

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., Chandra, Anita, Y., Zulmiyetri, & Kharisma, A. (2021). Game Elektronik Edukasi sebagai Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Dasar di Pedesaan Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1018–1026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.855>
- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi Game Edukasi “the Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 24–31. <http://ejurnal.stimata.ac.id/index.php?journal=TI&page=article&op=view&path%5B%5D=248>
- 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>
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 131–136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data* (Vol. 4, Nomor 3).
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Anning, B. (2010). Embedding an Indigenous Graduate Attribute into University of Western Sydney’s Courses. *The Australian Journal of Indigenous Education*, 39(S1), 40–52. <https://doi.org/10.1375/S1326011100001125>
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. *Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 1–24. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/db7cc0c7f6477f8e3a4b9e813a75a1a2.pdf
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrahafindo Persada.
- Aurava, R., Meriläinen, M., Kankainen, V., & Stenros, J. (2021). Game jams in general formal education. *International Journal of Child-Computer*

Interaction, 28, 100274. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100274>

Belova, N., & Zowada, C. (2020). Innovating Higher Education via Game-Based Learning on Misconceptions. *Education Sciences*, 10(9), 221. <https://doi.org/10.3390/educsci10090221>

Braun, V., & Clarke, V. (2008). Using thematic analysis in psychology, Qualitative Research in Psychology. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>

Devianty, R. (2019). Manfaat Literasi Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 3. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/5217/2810>

Durden, T. R., Escalante, E., & Blicht, K. (2015). Start with Us! Culturally Relevant Pedagogy in the Preschool Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 43(3), 223–232. <https://doi.org/10.1007/s10643-014-0651-8>

Eko Atmojo, S., & Lukitoaji, B. D. (2020). Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains Dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(2), 105–113. <https://doi.org/10.21067/jip.v10i2.4518>

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>

Fishburn, J. (2020). Games Education Within the Broader Liberal Arts. *The Computer Games Journal*, 9(1), 5–14. <https://doi.org/10.1007/s40869-020-00091-8>

Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>

Gaol, R. L., & Simarmata, E. J. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Guru Kita*, 3(4), 342–348. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/15079>

- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2020). Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.30>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Helaluddin. (2018). Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bahasa Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.1164/rccm.200607-984PP>
- Herfandi, Widiarta, I. M., & Firmansyah, M. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains*, 2(3), 173–181. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i3.752>
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>
- Hermawati, Y., & Apriliyani, N. Y. A. (2020). Literasi Budaya: Memahami Lokalitas Perempuan Bali Dari Kumpulan Cerpen Sagra. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, 15(2), 93. <https://doi.org/10.26499/loa.v15i2.2339>
- Huizenga, J., Admiraal, W., Dam, G. ten, & Voogt, J. (2019). Mobile game-based learning in secondary education: Students' immersion, game activities, team performance and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 99, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.020>
- Ilhami, R. S., & Dino Rimanto. (2017). *Penilaian Kerja Karyawan Dengan Metode AHP dan Rating Scale*. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*.
- Januar, E. (2020). Penggunaan Media Komik Carano Sebagai Literasi Budaya Di Sekolah Dasar Penggunaan Media Komik Carano Sebagai Literasi Budaya Di Sekolah Dasar. *Kebudayaan*, 15(1), 67–76. <https://doi.org/10.24832/jk.v15i1.305>
- Jayanti, G. D., Aulia Inayah, R., & Lailatul Amanah, I. (2021). Pelaksanaan Pendidikan Tanggap Budaya di Ruang Kelas Bagi Anak-anak. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 36–43. <https://doi.org/10.37812/zahra.v2i1.194>
- Klisch, Y., Miller, L. M., Wang, S., & Epstein, J. (2012). The Impact of a Science Education Game on Students' Learning and Perception of Inhalants as Body Pollutants. *Journal of Science Education and Technology*, 21(2), 295–303. <https://doi.org/10.1007/s10956-011-9319-y>

