
Development of Jombang Local Cultural Diversity Educative Games Science Material for Class IV Studens of SDN Mojojejer 2 Jombang

Afif Fadhilah Zakaria ^{1*}, Nova Estu Harsiwi ²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

correspondence e-mail: 200611100057@student.trunojoyo.ac.id ,
nova.harsiwi@trunojoyo.ac.id

Abstract

The aims of this research and development, are: (1) To develop valid learning media of Educational Games on Local Cultural Diversity in Jombang based on expert validation. (2) To develop effective learning media of Educational Games on Local Cultural Diversity in Jombang based on learning implementation sheets (teacher and student activities) and student cognitive learning outcomes. (3) To develop interesting learning media of Educational Games on Local Cultural Diversity in Jombang based on student and teacher response questionnaires. This research is a research and development that refers to the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). Based on the results of the research that has been carried out, the percentage of validity of the Jombang Local Cultural Diversity Educational Game learning media is obtained in terms of the results of the media expert validator 90%, the language expert validator 93%, the material expert validator 97% with all three in the category "very valid", and the results of the learning design expert validator 78% with the category "valid". The average value of media validity is 89.75% with the category "very valid". The effectiveness of the Jombang Local Cultural Diversity Educational Game learning media in terms of classical learning outcomes is 100% with the criteria "complete", the percentage of teacher activity value is 89% with the category "very active" and the percentage of student activity value is 88% with the category "very active". The attractiveness is reviewed from the teacher's response, obtaining a percentage value of 97% and the student's response obtaining a value of 97.3% with each being in the category "very attractive". Based on the results obtained, the Development of Educational Games on Local Cultural Diversity in Jombang at IPAS Material for IVth Grade Students of SDN Mojojejer 2 Jombang is valid, effective and attractive.

Keywords: Development, ADDIE, Educational Game, Diversity of Local Jombang's Culture

Riwayat artikel:

Dikirim:

13 Desember 2024

Revisi

04 Januari 2025

Diterima

22 Januari 2025



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang baik. Dalam konteks sejarah, IPS di Amerika Serikat dirancang untuk memperkuat persatuan di masyarakat multirasial, sedangkan di Indonesia, pengajaran IPS lahir sebagai respons terhadap krisis nasional pasca-G30S/PKI. Mata pelajaran ini mengintegrasikan berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, memberikan siswa pemahaman tentang diri mereka sendiri dan masyarakat dalam konteks waktu dan tempat yang berbeda.

Kreativitas guru dalam pengajaran IPS menjadi sangat penting, terutama dengan penerapan kurikulum merdeka yang mendorong kebebasan berpikir dan inovasi. Namun, hasil observasi di SDN Mojojejer 2 Jombang menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, yang menyebabkan kurangnya pengenalan siswa terhadap budaya lokal Jombang. Berdasarkan angket kebutuhan, sebanyak 64.29% siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran masih kurang menarik karena tidak menggunakan media interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Gunawan, A. (2022). "Implementasi dan Kesiapan Guru IPS Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar." Jurnal ini membahas kesiapan dan peran guru IPS dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, menekankan pentingnya kreativitas dalam pembelajaran untuk mendorong kebebasan berpikir dan inovasi. Ismiah, K. N., Mahmudah, R., & Nurulqolbi, S. (2024). "Kreativitas Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Jenjang Sekolah Dasar." Penelitian ini menyoroti bagaimana guru dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran IPAS sesuai dengan Kurikulum Merdeka, termasuk penggunaan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Rahmatika, A. W., & Nadlir. (2023). "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Berbasis Digital pada Fiqih Kurikulum Merdeka di MI." Artikel ini membahas bagaimana guru dapat mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif sesuai dengan Kurikulum Merdeka, yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan memasukkan unsur budaya lokal.

Pengembangan media berupa games edukatif berbasis kontekstual menjadi solusi yang diusulkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dirancang agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mengurangi kejenuhan, serta memberikan pengalaman belajar yang mandiri. Gim edukatif yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Unity mencakup berbagai elemen seperti gambar, animasi, video, dan latihan soal, yang dapat diakses melalui perangkat Android maupun Windows. Rahmatullah, A., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2021). "Media Pembelajaran Kontekstual Learning Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi." Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis game edukasi dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Makassar. Rohmat, A. N., Supriyono, S., & Purwaningsih, W. I. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quantum Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran game edukasi berbasis quantum learning yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung efektivitas media pembelajaran berbasis gim dalam meningkatkan hasil belajar. Wulandari dkk. (2023) menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis gim mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sementara Firdaus dkk. (2020) menunjukkan bahwa gim edukasi berbasis Android dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan. Gim edukasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam, menjadikannya media yang ideal untuk mengenalkan keragaman budaya lokal. Fitriana & Kurniawan (2022). Dalam penelitian yang dipublikasikan di jurnal Sinar Dunia, mereka menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Game edukatif yang dirancang dengan baik mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Amalia & Setyaningsih (2023). Dalam studi mereka, ditemukan bahwa game edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan

