

Media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" Solusi Bagi Siswa di Kediri Untuk Meningkatkan Minat Budaya Lokal

Olivvia Antoni¹, Ikke Yuliani Dhian P²

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²

olivviaantoni@gmail.com¹, ikkeyulianidp@gmail.com²

ABSTRACT

Due to the influence of globalization, the development of culture in Indonesia is very fast. The fact is that, as spread in newspapers and social media, young people prefer performances by foreign bands such as blackpink, a K-pop band from Korea and foreign dramas. As a counselor, of course, you have to take part in preserving local culture in a society where interest among young people is fading. The media becomes a support for BK (Guidance and Counseling) teachers in providing information reinforcement to students at school. Through media in group guidance students will participate actively, enthusiastically, stimulate thoughts, feelings, and attention so that effective communication is established. With this media students will be able to understand the kinds of culture that exist in Kediri, understand the cultural values of Kediri, students will have an interest in exploring local culture. Therefore, the design of the media in group guidance, namely the Shut The Box media "Bumi Joyoboyo" contains local cultural knowledge in Kediri and this media can be played by students and is considered attractive to students.

Keywords: Interest, Local Culture, Media *Shut The Box*

ABSTRAK

Adanya pengaruh globalisasi maka perkembangan budaya yang masuk di Indonesia menjadi sangat cepat. Faktanya seperti yang tersebar disurat kabar dan media sosial anak muda lebih menyukai pertunjukan band asing seperti blackpink band k-pop asal korea dan drama luar. Sebagai seorang konselor pastinya harus turut andil untuk melesatarikan budaya lokal yang ada di tengah masyarakat yang mulai luntur minatnya di kalangan anak muda. Media menjadi pendukung guru (Bimbingan dan Konseling) atau guru BK dalam menyampaikan penguatan informasi kepada peserta didik di sekolah. Melalui media dalam bimbingan kelompok peserta didik akan turut aktif, semangat, merangsang pemikiran, perasaan, dan perhatian supaya terjalinya komunikasi yang efektif. Dengan media ini nantinya siswa dapat memahami macam budaya yang ada di Kediri, mengerti nilai budaya Kediri, siswa menjadi memiliki minat untuk mendalami budaya lokal. Oleh karena itu, rancangan media dalam bimbingan kelompok yaitu media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" terkandung pengetahuan budaya lokal yang ada di Kediri dan media tersebut media permainan dapat dimainkan oleh peserta didik dan dinilai menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Minat, Budaya Lokal, Media *Shut The Box*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan di tengah masyarakat tidak terlepas dari budaya. Kebudayaan sudah sangat melekat dan berkembang di tengah masyarakat di wilayahnya. Kebudayaan merupakan suatu seni, dalam arti luasnya kebudayaan adalah seluruh dari pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang

luas tanpa berlandaskan kepada naluri seseorang, dan karena itu hanya bisa diciptakan oleh manusia sesudah suatu proses belajar (Koentjaraningrat, 2015). Guru Bimbingan Koseling (BK) dalam perannya juga turut andil didalam melestarikan budaya lokal di tengah masyarakat. Guru BK di sekolah memiliki beberapa layanan yang diberikan kepada siswa di sekolah. Dalam hal melestarikan dan menarik minat siswa yang sudah luntur terhadap budaya lokal guru BK harus lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan layanan kepada siswa.

Minat siswa terhadap budaya lokal sudah hampir luntur karena adanya budaya asing yang sedang berkembang ditengah mereka seperti *k-pop* (*k-pop* yang merupakan musik pop yang berasal dari Korea Selatan), drakor (drama korea serial televisi yang menggunakan bahasa Korea, dan dibuat di negara Korea Selatan), dan beberapa budaya asing lainnya yang mereka senangi untuk di tiru. Ada juga sekarang yang sedang meracuni siswa salah satu nya juga ada film anime banyak sekali ajang *cosplay* atau mencontoh busana dari karakter *anime* yang juga sedang siswa gandrungi. (Widiatmoko, 2013) menurut penjelasannya bahwa *cosplay* merupakan Singkatan dari "costume play", yaitu suatu jenis tipe seni perfromence atau pertunjukan yang pesertanya (*cosplayer*) mengenakan kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter luar. Menurut Sarinastiti dan Merdiana (2022) pertama remaja mudah sekali meniru segala sesuatu, baik itu yang memberi bermanfaat maupun yang tidak bermanfaat. Karena itu masa remaja memang merupakan masa dimana rasa ingintahu untuk mencoba suatu hal baru sangatlah besar.

