

DIGITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI *WEBSITE* *EDUKATIF* BERBASIS *CRT* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN

Ratna Sari^{1*}, Kiki Amaliah², Miftahus Silmi Zohro³, Azzah Muslimah⁴, Tri Wahyuni⁵

^{1,2,3}Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

*e-mail korespondensi: rsari@unib.ac.id

Abstract

Cultural and citizenship literacy are essential competencies that need to be developed among elementary school students to strengthen cultural identity and national character. However, the utilization of traditional games as learning resources remains limited and has not been optimally integrated with digital technology. This community service program aimed to enhance teachers' competencies in digitizing traditional games through an educational website based on CRT to support the strengthening of cultural and citizenship literacy at SD Negeri 08 Rindu Hati Village, Central Bengkulu. The program employed the APTE model. Participants consisted of elementary school teachers who received assistance in identifying local traditional games, integrating cultural and citizenship values into learning activities, and managing educational websites as digital learning media. The results indicated an improvement in teachers' understanding and skills in utilizing digital technology to develop learning materials based on local culture. Teachers were able to create and upload traditional game content containing cultural values, cooperation, responsibility, and nationalism to the developed educational website. The program also received positive responses from participants as it contributed to preserving local culture while supporting innovative learning practices relevant to the demands of the 21st century. Therefore, CRT-based traditional game digitization through educational websites proved effective in enhancing teachers' capacities and supporting the strengthening of cultural and citizenship literacy in elementary schools.

Keywords: *Cultural and Citizenship Literacy; Traditional Games; Culturally Responsive Teaching (CRT); Educational Website; Elementary School Teachers*

Abstrak

Literasi budaya dan kewargaan merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar untuk memperkuat identitas budaya dan karakter kebangsaan. Namun, pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber pembelajaran masih terbatas dan kurang terintegrasi secara optimal dengan teknologi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendigitalisasi permainan tradisional melalui website edukatif berbasis *CRT* guna mendukung penguatan literasi budaya dan kewargaan di SD Negeri 08 Desa Rindu Hati, Bengkulu Tengah. Metode kegiatan menggunakan model APTE. Peserta kegiatan terdiri atas guru-guru sekolah dasar yang memperoleh pendampingan dalam mengidentifikasi permainan tradisional lokal, mengintegrasikan nilai budaya dan kewargaan ke dalam pembelajaran, serta mengelola website edukatif sebagai media pembelajaran digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis budaya lokal. Guru mampu menghasilkan dan mengunggah konten permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya, kerja sama, tanggung jawab, dan kebangsaan pada website edukatif yang dikembangkan. Kegiatan ini juga memperoleh respons positif dari peserta karena membantu pelestarian budaya lokal sekaligus mendukung inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dengan demikian, pendampingan digitalisasi permainan tradisional berbasis *CRT* melalui website edukatif efektif dalam meningkatkan kapasitas guru serta mendukung penguatan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar.

Kata Kunci: literasi budaya dan kewargaan; permainan tradisional; *Culturally Responsive Teaching*; website edukatif; guru sekolah dasar

Accepted: 2026-06-17

Published: 2026-08-02

PENDAHULUAN

SD Negeri 08 Desa Rindu Hati merupakan sekolah dasar yang berdiri sejak tahun 1972 dan berlokasi di Kecamatan Taba Penanjung, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini terakreditasi A dan termasuk dalam wilayah desa binaan Universitas Bengkulu, sehingga memiliki

peran strategis sebagai mitra pengembangan inovasi pendidikan berbasis riset dan pengabdian. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Tanggal 6 Maret 2026 dengan beberapa guru di SDN 08 Desa Rindu Hati, proses pembelajaran di sekolah masih cenderung berpusat pada guru, didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Pemanfaatan media digital, khususnya *website* edukatif sebagai sumber belajar interaktif, belum dikembangkan secara optimal. Guru kurang memiliki pengalaman dan pendampingan yang memadai dalam mendigitalisasi konten pembelajaran berbasis budaya lokal. Integrasi teknologi yang dilakukan masih sebatas penggunaan perangkat presentasi sederhana, belum sampai pada pengembangan platform pembelajaran yang sistematis dan berkelanjutan.

Di sisi lain, Desa Rindu Hati memiliki kekayaan permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, congklak, gasing, kelereng, bentengan, lompat tali, petak umpet, dan sepak tekong. Permainan-permainan tersebut mengandung nilai budaya, norma sosial, kepatuhan terhadap aturan, strategi, kerja sama tim, tanggung jawab, serta sportivitas. Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan penguatan literasi budaya dan kewargaan, terutama dalam membentuk karakter siswa sebagai warga masyarakat yang menghargai keberagaman, menjunjung aturan bersama, dan mampu berkolaborasi. Namun, potensi permainan tradisional tersebut belum terdokumentasi dalam bentuk digital dan belum diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*.

