

# STRATEGI PENDIDIKAN INKLUSIF DALAM MENDORONG LITERASI DIGITAL UNTUK SDGs 2030 MELALUI GAME EDUKASI KREATIF

Even Nurhaliza\*<sup>1</sup>  
Najwa Aisyah Irawan<sup>2</sup>  
Ichsan Fauzi Rachman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Siliwangi

\*e-mail: [evennurhaliza9090@gmail.com](mailto:evennurhaliza9090@gmail.com)<sup>1</sup>, [najwaaisyahirawan@gmail.com](mailto:najwaaisyahirawan@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ichsanfauzirachman@gmail.com](mailto:ichsanfauzirachman@gmail.com)<sup>3</sup>

## Abstrak

Artikel ini mengeksplorasi strategi pendidikan inklusif yang dapat meningkatkan literasi digital guna mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. Pemerintah Indonesia berkomitmen mewujudkan kesejahteraan melalui berbagai strategi, termasuk partisipasi dalam program Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) oleh PBB. Pendidikan berkualitas dan inklusif menjadi elemen penting terutama dalam meningkatkan literasi digital di kalangan pelajar, khususnya generasi Z yang akrab dengan teknologi sejak lahir. Metodologi penelitian menggunakan tinjauan literatur mendalam untuk mengidentifikasi praktik terbaik, tantangan, dan peluang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game edukasi kreatif efektif dalam meningkatkan literasi digital. Strategi pendidikan inklusif yang efektif mencakup peningkatan kemampuan literasi digital pendamping, penggunaan perangkat pendukung, dan penerapan metode penyampaian yang interaktif. Temuan ini diharapkan menjadi acuan bagi para pihak terkait dalam memperkuat literasi digital dan mencetak generasi yang berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Pendidikan Inklusif, Literasi Digital, Pembangunan Berkelanjutan

## Abstract

This article explores inclusive education strategies that can improve digital literacy to support the achievement of the 2030 Sustainable Development Goals (SDGs). The Indonesian government is committed to creating prosperity through various strategies, including participation in the United Nations Sustainable Development Goals (SDGs) program. Quality and inclusive education is an important element especially in improving digital literacy among students, especially generation Z who are familiar with technology since birth. The research methodology uses an in-depth literature review to identify best practices, challenges, and opportunities. The results show that creative educational game-based learning methods are effective in improving digital literacy. Effective inclusive education strategies include improving the digital literacy skill of assistants, using supporting tools and implementing delivery methods. The findings are expected to serve as a reference for relevant parties in strengthening digital literacy and producing a generation that contributes to sustainable development.

**Keywords:** Inclusive Education, Digital Literacy, Sustainable Development

## PENDAHULUAN

Untuk menjamin kehidupan yang baik bagi warganya dalam jangka panjang, pemerintah Indonesia telah memberlakukan sejumlah program yang bertujuan untuk memupuk kemakmuran, para pemimpin Indonesia yang memperhatikan kesejahteraan generasi masa depan, telah menyusun rencana untuk menciptakan negara yang berkembang. Harapan seluruh individu adalah kehidupan yang terjamin dalam aspek kesehatan, kualitas air, ketahanan pangan, pendidikan bermutu, ekonomi kuat, dan lingkungan sehat. Indonesia saat ini sedang dalam proses mewujudkan kesejahteraan dengan berpartisipasi dalam program Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) yang dibentuk oleh PBB. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, yang juga dikenal sebagai Tujuan Global, adalah serangkaian target internasional yang bertujuan untuk memperbaiki dunia dalam banyak hal. Tujuan-tujuan ini berfokus pada bidang-bidang seperti kemiskinan, pendidikan, lingkungan hidup, dan keadilan sosial (Iwan et al., 2023). Dikaruniai potensi yang luar biasa, Indonesia memiliki posisi yang tepat untuk menjadi

negara maju, memastikan pertumbuhan yang menyeluruh dan mengadopsi pendekatan ekonomi berkelanjutan yang selaras dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Pangestu et al., 2021).