animasi, grafik, dan suara dalam game membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran gim edukatif untuk materi keberagaman budaya lokal di Jombang. Media ini dirancang agar tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal, tetapi juga membangun motivasi belajar yang kuat. Produk ini diharapkan mampu mendukung pembelajaran yang efektif dan inovatif di kelas IV SDN Mojojejer 2 Jombang.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Model ini diterapkan untuk menghasilkan produk berupa gim edukatif yang valid, efektif, dan menarik untuk pembelajaran keberagaman budaya lokal Jombang. Tahapan penelitian dimulai dengan analisis masalah pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan siswa. Temuan menunjukkan bahwa guru seringkali hanya menggunakan buku teks dan papan tulis, tanpa memanfaatkan teknologi seperti Chromebook. Selain itu, siswa membutuhkan media yang menarik dan memudahkan pemahaman materi.

Tahap berikutnya adalah perancangan, di mana peneliti mengembangkan storyboard untuk produk gim edukatif. Gim ini dirancang berbasis kontekstual dengan elemen animasi, video, dan latihan soal, yang dapat dioperasikan melalui perangkat Android dan Windows. Setelah perancangan selesai, produk divalidasi oleh ahli media, materi, desain pembelajaran, dan bahasa untuk memastikan kesesuaian dan kualitasnya.

Adapun peneliti juga menggunakan berbagai instrumen untuk mengumpulkan data yang relevan, termasuk lembar wawancara, lembar observasi, angket validasi, dan tes hasil belajar. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas IV di SDN Mojojejer 2 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Observasi

melibatkan dua jenis, yaitu observasi pra-penelitian untuk mengetahui situasi kelas dan fasilitas, serta observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan game edukatif.

Angket digunakan untuk validasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan desain pembelajaran, serta untuk mengumpulkan respon dari guru dan siswa terhadap game edukatif. Kisi-kisi validasi mencakup aspek seperti daya tarik, kemudahan, efisiensi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan skala Likert, sementara data kualitatif berupa saran dan kritik dianalisis untuk menyempurnakan media.

Tes hasil belajar dirancang untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya lokal Jombang. Soal pilihan ganda diberikan setelah pembelajaran, dan nilai ketuntasan dihitung berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah. Ketuntasan klasikal dianggap tercapai jika 85% siswa memperoleh skor di atas 70. Data dari tes dianalisis untuk menentukan keefektifan media.

Selain itu, keaktifan guru dan siswa dinilai melalui lembar observasi dengan kategori keaktifan dari "pasif" hingga "sangat aktif". Media pembelajaran dinyatakan efektif jika aktivitas guru dan siswa berada pada kategori "aktif" atau "sangat aktif" dan ketuntasan klasikal tercapai.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis pada tabel 1. diperoleh nilai t-hitung > t- tabel ($14,165 > 2,093$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test pada penerapan model pembelajaran contextual teaching and

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Guru dan Siswa

Kriteria Keefektifan	Kategori Minimal
$25\% \leq Ag/s < 43,75\%$	Pasif
$43,75\% \leq Ag/s < 62,5\%$	Tidak aktif
$62,5\% \leq Ag/s < 81,25\%$	Aktif
$81,25\% \leq Ag/s \leq 100\%$	Sangat aktif

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

Persentase Ketercapaian	Keterangan
$85\% \leq P \leq 100\%$	Tuntas secara klasikal
$P \leq 84\%$	Belum tuntas secara klasikal

Kemenarikan media juga diukur menggunakan angket respon guru dan siswa, dengan kategori dari "tidak menarik" hingga "sangat menarik". Media dianggap sangat menarik jika skor angket respon mencapai lebih dari 81.25%.

Tabel 3. Tabel Kriteria Kemenarikan

Persentase Pencapaian Nilai	Kategori Validitas	Keterangan
$25\% \leq \text{Arg/rs} < 43,75\%$	Tidak menarik	Tidak boleh digunakan
$43,75\% \leq \text{Arg/rs} < 62,5\%$	Kurang menarik	Tidak boleh digunakan
$62,5\% \leq \text{Arg/rs} < 81,25\%$	Menarik	Boleh digunakan dengan revisi kecil
$81,25\% \leq \text{Arg/rs} \leq 100\%$	Sangat menarik	Sangat baik untuk digunakan

Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan mendukung pengembangan dan evaluasi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat menghasilkan media game edukatif yang valid dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi melibatkan uji coba kelompok kecil dan besar. Kelompok kecil terdiri dari 6-8 siswa dengan tingkat kecerdasan yang beragam, sedangkan kelompok besar melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN Mojojejer 2. Dalam uji coba ini, siswa menggunakan gim edukatif di *Chromebook* yang disediakan oleh sekolah, dengan bimbingan guru untuk mengoperasikan aplikasi tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar siswa untuk mengevaluasi efektivitas dan kemenarikan produk.

Pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan menyempurnakan media berdasarkan masukan dari para ahli, sementara evaluasi sumatif mengukur keberhasilan produk setelah diterapkan dalam pembelajaran. Data dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket respon, serta tes hasil belajar dianalisis untuk menentukan tingkat validitas, efektivitas, dan kemenarikan gim edukatif. Produk dinyatakan valid jika memenuhi kriteria validasi dengan skor rata-rata lebih dari 85%, efektif jika tingkat ketuntasan belajar klasikal

mencapai lebih dari 85%, dan menarik jika angket respon siswa dan guru menunjukkan skor lebih dari 81.25%.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa gim edukatif yang dikembangkan berhasil memenuhi indikator validitas, efektivitas, dan kemenarikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gim edukatif dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif.

Game edukatif keberagaman budaya lokal Jombang dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan (R & D) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses analisis mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menemukan bahwa siswa kelas IV di SDN Mojojejer 2 Jombang mengalami keterbatasan media belajar inovatif, dengan mayoritas guru hanya mengandalkan metode ceramah. Dalam tahap desain, *storyboard* dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk menentukan karakter, huruf, ilustrasi, serta alur evaluasi, sementara pengembangan produk menggunakan perangkat lunak *CoreIDRAW* dan *Unity* untuk menciptakan media yang interaktif.

Tabel 4. Hasil Kevalidan Game Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang

Jenis Validasi	Presentase Kevalidan
Validasi Ahli Media Pembelajaran	90%
Validasi Ahli Bahasa	93%
Validasi Ahli Materi	97%
Validasi Ahli Desain Pembelajaran	79%
Rata – rata	89,75%

Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa game ini sangat valid dengan skor rata-rata 89.75%. Hasil ini mencakup validasi media (90%), materi (97%), desain pembelajaran (79%), dan bahasa (93%). Uji coba kelompok kecil dengan enam siswa memberikan respons positif dengan persentase keefektifan mencapai 95%, sementara uji coba kelompok besar melibatkan 21 siswa dengan hasil observasi aktivitas guru sebesar 89% dan aktivitas siswa 91.75%, keduanya tergolong sangat aktif.

Tabel 5. Hasil Keefektifan Game Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang

Jenis Data	Presentase Keefektifan
Observasi aktivitas guru	89%
Observasi aktivitas peserta didik	88%
Tes hasil belajar	100%

Dalam aspek hasil belajar, game ini berhasil meningkatkan ketuntasan klasikal siswa hingga 100%, dengan rata-rata nilai 85.38%, melampaui kriteria ketuntasan minimal. Keberhasilan ini diperkuat oleh angket respon siswa dan guru yang menunjukkan tingkat kemenarikan masing-masing sebesar 97.3% dan 97%. Selain itu, game ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis lokal yang memperkenalkan keragaman budaya Jombang melalui elemen interaktif, seperti animasi, video, dan kuis.

Tabel 6. Hasil Kemenarikan Game Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang

Jenis Data	Presentase Kemenarikan
Angket respon siswa	97,3%
Angket respon guru	97%

Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan fitur-fitur seperti simulasi dan kuis berbasis konteks lokal, game edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan, menjadikannya solusi inovatif untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini juga mendorong pengembangan media serupa untuk mata pelajaran lain, khususnya yang berbasis kearifan lokal, guna memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Menurut Baali et al. (2023). Wulandari & Lestari (2023) Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Lestari, penggunaan game edukasi seperti Quizizz pada pembelajaran matematika materi statistika terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Game edukasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Aziz & Sholehawati (2023) Aziz dan Sholehawati menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan, seperti simulasi percakapan dan kuis interaktif, dapat meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa. Metode ini memanfaatkan permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan

hasil belajar siswa. Hasanah (2024) Penelitian oleh Hasanah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penggunaan game edukatif dengan fitur-fitur interaktif dan relevan membantu siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam studi literatur yang dilakukan oleh Baali dan rekan-rekannya, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Penggunaan elemen permainan, seperti tantangan dan umpan balik instan, membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan media berupa Gim Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berupa Gim Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang serta kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan. Hasil dari pengembangan produk serta uji kelayakan produk yang dilakukan pengembang memperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil kevalidan dapat disimpulkan bahwa pada analisis kevalidan setelah dihitung hasil dari validator media yang menghasilkan rata-rata 90% dengan kategori sangat valid, dan dengan hasil yang diperoleh dari validator Bahasa menghasilkan rata-rata 93% dari Validator ahli materi menghasilkan rata-rata 97% dengan kategori sangat valid, dan hasil yang diperoleh dari validator desain pembelajaran menghasilkan 78% dengan kategori valid. Dan setelah dihitung dan digabungkan dengan menggunakan rumus gabungan validator 1, 2,3 dan juga 4, memperoleh rata-rata 89.75% dengan kategori sangat valid.

