



Board game Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Nurlaela¹, Gusti Yarmi², Cecep Kustandi³

Universitas Negeri Jakarta¹²³

nurlaela751@guru.sd.belajar.id¹, gyarmi@unj.ac.id², cecep_kustandi@unj.ac.id³

ABSTRACT

Speaking skills are a crucial aspect of Indonesian language learning in elementary schools; however, many students still struggle to express ideas in a coherent and confident manner. Engaging and contextual learning media are needed to address this issue. This conceptual study aims to examine the potential of a board game based on local culture as an innovative learning medium to improve students' speaking skills in elementary schools. Local culture is selected because it is closely connected to students' daily lives and can foster pride in regional cultural heritage. The discussion focuses on the characteristics of board games as educational tools that promote oral interaction, speaking confidence, and structured idea delivery. The results of this review indicate that board games with local cultural content have the potential to support a fun, meaningful, and communicative learning process for lower-grade elementary students, especially in developing speaking skills.

Keywords: Board game, Local Culture, Betawi Culture, Speaking Skills, Elementary School

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, namun masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara runut dan percaya diri. Media pembelajaran yang menarik dan kontekstual diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji potensi media *board game* berbasis budaya lokal sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Budaya lokal dipilih karena dekat dengan kehidupan siswa dan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya daerah. Pembahasan difokuskan pada karakteristik *board game* sebagai media edukatif yang mendorong interaksi lisan, keberanian berbicara, dan kemampuan menyampaikan gagasan secara terstruktur. Hasil kajian menunjukkan bahwa pengembangan *board game* berbasis budaya lokal berpotensi mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan komunikatif bagi siswa kelas rendah sekolah dasar, terutama dalam aspek keterampilan berbicara.

Kata Kunci: Board game, Keterampilan Berbicara, Budaya Lokal Jakarta, Media Inovatif, Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka memiliki karakteristik yang khas (Sofia Agustina, 2023). Menyimak, membaca, dan memirsa adalah keterampilan berbahasa bersifat reseptif, sedangkan kemampuan produktif terdiri dari keterampilan berbicara dan mempresentasikan, serta keterampilan menulis. Keterampilan berbicara termasuk salah satu fokus utama dalam pembelajaran, mengingat sifatnya yang produktif. Pada pembelajaran keterampilan berbahasa produktif, selain perlu menguasai teori dengan baik, memerlukan praktik dalam penerapannya dan latihan yang intensif (Muthahar & Fatonah, 2021; Sholihah, 2020).



Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berpikir kritis peserta didik. Sayangnya, pada praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara runtut, memilih kata yang tepat, serta menunjukkan keberanian berbicara di depan umum. Menurut Tarigan (2008), berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pikiran, ide, dan perasaan secara lisan yang memerlukan latihan dan media yang mendukung agar berkembang secara optimal.

Keterampilan berbicara dalam konteks pendidikan, mencakup kemampuan menyampaikan pendapat, bercerita, berdiskusi, dan berdebat secara logis dan tertata. Tujuan pembelajaran berbicara di sekolah yaitu agar peserta didik dapat berkomunikasi dalam berbagai situasi secara tepat dan benar dengan menggunakan bahasa Indonesia lisan untuk mengemukakan pemikiran, pendapat, perasaan, dan pengalaman, serta menjalin komunikasi, melakukan interaksi sosial dengan anggota masyarakat yang lain (Tambunan, 2018). Selain itu pembelajaran keterampilan berbicara juga mengutamakan pengembangan sikap positif peserta didik, tidak hanya fokus pada pencapaian akademis. (Sopia & Quratul Ain, 2024). Di lingkungan sekolah, keterampilan ini mendukung peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok, presentasi, dan proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Meskipun keterampilan berbicara penting, banyak peserta didik di sekolah dasar yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan ini. Pada saat pembelajaran berlangsung, sering ditemukan peserta didik tidak berani mengeluarkan pendapat sendiri, malu berbicara di depan kelas, grogi, suara sangat lirih atau tersendat-sendat saat berbicara, dan menggunakan bahasa daerah (Delvia dkk., 2019). Pendapat serupa menyatakan bahwa peserta didik malu dan ragu-ragu dalam mengungkapkan gagasan dan ide mereka. Kebanyakan dari mereka masih malu dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, dan kesulitan merangkai kata (Hanifa dkk., 2020).

