

Peran Game Online “Edukatif” Dalam Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal Terhadap Pemahaman Literasi Budaya Siswa SD

The Role Of "Educative" Online Games In Learning Based On Local Culture On Elementary Students' Understanding Of Cultural Literacy

Auli Ihza Ahyati¹, Dinie Anggraeni Dewi², Rizky Saeful Hayat³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

¹13auliihza@upi.edu, ²dinieanggraenidewi@upi.edu, ³rsaefulhayat@uninus.ac.id,

ABSTRAK

Literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat untuk bertindak atas lingkungan sosialnya sebagai bagian dari budaya dan negara. Meningkatnya arus teknologi informasi sangat memengaruhi minat baca siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peran serta pengimplementasian game online “edukatif” dalam pembelajaran berbasis kebudayaan lokal terhadap kemampuan pemahaan literasi budaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan game edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan lokal, hal ini terjadi karena penggunaan game dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penerapan game online edukatif ini telah diterapkan pada beberapa pembelajaran dalam penelitian sebelumnya dimana kegiatan game berisikan muatan budaya lokal siswa seperti bahasa, adat istiadat, kebiasaan dan keragaman seni. Saran dalam penelitian ini, agar seluruh guru, orang tua, dan siswa lebih menekankan budaya membaca walaupun terkendala dengan kesibukan.

Kata kunci: Peran game online edukatif, literasi budaya dan kewargaan, kebudayaan lokal

ABSTRACT

Cultural and civic literacy is the ability of individuals and communities to act on their social environment as part of culture and state. The increasing flow of information technology greatly affects students' reading interest. The purpose of this study is to see the role and implementation of "educative" online games in local culture-based learning on the ability to understand cultural literacy. The research method used is qualitative method with literature study. The results of this study show that learning using educational games can increase students' understanding of local culture, this happens because the use of games can make the atmosphere more interesting and interactive. The application of this educational online game has been applied to several lessons in previous studies where game activities contain students' local cultural content such as language, customs, customs and art diversity. The suggestion in this study is that all teachers, parents, and students emphasize reading culture even though they are constrained by busyness.

Keywords: *The role of educational online games, cultural and civic literacy, local culture*

How to Cite: Ahyati, Auli Ihza dkk. (2024). Peran Game Online “Edukatif” Dalam Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal Terhadap Pemahaman Literasi Budaya Siswa SD. *ELSCHO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1-8.



OPEN ACCESS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangatlah terlihat salah satunya dalam dunia Pendidikan. Saat ini kita hidup di era teknologi, dimana seluruh kegiatan sudah dilakukan secara online atau menggunakan bantuan teknologi. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya menuntut untuk terus berinovasi sehingga menghasilkan perubahan yang baru, berkualitas serta berbeda dari sebelumnya (Rahyuni, dkk, 2021). Salah satu produk teknologi yang nyata saat ini adalah internet. Internet merupakan media yang digunakan untuk mendapatkan informasi serta hiburan yang bervariasi, seperti Instagram, film, berita, tiktok dan *game online*. Saat ini, penggunaan media game online sudah banyak digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran siswa, karena berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game online ini dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Hal ini terjadi karena teknologi memiliki peran dalam dunia pendidikan yaitu sebagai perantara kegiatan pembelajaran. Saat ini semua orang lebih mudah dalam belajar tanpa adanya halangan baik jarak maupun waktu. Menurut Maritsa A, dkk, 2021 Bahwa teknologi berperan dalam meningkatkan kualitas mutu Pendidikan dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran yang interaktif dan inovatif pada saat kegiatan belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju juga memberikan akibat pada sektor lain seperti hilangnya jarak antara individu satu dengan individu yang lain, sehingga transfer teknologi dan transfer ilmu pengetahuan akan cepat terjadi. Fenomena dari perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai macam bidang salah satunya yaitu budaya lokal, adanya tempat belanja online telah merubah paradigma kita terhadap pasar tradisional. Selain itu, berkembangnya smartphone yang memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi telah merubah paradigma Masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari – hari.

