

## **Internalisasi kesantunan berbahasa siswa MI melalui game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung**

Submit: 17 April 2023 Revisi: 12 Mai 2023 Terbit: 30 Juni 2023

Hamidulloh Ibda<sup>\*1</sup>; Muhammad Naufal Hilmi<sup>2</sup>;  
Ayu Rahma Agustina<sup>3</sup>

Institut Islam Nahdlatul Ulama (INISNU) Temanggung<sup>123</sup>  
([h.ibdaganteng@inisnu.ac.id](mailto:h.ibdaganteng@inisnu.ac.id) / [h.ibdaganteng@gmail.com](mailto:h.ibdaganteng@gmail.com))  
([muhmmadnaufalhilmy@gmail.com](mailto:muhmmadnaufalhilmy@gmail.com)) ([rayu6700@gmail.com](mailto:rayu6700@gmail.com))

### **Abstract**

*The lack of game development in Indonesian language learning based on local wisdom to instill language politeness in elementary / MI students. This research aims to reveal the needs of students and teachers for the development of educational games based on local wisdom in instilling language politeness in MI students. The method used is quantitative through a survey with a cross-sectional survey type. Research findings In the aspect of teacher needs for training in making visual novel games, the score of the category is very needy 10 teachers (43.5%) and quite needy 10 teachers (43.5%). The results of the analysis of student and teacher needs, recommend the development of educational games based on Temanggung local wisdom to instill language politeness in MI / SD students, because student needs get the most 19 scores and teacher needs get the most 12 scores out of 20 aspects.*

**Keywords:** *Educational Game, Local Wisdom Language Politeness.*

### **Abstrak**

Minimnya pengembangan game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal untuk menanamkan kesantunan berbahasa siswa SD/MI. Riset ini bertujuan mengungkap kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal dalam menanamkan kesantunan berbahasa siswa MI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif melalui survei dengan tipe *cross sectional survey*. Temuan riset Pada aspek kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan game visual novel didapatkan skor kategori sangat membutuhkan 10 guru (43,5 %) dan cukup membutuhkan 10 guru (43,5 %). Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, merekomendasikan pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung untuk menanamkan kesantunan berbahasa siswa MI/SD, karena kebutuhan siswa mendapatkan 19 skor terbanyak dan kebutuhan guru mendapatkan 12 skor terbanyak dari 20 aspek.

**Kata kunci:** *Game Edukasi, Kearifan Lokal Temanggung, Kesantunan Berbahasa.*

## **1. PENDAHULUAN**

Kebutuhan media game edukasi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) menjadi urgen di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 karena hampir semua pembelajaran berbasis digital (Ruiz et al., 2021; Feriska et al., 2022). Perkembangan game di Indonesia secara masif dimulai tahun 2000-an sejak menjamurnya berbagai platform digital di dalam pembelajaran pendidikan dasar (Gamal, 2022; Minaldi et al., 2023; Reza et al., 2023). Namun, masih sedikit game-game itu yang memasukkan unsur kearifan lokal dalam menanamkan kesantunan berbahasa (Rasna, 2019; Sholihatul et. al., 2022; Pieta et. al., 2022). Hal itu dapat dilihat dari tinjauan literatur terbaru maupun fakta empiris di lapangan.

Temuan terbaru menyebutkan kajian tentang game utamanya yang berplatform visual novel yang menggunakan platform aplikasi *Tyranobuilder* dan aplikasi lain di Indonesia masih sebatas pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia (Adrie & Abdul, 2017), penerapan game visual novel berbasis android dalam pembelajaran Kewarganegaraan untuk penguatan karakter siswa di Bandung (Mutiara et. al., 2022), pengembangan game edukasi MTK Geometri dengan platform *Adobe Flash CS6* di SD Kristen Ngampin Ambarawa, Semarang (Agus et. al., 2022), penerapan game visual novel di SMK dalam pembelajaran Algoritma dan Logika Komputer di Bandung (Sukma, 2022), dan game berbasis *augmented reality* dengan *world reality* di kelas 3 SD di Tangerang materi tumbuhan (Anggi et. al., 2022).

Sedangkan di luar negeri, ditemukan pengembangan mesin *Wan* untuk game visual novel di Pereas, Yunani (Violaki, 2022), penggunaan game digital dalam peningkatan keterampilan Bahasa Inggris di Norwegia (Berthelsen, 2022), penerapan gamifikasi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua di kelas lima SD di Iran (Alireza et. al., 2022), penerapan game dengan *augmented reality* di SD di Madrid, Spanyol (José-Manuel et. al., 2022). Fakta dari sejumlah literatur terbaru tersebut membuktikan masih minimnya studi tentang pengembangan game visual novel berbasis kearifan lokal dalam menanamkan kesantunan berbahasa siswa SD/MI.

Dalam konsep gamifikasi, pemanfaatan *Information and Communication Technologies* (ICT) melalui media game dalam pembelajaran bahasa menjadi solusi dalam memudahkan pemahaman siswa SD/MI tentang materi pengenalan bahasa, kata, frasa, kalimat, sastra, cerita, keterampilan membaca, menulis, berbicara, menyimak, memirsa, mempresentasikan, dan kesantunan berbahasa (Bavi, 2018; Kusuma, 2017).

Dalam konteks ini, kearifan lokal sangat mendukung terbentuknya kesantunan berbahasa pada siswa SD/MI. Pasalnya, kesantunan berbahasa adalah konstruksi sosial yang lahir dari nilai-nilai, pengetahuan, kecerdasan, dan kearifan lokal masyarakat di suatu tempat (Watts, 2003; Pramujiono, 2015). Siswa yang memegang teguh kearifan lokal akan memiliki kesantunan berbahasa yang baik, begitu pula sebaliknya. Hal ini mengharuskan perlunya pengembangan game yang sesuai kebutuhan dan perkembangan bahasa anak sesuai kearifan lokasi di daerahnya agar gempuran digitalisasi tidak mendisrupsi budaya dan bahasa (Yuniawatika, 2018; Chandra, 2021).

Realitasnya, analisis kebutuhan yang sudah sampai pada tahap pengembangan game visual novel selama ini masih sedikit yang fokus pada materi kebahasaan khususnya Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan bahasa daerah lainnya. Fokus pengembangan pada game visual novel masih sekadar pada Bahasa Inggris dan Jepang, mengingat game ini berkembang di Jepang (Faizal, 2016). Selain aspek konten, game visual novel didominasi menggunakan platform *Unity 2D Game Development*, *Adobe Flash CS6*, *Ren'py* (Sadewa, 2016), *Twine*, dan *Tyranobuilder* (Ciesla, 2019). Sejumlah platform tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan. Namun sejumlah studi menyebut game visual novel dengan *Tyranobuilder* memiliki dampak positif terhadap peserta didik SD karena membangun lingkungan interaktif, komunikatif, dan konstruktif (Muhammad & Urai, 2019; Ilhan, 2021; Janelynn et. al., 2020). Di dalam pembelajaran, berdasarkan studi awal, guru-guru MI di Kecamatan Parakan, Kledung, dan Bansari masih minim menggunakan game edukasi, bahkan belum ada satupun guru yang mengenal game visual novel (Ibda, 2022). Berdasarkan studi awal ini diperlukan pengembangan game visual novel agar guru-guru dapat menerapkannya di dalam pembelajaran.

Di era digital saat ini, fenomena yang nyata adalah kerusakan bahasa pada anak seperti berkata-kata kasar, mengumpat, tidak sopan, tidak bisa berbahasa halus (*krama*), dan tidak kenal kearifan lokal daerahnya (Vincent et. al., 2019; Lestari, 2022). Hal ini tentu berbahaya karena di antara tanda-tanda kehancuran suatu bangsa adalah penggunaan bahasa semakin buruk (kasar), hilangnya sopan-santun terhadap orangtua dan guru, hilangnya nilai moralitas baik dan buruk, rendahnya tanggung jawab pribadi dan warga negara yang tidak

peduli terhadap kearifan lokal dan nasionalisme (Lickona, 1992; Ibda, 2017). Dalam konteks Kabupaten Temanggung, kesantunan berbahasa menjadi penting dikaji karena di daerah ini memiliki kearifan lokal menarik dalam aspek bahasa, budaya, dan kondisi sosial, baik terwujud nyata atau tidak terwujud nyata (Ibda, 2019; Utami, 2022).

