



PENGARUH GAMES INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BUDAYA BALI ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

Rendy Setyowahyudi¹, Luh Ayu Tirtayani² & Nurul Indana³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

¹rendy@undiksha.ac.id

Manuscript submitted May 8, 2023; accepted June 25, 2023.

ABSTRAK

Gempuran budaya asing mengakibatkan kekhawatiran akan keberlangsungan eksistensi budaya local termasuk di antaranya budaya daerah bali. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan games interaktif wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya bali anak usia taman kanak-kanak. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 36 anak yang diambil dengan teknik simple random sampling. Metode pengumpulan data menggunakan tes lisan dengan bantuan kartu bergambar. Validitas instrument di uji dengan korelasi poin biserial, sementara reliabilitas di uji dengan KR20. Analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan paired sample t-test dan independent sample t-test. Sebelum data di uji hipotesis terlebih dahulu di uji normalitas dengan kolmogrov smirnov test dan homogenitas dengan levene test. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh games interaktif wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya bali pada anak usia taman kanak-kanak yang ditunjukkan dengan nilai sig 2 tailed yang didapatkan yaitu 0,000 lebih dari kecil dari 0,05.

KATA KUNCI

Wordwall, Mengenal Budaya Bali, Anak Taman Kanak-Kanak

CORRESPONDING AUTHOR:

email: rendy@undiksha.ac.id

Copyright: ©2023 This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

PENDAHULUAN

Gempuran budaya asing membuat generasi muda melupakan budaya asli daerahnya sendiri (Dody, 2014). Banyak generasi muda yang lebih menyukai budaya

luar seperti cara berpakaian, makanan dan juga musik (Irmania, 2021). Jika terus dibiarkan maka budaya daerah sendiri bisa punah atau hilang (Faiz & Kurniawaty, 2020). Salah satu budaya daerah yang mulai digempur dengan



keberadaan budaya asing adalah budaya daerah bali (Kasman, 2020). Gempuran budaya asing yang masuk ke bali tersebut mayoritas dibawa oleh wisatawan yang berkunjung berlibur ke bali. Untuk mempertahankan eksistensi budaya daerah bali harus dimulai dari generasi anak usia dini (Suargita & Sudarsana, 2017). Anak usia dini harus memiliki kemampuan mengenal budaya daerah bali sehingga bisa mencintai dan menjaga budaya yang dimilikinya tersebut (Aisara, Nursaptini & Widodo, 2020).

Budaya diartikan sebagai way of life atau common way of life pandangan hidup yang berlaku bagi sekelompok masyarakat tertentu (Sobirin, 2002). Penjelasan lain tentang budaya juga diungkapkan oleh Syakhrani & Kamil (2022) yang menjelaskan bahwa budaya adalah semua hasil karya, rasa dan cipta manusia yaitu seluruh tatanan cara kehidupan yang kompleks termasuk di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota masyarakat.

Lebih sederhana, budaya dijelaskan sebagai suatu istilah yang mengandung arti segala daya, cipta, rasa dan karsa yang dihasilkan oleh manusia (Setiawan, 2018). Jika dikaitkan, maka pengertian budaya bali adalah pandangan hidup yang meliputi daya, cipta dan karsa yang dihasilkan oleh orang bali. Sementara kemampuan mengenal budaya bali adalah kemampuan anak untuk mengetahui budaya bali yang meliputi baju adat, makanan tradisional, music, bahasa dan permainan daerah bali.

Mengenalkan budaya bali pada anak usia dini harus dengan cara-cara yang menarik (Karwati, 2016), misalnya dengan menggunakan permainan. Hal tersebut juga di dukung dari pendapat Fauziddin (2017) yang menyampaikan bahwa cara belajar anak usia dini adalah melalui bermain, sehingga sering ditemukan istilah bermain sambil belajar pada pembelajaran anak usia dini. Dengan cara bermain anak lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru (Anggraini, 2021). Dengan cara bermain anak secara tidak sadar akan banyak mempelajari hal baru, termasuk mengenal budaya daerah bali tersebut (Putro, 2016). Salah satu permainan yang bisa digunakan untuk mengenalkan Budaya Bali pada anak adalah seperti menggunakan games interaktif wordwall. Games interaktif word wall bisa dibagi menjadi dua pengertian yaitu games interaktif dan word wall.

Games atau permainan adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan (Ahmad, 2017). Sementara interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/ suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik (Shalikhah, 2016). Maka pengertian games interaktif adalah aktivitas memperoleh keterampilan dan kemampuan yang menyenangkan dan dilakukan dua arah memiliki timbal balik. Setelah mengetahui pengertian tentang games interaktif, selanjutnya adalah mengetahui apa itu wordwall.