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan identitas budaya dan pengalaman sosial siswa (Gay, 2002; Bi, 2025). Pendekatan ini memandang latar belakang budaya siswa sebagai sumber belajar yang bernilai untuk membangun pemahaman konsep secara kontekstual dan bermakna (Kieran & Anderson, 2018; Ladson-Billings, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi akademik, tetapi juga memperhatikan konteks sosial dan budaya siswa. Melalui pendekatan ini, guru mengintegrasikan nilai, tradisi, bahasa, serta praktik budaya yang dekat dengan kehidupan siswa ke dalam kegiatan pembelajaran (Kim, 2020; Tanase, 2021). Integrasi tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus memperkuat identitas budaya dan sikap menghargai keberagaman dalam masyarakat. Dalam konteks SD Negeri 08 Desa Rindu Hati, pendekatan ini sangat relevan karena siswa hidup dalam lingkungan yang masih dekat dengan praktik permainan tradisional. Akan tetapi, guru belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai untuk merancang pembelajaran berbasis budaya yang terintegrasi dengan teknologi digital. Akibatnya, literasi budaya dan kewargaan siswa belum berkembang secara optimal.

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan dibandingkan pembelajaran satu arah. Siswa menyatakan jarang menggunakan media digital interaktif dan belum sering dilibatkan dalam diskusi kolaboratif yang menekankan pemecahan masalah secara bersama. Selain itu, nilai-nilai kewargaan seperti disiplin, kerja sama kelompok, dan sportivitas dalam kegiatan belajar belum dirancang secara eksplisit dalam perangkat pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi budaya lokal yang kaya dengan praktik pembelajaran yang masih kurang kontekstual dan partisipatif. Berdasarkan kebijakan Kurikulum Merdeka pada peraturan BSKAP Nomor 46 Tahun 2025 menunjukkan materi permainan tradisional sangat relevan dengan penguatan Elemen Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam capaian pembelajaran yang menekankan pelestarian keberagaman budaya daerah serta pengenalan wilayah dalam konteks kabupaten dan provinsi sebagai bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan demikian, digitalisasi permainan tradisional melalui *website* edukatif berbasis *Culturally Responsive Teaching* tidak hanya menjadi inovasi teknologi pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi konkret dalam memperkuat literasi budaya dan kewargaan siswa.

Website edukatif berbasis permainan tradisional yang dikembangkan melalui *platform Google Sites* oleh *Google* dirancang sebagai pusat pembelajaran digital yang mendokumentasikan, mengintegrasikan, dan mengaktualisasikan permainan tradisional Desa Rindu Hati ke dalam proses pembelajaran kontekstual di SD Negeri 08 Desa Rindu Hati. Melalui fitur yang sederhana, gratis, dan mudah dikelola tanpa kemampuan pemrograman, *Google Sites* memungkinkan guru menyusun materi, video, LKPD, kuis interaktif, serta refleksi nilai budaya dan kewargaan dalam satu wadah terintegrasi yang dapat diakses kapan saja. Keberadaan website ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru dan siswa, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal secara berkelanjutan, memperkuat literasi budaya dan kewargaan, serta menjembatani transformasi pembelajaran dari berbasis cetak menuju pembelajaran digital yang responsif terhadap konteks sosial budaya siswa.

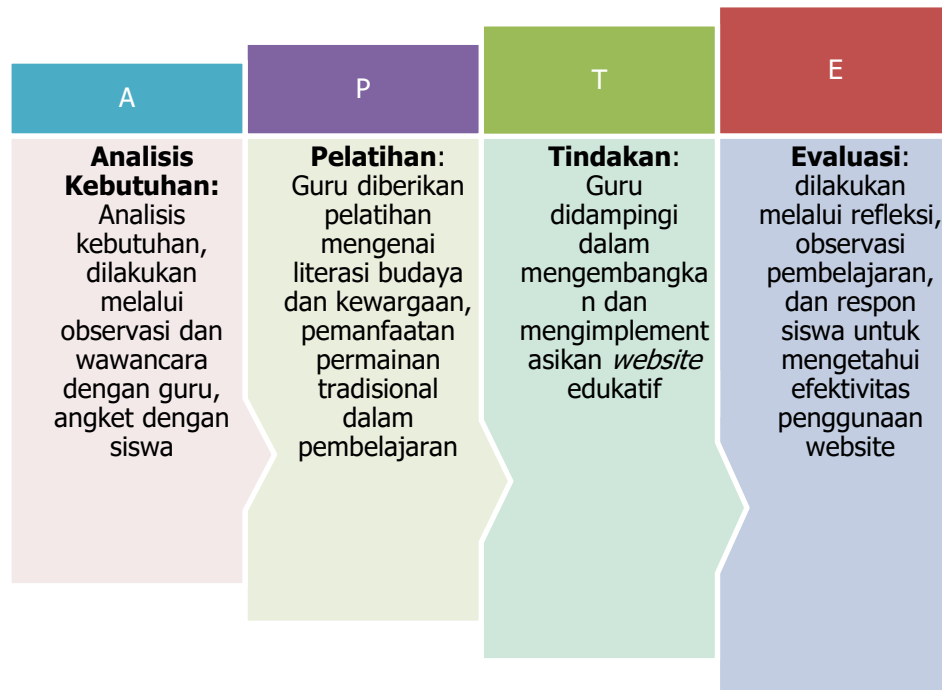
Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran yang didukung oleh teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewargaan (Kumi-Yeboah et al., 2020; Susanti et al., 2022; Hung & Trang, 2025; Basantes-Andrade et al., 2025). Selain itu, penelitian Aguayo et al. (2024) dan Dewi et al. (2025) menemukan bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* mampu meningkatkan partisipasi siswa karena proses pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman sosial serta identitas budaya yang dimiliki siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis website dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan literasi digital, kreativitas, serta interaksi kolaboratif antara guru dan siswa (Selfa-Sastre et al., 2022; Tang et al., 2022). Lebih lanjut, penelitian Zheng et al. (2023), Camuñas-García et al. (2024), dan Cai et al. (2025) menjelaskan bahwa digitalisasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya lokal, tetapi juga dapat mengembangkan nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab siswa. Oleh karena itu, pengembangan *website* edukatif berbasis permainan tradisional melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* menjadi strategi yang relevan untuk mendukung pembelajaran kontekstual sekaligus memperkuat literasi budaya dan kewargaan siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan pendampingan sistematis kepada guru dalam mendigitalisasi permainan tradisional melalui pengembangan website edukatif berbasis CRT. Program ini penting untuk meningkatkan kompetensi digital guru, mendokumentasikan dan melestarikan permainan tradisional dalam format yang lebih modern dan mudah diakses, serta menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berakar pada budaya lokal di SD Negeri 08 Desa Rindu Hati. Program ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara kearifan lokal dan transformasi digital pendidikan dasar di Kabupaten Bengkulu Tengah.