Game edukasi adalah wujud permainan yang didesain dalam rangka untuk dijadikan bahan belajar dan juga menawarkan kepada siswa untuk mendapatkan kesenangan (Prensky, 2012; Delita & Jelita, 2022). Game edukasi memiliki sejumlah manfaat di dalam pembelajaran. Pertama, merangsang kemampuan berpikir dan kemampuan mencipta siswa. Kedua, membangun lingkungan bermain yang unik, rasa nyaman dan mana, dan peningkatan kualitas belajar siswa. Ketiga, peningkatan logika dan pengetauan siswa sebagai pengguna *game*. Keempat, *game* menjadi media pembelajaran yang mempunyai prinsip *learning by doing*. Kelima, dalam proses pembelajaran, game dapat memberikan pengetahuan terhadap peserta didik (Pivec et al., 2003; Xin et. al., 2023).

Game edukasi adalah permainan berbasis manual atau digital yang digunakan di dalam pembelajaran untuk membantu proses transfer pengetahuan, karakter, dan bertujuan memberikan kesenangan pada peserta didik di dalam kelas agar pembelajaran tidak jemu dan membosankan (Leta et al., 2021; Yanjun et al., 2022; Zhao et al., 2022; Kristyn et. al., 2023).

Dalam riset ini yang dimaksud *game* edukasi adalah permainan yang didesain, dan tembakau Temanggung, serta kearifan lokal Temanggung yang terdiri atas nama seni budaya, nama kuliner, dan nama desa di Temanggung untuk menanamkan kesantunan berbahasa pada siswa MI. Game

Visual Novel Bangbangtut dibatasi hanya didesain dengan aplikasi *Tyranobuilder* yang akan diisi dengan gambar, video, musik, animasi khas Temanggung untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD pada lokasi penelitian.

Kearifan lokal Temanggung merupakan segala pengetahuan, seni, budaya yang abstrak (tidak tampak) maupun yang tampak khas Kabupaten Temanggung. Dalam kajian antropologi, konsep kearifan lokal ini berangkat dari pengetahuan lokal (*local knowledge*), kemudian kecerdasan lokal (*local genius*), dan kearifan lokal (*local wisdom*) yang diwariskan, terakumulasi, menjadi karakteristik Kabupaten Temanggung (Spradley, 1997; Mungmachon, 2012). Unsur-unsur dari kearifan lokal Temanggung adalah pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, nilai, hukum, sejarah, legenda, folklore, bahasa, dan budaya (Hidayah, 2019; Saphira, 2022). Pada intinya, kearifan lokal Temanggung merupakan segala hal dari aspek pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, nilai, hukum, bahasa, sejarah, legenda, *folklore*, bahasa, dan budaya khas Temanggung baik yang tampak maupun yang tidak tampak.

Maksud kearifan lokal Temanggung dalam riset ini dibatasi pada empat aspek. *Pertama*, legenda Sindoro-Sumbing dan tembakau yang sangat erat kaitannya dengan kearifan lokal Temanggung (Muhammad & Sri, 2022). *Kedua*, nama seni budaya khas Temanggung seperti *Jaran Kepang*, *Warokan*, *Ndayakan*, *Petilan Wayang*, *Topeng Ireng*, *Kubro*, *Siteran*, *Strandul*, *Bangilun*, *Tayub*, *Prajuritan*, *Wulangsunu*, *Cokekan*, *Barsomah*, dan *Sorengan* (Kartika, 2022; Indriyanto et. al., 2022). *Ketiga*, nama kuliner khas Temanggung yaitu *Balung Kuwuk*, *Brongkos Kikil*, *Buntil*, *Bajingan*, *Mendut*, *Tiwul Entho Cothot*, *Ketan Gudig*, *Empis-empis Tahu Tempe*, *Lento*, *Gesing*,

*Tempong, Perkedel Kimpul, Nasi Goreng Tembakau, Ndas Borok, dan Sego Gono, dan Sego Urap* (Fatmawati & Prasetyo, 2022; Parama, 2022). Keempat, nama-nama 20 kecamatan di Temanggung. Kelima, bahasa khas Temanggung dan padanannya atau maknanya dalam bahasa Indonesia, yaitu *nyong* (saya), *de'e* (dia), *arek* (akan ke mana), *njagong* (duduk), *emoh* (tidak mau), *gandem* (bagus), *njuk* (bagaimana), *luweh* (terserah), *mayar* (mudah), *mloto* (sombong), dan *tambeng* (tidak mau dinasihati), serta umpatan khas Temanggung yang harus dihindari yaitu *sikem*, *sikak*, *thelo*, *jidor*, dan *celes* (Ibda, 2019; Huda, 2022). Dari kelima aspek tersebut telah mencerminkan kearifan lokal Temanggung untuk dijadikan konten di dalam pengembangan Game Visual Novel Bangbangtut.

Dalam kajian pragmatik, beberapa ahli kesantunan berbahasa yang populer adalah Lakoff (1973) dan Leech (1983). Menurut Leech, kesantunan berbahasa yaitu cara berbahasa untuk meminimalkan pertikaian (konflik) yang dilihat sesuai derajat usaha yang dikerjakan oleh seorang dalam rangka meminimalkan kondisi konflik (Leech, 1983). Kesantunan berbahasa siswa MI adalah regulasi tindakan berbahasa yang disepakati dan ditetapkan masyarakat di suatu tempat sebagai representasi tindakal sosial yang dilakukan siswa (Mislikhah, 2014). Kesantunan berbahasa siswa merupakan cara berbicara dan berperilaku sopan, halus, dan baik siswa terhadap mitraturnya. Kesantunan berbahasa tidak sekadar dilihat dari verbal namun juga perilaku siswa di dalam kelas atau di luar kelas (Kemal, 2022). Dalam kesantunan berbahasa, Leech membaginya ke dalam enam maksim, yaitu maksimak

kebijaksanaan, kedermawanan, puji, kerendahan hati, kesetujuan, dan simpati (Leech, 1983; Agung et. al., 2022).

Dalam riset ini dibatasi pada kesantunan berbahasa maksim kebijaksanaan saja, karena objek penelitian dilakukan pada siswa MI yang secara perkembangan bahasa masih pada penguasaan kemampuan berbahasa awal. Dalam maksim kebijaksanaan nanti dilihat dari soal yang terdapat di dalam Game Visual Novel Bangbangtut yang berisi soal berbahasa Indonesia yang berisi konten kearifan lokal Temanggung.

Dalam kajian linguistik, kearifan lokal sangat berkorelasi terhadap kesantunan berbahasa yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran di MI. Artinya, kearifan lokal yang di dalamnya terkandung nilai-nilai, norma, kebijaksanaan, tradisi, keyakinan, dan kebaikan, akan berdampak terhadap konstruksi bahasa dan tindakan yang dilakukan seorang anak. Brown dan Levinson berpendapat bahwa orang yang memiliki nilai kearifan lokal yang baik akan menjaga kesopanan, kebijakan, dan kesantunan berbahasa yang positif (*positive politeness*) dalam menyampaikan pesan (berkomunikasi) kepada mitratutur. Namun sebaliknya, jika orang tidak memiliki nilai kearifan lokal, mereka cenderung melakukan ketidaksopanan (*negative politeness*), tindakan buruk (*bald on*), dan berbicara tidak langsung (*off-record*) (Brown & Levinson, 1987; Gunawan, 2014). Sebuah riset menyebut dalam pembelajaran bahasa, seharusnya siswa diajarkan untuk menerapkan kesantunan berbahasa dengan strategi *positive politeness* yang berangkat dari nilai-nilai kearifan lokal daerahnya masing-masing. Ketika siswa semakin paham tentang kearifan lokalnya maka semakin santun pula dalam berbahasa (Saragih, 2013; Togatorop, 2019). Pasalnya, kesantunan berbahasa bukan sekadar masalah pribadi

namun juga masalah sosial di dalam masyarakat (Khoerunisa, 2022).

Hal ini lah yang sangat relevan ketika kearifan lokal dikuatkan di dalam pembelajaran bahasa untuk menanamkan kesantunan berbahasa sejak dini kepada peserta didik. Dalam konteks riset ini, maksud kearifan lokal adalah semua pengetahuan sampai dengan keterampilan lokal khas Temanggung yang dijadikan bahan atau materi di dalam Game Visual Novel Bangbangtut yang akan diterapkan di dalam pembelajaran bahasa untuk menanamkan kesantunan berbahasa pada siswa MI.