Perkembangan teknologi juga mengakibatkan kemunculan fenomena negatif yaitu permasalahan disinformasi. Disinformasi merupakan dampak pendistribusian fake news yang beredar secara online di dunia maya. Masyarakat mudah sekali menyerap informasi secara umum karena penyebaran disinformasi sangat cepat dan mudah diterima. Disinformasi adalah penyampaian informasi yang salah, baik yang dilakukan dengan sengaja untuk membingungkan orang lain. Disinformasi yang terjadi pada masyarakat disebabkan karena kurang pemahannya terkait informasi yang diperoleh tanpa melihat atau mencari lagi dari mana sumber informasi aslinya. Fenomena lainnya yang terjadi yaitu menurut Rozaki & An-nisa (2021) bahwa mulai lunturnya kebudayaan lokal yang ada di daerah Yogyakarta seperti penggunaan bahasa, sopan santun, tarian dan lainnya, hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai nilai-nilai kehidupan sehingga timbulnya perbuatan yang menyimpang dan tidak sesuai dengan kebiasaan atau budaya lokal.

Melihat fenomena yang terjadi maka pentingnya pemahaman mengenai literasi budaya dan kewarganegaraan terutama untuk generasi milenial untuk mengurangi adanya disinformasi dan meningkatkan pemahaman budaya terutama terhadap budaya lokal. Seperti yang sudah tercantum dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) menyatakan bahwa, “Kemampuan literasi budaya dan kewargaan adalah keterampilan perilaku dalam kebudayaan nasional sebagai identitas bangsa serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara.” Literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan seseorang dalam bersikap sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa dalam lingkungan sosialnya. Melihat

kondisi diatas maka dalam menghadapi fenomena lemahnya pemahaman terkait budaya lokal ini diperlukan kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan pada setiap siswa. Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi informasi pada siswa agar lebih mencintai dan menghargai budaya lokal yang ada di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian studi literatur. Dalam (Putrihapsari & Fauziah, 2020) Nazir (2014) mengartikan studi literatur sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai kajian kepustakaan yang diperlukan dalam penelitian. Tujuan penggunaan metode studi literatur dalam penelitian ini adalah sebagai langkah awal dalam perencanaan pada penelitian dengan memanfaatkan kepustakaan untuk memperoleh data dilapangan tanpa perlu terjun secara langsung. Sumber data yang menjadi referensi dalam penelitian ini adalah sumber pustaka yang relevan sebagai sumber data primer (data hasil penelitian, laporan penelitian, jurnal ilmiah, dan sebagainya.), dan sumber data sekunder (peraturan dasar hukum pemerintah, buku, dll). Dalam hal ini pembahasan akan dilakukan dengan mengangkat isu informasi pada sumber data yang telah ditemukan dan dikelola.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis game online

Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah aktivitas utama dalam suatu pendidikan. Pendidikan secara nasional di Indonesia dapat diartikan sebagai usaha dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa dan negaranya. Pembelajaran dapat berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan suatu perangkat pembelajaran agar dapat diterapkan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, serta dalam proses pembelajaran dapat diakhiri dengan evaluasi guna mengukur dan menilai tingkat pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. hl ini dilakukanguna menunjang kegiatan belajar yang akan dilakukan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sudah sering dilakukan di beberapa sekolah. Pemanfaatan dalam proses pembelajaran dilakukan melalui berbagai bentuk antara lain, bahan ajar online, program computer assisted learning, bahan alat peraga atau simulasi, dan soal Latihan siswa (Anggraeny, dkk. 2020). Adanya bahan ajar secara online ini tentunya memudahkan tenaga pendidik serta siswa untuk menemukan dan memahami pembelajaran yang dipelajari, sehingga sudah tidak ada kendala dalam proses pembelajaran terutama penyampaian materi bahan ajar. Menurut Harlen S, 2020 peran teknologi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan proses yang membantu untuk menyampaikan pelajaran atau pengetahuan terhadap peserta didik kedalam kegiatan belajar yang efektif, namun terlaksananya proses belajar yang efektif memerlukan peranan guru untuk memiuh metode pembelajaran.