METODE

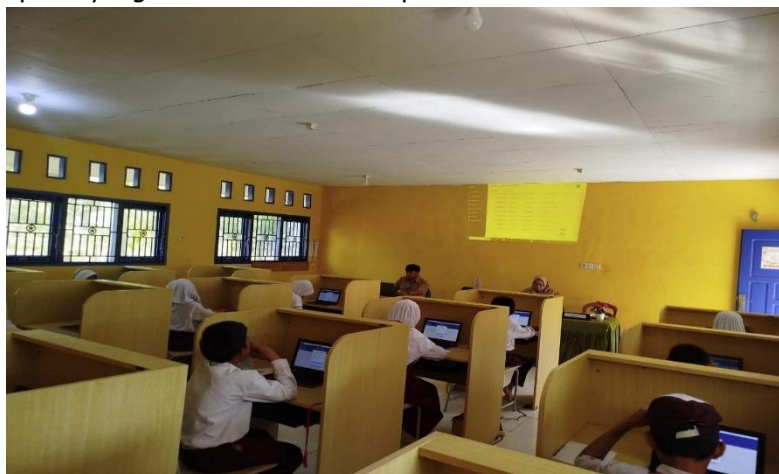
Metode kegiatan menggunakan model APTE (Analisis Kebutuhan, Pelatihan, Tindakan, dan Evaluasi) dalam pengembangan website edukatif berbasis permainan tradisional menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. (1) Analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 08 Desa Rindu Hati Bengkulu Tengah untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta angket dengan siswa, kebutuhan media digital, serta potensi permainan tradisional sebagai sumber belajar. (2) Pelatihan, guru diberikan pelatihan mengenai literasi budaya dan kewargaan, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran, serta penggunaan *Google Sites* untuk membuat *website* edukatif. (3) Tindakan, guru didampingi dalam mengembangkan dan mengimplementasikan website edukatif berbasis permainan tradisional dalam proses pembelajaran di kelas. (4) Evaluasi, dilakukan melalui refleksi, observasi pembelajaran, dan respon siswa untuk mengetahui efektivitas penggunaan website dalam

meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Alur metode pelaksanaan dengan model APTE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Model APTE

Kondisi sarana dan prasarana di SD Negeri 08 Desa Rindu Hati Bengkulu Tengah pada dasarnya telah cukup mendukung pelaksanaan kegiatan pendampingan digitalisasi pembelajaran. Sekolah ini telah memiliki akses jaringan internet (*Wi-Fi*) yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar digital. Ketersediaan jaringan internet tersebut menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan *website* edukatif yang dikembangkan melalui *Google Sites*. Selain itu, sekolah juga telah memiliki perangkat *Chromebook* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital. Perangkat tersebut memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara daring, membuka *website* pembelajaran, serta mengikuti berbagai aktivitas belajar yang memanfaatkan teknologi. Dengan adanya perangkat ini, proses integrasi media digital dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efektif. Berikut ini disajikan foto laboratorium komputer yang ada di sekolah mitra pada Gambar 3.