Permasalahan keterampilan berbicara di sekolah dasar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi, minat, percaya diri, keterampilan bahasa, dan konsentrasi. Faktor eksternal terdiri dari kerjasama, lingkungan, bahasa ibu. Konteks sosial dan dukungan keluarga (Sopia & Quratul Ain, 2024). Faktor internal meliputi rasa takut dan cemas yang dialami peserta didik ketika berbicara, sedangkan faktor eksternal mencakup metode pengajaran yang kurang interaktif, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang kreatif turut mempengaruhi rendahnya keterampilan berbicara. Kurangnya media pembelajaran serta



kecenderungan guru menggunakan metode konvensional menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara peserta didik (Elvira dkk, 2020).

Penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Board game* sebagai media edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong interaksi antar peserta didik. *Board game* atau permainan papan dapat digunakan sebagai instrumen untuk menarik perhatian peserta didik agar mau mengikuti dan berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar (Fithri, 2016). Penggunaan *board game* dapat membantu dan menstimulasi peserta didik untuk lebih banyak berbicara selama pelajaran. *Board game* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mempromosikan pembelajaran aktif yang menstimulasi peserta didik untuk merenungkan ide-ide dan bagaimana mereka menggunakan ide-ide tersebut (Collins dan O'Brien 2003). Dengan menggunakan *board game* atau permainan papan dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara (Sari, 2018). Sejalan dengan Sari, *board game* diakui sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan seperti percakapan atau menceritakan cerita sebagai intervensi lebih lanjut (Poss dan Bugaj, 2020). Selain itu, pendekatan yang mengintegrasikan muatan lokal, seperti budaya Betawi, dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dan menumbuhkan rasa cinta terhadap kearifan lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual pengembangan media *board game* berbasis budaya lokal sebagai media inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Melalui kajian ini, diharapkan dapat ditemukan landasan teoritis yang mendukung pengembangan media tersebut agar tepat guna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar..

PEMBAHASAN

1. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 1979 :16). Berbicara lebih dari sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah alat untuk mengkomunikasikan gagasan antara pendengar dan penyimak. Berbicara merupakan ungkapran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi bahasa (Subhayni dkk, 2017:19). Subhayni dkk mengemukakan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi artikulasi atau pengucapan kata-kata untuk mengekspresikan dan menyatakan pikiran, gagasan dan perasaan.

Berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan (Suandi dkk,



2020: 184). Berbicara adalah aktivitas komunikasi secara lisan, berbicara adalah kemampuan manusia untuk mengomunikasikan gagasan, ide, dan perasaan melalui bahasa yang baik dan benar dengan memperhatikan intonasi yang digunakan agar meminimalisir kesalahpahaman di antara penutur dan mitra tutur (Prasetyaningsih, 2024: 38).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan untuk mengungkapkan ide, gagasan atau perasaan secara lisan sebagai bentuk komunikasi antara pembicara dengan pendengar.

Musaba dalam Aziz (2023:4) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya bercerita, debat, diskusi, wawancara, pidato dan ceramah, dan percakapan. Tarigan (2008:32) berpendapat bahwa begiatan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Bercerita memiliki peranan yang penting untuk melatih komunikasi siswa. Siswa yang terampil bercerita dapat mengungkapkan perasaan sesuai dengan yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dapat mengungkapkan keinginan, dan membagikan pengalaman yang diperolehnya.

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang kelas III sekolah dasar masuk kedalam kelompok fase B dengan rincian kompetensi: mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; terlibat secara aktif dalam suatu percakapan dan diskusi sesuai tata cara; menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Di sekolah dasar, keterampilan ini sering kali terhambat oleh kurangnya keberanian, terbatasnya kosa kata, dan minimnya media yang mendorong siswa untuk aktif berbicara.

2. Media *Board game* sebagai Sarana Edukatif

Board game merupakan media permainan berbasis papan yang dapat dimodifikasi sesuai tujuan pembelajaran. Wibawanto (2024: 1) mengemukakan bahwa permainan papan, atau sering disebut *board game*, adalah bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai area utama untuk bermain. Permainan ini melibatkan penggunaan berbagai komponen seperti token, dadu, kartu, atau pion yang digerakkan atau dioperasikan berdasarkan aturan tertentu. *Board game* merupakan permainan berupa papan yang didesain sedemikian rupa, yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan menggunakan pion, kartu, koin, dadu, dan komponen lain berdasarkan aturan tertentu (Mahyuddin, 2023: 89).