Game online adalah game atau permainan yang dibuat menggunakan informasi pribadi dengan dorongan koneksi internet, biasanya untuk mengakses game setiap orang memasukan data diri serta e-mail atau nomor handphone, game merupakan salah satu produk dari kemajuan teknologi. Menurut Mujaidin, 2017 game online adalah permainan yang dimainkan di dunia maya, dimana seorang individu berakting melalui sebuah avatar yang sengaja diciptakan. Saat ini game online mengalami perkembangan yang begitu pesat. Namun, perlu adanya pemilihan game online yang akan digunakan dalam pembelajaran

dengan menggunakan permainan yang bisa memberikan edukatif pada siswa. Menurut Viniandsyah & Nurhaniah (2021) game merupakan sebuah konteks yang dapat menimbulkan interaksi antara pemain satu dengan yang lainnya. Penggunaan game pada proses pembelajaran tentunya memiliki sebuah aturan yang dimana ditentukan untuk mencapai sebuah tujuan. Dalam sebuah game perlu adanya kompetensi supaya pemain dapat memenangkan game tersebut. Melihat pembelajaran berbasis game online hayati (2017) berpendapat bahwa pembelajaran dirasa akan aktif jika dalam proses belajarnya memberikan motivasi serta dorongan supaya siswa mampu belajar secara aktif dan kritis. Sejalan dengan pendapat diatas Hasil penelitian (Setiawan et al., 2019) dengan judul Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini menunjukkan bahwa perkembangan dan dukungan teknologi digital telah memberikan peluang baru untuk memberikan pembelajaran dalam bentuk game edukasi digital pada anak usia dini. Karena anak-anak sangat terkait dengan permainan. Maka, game edukasi digital menjadi langkah strategis untuk memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran.

Pentingnya literasi budaya dan kewargaan

Literasi budaya menjadi hal yang sangat penting saat ini karena melihat negara Indonesia dimana memiliki beragam suku, bahasa, budaya, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan dan beragam lapisan sosial. Menurut Ahsani & Azizah (2021), Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Di samping itu, literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara (Dewi, 2019; Pratiwi & Asyarotin, 2019). Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa. Berdasarkan data riset kemampuan literasi pada laman Kementerian pendidikan dan kebudayaan yaitu kemampuan literasi dan numerasi Indonesia cenderung stagnan dan menduduki peringkat kedua dari bawah. Selain itu tidak ada lonjakan peningkatan nilai selama kurang lebih 18 tahun terakhir. Melihat data tersebut menunjukan bahwa kemampuan literasi menjadi hal yang penting di era perkembangan teknologi saat ini karena adanya literasi budaya dan kewarganegaraan berfungsi untuk mengenal budaya dan jati diri bangsa. Sehingga memupuk sikap peduli terhadap sesama, saling menghargai satu sama lain, dan toleransi antar umat beragama (Ahsani & Rufidah, 2021).

Saat ini literasi budaya dan kewargaan sedang sangat gencar diterapkan dikalangan pendidikan di Indonesia. Berbagai macam program yang disajikan pemerintah maupun pihak sekolah untuk mengimplementasikan literasi budaya dan kewargaan ini. Adanya penerapan literasi budaya dan kewargaan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman baik siswa, guru sampai orang tua terhadap budaya lokal. Selain itu, pengimplementasian literasi budaya dan kewargaan dapat mengembangkan berbagai aspek termasuk aspek keterampilan sosial anak sekolah dasar, karena sudah semestinya siswa mendapatkan pengetahuan terkait budaya lokal diawali dari lingkungan sekitarnya. Dengan begitu siswa mampu menyesuaikan diri terhadap kebudayaan Indonesia yang mana menjadi identitas bangsa, serta mengetahui kewajiban sebagai warga negara (Santi, 2019). Literasi budaya dan kewargaan sangat ideal jika digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa MI. Literasi budaya dan kewargaan merupakan sebuah jawaban atau solusi bagi masalah atau problematika yang ada di Indonesia (Yukaristia, 2019).

Peran pembelajaran berbasis game online terhadap pemahaman budaya lokal siswa

Pendidikan usia dini merupakan upaya-upaya pendidikan yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Potensi tersebut meliputi aspek fisik, kognitif, bahasa, motorik, moral, disiplin, sosial-emosional, konsep diri,

seni, dan nilai-nilai agama. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada Pengembangan Pembelajaran dengan Menekankan Budaya Lokal perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Konteks budaya lokal berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan. Hal itu ditempuh melalui kegiatan penyebaran dan peningkatan pengetahuan siswa tentang konten pada konteks budaya lokal pula (Prihartini, 2015). Selain itu, Unesco mengemukakan bahwa pembelajaran terpadu harus mencampurkan dan menghubungkan nilai-nilai kearifan lokal dengan wawasan global. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran (Karwati, 2014)