Kajian di lapangan ditemukan bahwa kearifan lokal Temanggung menjadi fokus pemerintah selama empat tahun ini, sehingga Bupati Temanggung mengusung jargon *TMG* atau *Temanggung, Marem, Gandem* yang di dalamnya menyiratkan kearifan lokal khas Temanggung. Selain berbagai kegiatan setiap perayaan hari besar dan HUT Temanggung, pemerintah juga menggelar even tinggal internasional dan nasional untuk merawat kearifan lokal seperti *Java International Folklore* (Jifolk) pada Juli 2019. Pada perayaan HUT ke-188 tahun 2022 ini, misalnya, pemerintah menggelar 28 kegiatan berbasis kearifan lokal seperti Grebeg Menoreh, Festival Jaran Kepang, Lomba Video Bahasa Temanggungan, dan lainnya. Akan tetapi, sasaran kearifan lokal Temanggung belum maksimal di dalam pembelajaran di MI. Oleh karena itu, problematika ini harus dijawab melalui pengembangan game visual novel berbasis kearifan lokal yang dapat menanamkan kesantunan berbahasa pada siswa SD/MI yang berada pada usia emas. Berdasarkan latar belakang di atas, riset ini bertujuan untuk mengungkap kebutuhan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung

dalam menanamkan kesantunan berbahasa siswa MI. Untuk menjawab itu, peneliti mengajukan dua pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana kebutuhan siswa terhadap game visual novel dengan aplikasi Tyranobuilder berbasis kearifan lokal Temanggung dalam menanamkan kesantunan berbahasa siswa SD/MI? dan bagaimana kebutuhan guru terhadap game visual novel dengan aplikasi Tyranobuilder berbasis kearifan lokal Temanggung dalam menanamkan kesantunan berbahasa siswa SD/MI?

## **2. KAJIAN LITERATUR**

### **Game Edukasi**

Game edukasi adalah wujud permainan yang didesain dalam rangka untuk dijadikan bahan belajar dan juga menawarkan kepada siswa untuk mendapatkan kesenangan (Prensky, 2012). Game edukasi memiliki sejumlah manfaat di dalam pembelajaran. Pertama, merangsang kemampuan berpikir dan kemampuan mencipta siswa. Kedua, membangun lingkungan bermain yang unik, rasa nyaman dan mana, dan peningkatan kualitas belajar siswa. Ketiga, peningkatan logika dan pengetahuan siswa sebagai pengguna *game*. Keempat, *game* menjadi media pembelajaran yang mempunyai prinsip *learning by doing*. Kelima, dalam proses pembelajaran, game dapat memberikan pengetahuan terhadap peserta didik (Pivec et al., 2003). Game edukasi adalah permainan berbasis manual atau digital yang digunakan di dalam pembelajaran untuk membantu proses transfer pengetahuan, karakter, dan bertujuan memberikan kesenangan pada peserta didik di dalam kelas agar pembelajaran tidak jenuh dan membosankan (Yanjun et al., 2022; Zhao et al., 2022).

Dalam riset ini yang dimaksud *game* edukasi adalah permainan yang didesain, dan tembakau Temanggung, serta kearifan lokal Temanggung yang terdiri atas nama seni budaya, nama kuliner, dan nama desa di Temanggung untuk menanamkan kesantunan berbahasa pada siswa MI. Game edukasi yang dimaksud dibatasi hanya didesain dengan aplikasi *Tyranobuilder* yang akan diisi dengan gambar, video, musik, animasi khas Temanggung untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD pada lokasi penelitian.

### **Kearifan Lokal Temanggung**

Kearifan lokal Temanggung merupakan segala pengetahuan, seni, budaya yang abstrak (tidak tampak) maupun yang tampak khas Kabupaten Temanggung. Dalam kajian antropologi, konsep kearifan lokal ini berangkat dari pengetahuan lokal (*local knowledge*), kemudian kecerdasan lokal (*local genius*), dan kearifan lokal (*local wisdom*) yang diwariskan, terakumulasi, menjadi karakteristik Kabupaten Temanggung (Spradley, 1997; Mungmachon, 2012). Unsur-unsur dari kearifan lokal Temanggung adalah pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, nilai, hukum, sejarah, legenda, folklore, bahasa, dan budaya (Hidayah, 2019; Saphira, 2022). Pada intinya, kearifan lokal Temanggung merupakan segala hal dari aspek pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, nilai, hukum, bahasa, sejarah, legenda, folklore, bahasa, dan budaya khas Temanggung baik yang tampak maupun yang tidak tampak.

Maksud kearifan lokal Temanggung dalam riset ini dibatasi pada empat aspek. Pertama, legenda Sindoro-Sumbing dan tembakau yang sangat erat kaitannya dengan kearifan lokal Temanggung (Muhammad & Sri, 2022). Kedua, nama seni

budaya khas Temanggung seperti *Jaran Kepang*, *Warokan*, *Ndayakan*, *Petilan Wayang*, *Topeng Ireng*, *Kubro*, *Siteran*, *Srandul*, *Bangilun*, *Tayub*, *Prajuritan*, *Wulangsunu*, *Cokekan*, *Barsomah*, dan *Sorengan* (Kartika, 2022; Indriyanto et. al., 2022). Ketiga, nama kuliner khas Temanggung yaitu *Balung Kuwuk*, *Brongkos Kikil*, *Buntil*, *Bajingan*, *Mendut*, *Tiwul Entho Cothot*, *Ketan Gudig*, *Empis-empis Tahu Tempe*, *Lento*, *Gesing*, *Tempong*, *Perkedel Kimpul*, *Nasi Goreng Tembakau*, *Ndas Borok*, dan *Sego Gono*, dan *Sego Urap* (Fatmawati & Prasetyo, 2022; Parama, 2022). Keempat, nama-nama 20 kecamatan di Temanggung. Kelima, bahasa khas Temanggung dan padanannya atau maknanya dalam bahasa Indonesia, yaitu *nyong* (saya), *de'e* (dia), *arek* (akan ke mana), *njagong* (duduk), *emoh* (tidak mau), *gandem* (bagus), *njuk* (bagaimana), *luweh* (terserah), *mayar* (mudah), *mloto* (sombong), dan *tambeng* (tidak mau dinasihati), serta umpatan khas Temanggung yang harus dihindari yaitu *sikem*, *sikak*, *thelo*, *jidor*, dan *celes* (Ibda, 2019; Huda, 2022). Dari kelima aspek tersebut telah mencerminkan kearifan lokal Temanggung untuk dijadikan konten di dalam analisis kebutuhan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung.

### **Kesantunan Berbahasa Siswa MI**

Dalam kajian pragmatik, beberapa ahli kesantunan berbahasa yang populer adalah Lakoff (1973) dan Leech (1983). Menurut Leech, kesantunan berbahasa yaitu cara berbahasa untuk meminimalkan pertikaian (konflik) yang dilihat sesuai derajat usaha yang dikerjakan oleh seorang dalam rangka meminimalkan kondisi konflik (Leech, 1983). Kesantunan berbahasa siswa MI adalah regulasi tindakan berbahasa yang

disepakati dan ditetapkan masyarakat di suatu tempat sebagai representasi tindakan sosial yang dilakukan siswa (Mislikhah, 2014). Kesantunan berbahasa siswa merupakan cara berbicara dan berperilaku sopan, halus, dan baik siswa terhadap mitraturnya. Kesantunan berbahasa tidak sekadar dilihat dari verbal namun juga perilaku siswa di dalam kelas atau di luar kelas (Kemal, 2022). Dalam kesantunan berbahasa, Leech membaginya ke dalam enam maksim, yaitu maksimak kebijaksanaan, kedermawanan, puji, kerendahan hati, kesetujuan, dan simpati (Leech, 1983; Agung et. al., 2022). Dalam riset ini dibatasi pada kesantunan berbahasa maksim kebijaksanaan saja, karena objek penelitian dilakukan pada siswa MI yang secara perkembangan bahasa masih pada penguasaan kemampuan berbahasa awal. Dalam maksim kebijaksanaan nanti dilihat dari soal yang terdapat di dalam game edukasi yang berisi konten kearifan lokal Temanggung.