- Klock, A. C. T., Gasparini, I., & Pimenta, M. S. (2019). User-Centered Gamification for E-Learning Systems: A Quantitative and Qualitative Analysis of its Application. *Interacting with Computers*, 31(5), 425–445. <https://doi.org/10.1093/iwc/iwz028>
- Koenigstein, S., Hentschel, L.-H., Heel, L. C., & Drinkorn, C. (2020). A game-based education approach for sustainable ocean development. *ICES Journal of Marine Science*, 77(5), 1629–1638. <https://doi.org/10.1093/icesjms/fsaa035>
- KomnasHAM. (2021). Masyarakat Alami Diskriminasi oleh Aparat Hukum. In *Komisi Nasional Hak Asasi Manusia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/19/survei-komnas-ham-278-masyarakat-alami-diskriminasi-oleh-aparat-hukum>
- Kristiadi, D., & Mustofa, K. (2017). Platform Gamifikasi untuk Perkuliahan. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 11(2), 131. <https://doi.org/10.22146/ijccs.17053>
- Kristin, F. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 46. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p46-59>
- La Serna, J. J. (2020). Culturally relevant pedagogy in two-way immersion classrooms. *Bilingual Research Journal*, 43(4), 400–416. <https://doi.org/10.1080/15235882.2020.1861126>
- Ladson-Billings, G. (2014). Culturally relevant pedagogy 2.0: A.k.a. The remix. *Harvard Educational Review*, 84(1), 74–84. <https://doi.org/10.17763/haer.84.1.p2rj131485484751>
- Maganty, N., Ilyas, M., Zhang, N., & Sharma, A. (2018). Online, game-based education for melanoma recognition: A pilot study. *Patient Education and Counseling*, 101(4), 738–742. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2017.11.003>
- Maine, F., Cook, V., & Lähdesmäki, T. (2019). Reconceptualizing cultural literacy as a dialogic practice. *London Review of Education*, 17(3), 383–392. <https://doi.org/10.18546/LRE.17.3.12>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Mayer, R. E. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>

- Milner IV, H. R. (2011). Culturally Relevant Pedagogy in a Diverse Urban Classroom. *Urban Review*, 43(1), 66–89. <https://doi.org/10.1007/s11256-009-0143-0>
- Mubarrak, H., & Kumala, I. D. (2020). Diskriminasi Terhadap Agama Minoritas: Studi Kasus di Banda Aceh. *Seurune Jurnal Psikologi Unsyiah*, 3(2), 42–60. <https://doi.org/10.24815/s-jpu.v3i2.17553>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Mutia, R., Adlim, & Halim, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 110–116. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/25398>
- Ochoa, G. G., & McDonald, S. (2019). Destabilisation and cultural literacy. *Intercultural Education*, 30(4), 351–367. <https://doi.org/10.1080/14675986.2018.1540112>
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2353>
- Peña-Sandoval, C. (2019). Advancing culturally relevant pedagogy in teacher education from a Chilean perspective: a multi-case study of secondary preservice teachers. *Multicultural Education Review*, 11(1), 1–19. <https://doi.org/10.1080/2005615X.2019.1567093>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal*

Nasional Pendidikan Matematika), 4(2), 279.
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>

Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahaudin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>

Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>

Purwaningrat, K. W., Antara, P. A., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 128–138. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33225/18287>

Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>

Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *JPSD Vol.3 No.2*, 3(2), 201–214. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2140>

Rahayu, C., Putri, R. I. I., Zulkardi, & Hartono, Y. (2019). Using mathematics education game based ICT: Why children like to play game? *Journal of Physics: Conference Series*, 1315(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1315/1/012062>

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>

Rahmawati, Y., Ridwan, A., Faustine, S., Syarah, S., Ibrahim, I., & Mawarni, P. C. (2020). Pengembangan Literasi Sains Dan Identitas Budaya Siswa Melalui Pendekatan Etno-Pedagogi Dalam Pembelajaran Sains. *Edusains*, 12(1), 54–63. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.12428>

Ramadhani, A., Putri, Y. S. C., Ramadhan, A., Maulida, S., & Muhliansyah, M. (2019). Psikodrama: Budaya Kalimantan Timur Untuk Meningkatkan Literasi

Budaya Pada Gen Milenial. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v7i1.2394>

Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. In *Yogyakarta: Parama Publishing*.