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) yang ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk tahun 2030 mencakup pendidikan inklusif dan berkualitas sebagai salah satu sasarnya. Dalam konteks ini, strategi pendidikan inklusif menjadi penting untuk memastikan bahwa semua pelajar, tanpa terkecuali, dapat memperoleh literasi digital yang memadai. Pendidikan adalah kunci untuk pembangunan berkelanjutan. Dengan membentuk pandangan, nilai, dan tindakan masyarakat, pendidikan memberdayakan kita untuk membangun masa depan yang lebih berkelanjutan (Lawitta et al., 2023). Belajar adalah hal yang penting sepanjang hidup. Hal ini membentuk cara orang berpikir, berperilaku, dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Pendidikan juga membekali mereka dengan keterampilan untuk menggunakan bahasa secara efektif dan memberikan kontribusi yang berarti bagi masyarakat.

Pendidikan berkualitas berdampak pada individu dengan kapabilitas, keahlian, dan wawasan yang mendalam. Sumber daya manusia yang berkualitas pun merupakan hasil dari pendidikan yang bermutu. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan adalah dengan membaca. Di ambang dekade baru, literasi digital tumbuh menjadi pilar penting dalam dunia pendidikan. Konsep ini bukan hanya sebatas kemampuan menggunakan perangkat teknologi, melainkan juga memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi menggunakan berbagai bentuk teknologi digital. Generasi muda masa kini, yang akrab dikenal dengan sebutan generasi Z atau Gen-Z, menurut jurnal penelitian (Hastini, 2020), didefinisikan sebagai generasi yang terpapar kemajuan teknologi sejak lahir. Pengasuhan mereka pun banyak dipengaruhi oleh teknologi dan internet. Lahir antara tahun 1995 hingga 2012, generasi ini tidak pernah mengalami kehidupan tanpa teknologi dan internet. Ciri khas utama Gen-Z adalah kecintaan mereka terhadap segala hal yang instan dan ketergantungan yang tinggi terhadap internet dan teknologi. Hal ini disebabkan karena generasi Z terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi sejak lahir.

Strategi Pendidikan inklusif dalam mendorong literasi digital menuntut pendekatan multidimensional yang menyentuh aspek kurikulum, metode pengajaran, teknologi pendukung, serta kebijakan yang inklusif. Literasi digital menjadi keterampilan yang esensial bagi setiap individu, terutama generasi Z yang tumbuh bersama internet dan teknologi digital. Generasi Z memiliki akses yang luas terhadap informasi dan teknologi, namun hal ini juga membawa potensi risiko, seperti misinformasi, cyber bullying, dan penyalahgunaan media sosial. Oleh karena itu, penting untuk membekali generasi Z dengan strategi pendidikan literasi digital yang efektif untuk membantu mereka menjadi pengguna internet yang cerdas dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Tantangan ini menjadi lebih kompleks dengan keberagaman kebutuhan belajar yang harus diakomodasi. Literasi digital menjadi kunci untuk membuka potensi individu dan komunitas, memungkinkan partisipasi penuh dalam ekonomi global yang berbasis pengetahuan. Oleh karena itu, pengembangan strategi pendidikan inklusif yang mendukung literasi digital adalah vital dalam memastikan bahwa tidak ada yang tertinggal dalam pergeseran digital saat ini.