### **Relevansi Kearifan Lokal dan Kesantunan Berbahasa**

Dalam kajian linguistik, kearifan lokal sangat berkorelasi terhadap kesantunan berbahasa yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran di MI. Artinya, kearifan lokal yang di dalamnya terkandung nilai-nilai, norma, kebijaksanaan, tradisi, keyakinan, dan kebaikan, akan berdampak terhadap konstruksi bahasa dan tindakan yang dilakukan seorang anak.

Brown dan Levinson berpendapat bahwa orang yang memiliki nilai kearifan lokal yang baik akan menjaga kesopanan, kebijakan, dan kesantunan berbahasa yang positif (*positive politeness*) dalam menyampaikan pesan (berkomunikasi) kepada mitratutur. Namun sebaliknya, jika orang tidak memiliki nilai kearifan lokal, mereka cenderung melakukan ketidaksopanan

(*negative politeness*), tindakan buruk (*bald on*), dan berbicara tidak langsung (*off-record*) (Brown & Levinson, 1987; Gunawan, 2014).

Sebuah riset menyebut dalam pembelajaran bahasa, seharusnya siswa diajarkan untuk menerapkan kesantunan berbahasa dengan strategi *positive politeness* yang berangkat dari nilai-nilai kearifan lokal daerahnya masing-masing. Ketika siswa semakin paham tentang kearifan lokalnya maka semakin santun pula dalam berbahasa (Saragih, 2013; Togatorop, 2019). Pasalnya, kesantunan berbahasa bukan sekadar masalah pribadi namun juga masalah sosial di dalam masyarakat (Khoerunisa, 2022).

Hal ini lah yang sangat relevan ketika kearifan lokal dikuatkan di dalam pembelajaran bahasa untuk menanamkan kesantunan berbahasa sejak dini kepada peserta didik. Dalam konteks riset ini, maksud kearifan lokal adalah semua pengetahuan sampai dengan keterampilan lokal khas Temanggung yang dijadikan bahan atau materi di dalam game edukasi yang akan dianalisis kebutuhan perspektif siswa dan guru di dalam pembelajaran bahasa untuk menanamkan kesantunan berbahasa pada siswa MI.

### **3. METODE PENELITIAN**

Pendekatan riset ini adalah kuantitatif, jenis survei dengan tipe *cross sectional survey*. Metode survei dalam riset ini digunakan untuk menghimpun data berupa informasi dari populasi (guru dan siswa) di wilayah Kabupaten Temanggung dengan mengambil sampel setiap kecamatan satu guru dan satu siswa dari 20 kecamatan di Kabupaten Temanggung yang bisa mewakili kebutuhan game edukasi berbasis kearifan lokal

Temanggung. Instrumen atau alat yang digunakan dalam pengumpul data yakni angket.

Tabel 1. Pedoman Skor Untuk Survei

No	Pernyataan	Kode	Skor Nilai
1	Sangat Membutuhkan	S	5
2	Cukup Membutuhkan	C	3
3	Kurang Membutuhkan	K	1

Analisis data dalam riset ini menggunakan kuantitatif berupa tabel/diagram berdasarkan analisis kebutuhan perspektif siswa dan guru. Hasil analisis disajikan untuk mengungkap seberapa besar kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung dalam menanamkan kesantunan berbahasa siswa MI.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **HASIL**

Pada poin ini dipaparkan hasil penelitian berupa data responden dari unsur guru dan siswa sebelum membahas hasil survei tentang (1) analisis kebutuhan siswa terhadap game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung dan (2) analisis kebutuhan guru terhadap game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung. Pengumpulan data dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan Google Form sesuai dengan instrumen analisis kebutuhan perspektif guru dan perspektif siswa. Penyebaran form dilaksanakan mulai 11 Januari 2023 sampai Februari 2023 dengan ditentukan berdasarkan pemetaan wilayah Temanggung di luar Kecamatan Temanggung yang masyarakatnya sudah majemuk, dan dipilih pada MI/SD di wilayah selain Kecamatan Temanggung atau wilayah pedesaan untuk mendapatkan data kebutuhan media game berbasis

kearifan lokal Temanggung yang masih alami, natural dan asli karena masyarakatnya lebih homogen. Adapun untuk data guru dapat dilihat pada tabel 2. di bawah ini.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Kebutuhan Media

No	Nama	Lembaga	Kecamatan
1	IA	MI Al Ma'arif Karangseneng	Gemawang
2	SRK	MIN Temanggung	Temanggung
3	HLZ	MIN Temanggung	Temanggung
4	EW	MI Kalibanger	Gemawang
5	Balqiis	MI Sumur Blandung	Kaloran
6	AN	MI Sumur Blandung	Kaloran
7	WFYS	MI Sumur Blandung	Kaloran
8	CS	MIN Temanggung	Temanggung
9	FYN	MI Sumur Blandung	Kaloran
10	AKJF	MI Sumur Blandung	Kaloran
11	IMF	MI Sumur Blandung	Kaloran
12	RPA	MI Sumur Blandung	Kaloran
13	ADV	MI Sumur Blandung	Kaloran
14	BRS	MI Sumur Blandung	Kaloran
15	DTS	MI Mojosari	Bansari
16	EKZA	MI Jambon	Gemawang
17	NA	MIN Temanggung	Temanggung
18	SAN	MI Ma'arif 2 Gesing	Kandangan
19	WFR	MI Sumur Blandung	Kaloran
20	DKP	MI Sumur Blandung	Kaloran
21	HM	MI Manbaul Huda Purwodadi	Tembarak
22	RSR	MI Al Ma'arif Karangseneng	Gemawang
23	VD	SDN 2 Kemloko	Kranggan

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media

No	Nama	Lembaga	Kecamatan
1	SN	MIN Temanggung	Temanggung
2	MNSAH	MI Ma'arif Katekan	Ngadirejo
3	AA	MIN Temanggung	Temanggung
4	SA	MI Thoriqul Huda Morobongo	Jumo
5	MLT	SD Negeri 3 Pendowo	Kranggan

6	PR	MI Al Islam Pare	Kranggan
7	Ikh	MI Ma'arif Jambon	Gemawang
8	FM	MI Ma'arif Samiran	Kandangan
9	EP	SDN Krempong	Gemawang
10	ABM	Mi Nurul Ummah Tawangsari	Tembarak
11	RW	MI Salafiyah Kranggan	Kranggan
12	RP	MI Ma'arif Mojosari	Bansari
13	AF	MI Al-Huda Kedungumpul	Kandangan
14	RPS	MI Ma'arif Unggulan Sumur Blandung	Kaloran
15	IIK	MI Ma'arif 2 Gesing Kandangan	Kandangan
16	VUK	MI Nahdotut Tholibin Ketuwon	Kandangan
17	AFI	MI Ma'arif Al Ittihad Rowo	Kandangan
18	IR	MI Salafiyah Kranggan	Kranggan
19	TPR	MI Muhammadiyah Botoputih	Tembarak
20	AY	MI Manbaul Huda Purwodadi	Tembarak
21	IN	MI Campursalam	Parakan
22	Nur	SD Negeri 3 Gowak	Pringsurat
23	ODH	SD Negeri 2 Kemloko	Kranggan

---

## PEMBAHASAN

Dalam rangka menjawab rumusan masalah, maka dalam pembahasan ini dipaparkan dua pembahasan, yaitu analisis kebutuhan siswa terhadap game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung dan analisis kebutuhan guru terhadap game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung.

### **Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Game Edukasi berbasis Kearifan Lokal Temanggung**

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang sudah disebar, didapatkan 23 siswa kelas 5 MI/SD yang telah mengisinya. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan siswa terhadap

pengembangan game. Berikut masing-masing item yang sudah diisi oleh siswa berdasarkan angket yang disebar.

Pertama, dari aspek kebutuhan siswa yang membutuhkan guru yang aktif menyiapkan game edukasi sebagai media pembelajaran terdapat 17 siswa (73,9%) sangat membutuhkan, 6 siswa (26,1%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap guru yang aktif menyiapkan game edukasi berada pada status sangat membutuhkan.

Kedua, pada aspek kebutuhan siswa terhadap guru yang kreatif dalam memanfaat game edukasi, didapatkan data 18 siswa (78,3 %) sangat membutuhkan, 5 siswa (21,7%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap guru yang kreatif dalam memanfaatkan game edukasi sangat tinggi.