Gambar 2. Laboratorium Komputer

Fasilitas lain seperti laboratorium komputer, ruang kelas yang memadai, perangkat proyektor, serta dukungan perangkat laptop yang dimiliki oleh guru juga turut menunjang implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Guru dapat menampilkan materi pembelajaran digital, video, maupun aktivitas interaktif kepada siswa secara langsung di kelas. Kondisi ini memberikan peluang yang besar untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital secara lebih optimal. Dengan dukungan fasilitas tersebut, kegiatan pendampingan pengembangan website edukatif berbasis permainan tradisional menggunakan *Google Sites* dapat dilaksanakan dengan baik. Ketersediaan jaringan internet, perangkat *Chromebook*, serta dukungan sarana teknologi di sekolah memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses, menggunakan, serta memanfaatkan media pembelajaran digital secara efektif. Hal ini sekaligus mendukung upaya digitalisasi pembelajaran yang tetap mengintegrasikan kearifan lokal melalui permainan tradisional sebagai sumber belajar yang kontekstual bagi siswa. Berikut ini disajikan tugas dan tanggung jawab tim pengabdian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tugas dan Tanggung Jawab Tim Pengabdian

No.	Tugas dan Tanggungjawab dalam PPM
1	- Memberikan pelatihan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran melalui pembuatan <i>website</i> edukatif menggunakan <i>Google Sites</i>. - Membimbing guru dalam proses digitalisasi permainan tradisional ke dalam bentuk media pembelajaran berbasis website.
2	- Menjelaskan konsep literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran sekolah dasar. - Memberikan pemahaman tentang integrasi permainan tradisional sebagai sumber belajar berbasis budaya lokal dalam pembelajaran. - Membimbing guru mengaitkan permainan tradisional dengan penguatan nilai budaya, komunikasi, dan interaksi sosial siswa.
3	- Memberikan pelatihan tentang penerapan pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> dalam pembelajaran berbasis budaya lokal. - Membimbing guru merancang aktivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.
4	- Mendampingi guru dalam praktik pengembangan <i>website</i> edukatif berbasis permainan tradisional menggunakan <i>Google Sites</i>. - Mereviu dan memberikan umpan balik terhadap produk <i>website</i> yang dikembangkan oleh guru. - Melakukan refleksi dan evaluasi bersama terkait implementasi <i>website</i> edukatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan menggunakan model APTE yang terdiri atas empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, tindakan, dan evaluasi. Model ini dipilih karena mampu memberikan alur pendampingan yang sistematis, dimulai dari identifikasi permasalahan yang dihadapi mitra, pemberian penguatan konsep dan keterampilan, praktik penerapan secara langsung, hingga evaluasi terhadap hasil yang dicapai. Hasil pada setiap tahapan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang didigitalisasi melalui *website* edukatif berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)*.

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi sekolah, kompetensi guru, serta permasalahan yang dihadapi dalam pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta penyebaran angket kebutuhan kepada seluruh peserta kegiatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa SD Negeri 08 Desa Rindu Hati memiliki potensi budaya lokal yang cukup kaya, termasuk berbagai permainan tradisional yang masih dikenal oleh masyarakat sekitar. Namun, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan sumber belajar yang bersifat umum dan belum mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran secara terencana dan berkelanjutan.

Temuan lain menunjukkan bahwa guru sebenarnya telah mengenal beberapa permainan tradisional yang berkembang di lingkungan masyarakat, seperti permainan kelompok yang mengandung nilai kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan gotong royong. Akan tetapi, guru belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai cara menghubungkan permainan tersebut dengan capaian pembelajaran, penguatan karakter, maupun pengembangan literasi budaya dan kewargaan peserta didik. Dari aspek teknologi, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital masih terbatas. Sebagian besar guru menggunakan teknologi hanya untuk kebutuhan administrasi dan penyusunan perangkat pembelajaran. Pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran masih sangat minim, bahkan sebagian besar peserta belum pernah membuat ataupun mengelola website edukatif secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket kebutuhan, mayoritas guru menyatakan belum pernah mengembangkan konten digital yang memuat permainan tradisional sebagai sumber belajar. Guru juga mengaku mengalami kesulitan dalam mengemas materi budaya lokal ke dalam bentuk digital yang menarik dan mudah diakses peserta didik. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi budaya lokal yang tersedia dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Temuan pada tahap analisis kebutuhan menjadi dasar penting dalam penyusunan program pendampingan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memerlukan penguatan pada tiga aspek utama, yaitu pemahaman tentang pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*, keterampilan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran, dan kemampuan mengembangkan *website* edukatif sebagai media digital. Dengan demikian, program pengabdian dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata yang dihadapi sekolah sehingga hasil yang diperoleh lebih relevan dan berkelanjutan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa SD Negeri 08 Desa Rindu Hati memiliki potensi budaya lokal yang besar melalui berbagai permainan tradisional yang masih dikenal oleh masyarakat. Namun, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran karena guru belum mampu mengintegrasikan permainan tradisional dengan capaian pembelajaran, penguatan karakter, serta literasi budaya dan kewargaan. Kondisi ini penting menjadi perhatian karena pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap budaya menekankan bahwa peserta didik akan lebih terlibat dalam pembelajaran ketika kegiatan yang dilakukan bermakna dan terkait dengan pengetahuan budaya, pengalaman, serta kehidupan mereka sehari-hari (Anyichie et al., 2023). Selain itu, penerapan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* terbukti dapat memperkuat pengetahuan kewargaan, sikap partisipatif, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Azizan & Lubis, 2025). Dari aspek teknologi, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital, khususnya *website* edukatif, masih terbatas. Padahal, kompetensi digital guru tidak hanya mencakup kemampuan teknis menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memilih, menyesuaikan, dan merancang penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Falloon, 2020; Kiryakova & Kozhuharova, 2024). Temuan ini menunjukkan perlunya program pendampingan yang berfokus pada penguatan pemahaman CRT, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran,

dan pengembangan website edukatif sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Pelatihan