Berdasarkan pemikiran yang diajukan oleh (Nabila et al., 2023), Kenyataannya, Indonesia telah lama bergelut dengan masalah tingkat melek huruf yang sangat rendah, dan masalah ini sebagian besar masih belum terselesaikan. Hal ini ditunjukkan dengan jelas dalam laporan Programme for International Student Assessment (PISA) yang dikeluarkan oleh Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). Pada survei PISA 2022, nilai membaca siswa Indonesia berada di bawah rata-rata, dengan rata-rata hanya 359 poin. Di sisi lain, negara-negara anggota OECD memiliki nilai yang jauh lebih tinggi, dengan kisaran rata-rata 472 hingga 480 poin. Mendorong kecintaan membaca di kalangan masyarakat Indonesia merupakan sebuah tantangan karena populasi Indonesia yang beragam. Setiap individu yang memahami pentingnya pendidikan berusaha keras untuk menjamin generasi mereka mendapatkan pendidikan terbaik, yaitu melalui literasi. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendiskusikan strategi-strategi pendidikan inklusif yang berpotensi meningkatkan literasi digital di kalangan pelajar, dengan harapan membantu mencapai target-target yang ditetapkan dalam SDGs 2030. Melalui kajian ini,

kita berupaya mengidentifikasi pendekatan yang sukses dan mengusulkan rekomendasi untuk pendidikan yang lebih adaptif dan inklusif.

## **METODE**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dipergunakan untuk meraih keterangan dan data yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data ini merupakan unsur penting dalam sebuah karya ilmiah, karena bahan dan isi dari karya tulis ilmiah harus relevan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah tinjauan literatur yang mendalam mengenai strategi pendidikan inklusif dalam mendorong literasi digital untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) 2030. Proses ini melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis berbagai sumber akademik, termasuk artikel jurnal, buku, laporan penelitian, dan dokumen resmi yang relevan. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi praktik terbaik, tantangan, dan peluang dalam penerapan strategi pendidikan yang efektif dalam konteks literasi digital. Informasi dan data yang dikumpulkan selama analisis akan disusun secara sistematis untuk mencapai pemahaman yang menyeluruh atas temuan-temuan tersebut. Hasil dari tinjauan literatur ini diharapkan dapat memberikan kebijakan berkelanjutan serta mengungkap strategi di balik peningkatan literasi digital dan merancang program edukasi yang menjangkau semua orang sembari menjaga lingkungan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam rangka mengingatkan kesadaran akan pentingnya literasi digital melalui pendidikan inklusif, alih-alih hanya mengandalkan buku pelajaran, para pendidik dapat menggunakan game edukasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif. Game-game ini berfungsi sebagai alat bantu untuk mendukung proses belajar mengajar. Permainan edukatif yang menarik ini dirancang untuk membuat belajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa tetap termotivasi. Selain itu, game-game ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan literasi digital siswa, yang semuanya sangat penting untuk mengingat informasi yang berkaitan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) 2030.

Pada tahun 1997, Paul Gilster memperkenalkan gagasan literasi digital, yang ia gambarkan sebagai keterampilan untuk memahami dan menggunakan informasi dari sumber-sumber digital. Dia menjelaskan bahwa literasi digital melibatkan penggunaan teknologi dan informasi dari perangkat digital untuk keuntungan Anda, di berbagai bidang seperti sekolah, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Definisi literasi digital yang lebih luas ini dibangun di atas fondasi literasi komputer dan informasi. Di sekolah, menggunakan teknologi secara efektif sangat penting untuk membekali siswa dengan keterampilan digital ini. Mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar dapat membekali siswa untuk menghadapi tantangan di era 4.0, terutama terkait kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran menjadi lebih menarik jika menggunakan metode yang menggunakan presentasi seperti permainan. Umumnya, permainan dikenal memiliki sifat yang menyenangkan dan memicu semangat belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan pendekatan berbasis permainan yang melibatkan keterlibatan siswa dengan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi mereka untuk bertahan dalam pembelajaran secara lebih efektif daripada metode tradisional.

(Dellos, 2015) menemukan bahwa pembelajaran berbasis game membantu siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengambil keputusan selama proses pembelajaran. Permainan edukasi kreatif sebagai media literasi digital membutuhkan kompetensi komunikasi untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi, serta memahami konsekuensi dari interaksi digital seperti keamanan, privasi, dan konsumsi berlebihan.