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan juga merupakan salah satu cara belajar bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Belajar melalui bermain intinya melakukan kegiatan belajar melalui permainan yang bersifat mendidik dan terarah. Dalam belajar melalui bermain, anak dibawa kepada suatu kondisi permainan yang sangat bervariasi untuk membuat anak benar-benar menjiwai permainan tersebut dalam suasana yang menyenangkan sesuai dengan perannya masing-masing. Hingga tanpa mereka sadari, mereka belajar banyak melalui permainan-permainan tersebut. Pada dasarnya setiap kegiatan bermain membawa dampak positif terhadap perkembangan anak. Selain keterampilan, aspek perkembangan keimanan dan ketakwaan, daya pikir, daya cipta, kemampuan berbahasa, kemandirian dan kemampuan jasmani. Cara belajar anak melalui bermain ini, didasari oleh pendapat para ahli tentang ciri-ciri anak usia dini secara umum yaitu: anak penuh dengan rasa ingin tahu, senang membentuk dan memanipulasi benda-benda, senang meniru orang dewasa, memerlukan partisipasi dalam kegiatan fisik, ingin mengekspresikan diri secara kreatif, dan ingin berkomunikasi dan berbagi pengalaman.

Game biasanya kerap dianggap dampak negatif pada anak, tetapi tidak semuanya game memiliki dampak buruk bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Samuel, game memiliki peran dan pengaruh positif untuk anak, seperti pembelajaran dalam menyimak aturan dan arahan, bimbingan cara menyelesaikan permasalahan dan kognitif, melatih kepandaian spasial dan saraf motorik, menghubungkan percakapan pada orang tua dan anak saat mereka bermain bersama, dan sebagai sarana hiburan (Mahardika, dkk 2023). Fitri & Rakimahwati (2021) menyebutkan bahwa kegiatan yang dapat meningkatkan literasi budaya anak usia dini dapat disampaikan melalui permainan, pembelajaran, menonton video, berwisata, dan bercerita. Proses penanaman literasi ditekankan pada kemenarikannya sehingga anak tidak cepat bosan. Hal ini tentunya menjadi potensi jika proses pengenalan budaya literasi dilakukan dengan menarik tentunya dapat meningkatkan pengetahuan budaya anak usia dini dengan baik pula. "Kegiatan literasi budaya, saya rasa bisa disampaikan melalui pembelajaran, menonton video, wisata budaya, bermain permainan tradisional, cerita / story telling. Pada intinya yang membuat anak tidak cepat bosan dan dapat menarik perhatiannya." Kegiatan literasi budaya tidak selalu identik dengan kegiatan membaca. Dalam hal ini tentunya pengenalan literasi budaya dapat dilakukan dengan hal yang paling

disukai oleh anak-anak, yaitu bermain. Menurut Shang, dkk (2019) bermain merupakan salah satu metode belajar untuk anak usia dini. Permainan bisa menumbuhkan kognitif dan kreativitas anak usia dini. Bermain juga akan membuat anak bisa mempelajari dari berbagai aktivitas mengenai lingkungan sekelilingnya, salah satunya mengenalkan budaya Indonesia