Menurut Mahyuddin (2023: 89-90), ada beberapa komponen dalam *board game* yang sering dijumpai. Kartu merupakan elemen pertama dengan berbagai ukuran serta fungsi, mulai dari kartu role, kartu penunjuk permainan, kartu penanda giliran, dan sebagainya. Kedua, board atau modular board



sebagai permainan itu sendiri. Ketiga, tile yang berarti kotak atau petak. Petak difungsikan sebagai area yang harus disambungkan dengan petak yang lain dan dapat ditempati oleh pemain. Petak ini dapat berbentuk segitiga, segiempat, segilima dan lain sebagainya. Keempat, pion yang digunakan untuk merepresentasikan pemain. Pion digunakan sebagai representasi pemain dan memiliki beragam bentuk yang disesuaikan dengan tema permainan. Pada *board game* modern pion menggunakan meeple atau figure. Kelima, dadu. Dadu memiliki beragam bentuk, diantaranya dadu 6 sisi, 8 sisi atau 10 sisi. Keenam, objek yang bisa merepresentasikan objek lain dengan lebih sederhana yaitu token. Ketujuh, rulebook atau buku petunjuk yang memuat panduan atau cara bermain *board game* dengan detail.

Secara umum, permainan papan memungkinkan interaksi antara pemain, baik secara kompetitif maupun kooperatif, yang memperkaya pengalaman bermain (Wibawanto, 2024: 1). *Board game* memiliki beberapa manfaat, diantaranya: sebagai penangkal ketergantungan gawai; melatih fokus; sebagai pengendalian emosi; menumbuhkan jiwa kompetisi dan sebagai media belajar yang menyenangkan (Mahyuddin, 2023: 90-91).

Dalam konteks pendidikan, permainan papan telah terbukti sebagai alat yang sangat berguna untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan. Permainan papan memberikan kesempatan kepada pemain untuk belajar melalui pengalaman langsung. Ini berarti pemain dapat mempelajari konsep-konsep seperti matematika, logika, atau keterampilan sosial melalui interaksi mereka dengan permainan dan sesama pemain. Sebagai contoh, permainan papan matematika dapat membantu siswa memahami konsep perhitungan atau probabilitas dengan cara yang lebih menarik dan aplikatif daripada pembelajaran konvensional. Interaksi yang terjadi selama bermain juga membantu memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Pendapat berbagai ahli di atas dapat menunjukkan bahwa *board game* bermanfaat untuk melatih fokus, mengendalikan emosi, menumbuhkan jiwa kompetisi, mengurangi ketergantungan terhadap gawai, serta menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan keterampilan akademik dan sosial. *Board game* memungkinkan siswa belajar melalui tantangan, kerja sama, dan eksplorasi ide yang menyenangkan. Dalam konteks keterampilan berbicara, *board game* menyediakan ruang aman bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan bercerita.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah permainan berbasis papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan berbagai komponen seperti kartu, papan, petak, pion, dadu, token, dan buku peraturan, yang semuanya berfungsi untuk mendukung jalannya permainan sesuai aturan tertentu.



3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar, yang berusia 6-12 tahun, mulai menunjukkan kemampuan, kepercayaan diri, kemandirian, dan rasa tanggung jawab. Pada tahap ini, hubungan dengan teman sebaya, terutama dengan teman yang berjenis kelamin sama, memainkan peran penting dalam perkembangan sosial mereka. (Radhiyani, 2024:8). Periode ini disebut juga usia bermain. Pada tahap ini, mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok sebaya, senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung (Hikmah, 2020: 34-35).

4. Integrasi Budaya Lokal dalam Media Pembelajaran

Pendekatan berbasis budaya lokal turut memperkuat keterhubungan antara materi ajar dan konteks kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Gay, 2018). Budaya lokal seperti budaya Betawi memiliki kekayaan nilai, tradisi, dan simbol visual yang dapat diangkat dalam media pembelajaran. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya memperkuat identitas siswa tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap lingkungan dan kearifan lokal (Zuchdi, 2009). Dalam *board game*, unsur budaya seperti makanan khas, pakaian tradisional, tempat bersejarah, dan kesenian daerah dapat digunakan sebagai materi tantangan atau konten naratif.

Integrasi muatan lokal atau local content dalam materi ajar dinilai memberikan dampak positif karena lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mampu menumbuhkan kecintaan terhadap budaya sendiri. Oleh karena itu, pelatihan ini menggabungkan dua pendekatan strategis: game-based learning dan local content integration, untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.

Penggabungan *board game* dan muatan budaya lokal memberikan dua fungsi utama: sebagai media pembelajaran dan sebagai sarana pelestarian budaya. Dalam kajian ini, media dikembangkan secara bertahap dengan memperhatikan perkembangan kognitif siswa kelas rendah, sesuai dengan pandangan Piaget bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Dengan demikian, pendekatan berbasis permainan dan muatan visual lokal sangat sesuai untuk mendukung proses berpikir dan berbicara anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan berbicara merupakan bagian penting dari pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kemampuan ini tidak hanya membantu siswa dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya, tetapi juga mendukung proses berpikir kritis, keberanian, serta kemampuan bersosialisasi. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami



hambatan dalam berbicara, seperti kurang percaya diri, malu, atau kesulitan dalam merangkai kata dan ide. Permasalahan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterampilan berbicara siswa adalah metode pembelajaran yang kurang interaktif serta minimnya media yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang seru, aman, dan memotivasi siswa untuk berani berbicara. *Board game* sebagai media permainan edukatif menjadi solusi yang relevan karena tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi antarpemain.