Ketiga, kebutuhan siswa terhadap game edukasi khusus dalam materi kesantunan berbahasa didapatkan data 19 siswa (82,6%) sangat membutuhkan, 4 siswa (17,4%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap game edukasi khusus dalam materi kesantunan berbahasa sangat tinggi

Keempat, kebutuhan siswa dalam menggunakan game edukasi dalam pembelajaran kearifan lokal didapatkan 14 siswa (60,9%) sangat membutuhkan, 8 siswa (34,8%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa dalam menggunakan game edukasi dalam pembelajaran kearifan lokal sangat tinggi.

Kelima, kebutuhan siswa dalam aspek penggunaan game edukasi didapatkan data 10 siswa (43,5%) sangat membutuhkan, 12 siswa (52,2%) cukup membutuhkan, dan 1

siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan siswa dalam aspek penggunaan game edukasi pada kategori cukup membutuhkan.

Keenam, kebutuhan siswa terhadap game edukasi berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle yang dibuat berbasis aplikasi digital didapatkan data 12 siswa (52,2%) sangat membutuhkan, 9 siswa (39,1%) cukup membutuhkan, dan 2 siswa (8,7%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game edukasi berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle yang dibuat berbasis aplikasi digital sangat membutuhkan.

Ketujuh, kebutuhan siswa terhadap game visual novel sesuai kearifan lokal Temanggung didapatkan data 13 siswa (56,5%) sangat membutuhkan, 8 siswa (34,8%) sangat membutuhkan, dan 2 siswa (8,7%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel sesuai kearifan lokal Temanggung sangat membutuhkan tinggi.

Kedelapan, kebutuhan siswa terhadap game visual novel berbentuk animasi mendapatkan data 16 siswa (69,6%) sangat membutuhkan, 6 siswa (26,1%) cukup membutuhkan, 1 siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel berbentuk animasi sangat membutuhkan tinggi.

Kesembilan, kebutuhan siswa terhadap game visual novel yang diberi warna sesuai rupa aslinya mendapatkan data 15 siswa (65,2%) sangat membutuhkan, 8 siswa (34,8%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) cukup membutuhkan. Hal ini

menandakan bahwa game visual novel yang diberi warna sesuai rupa aslinya sangat membutuhkan tinggi.

Kesepuluh, kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat diinstal di Window, Mac, Android mendapatkan data 15 siswa (65,2%) sangat membutuhkan, 5 siswa (21,7%) cukup membutuhkan, 3 siswa (13%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat diinstal di Window, Mac, Android sangat membutuhkan tinggi.

Kesebelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi legenda Sindoro, Sumbing, dan Tembakau Temanggung didapatkan data 12 siswa (52,2%) sangat membutuhkan, 11 siswa (47,8%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi legenda Sindoro, Sumbing, dan Tembakau Temanggung sangat membutuhkan tinggi.

Keduabelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi tentang bahasa lokal Temanggungan didapatkan data 14 siswa (60,9%) sangat membutuhkan, 9 siswa (39,1%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi tentang bahasa lokal Temanggungan sangat membutuhkan tinggi.

Ketigabelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi tentang permainan tebak-tebakan kata-kata khas Temanggungan didapatkan data 16 siswa (69,65) sangat membutuhkan, 6 siswa (26,1%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi tentang

permainan tebak-tebakan kata-kata khas Temanggungan sangat membutuhkan tinggi.

Keempatbelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi nama-nama kecamatan di Temanggung didapatkan data 17 siswa (73,9%) sangat membutuhkan, 5 siswa (21,7%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel berisi nama-nama kecamatan di Temanggung sangat membutuhkan tinggi.

Kelimabelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel dilengkapi lagu-lagu daerah mendapatkan data 17 siswa (73,9%) sangat membutuhkan, 5 siswa (21,7%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel dilengkapi lagu-lagu daerah sangat membutuhkan tinggi.

Keenambelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel dilengkapi gambar-gambar khas Temanggung didapatkan data 17 siswa (73,9 %) sangat membutuhkan, 7 siswa (30,4 %) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel dilengkapi gambar-gambar khas Temanggung sangat membutuhkan tinggi.

Ketujuhbelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat dimainkan secara mandiri didapatkan data 12 siswa (52,2%) sangat membutuhkan, 10 siswa (43,5%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat dimainkan secara mandiri sangat membutuhkan tinggi.

Kedelapanbelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat didownload gratis di Playsotre didapatkan data 18 siswa (78,3%) sangat membutuhkan, 4 siswa (17,4%) cukup membutuhkan, dan 1 siswa (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat didownload gratis di Playsotre sangat membutuhkan tinggi.

Kesembilanbelas, kebutuhan siswa terhadap game visual novel berbahasa Indonesia dan Jawa didapatkan data 20 siswa (87%) sangat membutuhkan, 3 siswa (13%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel berbahasa Indonesia dan Jawa sangat membutuhkan tinggi.

Keduapuluh, kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat dijadikan media pembelajaran di semua mata pelajaran didapatkan data 18 siswa (78,3%) sangat membutuhkan, 5 siswa (21,7%) cukup membutuhkan, dan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap game visual novel dapat dijadikan media pembelajaran di semua mata pelajaran kategori sangat membutuhkan tinggi.

Secara umum, siswa memberikan saran bahwa dengan adanya kebutuhan game edukasi untuk anak-anak, diharapkan gamenya cepat terealisasikan. Siswa berharap adanya tambahan bermacam game untuk edukasi berbasis kearifan lokal, harus bisa dipahami oleh pelajar, game edukasi dirancang sedemikian rupa sehingga menarik dan siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah. Jadi game tidak cuma buat senang-senang saja namun dapat dijadikan media pembelajaran.

Game edukasi kearifan lokal memang perlu untuk diperkenalkan kepada anak-anak, selain lebih menarik dan mengedukasi anak juga perlu tahu tentang hal-hal yang ada pada tempat atau kota, di mana anak tinggal secara khususnya. Dalam setiap pengembangan jangan sampai melupakan hal yang terpenting yaitu tujuan belajar, tujuannya agar anak tidak bosan dalam pembelajaran, lebih mengarah kepembelajaran, lebih diperankan oleh guru dan penyampaian kepada murid, agar siswa bisa mandiri, dan sangat dibutuhkan, lebih kreatif dan tambah bagus lagi.

Meskipun berbasis kearifan lokal, mohon untuk bisa dibuat semenarik mungkin. Game perlu pengenalan adanya game edukasi berbasis kearifan lokal yang berisi cerita yang tidak hanya pelajaran, namun lebih diutamakan game edukasi yang dapat mengasah otak anak, bisa diakses mudah oleh banyak orang yang membutuhkan. Game edukasi berbasis kearifan lokal harus bisa digunakan pada android, karena akan lebih membantu anak dalam pengembangan belajar, dan dapat mengalihkan perhatian anak pada game yang tidak bermutu.

### **Analisis Kebutuhan Guru terhadap Game Edukasi berbasis Kearifan Lokal Temanggung**

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang sudah disebar, didapatkan 23 guru kelas 5 MI/SD yang telah mengisinya. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan game edukasi. Berikut masing-masing item yang sudah diisi oleh guru berdasarkan angket yang disebar.

Pertama, kebutuhan guru terhadap keaktifan membuat media game edukasi untuk pembelajaran didapatkan data 11 guru (47,8%) sangat membutuhkan, 10 guru (43,5%) cukup

membutuhkan, dan 2 guru (8,7%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap keaktifan membuat media game edukasi untuk pembelajaran pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kedua, kebutuhan guru terhadap aspek kreatif menggunakan kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran didapatkan data 10 guru (43,5%) sangat membutuhkan, 11 guru (47,8%) cukup membutuhkan, dan 2 guru (8,7%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap aspek kreatif menggunakan kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran berada pada status cukup membutuhkan dengan kategori tinggi.

Ketiga, kebutuhan guru terhadap pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle, dan lainnya didapatkan data 9 guru (39,1%) sangat membutuhkan, 12 guru (52,2 %) cukup membutuhkan, dan 2 guru (8,7%) kurang membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform Visual Novel, Roblox, Blockly, Scratch, Wordwall, Gamilab, ProProfs Games and Puzzles, Baamboozle, dan lainnya berada pada kategori cukup membutuhkan.