Maka dengan itu, remaja rentan sekali terdmpak hal-hal yang bersifat negatif. Dan upaya yang dapat dilaksanakan untuk meminimalisir dampak negatif yang terjadi antara lain adalah kesadaran untuk tetap mencintai dan melestarikan kebudayaan Indonesia di era modern, perlu adanya pembinaan agama baik itu di sekolah maupun di rumah, peran orangtua dalam mendidik putra-putrinya, dan perlu kesadaran diri untuk memfilter budaya asing yang baik untuk ditiru dan budaya asing yang tidak baik untuk ditiru. Sebagai serang guru BK harus aktif, kreatif, dan cekatan dalam menagani hal iu. Untuk mengembangkan minat siswa terhadap budaya lokal perlu adanya bimbingan yang bersifat lebih dekat yaitu dengan pendekatan-pendekatan yang guru BK dapat berikan. Bimbingan kelompok (Narti, 2014) memaparkan bahwa "layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu proses pemberian bantuan atau bimbingan kepada kelompok konseli atau individu atau siswa dengan memanfaatkan kegiatan kelompok atau membentuk sebuah kelompok". Pemilihan media juga perlu untuk penyalur informasi yang efektif kepada siswa. Solusi media yang akan efektif yang dapat digunakan adalah permainan *Shut The Box* (STB) yang akan saya inovasikan menjadi permainan yang interaktif kepada siswa yang bermanfaat untuk meningkatkan



minat sisiwa terhadap budaya lokal di tengah daerah mereka. Media Permainan di beri nama STB Bumi Joyoboyo atau dapat di singkat STBBJ.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat

Menurut Rahmat (2018) minat merupakan keadaan seseorang menaruh perhatian pada sesuatu hal, yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui, memiliki, mempelajari, dan membuktikan sesuatu. Minat dibentuk setelah diperoleh informasi tentang objek atau kemauan, disertai dengan keterlibatan perasaan yang mengarah pada objek kegiatan dan terbentuk oleh lingkungan sekitar. Minat pada pengetiannya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar atau lingkungannya. Semakin kuatnya atau semakin dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat seseorang (Slameto, 2015: 180).

Hal yang dapat peneliti ambil dari hasil pemamparan ahli mengenai minat adalah sesuatu yang melekat dengan individu yang baik dan disukai individu, melakukan suatu kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan dirinya rela untuk terikat pada suatu kegiatan dan adanya keterlibata pesasaaan dalam individu dan hubungan yang kuat pada dirinya sendiri. Minat terhadap budaya lokal itu sendiri adalah sutu ketertarikan kepada budaya lokal yang ada di derah individu itu sendiri tinggal. Maka minat akan budaya lokal peserta didik artinya adanya rasa kegiatan baik aspek kejiwaan yang mendorong peserta didik melakukannya dan perasaan gairah yang tinggi akan budaya lokal itu sendiri.

Budaya Lokal

Menurut Ajawaila (2003), budaya lokal merupakan suatu ciri khas budaya dalam kelompok masyarakat lokal di suatu daerah. Namun, tidak mudah untuk dirumuskan atau didefinisikan konsep budaya lokal. Budaya lokal biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut Ajawaila (Sandrarupa, 2011), budaya lokal adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Akan tetapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal. Akan tetapi, dalam proses perubahan sosial budaya telah muncul kecenderungan mencairnya batas-batas fisik suatu kebudayaan itu. Dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai konsep budaya lokal, budaya lokal merupakan ciri khas budaya suatu kelompok masyarakat lokal. Pada umumnya, budaya lokal didefinisikan sebuah sebagai budaya asli yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat tertentu, dan mendefinisikan atau merumuskan konsep budaya lokal tidaklah mudah. Hal ini menunjukkan kompleksitas dan keragaman dalam budaya lokal yang sulit untuk digeneralisasi. Dalam kesimpulannya, dapat dikatakan bahwa budaya lokal adalah ciri khas budaya suatu kelompok masyarakat tertentu di daerah itu.

Faktor Menurunnya Budaya Lokal

Faktor yang menjadi alasan menurunnya minat menurunnya minat masyarakat dalam melestarikan adat budaya menurut Nurhasan (2013).