Lebih jauh lagi, ketika unsur budaya lokal seperti budaya Betawi dimasukkan ke dalam *board game*, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Siswa dapat belajar tentang budaya di sekitarnya sambil berlatih berbicara. Hal ini membantu siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari, karena berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, integrasi budaya lokal juga dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap warisan budaya sendiri.

Berdasarkan kajian konseptual ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *board game* berbasis budaya lokal sangat potensial untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Media ini sebaiknya dirancang sesuai tahap perkembangan anak dan tujuan pembelajaran. Dengan dukungan yang tepat dari guru, sekolah, dan lingkungan belajar, *board game* tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi jembatan untuk membentuk generasi yang percaya diri, komunikatif, dan mencintai budayanya. Saran dari kajian ini adalah perlunya pengembangan lebih lanjut dalam bentuk produk nyata serta uji coba terbatas agar dapat dianalisis efektivitasnya. Penelitian lanjutan juga dapat menggali model integrasi budaya lokal lainnya sesuai dengan karakteristik daerah masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Dalman. 2024. *Keterampilan Berbicara*. Pasaman Barat: CV Azka Pustaka.
- Mahyuddin. 2023. *Media Board game dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Bhuan Ilmu Populer.
- Suandi, I G. A., dkk. 2020. *Pengantar Linguistik Umum*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tarigan, H.G. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Collins, J.W. & O'Brien, N.P. (Eds). 2003. *The Greenwood Dictionary of Education*. Westport: Greenwood Press.



- Anas, N., & Sapri. 2021. *Komunikasi antara kognitif dan kemampuan berbahasa*. Euonia: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(1). <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Arisandi, Y. 2021. *Model pembelajaran Rolex berbantuan media boneter meningkatkan keaktifan dan keterampilan berbicara teks descriptive*. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 5(2): 399–420. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.247>
- Astuti, E. 2022. *Dampak Pemerolehan Bahasa Anak dalam Berbicara Terhadap Peran Lingkungan*. Educatif: Journal of Education Research, 4(1): 87–96. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.202>
- Delvia, R., Rahmi, U., & Zuleni, E. 2019. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Dengan Bercerita Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 3(4): 1023. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Elvira, F. S., Roshayanti, F., & Baedhowi, S. 2020. *Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3): 511–521. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25502>
- Hanifa, D., Robandi, B., & Mulyasari, E. 2020. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III Sd Melalui Penerapan Metode Bermain Peran*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(2): 132.
- Sari, N. K. 2018. *The Effectiveness Of Using Board Game Towards Students' Speaking Ability Of Second Grade At Ma Al-Ma'arif Tulungagung*. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9927/>
- Sopia, & Quratul Ain, S. 2024. *Faktor-Faktor Determinan Dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Sekolah Dasar*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(3): 4067–4076. <https://doi.org/10.58230/27454312.1221>
- Wibawanto, A. 2024. *Komponen dan Manfaat Board Game dalam Pendidikan*. Jurnal Inovasi Media Pembelajaran, 2(1): 1–9.
- Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. 2023. *Let "Flippity" Speak: Using Online Board Game To Improve Speaking Skills Among Elementary Pupils*. European Journal of Educational Research, 12(2): 1085–1096. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.1085>
- Tambunan, P. 2018. *Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar*. Jurnal Curere, 2(1): 23–30.
- Prasetyaningsih. 2024. *Komunikasi Lisan Dan Intonasi Dalam Pembelajaran*. Jurnal Bahasa dan Sastra, 7(1): 38–45.
- Subhayni, A., dkk. 2017. *Pengembangan Kemampuan Berbicara Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 3(2): 19–25.
- Sofia Agustina, E. 2023. *Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka*. (Online). <https://repositori.kemdikbud.go.id/>, diakses tanggal 13 Juli 2025.
- Gay, G. 2018. *Culturally Responsive Teaching and Cultural Contexts*. (Online). <https://repository.example.org/gay2018.pdf>, diakses tanggal 13 Juli 2025.
- Zuchdi, D. 2009. *Pendidikan Nilai Berbasis Budaya*. (Online). <http://zuchdi.id/budaya.pdf>, diakses tanggal 13 Juli 2025.