Keempat, kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan game visual novel didapatkan data 10 guru (43,5%) sangat membutuhkan, dan 10 guru (43,5%) cukup membutuhkan, dan 3 guru (13%) cukup membutuhkan. Artinya, pada aspek kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan game visual novel didapatkan data yang sama antara kategori sangat membutuhkan dan cukup membutuhkan.

Kelima, kebutuhan guru pada aspek pengetahuan game visual novel dalam pembelajaran kearifan lokal didapatkan data 11 guru (47,8%) sangat membutuhkan, 10 guru (43,5%) cukup membutuhkan, dan 2 guru (9,7%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada kategori kebutuhan guru pada aspek pengetahuan game visual novel dalam pembelajaran kearifan lokal yang paling tinggi adalah aspek sangat membutuhkan karena didapatkan data paling tinggi.

Keenam, kebutuhan guru terhadap keterampilan mendesain game visual novel untuk kesantunan berbahasa siswa didapatkan data 13 guru (56,5%) sangat membutuhkan, 10 guru (43,5%) cukup membutuhkan, dan 1 guru (4,3%) kurang membutuhkan. Artinya, pada aspek kebutuhan guru terhadap keterampilan mendesain game visual novel untuk kesantunan berbahasa siswa berada pada kategori sangat membutuhkan karena didapat data paling banyak.

Ketujuh, kebutuhan guru terhadap keterampilan memahami manfaat game visual novel didapatkan data 9 guru (39,1%) sangat membutuhkan, 12 guru (52,2%) cukup membutuhkan, dan 2 guru (8,7%) kurang membutuhkan. Hal ini menegaskan bahwa pada aspek kebutuhan guru terhadap keterampilan memahami manfaat game visual novel pada kategori cukup membutuhkan karena didapatkan data paling banyak.

Kedelapan, kebutuhan guru terhadap game visual novel berbasis kearifan lokal Temanggung didapatkan data 10 guru (43,5%) sangat membutuhkan, 13 guru (56,5 %) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Simpulannya dalam aspek ini didapatkan data bahwa kebutuhan guru terhadap game visual novel berbasis kearifan lokal Temanggung berada pada kategori cukup membutuhkan.

Kesembilan, kebutuhan guru terhadap keterampilan mengoperasian game visual novel didapatkan data 6 guru (26,1%) sangat membutuhkan, 14 guru (60,9%) cukup membutuhkan, dan 3 guru (13%) cukup membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru terhadap keterampilan mengoperasian game visual novel berada pada kategori cukup membutuhkan.

Kesepuluh, kebutuhan guru terhadap penggunaan Sindoro, Sumbing, Tembakau sebagai permainan dalam game visual novel didapatkan data 7 guru (30,4%) sangat membutuhkan, 14 guru (60,9%) cukup membutuhkan, dan 2 guru (8,7%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru terhadap penggunaan Sindoro, Sumbing, Tembakau sebagai permainan dalam game visual novel berada pada kategori cukup membutuhkan karena berada pada posisi terbanyak.

Kesebelas, kebutuhan guru terhadap penggunaan nama kecamatan di Temanggung sebagai materi game visual novel didapatkan data 7 guru (30, 4%) sangat membutuhkan, 15 guru (65,2%) cukup membutuhkan, dan 1 guru (4,3%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru terhadap penggunaan nama kecamatan di Temanggung sebagai materi game visual novel berada pada kategori cukup membutuhkan karena berada pada posisi terbanyak.

Keduabelas, kebutuhan guru terhadap penggunaan bahasa lokal Temanggung sebagai bahan permainan dalam game visual novel didapatkan data 13 guru (56,5%) sangat membutuhkan, 10 guru (43,5%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Simpulannya adalah pada kebutuhan guru terhadap penggunaan bahasa lokal Temanggung sebagai bahan

permainan dalam game visual novel berada pada kategori sangat membutuhkan karena mendapatkan skor terbanyak.

Ketigabelas, kebutuhan guru terhadapa keterampilan cara menggunakan game visual novel didapatkan data 14 guru (60,9%) sangat membutuhkan, 9 guru (39,1%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Artinya, pada kebutuhan guru terhadapa keterampilan cara menggunakan game visual novel didapatkan data sangat membutuhkan yang paling tinggi.

Keempatbelas, kebutuhan guru pada aspek cara menanamkan kesantunan berbahasa melalui kearifan lokal Temanggung didapatkan data 15 guru (65,2%) sangat membutuhkan, 8 guru (34,8%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menyimpulkan bahwa kebutuhan guru pada aspek cara menanamkan kesantunan berbahasa melalui kearifan lokal Temanggung berada pada kategori sangat membutuhkan karena aspek tersebut didapatkan data terbanyak.

Kelimabelas, kebutuhan guru pada aspek cara menentukan kearifan lokal Temanggung sebagai materi dalam pembelajaran didapatkan data 10 guru (43,5%) sangat membutuhkan, 13 guru (56,5%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Simpulannya adalah kebutuhan guru pada aspek cara menentukan kearifan lokal Temanggung sebagai materi dalam pembelajaran berada pada kategori sangat membutuhkan.

Keenambelas, kebutuhan guru pada aspek cara komunikasi efektif guru dan siswa didapatkan data 16 guru (72,7%) sangat membutuhkan, 6 guru (27,3%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan

bahwa kebutuhan guru pada aspek cara komunikasi efektif guru dan siswa berada pada kategori sangat membutuhkan.

Ketujuhbelas, kebutuhan guru terhadap aspek membantu siswa membagi waktu dalam berbahasa santun didapatkan data 16 guru (69,6%) sangat membutuhkan, 7 guru (30,4%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru terhadap aspek membantu siswa membagi waktu dalam berbahasa santun berada pada kategori sangat membutuhkan.

Kedelapanbelas, kebutuhan guru terhadap aspek memberikan teori kesantunan berbahasa didapatkan data 16 guru (69,6%) sangat membutuhkan, 8 guru (34,8%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menyimpulkan bahwa kebutuhan guru terhadap aspek memberikan teori kesantunan berbahasa berada pada kategori sangat membutuhkan.

Kesembilanbelas, kebutuhan guru pada aspek menentukan sarana pendukung dalam berbahasa santun didapatkan data 12 guru (52,2%) sangat membutuhkan, 11 guru (47,8%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini menyimpulkan bahwa kebutuhan guru pada aspek menentukan sarana pendukung dalam berbahasa santun berada pada kategori sangat membutuhkan.

Keduapuluh, kebutuhan guru pada aspek memberikan contoh cara berbahasa satun didapatkan data 20 guru (87%) sangat membutuhkan, 3 guru (13%) cukup membutuhkan, dan 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Pada aspek kebutuhan guru pada aspek memberikan contoh cara berbahasa santun dapat disimpulkan berada pada kategori sangat membutuhkan.

Secara umum, dari ke-23 guru di atas, memberikan saran bahwa guru sangat membutuhkan pengembangan game. Mereka berharap kegiatan ini segera direalisasikan karena siswa saat ini sangat keberangantungan dengan gadget yang membuat siswa terbiasa menggunakan bahasa nasional dan lupa akan bahasa lokal. Guru juga memberikan saran bahwa game edukasi dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan mendidik bagi siswa, game edukasi anak kecil.

Pembelajaran melalui penerapan game edukasi berbasis kearifan lokal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna. Penanaman kesantunan bahasa siswa dapat mengetahui tingkat kesantunan siswa untuk dapat ditindak lanjuti dengan menanamkan dan meningkatkan kesantunan berbahasa pada siswa untuk bahan penanaman penilaian sikap. Selain menilai sikap juga berdasarkan perilaku siswa. Harapannya ke depan siswa terbiasa bisa bertutur kata santun dalam bahasa.

Guru berharap kepada peneliti agar dapat dijadikan sumbang pemikiran dalam penilaian sikap kesantunan siswa yang diaplikasikan dalam pembelajaran melalui game edukasi. Selain itu, dapat menjadi tolok ukur kesantuan di sekolah untuk menerapkan kesantunan pada semua aspek pembelajaran, sehingga mejadikan sekolah unggul dalam kesantunan berbahasa. Game juga diharapkan menjadi acuan dalam menanamkan dan meningkatkan nilai kesantunan berbahasa siswa kelas V khususnya di sekolah.