Hasil dari rangkuman penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi kreatif secara tepat dapat meningkatkan literasi digital siswa. Menurut (Ulfa et al., 2022) penerapan Game Based Learning di sekolah dasar terbukti efektif. Game tersebut merupakan metode pembelajaran yang memiliki karakteristik berupa penyatuan proses pembelajaran dengan aktivitas bermain. Dalam penelitian yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa Game Based Learning mampu meningkatkan kemampuan siswa. Melihat bagaimana kemampuan membaca dan matematika siswa meningkat dari waktu ke waktu menunjukkan hal ini. Penelitian, seperti yang dilakukan oleh

(Anjani et al., 2016), mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa turnamen dan permainan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor yang lebih tinggi setelah pembelajaran berbasis turnamen dan games dibandingkan dengan sebelum pembelajaran berbasis turnamen dan games. Pembelajaran tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan semangat belajar, memberikan tantangan, dan mendorong kerjasama antar teman bagi siswa. Kemudian berdasarkan temuan dan analisis (Andari, 2020) bahwa efektivitas pembelajaran yang memanfaatkan media game edukasi lebih unggul 34,6% dibandingkan sebelum menggunakan media power point.

Sejalan dengan gagasan yang dikemukakan oleh James Paul Gee (2003), bahwa permainan komputer dan gim video yang berkualitas tinggi seperti System Shock 2, Deus Ex, Pikmin, Rise of Nations, Neverwinter Nights, dan Xenosaga: Episode 1 merupakan sarana pembelajaran yang efektif. Permainan-permainan memiliki kemampuan untuk membuat mereka belajar dan beradaptasi dengan baik sehingga memungkinkan mereka untuk bermain dalam waktu yang lama dan dengan tingkat kesulitan yang tinggi oleh banyak orang. Hal ini merupakan kunci kelangsungan hidup dan pelestarian permainan dan para perancangannya. Jika sebuah permainan tidak memungkinkan pemain untuk mempelajarinya dan bahkan menguasainya pada tingkat tertentu, maka permainan tersebut tidak akan dimainkan oleh banyak orang dan Perusahaan pembuatnya akan mengalami kegagalan. Mekanisme pembelajaran yang baik dalam permainan merupakan cerminan dari proses seleksi alam yang digerakkan oleh kekuatan kapitalisme untuk memilih yang terbaik. Para perancang permainan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran dengan menciptakan permainan yang lebih singkat dan mudah, dengan kata lain, menyederhanakan permainan.

Strategi pendidikan inklusif yang mendorong literasi digital untuk SDGs 2030 akan tercapai apabila beberapa faktor berikut diperhatikan yaitu pertama, kemampuan literasi digital pendamping, peran penting dalam menumbuhkan literasi digital dipegang oleh orang tua, guru, dosen, dan orang dewasa di sekitarnya. (Wiratmo, 2020) menjelaskan bahwa data dan interaksi masa lalu yang pernah ditemui oleh para asisten ini memengaruhi kemampuan mereka dalam menangani tugas-tugas digital. Beliau pun menambahkan bahwa kecakapan literasi digital ini akan menentukan cara pendamping dalam mengawasi interaksi murid dengan media digital. Integrasi teknologi digital dalam pendidikan formal masih menjadi tantangan karena keterbatasan pendidik. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan yang dimiliki pendamping dan keraguan akan kesesuaian penerapan teknologi digital dalam model pembelajaran pendidikan. Dengan demikian, penguasaan literasi digital bagi pendamping menjadi esensial untuk menjamin pemanfaatan teknologi yang optimal dalam mendukung kemajuan belajar murid. Peningkatan literasi digital pendamping terbukti berkontribusi pada rasa percaya diri mereka dalam proses belajar mengajar (Hardiyanti et al., 2022). Kedua, pola pengasuhan atau pendampingan, berdasarkan penelitian (Wiratmo, 2020) terdapat beberapa strategi pendampingan murid dalam menggunakan media digital, yaitu strategi demokratis-negosiatif, permisif, dan protektif. Strategi demokratis-negosiatif melibatkan negosiasi antara pendamping dan murid sebelum mengizinkan penggunaan media digital. Negosiasi ini dilakukan melalui diskusi untuk menentukan cara, konsekuensi, dan waktu penggunaan media digital yang tepat. (Fatmawati et al., 2019) menunjukkan bahwa pola asuh demokratis lebih efektif di era digital. Pola ini menumbuhkan sikap kritis murid terhadap dampak positif dan negatif media digital. Pendampingan permisif memberi ruang bagi murid untuk menjelajahi media digital tanpa batasan waktu dan cara penggunaan dari pendamping. Di sisi lain, pendampingan protektif mengharuskan pendamping untuk melindungi murid dari bahaya digital seperti cyber bullying, hoax, penipuan, pornografi, dan lain sebagainya, dengan tindakan pencegahan. Panduan ini membekali anak dengan strategi-strategi utama untuk membantu peserta didik menavigasi dunia digital. Panduan ini mencakup segala hal, mulai dari membantu mereka mengakses perangkat dan memilih konten yang sesuai hingga menganalisis informasi, mengidentifikasi bias, dan memeriksa fakta. Anak juga akan belajar cara menilai kualitas konten, membagikannya secara bertanggung jawab, dan membuat konten positif bersama-sama. Terakhir, panduan ini mengeksplorasi cara-cara untuk mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan pembelajaran dan proyek kolaboratif.