Menurut Purnamasari et al (2022) wordwall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Mendukung pendapat Purnamasari, wordwall juga dikatakan sebagai sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). Jadi, games interaktif wordwall adalah aplikasi permainan yang dapat dilakukan dua arah dan juga memiliki timbal balik antara anak yang memainkan dengan aplikasi tersebut.

Selama ini berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan belum pernah di uji cobakan penggunaan games interaktif wordwall untuk mengenalkan kemampuan mengenal Budaya Bali secara utuh. Penelitian terdahulu hanya terbatas menggunakan games wordwall untuk mengenalkan salah satu aspek dari budaya kepada anak, namun belum pernah mengenalkan budaya pada anak secara utuh terutama budaya bali. Padahal, games interaktif wordwall dapat disisipkan materi pengenalan budaya daerah bali seperti pakaian adat, rumah adat dan makanan tradisional daerah bali.

Untuk itu berdasarkan latar belakang yang sudah di tuliskan maka tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh games interaktif wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya bali anak taman kanak-kanak. Pentingnya penelitian ini untuk dilakukan agar budaya daerah bali dapat dikenalkan pada anak usia dini sehingga budaya bali tersebut tidak dilupakan dan

punah seiring dengan gempuran dari budaya asing yang masuk.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun yang berjumlah 36 orang anak yang ada di lembaga RA Ath-Thooriq Singaraja yang diambil dengan teknik simple random sampling Kemudian sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen yang akan menggunakan games interaktif wordwall dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional untuk mengenalkan budaya bali pada anak.

Teknik dan instrument pengumpulan data menggunakan tes lisan yang dilakukan pada anak untuk mengumpulkan data kemampuan mengenal budaya bali pada anak usia dini. Skala penskoran yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala penskoran dikotomi (0 dan 1). Skor "0" jika anak belum mampu dan skor "1" jika anak telah mampu. Jumlah skor yang didapatkan anak kemudian dihitung nilainya dengan menghitung persentase dari setiap jumlah skor yang didapatkan anak. Adapun kategori nilai yang didapatkan anak adalah 0-20 (sangat kurang), 21-40 (kurang), 41-60 (cukup), 61-80 (baik) dan 81-100 (sangat baik).

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas menggunakan korelasi point biserial dan reliabilitas dengan menggunakan rumus KR20.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah t-test yaitu paired sample t-test dan independent sample t-test dengan taraf signifikansi 5%. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan kolmogorov smirnov test dan uji homogenitas menggunakan levene test. Data dianalisis dengan bantuan SPSS 14.0 for windows, untuk keperluan pengujian dapat dirumuskan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh games interaktif wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya bali anak taman kanak-kanak”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum instrument digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu instrument di uji cobakan validitas dan reliabilitasnya kepada 30 subjek terlebih dahulu. Validitas yang digunakan adalah korelasi poin biserial dan reliabilitas menggunakan KR20. Pengujian validitas menggunakan korelasi point biserial, diketahui bahwa item yang valid yaitu apabila memiliki kriteria $> 0,3$ (Sugiono, 2016). Berdasarkan hasil uji validitas, diketahui bahwa keseluruhan butir instrument yang berjumlah 6 buah dikatakan valid karena mendapatkan r hitung diatas 0,3. Berikut tabel perolehan hasil uji validitas instrument dengan korelasi poin biserial.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	Validitas	Status
1	0,39	Valid
2	0,41	Valid
3	0,56	Valid
4	0,61	Valid
5	0,74	Valid
6	0,42	Valid

Setelah dilakukan uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas instrument dengan menggunakan KR20. Hasil uji reliabilitas instrument di dapatkan nilai 0,52 dan dikatakan instrument reliable karena $> 0,3$. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrument dapat dikatakan valid dan reliable.

Setelah instrument dikatakan valid dan reliable, kemudian barulah instrument digunakan untuk mendapatkan data hasil pretest dan posttest. Gambaran yang didapat dari hasil pretest dan posttest merupakan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti. Data yang telah dihasilkan selama penelitian ini berupa hasil tes lisan dengan bantuan kartu bergambar terhadap kemampuan mengenal budaya bali anak taman kanak-kanak di RA Ath-Thooriq Singaraja. Hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan SPSS 14.0 for Windows. Data hasil tes lisan kemampuan mengenal budaya bali yang dijelaskan berupa data hasil pretest dan posttest. Pretest adalah hasil nilai rata-rata dari tes lisan pada kemampuan mengenal budaya bali pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum kedua kelompok tersebut diberi perlakuan atau treatment untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam hal kemampuan mengenal budaya bali.

Sedangkan posttest adalah hasil nilai rata-rata dari tes lisan pada kemampuan mengenal budaya bali anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah kelompok eksperimen diberikan treatment berupa games interaktif wordwall dan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dalam mengenalkan budaya bali pada anak.