Tahap pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Materi pelatihan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan sehingga berfokus pada penguatan kompetensi guru dalam mengembangkan website edukatif, memahami literasi budaya dan kewargaan, serta menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* dalam pembelajaran sekolah dasar. Pada aspek teknologi digital, peserta memperoleh pelatihan mengenai pembuatan dan pengelolaan website edukatif menggunakan *Google Sites*. Guru diperkenalkan pada berbagai fitur yang tersedia, mulai dari pembuatan halaman, pengaturan tampilan, penyisipan teks, gambar, video, hingga pengorganisasian konten pembelajaran secara sistematis. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu memahami langkah-langkah dasar pengembangan website dan mulai melihat potensi *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan serta dapat diakses kapan saja oleh peserta didik. Selain itu, guru dibimbing dalam proses digitalisasi permainan tradisional ke dalam bentuk media pembelajaran berbasis *website*. Melalui kegiatan ini, peserta belajar mendokumentasikan permainan tradisional, menyusun informasi mengenai aturan permainan, tujuan permainan, manfaat edukatif, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu mengubah informasi yang sebelumnya hanya disampaikan secara lisan menjadi konten digital yang lebih terstruktur dan mudah diakses.

Pelatihan juga memberikan penguatan konsep mengenai literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran sekolah dasar. Guru memperoleh pemahaman bahwa literasi budaya tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang budaya lokal, tetapi juga kemampuan memahami, menghargai, dan melestarikan keberagaman budaya sebagai bagian dari identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan dipahami sebagai kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan menghargai nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Setelah mengikuti pelatihan, guru menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya kedua literasi tersebut sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik.



Gambar 3. Penyampaian Materi

Materi berikutnya berfokus pada integrasi permainan tradisional sebagai sumber belajar berbasis budaya lokal. Guru diberikan contoh bagaimana permainan tradisional dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Hasil diskusi menunjukkan bahwa peserta mulai menyadari bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang kontekstual karena dekat dengan pengalaman hidup peserta didik. Dalam pelatihan ini, guru juga dibimbing untuk mengidentifikasi dan mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dengan penguatan karakter peserta didik. Berbagai permainan tradisional dianalisis untuk menemukan nilai budaya, kemampuan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, toleransi, serta interaksi sosial yang

dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu mengidentifikasi keterkaitan antara permainan tradisional dengan penguatan kompetensi sosial dan karakter yang menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka.

Penguatan konsep *Culturally Responsive Teaching (CRT)* menjadi bagian penting dalam tahap pelatihan. Guru diberikan pemahaman bahwa pembelajaran yang efektif perlu mempertimbangkan latar belakang budaya peserta didik dan menjadikan budaya lokal sebagai sumber belajar yang relevan. Setelah mengikuti pelatihan, guru mampu memahami prinsip-prinsip CRT, seperti pengakuan terhadap identitas budaya peserta didik, penggunaan konteks budaya dalam pembelajaran, serta penciptaan lingkungan belajar yang inklusif dan bermakna. Sebagai bentuk implementasi konsep yang telah dipelajari, guru dibimbing merancang aktivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. Guru menyusun rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional dengan tujuan pembelajaran, aktivitas peserta didik, serta indikator pencapaian kompetensi. Hasil rancangan menunjukkan bahwa guru mampu menghubungkan permainan tradisional dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta penguatan nilai-nilai budaya dan kewargaan.

Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan telah mampu menjawab kebutuhan yang teridentifikasi pada tahap analisis kebutuhan. Guru tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai literasi budaya dan kewargaan serta pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk perancangan pembelajaran dan pengembangan *website* edukatif berbasis permainan tradisional. Hasil ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengidentifikasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran, serta mengemasnya menjadi konten digital yang dapat diakses oleh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berkaitan erat dengan keikutsertaan mereka dalam pelatihan dan seminar yang relevan (Moon, 2023; Manalo, 2024). Selain itu, model pengembangan profesional yang mengombinasikan pemberian teori, strategi pembelajaran, dan pendampingan implementasi terbukti mampu meningkatkan efikasi diri guru, terutama ketika guru diberikan kesempatan untuk menerapkan secara langsung pengetahuan yang diperoleh dalam praktik pembelajaran (Lipka et al., 2025). Oleh karena itu, pelatihan yang disertai praktik dan pendampingan dalam kegiatan ini memberikan bekal yang memadai bagi guru untuk melanjutkan tahap implementasi serta meningkatkan kesiapan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis budaya lokal.