Faktor tersebut meliputi:

1. Kurangnya memahami adalah kurangnya pemahaman remaja terhadap adat budaya didaerah itu.
2. Kurang adanya rasa cinta adalah kurangnya rasa cinta terhadap kebudayaan itu sendiri, terutama dalam melestarikan adat budaya di lingkungannya.
3. Kurangnya kesadaran artinya kesadaran remaja untuk melestarikan adat budaya di lingkungannya.
4. Efisiensi waktu rangkaian pelaksanaan adat budaya dengan beberapa tatanan adat merupakan acara adat yang memerlukan waktu lama.
5. Banyaknya masyarakat terutama kaum remaja yang merantau keluar desa karena kurangnya lapangan pekerjaan dan mencari pekerjaan keluar daerah.

Budaya Lokal Kediri

Menurut Sutoro (2020) kebudayaan dan tradisi yang ada di Kediri yaitu :

1. Larung Sesaji Gunung Kelud Kediri

Seperti kebudayaan Jawa, bulan Suro adalah bulan istimewa karena pada bulan itulah banyak ritual dan tradisi yang diselenggarakan dan di sebut bulan sakral. Itu pula dengan masyarakat Kediri ketika bulan Suro tiba, masyarakat Kediri akan menggelar tradisi larung saji Gunung Kelud sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan hasil bumi serta merupakan salah satu cara memohon perlindungan kepada Tuhan di lereng gunung Kelud.

2. Seni Jaranan

Kesenian jaranan atau sering di sebut Kuda Lumpung atau Kuda Kepang merupakan kesenian khas Kediri, kesenian ini berakar kuat dalam kehidupan masyarakat Kabupaten Kediri. Seni jaranan merupakan bentuk kesenian yang menggambarkan tentang kegagahan pasukan berkuda masa kerajaan yang bertugas membasmi keangkaramurkaan. Seni jaranan ini menggunakan peralatan tari berupa, kuda kepang (kuda yang terbuat dari anyaman bambu), bentuk celeng (babi hutan), dan topeng Caplok.

3. Kesenian Kethek Ogleng

Selain kesenian Jaranan, daerah Kediri mempunyai kesenian khas yang lain. Juga, tari yang menceritakan kisah asmara Panji Asmarabangun dan Dewi Kilisuci yang dikenal wisatawan negara lian dan mendunia. Seiring perkembangan jaman kesenian ini terancam punah. Dimata komunitas seniman Kediri, nama Guntur sudah tidak asing lagi. Dedikasinya terhadap dunia budaya seni bahkan sudah membawanya hingga ke berbagai negara di dunia. Memperkenalkan kebudayaan Indonesia salah satunya tari ke seluruh dunia. Salah satu kesenian yang dipertontonkan adalah tari Kethek Ogleng.

4. Ritual Suroan di Petilasan Sri Aji Joyoboyo

Selain larung sesaji Gunung Kelud, saat bulan Suro tiba, masyarakat Kediri juga punya tradisi unik lain, yaitu kirab budaya yang digelar di area petilasan Sri Aji Joyoboyo. Sri Aji Joyoboyo sendiri merupakan raja Kerajaan Kediri yang dikenal sebagai pemimpin yang bijaksana. Sebelum ritual satu Suro berlangsung, malam harinya akan digelar doa bersama untuk meminta berkah dari Tuhan Yang Maha Esa.

5. Cambuk Tiban

Cambuk Tiban biasa digelar saat momen kemerdekaan Indonesia dan waktu musim kemarau. Tradisi ini diikuti oleh dua peserta di mana nantinya mereka akan saling memukul menggunakan cambuk yang terbuat dari pohon aren. Supaya tidak memakan korban, sebelum permainan dimulai, wasit akan mengingatkan para peserta agar tidak memukul di bagian organ tubuh yang vital. Diiringi musik gamelan, peserta akan mulai menyerang tubuh lawan menggunakan cambuk dan permainan akan dianggap usai ketika masing-masing peserta telah menyabetkan cambuk sebanyak 3 kali. Konon, semakin banyak darah yang bercucuran dari pemain, maka diyakini hujan pun akan segera datang.

Media *Shut The Box*

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012). Media *Shut The Box* adalah masuk dalam media permainan dalam bentuk cetak.

Menurut Nursalim (2018: 7) manfaat media dalam bimbingan dan konseling adalah :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, tenaga, dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah/minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru bimbingan dan konseling (Guru BK).
- d. Proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif
- e. Proses layanan bimbingan dan konseling dapat lebih menarik.
- f. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling.

