Jan. 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i1.723.
- [16] R. Kusumawati, N. Abbas, and A. Azizah, "Peran Keluarga dan Teman Sebaya dalam Membentuk Identitas Sosial," *JSPH J. Sos. Polit. Hum.*, vol. 1, no. 1, pp. 24–32, Jun. 2024, doi: 10.59966/jsph.v1i1.1015.
- [17] N. Fauziyah and A. Tabi'in, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Budaya untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air di Raudlatul Athfal," *ASGHAR J. Child. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–51, Jul. 2021, doi: 10.28918/asghar.v1i1.4177.
- [18] M. Vande Berg, R. M. Paige, and K. H. Lou, "Student Learning Abroad," in *Student Learning Abroad*, New York: Routledge, 2023, pp. 3–28. doi: 10.4324/9781003447184-2.
- [19] B. M. Sari and S. Suyadi, "Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 2049–2058, 2024, doi: 10.62775/edukasia.v5i1.1169.
- [20] S. Ardiansyah, Yorman, and Felia Siska, "Integrasi Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Civics Education Curriculum: Upaya Menumbuhkan Kesadaran Multikultural Peserta Didik," *Integralistik*, vol. 36, no. 2, Jul. 2025, doi:

- 10.15294/integralistik.v36i2.24588.
- [21] N. J. Sidiq, A. N. M. Islami, F. Rusliana, D. Manga, and Hasmawaty, "The Importance of Using Visual Media in Improving Understanding of Religious Values in Early Childhood," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 488–504, Jun. 2025, doi: 10.26877/paudia.v14i3.1504.
- [22] A. S. Lillard, "Why Do the Children (Pretend) Play?," *Trends Cogn. Sci.*, vol. 21, no. 11, pp. 826–834, Nov. 2017, doi: 10.1016/j.tics.2017.08.001.
- [23] B. Setiawan, "Pengembangan Mata Pelajaran yang Berkaitan dengan Upaya Peningkatan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan," *Masy. Indones.*, vol. 46, no. 1, pp. 80–92, Jun. 2020, doi: 10.14203/jmi.v46i1.915.
- [24] E. Tympa, V. Karavida, A. Charissi, and A. Siaviki, "Parental views of the Montessori approach in a public Greek Early years setting," *Educ. 3-13*, vol. 50, no. 2, pp. 281–287, Feb. 2022, doi: 10.1080/03004279.2020.1849344.
- [25] R. Tamara, *Filosofi Montessori*, vol. 1. Sleman: PT. Bentang Pustaka, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=l7iBEAAAQBAJ>
- [26] D. A. Wulandari, S. Saefuddin, and J. A. Muzakki, "Implementasi Pendekatan Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Mandiri pada Anak Usia Dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, p. 1, Sep. 2018, doi: 10.24235/awlad.v4i2.3216.
- [27] R. Jayani and F. U. Mawaddah, "Senin Bugar: Integration Of Motor Activities And Art Expression In Early Childhood Education (Case Study At Aluna Montessori School)," *Int. J. Environ. Sci.*, vol. 11, no. 11s, pp. 54–61, Jun. 2025, doi: 10.64252/t4jg1503.