Tindakan

Tahap tindakan merupakan implementasi dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh peserta selama pelatihan. Pada tahap tindakan, guru memperoleh pendampingan secara langsung dalam praktik pengembangan *website* edukatif berbasis permainan tradisional menggunakan *Google Sites*. Pendampingan dilakukan mulai dari penyusunan struktur *website*, pengorganisasian konten permainan tradisional, penyajian nilai-nilai budaya dan kewargaan, hingga publikasi *website* yang dapat diakses sebagai sumber belajar. Selain itu, setiap produk *website* yang dikembangkan guru direviu secara sistematis untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, kemudahan akses, dan keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Umpan balik yang diberikan membantu guru melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sehingga *website* yang dihasilkan menjadi lebih informatif, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru mampu mengidentifikasi berbagai permainan tradisional yang relevan untuk digunakan sebagai sumber belajar. Guru kemudian

mendokumentasikan permainan tersebut, menyusun deskripsi permainan, menjelaskan aturan pelaksanaan, serta mengidentifikasi nilai-nilai budaya dan kewargaan yang terkandung di dalamnya. Selain itu, guru juga berhasil menghubungkan permainan tradisional dengan materi pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar. Misalnya, nilai kerja sama dalam permainan tradisional dikaitkan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan aspek komunikasi dan interaksi sosial dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Integrasi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran lintas mata pelajaran.

Website edukatif yang dikembangkan memuat berbagai informasi mengenai permainan tradisional, termasuk sejarah permainan, tata cara bermain, manfaat permainan, nilai budaya yang terkandung, serta keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Konten yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami konsep yang diberikan selama pelatihan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk produk nyata yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Keberhasilan guru dalam mengembangkan *website* edukatif menunjukkan adanya peningkatan keterampilan digital yang signifikan. Jika sebelumnya guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*, setelah pendampingan mereka mampu mengelola dan memperbarui konten secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa proses pendampingan berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal. Dari perspektif pelestarian budaya, digitalisasi permainan tradisional melalui *website* edukatif memberikan manfaat yang penting. Informasi mengenai permainan tradisional tidak lagi hanya tersimpan dalam ingatan masyarakat, tetapi telah terdokumentasi secara digital sehingga lebih mudah diakses, dipelajari, dan diwariskan kepada generasi berikutnya.

Hasil tahap tindakan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan website edukatif berbasis permainan tradisional yang mengintegrasikan nilai budaya dan kewargaan dengan materi pembelajaran. Guru berhasil mendokumentasikan permainan tradisional, mengaitkannya dengan berbagai mata pelajaran, serta menyajikannya dalam bentuk konten digital yang dapat diakses peserta didik. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Oktaviani dan Utami (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis TPACK mampu meningkatkan keterampilan digital guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam pembelajaran. Selain mendukung proses pembelajaran, website yang dihasilkan juga berkontribusi dalam pelestarian permainan tradisional melalui dokumentasi digital yang sistematis. Temuan ini mendukung hasil penelitian Umi dan Pambudi (2025) yang menyatakan bahwa dokumentasi digital dalam bentuk video, panduan, dan media daring merupakan strategi penting untuk menjaga keberlangsungan permainan tradisional sekaligus memudahkan akses generasi muda terhadap warisan budaya lokal.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan pengukuran untuk mengetahui efektivitas program pendampingan yang telah dilaksanakan serta tingkat ketercapaian tujuan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pretest sebelum pelatihan dan posttest setelah seluruh rangkaian kegiatan pendampingan selesai dilaksanakan. Instrumen tes disusun untuk mengukur pemahaman guru mengenai konsep *Culturally Responsive Teaching* (CRT), literasi budaya dan kewargaan, pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar, serta penggunaan website edukatif dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor peserta pada posttest dibandingkan dengan pretest. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pendampingan yang diberikan mampu memperluas pengetahuan dan meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan budaya lokal dan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Deskripsi	Pretest	Posttest	N-Gain
Jumlah Peserta	13	13	13
Nilai Terendah	45	80	0,64
Nilai Tertinggi	62	92	0,79
Rata-rata	54,15	86,38	0,69
Kategori	Sedang	Tinggi	Sedang

Peningkatan hasil tes menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya budaya lokal sebagai sumber belajar yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru masih memandang permainan tradisional sebagai aktivitas rekreatif yang berdiri sendiri dan belum banyak dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, guru mampu mengidentifikasi berbagai nilai budaya dan kewargaan yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, toleransi, disiplin, dan kepedulian sosial. Guru juga memahami bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran untuk mendukung penguatan karakter peserta didik.

Hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pemahaman guru mengenai konsep *Culturally Responsive Teaching (CRT)*. Guru menjadi lebih memahami bahwa pembelajaran yang efektif perlu mempertimbangkan latar belakang budaya, pengalaman, dan lingkungan sosial peserta didik. Melalui pendekatan CRT, guru didorong untuk memanfaatkan budaya lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Pemahaman ini tercermin dari kemampuan guru dalam mengaitkan permainan tradisional dengan tujuan pembelajaran serta mengembangkan aktivitas belajar yang relevan dengan kondisi peserta didik di lingkungan sekolah. Selain peningkatan aspek pengetahuan, hasil evaluasi menunjukkan adanya perkembangan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Melalui pendampingan yang diberikan, guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan website edukatif berbasis permainan tradisional. Guru mampu menyusun konten digital yang memuat deskripsi permainan, aturan bermain, nilai-nilai budaya yang terkandung, serta keterkaitannya dengan materi pembelajaran. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami konsep yang diberikan selama pelatihan, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk produk nyata yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Evaluasi terhadap produk *website* yang dihasilkan menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mampu mengembangkan website yang sesuai dengan tujuan program. *Website* yang dibuat tidak hanya berfungsi sebagai media informasi mengenai permainan tradisional, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi budaya dan kewargaan peserta didik. Konten yang disajikan telah mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan materi pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai budaya yang ada di lingkungan mereka. Selain itu, penggunaan *website* edukatif memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses baik oleh guru maupun peserta didik.