Shut the box sendiri adalah permainan yang berasal dari Eropa, di mana pemain harus menutup kotak dengan memilih kombinasi angka yang muncul pada dadu. Permainan ini melibatkan strategi, keberuntungan, dan kemampuan matematika sederhana. *Shut the box* merupakan salah satu permainan dadu menurut Best Present Guide, (2019).

Menurut Sadiman, dkk (2012 : 78-80) menyebutkan beberapa kelebihan dan kelemahan permainan berikut ini :

- a. Kelebihan permainan sebagai media pendidikan diantaranya adalah sebagai berikut :



- 1) Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetensi.
 - 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dalam kegiatan proses pembelajaran yang di kemas menggunakan permainan, peran guru tidak terlihat tetapi interaksi siswa menjadi lebih menonjol.
 - 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
 - 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan selain menyenangkan, akan jauh lebih mudah untuk diterapkan pada kehidupan nyata sehari-hari.
 - 5) Permainan bersifat luwes. Luwes disini artinya suatu permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
 - 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Dapat dibuat sendiri dan bahan-bahannya tidak perlu mahal-mahal, bahan-bahan bekas pun dapat dipakai.
- b. Kelemahan permainan sebagai media pendidikan diantaranya adalah sebagai berikut :
- 1) Keterlibatan semua aktifitas siswa dalam pembelajaran sangatlah penting, efektif tidaknya pembelajaran tergantung kepada penggunaan metode dan media yang digunakan guru. Kebanyakan media permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.
 - 2) Media permainan cenderung terlalu menyederhakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.

Peran Media *Shut The Box*

Game dadu memiliki manfaat dan peran dalam kehidupan sosial. Berikut ini adalah fungsi game dadu menurut Ugwin, (2022) :

a. Peraturan permainan

Cara memainkan variasi bermain *shut the box* dalam permainan dadu yang pertama adalah mengumpulkan para pemain. Dalam permainan *shut the box* ini terdapat istilah lain yaitu *high rollers*, *canoga*, *batten down the hatches*, *Zoltan box*, dan *klackers*. Membuka semua bagian di kotaknya cara memainkan variasi bermain *shut the box* dalam permainan dadu yang kedua adalah membuka semua bagian di kotaknya. Kotak yang ada dalam permainan *shut the box* ini diberi label dengan bagian mulai dari nomor 1 sampai 12. Kemudian pada awal permainan, semua bagian yang ada didalam kotak dalam keadaan terbuka. Mengoper dadu ke permain berikutnya cara memainkan *sdahut the box* dalam permainan dadu yang keempat adalah

mengoper dadu ke pemain yang berikutnya. Permainan semacam ini akan berlanjut seperti yang sebelumnya. Dengan beberapa orang yang memperoleh hasil lemparan paling rendah akan membayar pot dan akan tersisih apabila modal yang ia miliki sudah habis.

b. Interaksi sosial

Pada umumnya permainan *shut the box* dimainkan oleh 2 orang sampai 4 orang pemain supaya bisa memperoleh uang. Namun, terkadang permainan *shut the box* ini dapat dimainkan secara sendirian.

c. Edukasi

Kebanyakan game mengharuskan para pemainnya untuk berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada semua permainan tidak terkecuali digital game online, para pemain dapat langsung belajar reaksi setiap pemain dalam bermain, hasil dari keputusan yang diambil dalam permainan dan dampaknya bagi pemain itu sendiri.

d. Simulasi kehidupan

Menurut Abu Ahmadi (2013) simulasi (simulation) berarti tiruan atau suatu perbuatan yang bersifat pura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya. Berdasarkan definisi diatas, maka *Shut The Box* merupakan gambaran dari kehidupan nyata. Segala bentuk kecurangan, diplomasi, kerja sama antar pemain, keberuntungan akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung antar pemain.

e. Jejaring Generasi

Shut The Box dapat di mainkan berbagai generasi di mana cara bermain yang mudah dan keberadaanya di pasaran juga di perjualbelikan secara luas. Baik dari usai lansia sampai gen z dapat memainka permainan ini.