Retnawati, H., Kartowagiran, B., Arlinwibowo, J., & Sulistyaningsih, E. (2017). Why are the Mathematics National Examination Items Difficult and What Is Teachers' Strategy to Overcome It? *International Journal of Instruction*, 10(3), 257–276. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.10317a>

Riastini, P. N., Sriwijnyani, N. M., Suryadarma, I., & Wangid, M. N. (2020). Innovation in Elementary Schools: Engaging Augmented Reality and Balinese Folklore for Science Learning Aids. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6552–6560. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081220>

Rizalni, R. L., Trisnadoli, A., & Zul, M. I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Mobile Makhluk Hidup Kelas Reptilia Untuk Siswa Smp. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(2), 87. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i2.17880>

Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. (2020). Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi. *PRISMA*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>

Romero, M., & Kalmpourtzis, G. (2020). Constructive Alignment in Game Design for Learning Activities in Higher Education. *Information*, 11(3), 126. <https://doi.org/10.3390/info11030126>

Sa'diyah, M. K., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar*. 5(1), 7704–7710. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2222>

Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>

Shliakhovchuk, E. (2021). After cultural literacy: new models of intercultural competency for life and work in a VUCA world. *Educational Review*, 73(2), 229–250. <https://doi.org/10.1080/00131911.2019.1566211>

Souza, M. R. d. A., Veado, L., Moreira, R. T., Figueiredo, E., & Costa, H. (2018). A systematic mapping study on game-related methods for software engineering education. *Information and Software Technology*, 95, 201–218. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2017.09.014>

Sparks, R. A., Baldwin, K. E., & Darner, R. (2020). Using Culturally Relevant Pedagogy to Reconsider the Genetics Canon. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 21(1), 55. <https://doi.org/10.1128/jmbe.v21i1.1901>

- Suarmika, P. E., & Utama, E. G. (2017). Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar (Sebuah Kajian Analisis Etnopedagogi). *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 18. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.327>
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII Di SMP Negeri 2 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698>
- Sudarmilah, E. (2019). Game Education of Disaster Mitigation: A Systematic Literature Review. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(6), 2940–2943. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2019/42862019>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). Sampling Jenuh. *Journal of Applied Business Administration*.
- Suprapti, N. W., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2019). Pengaruh Game Edukasi Nihongo Benkyou Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X di SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 457. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18272>
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*.
- Syamsijulianto, T. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Mobuya pada Indahnya Keragaman Budaya Bangsaaku di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 209. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.449>
- Tegeh, I. M., I Nyoman Jampel, D., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 171. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>
- Tohani, E., & Sugito. (2019). Penguatan Literasi Budaya Bagi Pelaku Seni Budaya Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39–46. <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.4>
- Triyono. (2019). Pentingnya Literasi Budaya di Desa Seni Jurang Blimbing. *Anuva*, 3(1), 77–85. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/5217/2810>

- Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2020). Collaboration and fuzzy-modeled personalization for mobile game-based learning in higher education. *Computers and Education*, 144(February 2019), 103698. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103698>
- Underwood, J. B., & Mensah, F. M. (2018). An Investigation of Science Teacher Educators' Perceptions of Culturally Relevant Pedagogy. *Journal of Science Teacher Education*, 29(1), 46–64. <https://doi.org/10.1080/1046560X.2017.1423457>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 DI SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Wardi, F., Hayati, L., Kurniati, N., & Sripatmi, S. (2021). Kesesuaian Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Peserta Didik Kelas I Dan II Dalam Memahami Hukum Kekekalan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 316–327. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i3.79>
- Whitton, N., & Maclure, M. (2017). Video game discourses and implications for game-based education. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 38(4), 561–572. <https://doi.org/10.1080/01596306.2015.1123222>
- Widiastuti. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1), 8–14. <https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/view/21>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Wirdiani, A., Cahyawan, K. A., & Atmaja, D. P. (2016). Aplikasi Game Edukasi Pasang Pageh Aksara Bali Berbasis Android. *Scientific Journal of Informatics*, 2(2), 193. <https://doi.org/10.15294/sji.v2i2.5087>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. *International Journal of Computer Games Technology*, 2019, 1–

8.<https://doi.org/10.1155/2019/4797032>