Temuan pada tahap evaluasi juga menunjukkan bahwa penerapan model APTE memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan program pengabdian. Tahap analisis kebutuhan memungkinkan tim pengabdian merancang program yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan mitra. Tahap pelatihan memberikan penguatan konsep dan wawasan kepada guru mengenai CRT, literasi budaya dan kewargaan, serta digitalisasi permainan tradisional. Tahap tindakan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan keterampilan yang telah diperoleh melalui

pengembangan website edukatif. Sementara itu, tahap evaluasi berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan program sekaligus memberikan umpan balik terhadap hasil yang telah dicapai.

Dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa program pendampingan digitalisasi permainan tradisional melalui website edukatif berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Program ini mampu meningkatkan pemahaman guru mengenai literasi budaya dan kewargaan, meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal, serta mendorong pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa integrasi budaya lokal dan teknologi digital melalui pendekatan CRT dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung inovasi pembelajaran sekaligus memperkuat pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah dasar (Renaningtias et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian Made et al. (2025) dan Novanto et al. (2025) yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis budaya lokal, seperti cerita digital dan materi literasi kewargaan digital, mampu menghubungkan konten budaya, penguatan nilai kewargaan, dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, Shonfeld (2025) dan Susanti et al., (2025), menegaskan bahwa pengembangan kompetensi digital perlu berjalan beriringan dengan kompetensi interkultural guru agar teknologi dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan dengan budaya dan pengalaman peserta didik. Dengan demikian, pengembangan website edukatif berbasis permainan tradisional tidak hanya meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga memperkuat integrasi budaya lokal dalam pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pendampingan digitalisasi permainan tradisional menggunakan website edukatif berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* di SD Negeri 08 Desa Rindu Hati telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil tes bahwa guru memperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Keberhasilan program ditunjukkan oleh hasil evaluasi yang memperlihatkan peningkatan rata-rata nilai peserta dari 54,15 pada *pretest* (kategori sedang) menjadi 86,38 pada *posttest* (kategori tinggi). Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,69 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa program memberikan peningkatan pemahaman yang efektif terhadap literasi budaya dan kewargaan. Selain itu, nilai terendah peserta meningkat dari 45 menjadi 80, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 62 menjadi 92. Hasil pengabdian juga menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran secara lebih terstruktur, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru berhasil mengembangkan *website* edukatif yang memuat informasi permainan tradisional, nilai-nilai budaya, karakter, dan kewargaan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital. Produk yang dihasilkan menjadi bukti bahwa budaya lokal dapat didigitalisasi tanpa menghilangkan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Selain meningkatkan kompetensi digital guru, kegiatan ini turut memperkuat kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Pendekatan CRT membantu guru menghubungkan pengalaman budaya peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, inklusif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menjamin keberlanjutan program, sekolah perlu mengoptimalkan pemanfaatan website edukatif yang telah dikembangkan sebagai sumber belajar yang dapat diakses secara berkelanjutan oleh guru dan peserta didik. Guru juga perlu terus memperbarui serta menambahkan konten permainan tradisional dan budaya lokal lainnya agar *website* tetap relevan, menarik, dan mampu mendukung pelestarian budaya lokal secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguayo, D., Herman, K., Debnam, K., McCree, N., Smith, L., & Reinke, W. (2024). Centering students' voices in the exploration of in-classroom culturally responsive practices. *Journal of School Psychology, 105*, 101317. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2024.101317>
- Anyichie, A. C., Butler, D. L., Perry, N. E., & Nashon, S. (2023). Examining classroom contexts in support of culturally diverse learners' engagement: An integration of self-regulated learning and culturally responsive pedagogical practices. *Frontline Learning Research*. <https://doi.org/10.14786/flr.v11i1.1115>
- Azizan, N., & Lubis, M. A. (2025). Development of a culturally responsive teaching and learning model based on the Merdeka Curriculum at Madrasah Ibtidaiyah. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.30736/atl.v9i1.2331>
- Basantes-Andrade, A., Bastidas-Amador, G., Ruiz-Chagna, C., Congo-Cervantes, M., & Quintana-Andrade, G. (2025). Integrating digital technologies into the teaching of intercultural competences: A systematic literature mapping. *F1000Research, 14*.
- Bi, X. (2025). Fostering inclusive learning environments through culturally responsive pedagogy for international students in U.S. higher education. *Journal of International Students*. <https://doi.org/10.32674/bd7brj48>
- Cai, Z., Liu, C., Zhan, J., Wang, Z., Hao, X., Zhang, S., & Chen, X. (2025). Effect of collaboration in digital game-based learning: The roles of flow experience and intrinsic motivation. *Journal of Computer Assisted Learning, 41*. <https://doi.org/10.1111/jcal.70065>
- Camuñas-García, D., Cáceres-Reche, M., De La Encarnación Cambil-Hernández, M., & Lorenzo-Martín, M. (2024). Digital game-based heritage education: Analyzing the potential of heritage-based video games. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci14040396>
- Dewi, Y., Mustoip, S., Purwati, R., & Lestari, D. (2025). Culturally responsive teaching management in enhancing student engagement in multicultural environment in elementary schools. *ICONIC: Journal of Islamic Studies*.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development, 68*, 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Gay, G. (2002). Preparing for culturally responsive teaching. *Journal of Teacher Education, 53*(2), 106–116. <https://doi.org/10.1177/0022487102053002003>
- Hung, D., Ngan, V., & Trang, P. (2025). Benefits from integrating local culture into English classes via project-based learning in Vietnam context. *Forum for Linguistic Studies*.
- Kieran, L., & Anderson, C. (2018). Connecting universal design for learning with culturally responsive teaching. *Education and Urban Society, 51*(9), 1202–1216. <https://doi.org/10.1177/0013124518785>
- Kim, D. (2020). Learning language, learning culture: Teaching language to the whole student. *ECNU Review of Education, 3*(3), 519–541. <https://doi.org/10.1177/2096531120936693>
- Kiryakova, G., & Kozhuharova, D. (2024). The digital competences necessary for the successful pedagogical practice of teachers in the digital age. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci14050507>
- Kumi-Yeboah, A., Sallar, A., Kiramba, L., & Kim, Y. (2020). Exploring the use of digital technologies from the perspective of diverse learners in online learning environments. *Online Learning, 24*(4), 42–63. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i4.2323>
- Ladson-Billings, G. (2021). Three decades of culturally relevant, responsive, & sustaining pedagogy: What lies ahead? *The Educational Forum, 85*(4), 351–354. <https://doi.org/10.1080/00131725.2021.1957632>