Sedangkan Brunet (2009) mengemukakan bahwa pelaksanaan teknik simulasi dapat mengikuti langkah - langkah seperti:

- 1) Menyediakan satu situasi bermasalah
- 2) Menerangkan secara ringkas tentang situasi bermasalah, peranan pemain dan waktu pelaksanaan
- 3) Memilih anggota kelompok yang menjadi pemeran
- 4) Anggota kelompok memainkan peranan masing - masing berdasarkan peranan yang diberikan serta menunjukkan cara penyelesaiannya
- 5) Pemimpin kelompok berbincang dengan anggota kelompok mengenai topik dan mencari cara penyelesaian masalah
- 6) Pemimpin kelompok membimbing anggota kelompok untuk membuat rumusan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan tahapan permainan media STBBJ adalah :

a. Menentukan Fasilitator

Tugas dari fasilitator antara lain menjelaskan tujuan permainan, membantu memecahkan permasalahan selama permainan, mengamati peserta dalam melaksanakan permainan, menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh peserta lain.

b. Menentukan Pemain

Pemain adalah individu yang terlibat secara langsung dalam permainan dimana harus mengikuti peraturan - peraturan yang ada di dalam permainan.

c. Menentukan Penonton

Penonton yaitu mereka yang menyaksikan permainan simulasi dan berhak untuk berpendapat, ikut menjawab pertanyaan apabila dibutuhkan maupun tidak.

d. Menyediakan peralatan permainan beserta kelengkapannya

Permainan ini terdiri dari 1 set media *Shut The Box* yang terdiri dari papan media, kartu permainan, dadu, box permainan dan dilengkapi dengan buku panduan permainan.

e. Menjelaskan aturan permainan, adapun aturan – aturan permainan dalam media board game dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Permainan dilakukan secara berkelompok (1 kelompok terdiri dari 4 orang)
2. Dadu menjadi penentuan jalannya permainan, siswa mendapat kesempatan 1x melempar dadu kemudian di lanjut individu yang lain
3. Siswa wajib menghabiskan angka
4. Angka ke 3 yang di buka oleh siswa selanjutnya membuka kartu pertanyaan tersebut lalu menyelesaikan *challenge*
5. Setelah menyelesaikan *challenge*, siswa melanjutkan sampai semua kotak angka terbuka yang pertama selesai adalah pemenang dalam *game*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Lunturnya budaya lokal pada peserta didik, dan karena akibat pengaruh globalisasi yang besar peneliti sangat merasa sedih akan hal itu. Pengembangan media *Shut The Box* "Bumi Joyoboyo" juga dapat diintegrasikan ke dalam pendidikan berbasis budaya di SMA. Dengan memasukkan elemen budaya lokal ke dalam permainan, siswa dapat belajar tentang sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh budaya mereka sendiri. Hal ini dapat meningkatkan apresiasi mereka terhadap warisan budaya lokal dan memotivasi mereka untuk mempelajarinya lebih lanjut. *Shut The Box* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah, perencanaan strategis, dan pengambilan keputusan dalam bimbingan kelompok. Dalam konteks media "Bumi Joyoboyo," siswa dapat berkolaborasi dalam permainan, berbagi pengetahuan, dan mempelajari hal-hal baru tentang budaya lokal mereka. Pembelajaran semacam ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dan memberikan pengalaman belajar yang menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Koentjaraningrat. 2015. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013) Metodologi penelitian visual. Bandung : Dinamika Komunikasi
- Sarinastiti, Aisyah Sarinastiti dan Merdiana, Adilla Putri. (2022). Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja. Pekalongan. Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan Volume 3 Nomor 2022
- Sutoro. 2020. Seni Budaya dan Ritual Asli Kediri yang Masih Dilestarikan : Fakta.com <https://fakta.co.id/seni-budaya/budaya-dan-ritual-asli-kediri/> di akses pada 16 Juni 2023
- Narti, Sri. 2014. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rahmat, P. S. 2018. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto. 2015. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Ajawaila, J. 2003. Dialog Budaya Wahana Pelestarian dan Pengembangan Kebudayaan Bangsa. Jakarta: Badan Pengembangan Kebudayaan Pariwisata.
- Nurhasan, Tambat. 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Menurunnya Minat Masyarakat Untuk Menjalankan Adat Budaya Nyambai Di Desa Kejadian. Jurnal Penelitian Pendidikan : Universitas Lampung
- Nursalim. 2018. Manajemen Belajar dan Pembelajaran. Hikam Media Utama.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. Media Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Ugwin. 2022. Cara Memainkan Variasi Bermain Shut the Box dalam Permainan Dadu. <https://www.are.na/block/16911611> diakses pada 11 Juli 2023
- Abu Ahmadi, 2013, Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta.
- Brunet. 2009. Teknik Simulasi. (online), (<http://www.com>, diakses 13 Juli 2023).
- Kumolohadi, R & Adrianto, S. 2000. Revolusi Koflik Dalam Perspektif Psikologi Lintas budaya. Jurnal Psikologika.