Game edukasi dikembangkan agar bisa lebih mudah diakses dalam membantu siswa belajar, dibuat dengan audio yang memarik. Game edukasi berbasis kearifan lokal

Temanggung sangat tepat diaplikasikan untuk siswa kelas 5 SD/MI karena sesuai dengan usia siswa yang senang dengan permainan, namun dalam game tersebut perlu memperhatikan tingkat kerumitan sesuai dengan usia siswa, juga perlu dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak jemu. Game perlu diberikan gambar-gambar kearifan lokal, budaya daerah, wisata daerah, permainan daerah dan lain-lainnya agar siswa lebih memahami isi dari game visual.

Game edukasi dibuat semenarik mungkin agar tujuan dari dibuatnya game edukasi tersebut tercapai, dan lebih ditingkatkan untuk literasi, dan dibutuhkan program yang bersifat interaktif atau dapat merespon siswa. Game perlu dikembangkan bisa dengan link atau apk yang mudah dan tidak berat mengingat banyak sekolah MI yang ada di pedesaan dengan sarana dan prasarana yang terbatas.

Game menjadi media yang sangat bagus, mohon terus dikembangkan. Realitasnya, pengetahuan game edukasi mungkin jarang ditemui dan diterapkan agar dibuat sesuai dengan kebutuhan. Guru membutuhkan pelatihan guna mengembangkan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung. Semoga game edukasi berbasis kearifan lokal mudah digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik agar bisa diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari kepada peserta didik. Guru juga berharap agar pembuatan game yang mendidik tanpa mengurangi kearifan lokal dan lebih ditingkatkan kemudahan dalam memahami.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan riset dan pembahasan, kebutuhan siswa terhadap pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung untuk menanamkan kesantunan berbahasa

siswa MI/SD dari ke-20 kategori didapatkan simpulan sangat membutuhkan dengan rincian paling tinggi pada masing-masing aspek, karena dari 20 aspek, pada kategori sangat membutuhkan terdapat 19 aspek, cukup membutuhkan 1 aspek, dan kurang membutuhkan 0 aspek.

Sedangkan pada kebutuhan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung untuk menanamkan kesantunan berbahasa siswa MI/SD didapatkan data dari ke-20 kategori, pada kategori sangat membutuhkan mendapatkan 12 tertinggi, kategori cukup membutuhkan 9 tertinggi, dan kurang membutuhkan 0 tertinggi. Pada aspek kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan game visual novel didapatkan skor sama yaitu kategori sangat membutuhkan 10 guru (43,5%) dan cukup membutuhkan 10 guru (43,5%). Berdasarkan paparan di atas, maka analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal Temanggung untuk menanamkan kesantunan berbahasa siswa MI/SD urgen dilakukan karena kebutuhan siswa mendapatkan 19 skor terbanyak dan kebutuhan guru mendapatkan 12 skor terbanyak dari 20 aspek.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A. Salimei, H. Z. (2022). The effect of gamification on vocabulary learning (learning English as a second language) among the fifth-grade elementary school students. *Technology of Education Journal (TEJ)*, 4(64), 723–734. <https://doi.org/10.22061/tej.2022.8550.2686>
- Adrie Satrio, A. G. (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140>

- Agung Pramujiono, Taufik Nurhadi, Nunung Nurjati, Ferra Dian Andanty, A. W. H. (2022). The Prosodic Aspects of Politeness in Instructional Interactions of Elementary School Teachers in Surabaya. *KnE Social Sciences*, 181–195. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i6.10621>
- Agus Priyadi, Ahmad Zainudin, E. R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Geometri Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kristen Ngampin. *Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.51903/informatika.v2i2.162>
- Anggi Puspitasari, Biktra Rudianto, M. A. P. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Augmented Reality. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(1). <https://doi.org/10.31000/jika.v6i1.5155>
- Bavi, F. (2018). The Effect of Using Fun Activities on Learning Vocabulary at the Elementary Level. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.17507/JLTR.0903.24>
- Berthelsen, H. A. (2022). *Using Digital Game-Based Language Learning for Developing English Language Skills - A Mini Scoping Review* [Institutt for lærerutdanning]. <https://doi.org/hdl.handle.net/11250/3006452>
- Brown, Penelope, Stephen, L. (1987). *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge University Press. [https://doi.org/https://books.google.co.id/books/about/Politeness.html?id=OG7W8yA2XjcC&redir\\_esc=y](https://doi.org/https://books.google.co.id/books/about/Politeness.html?id=OG7W8yA2XjcC&redir_esc=y)
- Chandra, Y. (2021). Online education during COVID-19: perception of academic stress and emotional intelligence coping strategies among college students. *Asian Education and Development Studies*, 10(2), 229–238. <https://doi.org/10.1108/AEDS-05-2020-0097>

- Ciesla, R. (2019). Working in Ren'Py, Twine, and TyranoBuilder. In *Game Development with Ren'Py*. [https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4920-8\\_4](https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4920-8_4)
- Delita Andrila, Jelita, J. (2022). Penggunaan game online pada interaksi sosial anak di Desa Teluk Rhu Kabupaten Bengkalis. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 7(2). <https://doi.org/journal.iainlangsa.ac.id/index.php/azkiya/article/view/4182>
- Faizal, M. A. (2016). The effects of conversation-gambits visual-novel game on students' english achievement and motivation. *2016 International Electronics Symposium (IES)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ELECSYM.2016.7861054>
- Fatmawati Sungkawaningrum, P. H. A. (2022). Coffee Commodity for the Welfare of the Communities in Temanggung District. *NUsantara Islamic Economic Journal*, 1(1), 118–122. <https://doi.org/10.34001/nujej.v1i1.65>
- Feriska Listrianti, Hasan Baharun, Sugiannoor, N. I. W. (2022). Using Manipulative Media in Improving Students' Abilities in Operations to Calculate The Addition of Integers In Madrasah. *ZAHRA: Research And Tought Elmentary School Of Islam Journal*, 3(2), 114-128. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i2.700>
- Gamal, A. H. (2022). Developing Multimedia Technology for EFL Classrooms in Indonesia Using Addie Model: A Literature Review. *ELTR Journal*, 7(1), 14–22. <https://doi.org/10.37147/eltr.v7i1.162>
- Gunawan, F. (2014). Brown and Levinson's Politeness Representation in Academic Discourse. *KANDAI*, 10(1). <https://doi.org/10.26499/jk.v10i1.309>
- Hidayah, N. (2019). *Sejarah dan Legenda Desa di Temanggung, Magelang, dan Semarang (Kumpulan Artikel Ilmiah Mahasiswa PAI IB STAINU Temanggung 2018-2019)*. CV. Pilar Nusantara. [https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah\\_dan\\_Legenda\\_Desa\\_di\\_Temanggung\\_M/T4ImEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah_dan_Legenda_Desa_di_Temanggung_M/T4ImEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)

=0

- Huda, M. (2022). Komunikasi Interpersonal Guru terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Negeri Temanggung. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 13(1), 52–60. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v13i1.4043>
- Ibda, H. (2017). Urgensi Pemertahanan Bahasa Ibu di Sekolah Dasar. *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary*, 2(2). <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/shahih/article/view/980/306>
- Ibda, H. (2019). Penggunaan Umpatan Thelo, Jidor, Sikem, Sikak sebagai Wujud Marah dan Ekspresi Budaya Warga Temanggung. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 8(2). <https://doi.org/10.26499/rnh.v8i2.1293>
- Ibda, H. (2022). *Survei Penggunaan Game Visual Novel pada Guru MI di Parakan, Kledung, dan Bansari*. Tidak Dipublikasikan.
- Ilhan, A. (2021). The Impact of Game-Based, Modeling, and Collaborative Learning Methods on the Achievements, Motivations, and Visual Mathematical Literacy Perceptions. *SAGE Open*, 11(1). <https://doi.org/10.1177/21582440211003567>
- Indriyanto, Cindy Dwi Kusumawardani, B. A. (2022). The Mystical Value Of A Jaran Kepang Turonggo Seto Cepit Performance In Pagergunung Village Temanggung Regency. *Proceeding of the 2nd International Conference on Music And Culture (ICOMAC) 2022*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/ICOMAC/article/download/1494/920>
- Janelynn Camingue, Edward F. Melcer, E. C. (2020). A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels. *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20)*, September 15–18, 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>
- José-Manuel Sáez-López, M. Luisa Sevillano-García, M. Á. P.-S. (2022). Application of the ubiquitous game with