Berikut akan dijabarkan secara lebih rinci hasil pretest dan posttest kemampuan mengenal budaya bali pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Data Pretest dan Posttest

	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
N	36	36	36	36
Valid	36	36	36	36
Missing	0	0	0	0
Mean	43.1944	42.6111	47.1944	84.1944
Median	50.0000	50.0000	50.0000	83.0000
Minimum	17.00	17.00	17.00	50.00
Maximum	83.00	83.00	83.00	100.00
Sum	1555.00	1534.00	1699.00	3031.00

Melihat hasil pre-test dan post-test pada tabel 2 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai awal kemampuan mengenal budaya bali antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama (masuk dalam kategori cukup), sedangkan setelah diberikan treatment yaitu games interaktif wordwall terjadi peningkatan nilai yang signifikan terhadap kemampuan mengenal budaya bali pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol juga mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan karena tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah untuk mengenalkan budaya bali.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada data yang di dapatkan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan kolmogorov smirnov test sedangkan uji homogenitas menggunakan levene test. Pada uji normalitas, data dikatakan berdistribusi normal apabila $p > 0,05$. Rangkuman hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	0,162	0,065
Kontrol	0,080	0,054

Dari tabel 3 rangkuman hasil uji normalitas pretest dan posttest kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena $p > 0,05$. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai signifikansi pada masing-masing kelompok. Pada kelompok eksperimen didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,162 pada pretest dan sebesar 0,065 pada posttest. Sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan nilai sig sebesar 0,080 pada pretest dan 0,054 pada posttest. Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa kedua kelompok memiliki distribusi yang normal.

Berikutnya, setelah di ketahui bahwa data berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan levene test. Pada uji homogenitas data dikatakan homogen jika memiliki nilai $p > 0,05$. Rangkuman hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Pretest	Posttest
Kemampuan Mengenal Budaya Bali	0,180	0,305

Dari tabel 4 hasil uji homogenitas kedua kelompok di atas, diperoleh hasil baik pretest maupun posttest menunjukkan nilai signifikan atau $p > 0,05$. Pada variabel kemampuan mengenal budaya diperoleh nilai signifikansi



sebesar 0,180 pada pretest dan nilai sebesar 0,305 pada posttest, Sehingga bisa disimpulkan bahwa varian dari kedua kelompok populasi adalah sama atau homogen.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogeny, barulah dilakukan uji hipotesis dimana hipotesis pada penelitian ini adalah “terdapat pengaruh games interaktif wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya bali anak usia taman kanak-kanak”. Analisis data untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test. Berikut adalah hasil uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test data kemampuan mengenal budaya bali.

Tabel 5. Paired Sample T-Test Eksperimen

Pair 1	Pretest - Posttest	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		-41.58333	22.31127	3.71855	-49.13238	-34.03428	-11.183	35	.000

Berdasarkan tabel 5 hasil uji paired sample t-test tersebut, dengan menggunakan taraf kesalahan 0,05 dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, sebab di dapatkan nilai sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05, atau $0,000 < 0,05$. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara data pretest dan posttest kemampuan mengenal budaya bali pada kelompok eksperimen. Sedangkan pada hasil uji paired t-test kemampuan mengenal budaya bali pada kelompok kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Paired Sample T-Test Kontrol

Pair 1	Pretest - Posttest	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		-4.00000	16.12983	2.68831	-9.45755	1.45755	-1.488	35	.146

Berdasarkan tabel 6 hasil uji paired sample t-test tersebut, dengan menggunakan taraf kesalahan 0,05 bisa disimpulkan bahwa hipotesis ditolak, sebab di dapatkan nilai sig sebesar 0,146 yang berarti lebih besar dari 0,05, atau $0,146 > 0,05$. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan antara data pretest dan posttest kemampuan mengenal budaya bali pada kelompok kontrol. Sedangkan hasil uji independent sample t-test kemampuan mengenal budaya bali adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Mengenal Budaya Bali	Equal variances assumed	1.069	.305	-10.068	70	.000	-37.00000	3.67502	-44.32960	-29.67040
	Equal variances not assumed			-10.068	69.335	.000	-37.00000	3.67502	-44.33083	-29.66917

Berdasarkan tabel 7 hasil uji independent sample t-test di atas, dengan menggunakan taraf kesalahan 0,05 bisa disimpulkan bahwa hipotesis diterima, sebab didapatkan nilai sig 2



tailed sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan games interaktif wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya bali pada anak usia taman kanak-kanak.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh baik itu melalui paired dan independent sampel t-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan treatment games interaktif wordwall dapat memberikan pengaruh pada kemampuan anak mengenal budaya bali dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengenalkan budaya bali dengan cara konvensional kepada anak-anak.

Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian dari Falani & Ekawati (2015) yang menemukan hasil bahwa teknologi game berbasis android dapat digunakan untuk mengenalkan ragam budaya Indonesia bagi anak. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Anggraini et al (2016) juga telah mendapatkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan bahwa game edukasi petualangan nusantara dapat digunakan untuk mengenalkan budaya Indonesia.

Lebih spesifik lagi hasil penelitian dari Agustina (2015) yang menjelaskan bahwa aplikasi game android dapat digunakan untuk mengenalkan pakaian adat Indonesia pada anak. Senada dengan Agustina, penelitian yang spesifik tentang budaya juga telah dilakukan oleh Rosyidah (2012) yang mendapatkan hasil bahwa game dapat digunakan untuk mengenalkan budaya batik pada anak. Sementara itu, Chusyairi, Wibowo & Winata

(2020) juga telah membuktikan melalui hasil penelitiannya bahwa game gandrung stories dapat digunakan untuk edukasi budaya pada anak.

Implikasi yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah pendidik maupun orangtua dirumah dapat menggunakan games interaktif wordwall untuk mengenalkan budaya bali pada anak dirumah maupun disekolah sehingga diharapkan anak dapat mengenal budaya bali tersebut dan kemudian akhirnya bisa mencintai serta menjaga budaya bali tersebut. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah tentang waktu penelitian yang sangat terbatas sehingga belum bisa mengambil populasi anak usia taman kanak-kanak yang besar jumlahnya. Diharapkan kedepan akan ada penelitian serupa yang meneliti tentang pengenalan budaya pada anak usia taman kanak-kanak tapi tidak hanya dari budaya daerah bali saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan games interaktif wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya bali anak usia taman kanak-kanak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina C. Aplikasi game pendidikan berbasis android untuk memperkenalkan pakaian adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*. 2015;1(1):1-8.
- Ahmad A. Penerapan permainan bahasa (Katarsis) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas Iva SD Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. 2017 Jul;9(2):75-83.
- Aisara F, Nursaptini N, Widodo A. Melestarikan Kembali Budaya Lokal melalui Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*. 2020 Dec 17;9(2):149-66.
- Anggraini AF, Erviana N, Anggraini S, Prasetya DD. Aplikasi game edukasi petualangan nusantara. *SENTIA 2016*. 2016;8(1).
- Anggraini ES. Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. 2021;7(1):27-37.
- Chusyairi A, Wibowo JS, Winata AK. Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC. *JASIKA (Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Informatika)*. 2020 Apr 21;1(01):67-75.
- Dody O. EKSISTENSI IKLAN TV LAYANAN MASYARAKAT "JOGJA TV" VERSI PIT DUWUR. *Createvitas: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*. 2014;3(2):283-96.
- Faiz A, Kurniawaty I. Eksistensi nilai kearifan lokal kaulinan dan kakawihan barudak sebagai upaya penanaman nilai jatidiri bangsa. *Jurnal Education and Development*. 2020 Oct 22;8(4):27-.
- Falani AZ, Ekawati PL. Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah: Lintas Sistem Informasi dan Komputer (LINK)*. 2015 Feb 11;22(1).
- Fauziddin M. Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*. 2017 Jan 12;1(3).
- Irmania E. Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*. 2021 Jun 9;23(1):148-60.
- Karim MB, Wifroh SH. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 2014 Oct 20;1(2):103-13.
- Karwati E. Pengembangan pembelajaran dengan menekankan budaya lokal pada pendidikan anak usia dini. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. 2016;6(1).
- Kasman K. Modul pembelajaran SMA geografi Kelas XI: keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional.
- Purnamasari S, Rahmanita F, Soffiatun S, Kurniawan W, Afriliani F. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2022;3(1):70-7.
- Puspitasari RN. Pengaruh permainan tradisional karetnan terhadap



- pembelajaran motorik kasar atletik lompat jauh. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 2016 Apr 18;3(1):9-18.
- Putro KZ. Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. 2016;16(1):19-27.
- Rosyidah U. MENGENALKAN BUDAYA BATIK PADA ANAK MELALUI GAME. *Techno. Com*. 2012 Nov 1;11(4):194-201.
- Sari PM, Yarza HN. Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 2021 Apr 4;4(2):195-9.
- Setiawan D. Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*. 2018 Apr 9;4(1):62-72.
- Shalikhah ND. Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*. 2016 Jun 27;11(1):101-15.
- Sobirin A. Budaya: sumber kekuatan sekaligus kelemahan organisasi. *Jurnal Siasat Bisnis*. 2002;1(7).
- Suargita IP, Sudarsana IK. Upaya Masyarakat Daerah Pariwisata Candidasa Kabupaten Karangasem dalam Mempertahankan Keberadaan Bahasa Bali. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*. 2017;2(2):11-9.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung: Alfabeta
- Syahrani AW, Kamil ML. Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, *Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal*. *Cross-border*. 2022 Apr 1;5(1):782-91.