Hasil keefektifan dapat disimpulkan bahwa pada analisis observasi setelah dihitung hasil dari aktivitas guru pada P1 yang menghasilkan rata-rata 83%, dan dengan hasil yang diperoleh dari aktivitas guru pada P2 menghasilkan rata-rata 95% . Dan setelah dihitung dan digabungkan dengan menggunakan rumus gabungan aktivitas 1 dan 2, memperoleh rata-rata 89% dengan kategori aktif. Hasil analisis observasi setelah dihitung hasil dari aktivitas siswa pada P1 yang menghasilkan rata-

rata 78%, dan dengan hasil yang diperoleh dari aktivitas siswa pada P2 menghasilkan rata-rata 98%. Dan setelah dihitung dan digabungkan dengan menggunakan rumus gabungan aktivitas 1 dan 2, memperoleh rata-rata 88% dengan kategori sangat aktif. Hasil belajar kognitif siswa setelah dihitung menggunakan rumus memperoleh nilai 100% dengan kategori sudah mencapai kategori ketuntasan.

Hasil kemenarikan yang diperoleh oleh angket respon guru dan siswa. Dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru setelah dihitung menggunakan rumus memperoleh nilai 97% dengan kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru setelah dihitung menggunakan rumus memperoleh nilai 97,3% dengan kategori sangat menarik.

E. Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya. <https://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=38680>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya. <https://onesearch.id/Record/IOS1.INLIS000000000585632>
- Amalia, R., & Setyaningsih, E. (2023). Pengaruh game edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45-56. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya. https://www.rosda.id/tag/evaluasi-pembelajaran/#google_vignette
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. <https://scholar.google.co.id/citations?user=qZGHV4gAAAAJ&hl=en>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=3766>
- Asnawir, dan Basyirudin U. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers Depdiknas. 2003. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=21451>
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- E-Book Korelasi Kebudayaan & Pendidikan, Mmembangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal 2014, YOI 792.32.27.2014 <https://books.google.co.id/books?id=yWleDAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. Vol. 2 No. 1 Hal:93-97. https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/download/1084/660.

- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta. <https://scholar.google.co.id/citations?user=KXEVGWYAAAAJ&hl=id>
- Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru, Journal homepage : <https://jurnal.dikpora.jogjaprovo.go.id/> DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.815> Terakreditasi Kemendikbudristek Nomor: 79/E/KPT/2023
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+jenis+game+edukatif&ots=f8oB0E8spo&sig=0jOMPpWkWJ1eyZ8pQdQxpAJlcYk&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20game%20edukatif&f=false
- Jaenudin, R. (2014). Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Sistem Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Forum Sosial*, VII (01): 440-451. <https://repository.unsri.ac.id/25162/>
- Jeanni Novak, Op.cit, h. 60
- Maryani, E dan Syamsudin, H. 2009. “Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial”. *Jurnal Penelitian*, 9 (1): 1-15 DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Muazaroh, L. N., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. (2021). Eksistensi Kesenian Besutan Sebagai Identitas Budaya Kabupaten Jombang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(2), 206-215. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i2.29301>
- Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. 24(4), 302–308.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nurani, R. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(2), 88-96. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7348>
- Pratama, R., & Haryanto, A. (2018). Penggunaan game edukasi untuk pembelajaran interaktif. *Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.23887/jepk.v6i2.32415>
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Palangkaraya: Uwais Inspirasi Indonesia. <https://scholar.google.co.id/citations?user=VqjJRIQAAAAJ&hl=id>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

<https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=299381>

Sudijono, A. (2013). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada. ISBN: 978-623-96600-0-0

Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. http://opac.lib.um.ac.id/index.php?s_data=bp_buku&s_field=0&mod=b&cat=3&id=56223

Suyono dan Hariyanto. 2013. Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya ISBN 978-979-692-046-4

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Jakarta. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf

Syamsijulianto, T., Hidayat, A., & Zainudin, M. (2020). Pengenalan Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Melalui Media Pembelajaran Mobuya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(10). DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14148> .

Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>

Yusuf, S. (2015). Asesmen dan Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books/about/Asesmen_Dan_Evaluasi_Pendidikan.html?id=rLY_DwAAQBAJ&redir_esc=y