- augmented reality in Primary Education. *Comunicar*, 61(XXVII), 71–82. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-06>
- Kartika Mutiarasari, T. S. (2022). Revitalization of Jaran Kepang Art, Temanggung Regency, Central Java. *Jurnal Pendidikan Tari*, 2(2). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpt/article/view/26854>
- Kemal Alief, N. (2022). Application of Language Politeness in Learning Activities at School. *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/jelita/article/view/93/75>
- Khoerunisa, E. (2022). Politeness Strategies Used by the English Literature Students. *Research on Applied Linguistics and Literature*, 1(1). <https://doi.org/ejournal.unsap.ac.id/index.php/reall/article/view/116>
- Kristyn Karl, Y. T. (2023). Correcting overconfidence in online privacy: experimenting with an educational game. *Information, Communication & Society*, 26(5). <https://doi.org/10.1080/1369118X.2023.2166360>
- Kusuma, I. P. I. (2017). Developing Monolary as an Innovation of Language Games to Practice Students' Vocabulary Mastery in Elementary Schools in Bali. *English as an International Language Journa*, 12(1), 38–52. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1250283.pdf>
- Leech, G. N. (1983). *Principles of Pragmatics*. Routledge. <https://www.routledge.com/Principles-of-Pragmatics/Leech/p/book/9780582551107>
- Lestari, N. S. (2022). The influence of bilingual of java native Towards Indonesian production in Showing Politeness. *The SEALL JOURNAL*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jellas/article/view/237>
- Leta Marzatifa, Inayatillah, Inayatillah, M. A. (2021). Ice Breaking: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmu Pendidikan MI/SD*, 6(2).

<https://doi.org/journal.iainlangsa.ac.id/index.php/azkiya/article/view/3309>

Lickona, T. (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books. <https://doi.org/10.1177/019263659207654519>

Minaldi Loeis, Musa Hubeis, Arif Imam Suroso, S. D. (2023). A strategy for reducing skills gap for the game development sector of the Indonesian creative industries. *Decision Science Letters*, 12(1), 97–106. <https://doi.org/10.5267/j.dsl.2022.10.003>

Mislikhah, S. (2014). Kesantunan Berbahasa. *Ar-Raniry: International Journal of Islamic Studies*, 1(2). <https://doi.org/10.22373/jar.v1i2.7384>

Muhammad Chandra Pratama Putera, Urai Salam, E. R. (2019). Designing Video Game to Teach Descriptive Text for Tenth Grade at SMAN 2 Pontianak. *Journal of Equatorial Education and Learning*, 8(3), 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i3.32039>

Muhammad Faisal Akbar, S. H. W. (2022). "Srinthil" Tobacco Make a History Culture. *Education, Culture, and Nationalism in New Era*. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ISECN/article/view/140>

Mungmachon, M. R. (2012). Knowledge and Local Wisdom: Community Treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13), 174–181. [https://doi.org/http://www.ijhssnet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_13\\_July\\_2012/18.pdf](https://doi.org/http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_2_No_13_July_2012/18.pdf)

Mutiara Imtisyal Ammatulloh, Noviani Permana, Rizwan Firmansyah, Lussy Nur Sa'adah, Z. I., & Izzatunnisa, D. I. M. (2022). Strengthening Character Education of Students Through Civics Caring Apps Based on M-Learning During the Covid-19 Pandemic. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 2(2), 87–96. <https://doi.org/10.2017509/xxxx.xxxx>

Parama Kartika Dewa, H. (2022). Pelatihan Desain Pemasaran

Online dan Coaching bagi UMKM Kuliner di Temanggung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4). <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.681>

Pieta Sikstrom, Chiara Valentini, Anu Sivunen, T. K. (2022). How pedagogical agents communicate with students: A two-phase systematic review. *Computers & Education*, 188(October 2022), 104564. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104564>

Pivec, M, O. Dziabenko, I. S. (2003). Aspects of Game-Based Learning. *Education, Computer Science*. <https://doi.org/citeSeerX.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.97.8613&rep=rep1&type=pdf>

Pramujiono, A. (2015). Eksplorasi Nilai Kearifan Lokal Sebagai Dasar Pengembangan Teori Kesantunan Berbahasa Indonesia. *Jurnal Budaya Nusantara*, 2(1). <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol2.no1.a699>

Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Sage. <https://doi.org/https://sk.sagepub.com/books/from-digital-natives-to-digital-wisdom>

Rasna, I. W. (2019). A Creative Construction Model of Language Acquisition in Linguistic Politeness for Elementary School Children Character Education. *Proceedings of the 1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)*2. <https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.60>

Reza Rachmadtullah, Bramianto Setiawan, Andarmadi Jati Abdhi Wasesa, J. W. W. (2023). Elementary school teachers' perceptions of the potential of metaverse technology as a transformation of interactive learning media in Indonesia. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 6(1). <https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i1.1119>

Ruiz, M. F. L., Esclada, R. I., Balderama, J. H., Aguirre, A. A. I., Cutin, M. N. I., & Lozada, R. M. (2021). WISE game: wireless interactive software educational game. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 23(3), 1357–1365. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v23.i3.pp1357-1365>

Sadewa, A. T. P. (2016). Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren'py. *J-Intech : Journal of Information and Technology*, 4(1), 26–32.

Saphira, H. V. (2022). Integrating Local Wisdom-Based Learning To Preparing The Pancasila Students' Profile, Yes or No? *International Journal of Current Educational Research*, 1(1), 18–35. <https://doi.org/10.53621/ijocer.v1i1.136>

Saragih, Y. P. (2013). *Kearifan Lokal Kesantunan Berbahasa pada Masyarakat Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara Barus* [Universitas Sumatera Utara]. [repository.usu.ac.id/handle/123456789/39071](http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/39071)

Sholihatul Hamidah Daulay, Diah Widya Ningrum, P. S. N. (2022). Learning Process of Online Class by Using Language Politeness Principles. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 10(2), 403–420. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v10i2.699>.

Spradley, J. (1997). *Metode Etnografi*. Tiara Wacana. <https://ptki.onsearch.id/Record/IOS5605.slims-8428/TOC>

Sukma, P. R. (2022). *Media Game Visual Novel Pada Pembelajaran Logika dan Algoritma Komputer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa SMK Non-TI* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://doi.org/http://repository.upi.edu/77771/>

Togatorop, F. (2019). Politeness Strategies Used in the Conversation between the Students of Finance and Banking Department in Murni Sadar Polytechnic Pematangsiantar. *JETAFL (Journal of English Teaching as a Foreign Language)*, 5(1), 37–48. <https://doi.org/ejournal.uhn.ac.id/index.php/jetafl/article/view/115>

Utami, F. G. N. (2022). Gotong Royong dalam Festival Sindoro Sumbing. *LAKON: Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, 19(1). <https://doi.org/10.33153/lakon.v19i1.4471>

Vincent Basile, Adam York, R. B. (2019). Who Is the One Being Disrespectful? Understanding and Deconstructing the Criminalization of Elementary School Boys of Color. *Urban*

*Education*, 57(9).  
<https://doi.org/10.1177/004208591984262>

- Violaki, M. (2022). Wand : design and development of a game engine for visual novels. *University of Piraeus, July 2022*. <https://doi.org/dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/14569>
- Watts, R. J. (2003). *Politeness*. Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/politeness/E9FC00C681300A3F22F37CD9AC565C0F>
- Xin Lei, P.-L. P. R. (2023). Emotional responses to performance feedback in an educational game during cooperation and competition with a robot: Evidence from fNIRS. *Computers in Human Behavior*, 138(January 2023). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107496>
- Yanjun Pan, Fengfeng Ke, X. X. (2022). A systematic review of the role of learning games in fostering mathematics education in K-12 settings. *Educational Research Review*, 36(June 2022). <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100448>
- Yuniawatika, T. K. (2018). The Urgency of Digital Literacy for Students in Disruption Era. *Proceedings of the International Conference on Education and Technology (ICET 2018)*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2991/icet-18.2018.29>
- Zhao, Q. L. ; M. L. ; D. (2022). The Application of Educational Games in Teaching IT Programming in Elementary School. *International Journal of Social Science and Education Research*, 2(1), 312–315. [https://doi.org/10.6918/IJOSSER.202202\\_5\(2\).0051](https://doi.org/10.6918/IJOSSER.202202_5(2).0051)