Selain itu kecintaan para generasi pembelajar di Ngada terhadap budaya juga dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal. Hal ini ditunjukkan dalam sebuah riset yang dilakukan oleh Qondias dan Dopo (2015) berjudul “Pemetaan Tingkat Kecintaan Generasi Muda Suku Ngada pada Pesta Adat Reba di Era Globalisasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para generasi muda di beberapa wilayah di Ngada sangat cinta terhadap budayanya terutama pesta adat reba. Oleh karena itu, pendidikan berbasis budaya dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi pemaknaan awal proses dan hasil belajar, karena peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bahan apersepsi untuk memahami konsep ilmu pengetahuan dalam budaya lokal yang dimiliki (Tanu, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Seiring perkembangan zaman dan teknologi pemanfaatan teknologi saat ini semakin gencar diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan, ternyata teknologi juga dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan yakni diantaranya dengan hadirnya sebuah game edukasi berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis game merupakan sebuah pembelajaran yang menggunakan game dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Banyak guru yang sudah menerapkan game edukasi dalam pembelajaran, tidak terkecuali pada pembelajaran literasi budaya dan kewargaan. Kegiatan literasi penting dilakukan untuk mengenal budaya dan jati diri bangsa Indonesia. Adanya penerapan literasi budaya ini dirasa dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait budaya lokal sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial, menanamkan sikap kepedulian antar sesama, menanamkan penggunaan bahasa daerah dan pemahaman kebudayaan lainnya. Penerapan game online edukatif terhadap literasi budaya lokal ini dirasa berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan siswa karena bermain merupakan salah satu metode belajar untuk anak usia dini dimana permainan bisa menumbuhkan kognitif dan kreativitas anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. luthfi F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 7. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>
- Alfan M, R. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, Vol. 7, No. 1. Hlm 140-147.
- Anggraeny, d. (2020). ANALISIS TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 4. No 1. 150-157.
- Bima G, R. M. (2022). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN GAME. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Volume 5, No. 2.
- Budiarto, G. (2020). Dampak cultural invasion terhadap kebudayaan lokal : studi kasus terhadap bahasa daerah. Vol 13. No 02. Hlm 183 – 193.
- Darwis, R. (2017). Pengaruh perkembangan teknologi informasi komunikasi terhadap eksistensi budaya lokal. Vol 21. No 01. Hlm 30 – 42.

- Desty A, d. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, Vol 06. No 04.
- Dewi, P. Y. A. (2019). Gerakan Membaca di Awal Pelajaran Guna Membangun Budaya Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 77–85. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/PN/article/view/249>
- dinda D, d. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, Vol 06. No 04. Halaman 6855 - 6865.
- Fitri., R & Rakimahwati. (2021) Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 239–251, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1220
- Harlen S, d. (2020). Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 04 No 1.
- Hayati, Sri. 2017. “Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning.” Magelang: Graha Cendekia: 120
- Karwati., E. (2014). Pengembangan pembelajaran dengan menekankan budaya lokal. *Eduhumaniora*. Vol 6. No 1. Hlm 53-60.
- Kurnia I, d. (2021). Game Hago Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JPDN : Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol 07. No 01.
- Maritsa A, dkk;. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 18 No. 2. Halaman 91-100.
- Pratiwi, A.& Eflinnida N, K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal kajian informasi & perpustakaan*. Vol 07. No 01.
- Prihatini, Arti. 2015. Pengintegrasian Konten Budaya Lokal dalam Buku Tematik Pegangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Lingua*, 12(2): 173-186.174.
- Rozaki., M, & An-nisa., A. (2021). Penguatan nilai luhur budaya melalui pendidikan berbasis budaya lokal di SDN 1 Tirenggo. *Prosiding penelitian dan pengabdian*. Vol 1. No 1. Hlm 371-382.
- Santi, A. I. N. (2019). Panggilan Literasi Dampingi Anak Didik Berprestasi. *Sekolah Don Bosco 2 Jakarta*.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39-44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Shang, S. Ma, R. Hu, L. Pei, and L. Zhang, (2019). Game-Based Learning in Future School,” in *Shaping Future Schools with Digital Technology: An International Handbook*. pp. 125–146. doi: 10.1007/978-981-13-9439-3_8.
- Vinidiansyah., A & Nurhaniah., A. (2021). Metode belajar berbasis game sebaai upaya memecahkan problematika dalam pembelajaran ssejarah. *Jurnal pendidikan Indonesia*. Vol 4. No 1.
- Yukaristia. (2019). Literasi: Solusi Terbaik untuk Mengatasi Problematika Sosial di Indonesia. CV Jejak.
- Effendi, S. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.
- Daniel, W.W. (1980). *Statistika nonparametrik terapan*. (Terjemahan Tri Kuntjoro). Jakarta : Gramedia.



- Jayanti, K., & Senam, S. (2017). Studi kinerja guru lulusan Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Negeri Yogyakarta di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 63-69. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jipi.v3i1.13686>
- Suyanto, S (2009). Keberhasilan sekolah dalam ujian nasional ditinjau dari organisasi belajar. Disertasi, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Jakarta.
- Pritchard, P.E. (1992). Studies on the bread-improving mechanism of fungal alpha-amylase. *Journal of Biological Education*, 26 (1), 14-17.
- Retnawati, H. (2014). Teori respon butir dan penerapannya. Yogyakarta: Nuha Medika.