- Lipka, O., Bufman, A., Shaul, S., & Katzir, T. (2025). Transforming teacher knowledge to practice: Exploring the impact of a professional development model on teachers' literacy instruction and self-efficacy. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci15091230>
- Made, I., Dharma, A., Dantes, N., Lasmawan, W., & Suastika, N. I. (2025). Effectiveness of digital storybooks based on Balinese culture for enhancing cultural-civic literacy and Pancasila education outcomes. *Journal of Education and e-Learning Research*. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v12i2.6749>
- Manalo, D. B. (2024). Teachers' readiness, implementation, and management support of an inclusive classroom. *International Multidisciplinary Research Journal*. <https://doi.org/10.54476/ioer-imrj/295196>
- Moon, O. (2023). Teachers' readiness and teaching performance in inclusive education: Their relationship to the implementation of inclusive education program. *AIDE Interdisciplinary Research Journal*. <https://doi.org/10.56648/aide-irj.v6i1.94>
- Novanto, Y. S., Kariadi, D., & Hidayat, M. (2025). Development of digital teaching materials for strengthening cultural and civic literacy of primary school students. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i2.13586>
- Oktaviani, H., & Utami, D. D. (2024). Development of training programs to enhance teachers' digital skills with technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Journal of Educational Technology Studies and Applied Research*. <https://doi.org/10.70125/jetsar.v1i2y2024a23>
- Renaningtias, N., Susanti, A., Mirzana, B. ., Prasetyo, C. ., & Lestari, D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Literasi Numerasi Melalui Pelatihan Penggunaan Website Google Sites bagi Guru Komunitas Belajar. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2344–2355. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5359>
- Selfa-Sastre, M., Pifarré, M., Cujba, A., Cutillas, L., & Falguera, E. (2022). The role of digital technologies to promote collaborative creativity in language education. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.828981>
- Shonfeld, M., Cotnam-Kappel, M., Judge, M., Ng, C., Ntebutse, J.-G., Williamson-Leadley, S., & Yildiz, M. N. (2021). Learning in digital environments: A model for cross-cultural alignment. *Educational Technology Research and Development*, 69, 2151–2170. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09967-6>
- Susanti, A., Dalifa, D., Melisa, M., & Yolanda, F. (2022). Pendampingan penerapan literasi budaya dan kewargaan berbasis GLS untuk mengembangkan civic engagement siswa di SDN 88 Kota Bengkulu. *Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 11(2), 147-160. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj>
- Susanti, A., Renaningtias, N., & Kurniawati, I. (2025). Strengthening communities of practice through the Bintang innovation program: Literacy and numeracy tutoring based on culturally responsive digital literacy media and platforms. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 21(2), 349-362. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v21i2.14077>
- Tanase, M. (2021). Culturally responsive teaching in urban secondary schools. *Education and Urban Society*, 54(3), 363–388. <https://doi.org/10.1177/00131245211026689>
- Tang, C., Mao, S., Xing, Z., & Naumann, S. (2022). Improving student creativity through digital technology products: A literature review. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101032>
- Umi, S., & Pambudi, P. (2025). Digital preservation of traditional games: The role of community pioneers in Yogyakarta. *Knowledge Garden*. <https://doi.org/10.21776/ub.knowledgegarden.2025.3.1.33>

- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2023). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>