Ketiga, perangkat pendukung, akses terhadap peralatan yang memadai menjadi salah satu faktor penting dalam mendorong pertumbuhan literasi digital pada anak. Peralatan ini dapat berupa program komputer (software), ataupun perangkat elektronik (hardware). Dukungan pendamping dalam menyediakan peralatan ini menjadi pengaruh besar terhadap kemampuan literasi digital anak. Kelengkapan sarana prasarana penunjang akan mendorong peningkatan literasi digital anak.

Pendamping di lingkup keluarga dan sekolah masing-masing bertanggung jawab menyediakan sarana tersebut. Di ranah pendidikan formal, pendamping memerlukan sarana prasarana untuk menunjang proses pembelajaran. Sarana ini tidak hanya meningkatkan kemampuan digital anak, tetapi juga membantu pendamping mengembangkan keterampilan digital mereka dalam memberikan pengajaran yang interaktif. Namun penting untuk memastikan bahwa konten yang ditampilkan melalui perangkat telah diverifikasi oleh peninjau untuk memastikan kesesuaiannya dengan anak untuk melindungi dari konten yang tidak pantas dan memastikan bahwa mereka hanya mengakses informasi yang aman dan bermanfaat.

Terakhir, metode penyampaian, dalam rangka membekali anak dengan kemampuan literasi digital, metode mendongeng digital diterapkan pada proses pembelajaran. Dengan tujuan meningkatkan interaksi dan kemenarikan dalam kegiatan mendongeng, pendamping memfasilitasi penggunaan peralatan digital yang mumpuni, meliputi perangkat lunak dan perangkat keras. Peralatan digital ini dilengkapi dengan berbagai konten multimedia seperti video, gambar, dan suara untuk memperkaya pengalaman mendongeng. Lebih lanjut, pendamping juga memberikan panduan dan arahan yang jelas tentang cara penggunaan media digital yang tepat dan efektif dalam kegiatan mendongeng. Fasilitator tidak secara langsung mengajarkan literasi digital, melainkan membantu anak-anak belajar dengan membimbing mereka. Misalnya, saat pendamping menunjukkan video pembelajaran di gawai, mereka juga dapat berbicara tentang berapa lama waktu yang baik bagi anak untuk menggunakan gawai dalam satu waktu. Ditegaskan kembali bahwa pengenalan kemampuan literasi digital kepada anak usia dini hingga remaja sebaiknya dilakukan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Anak-anak secara alami senang bermain, dan hal ini selaras dengan penggabungan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Pendekatan yang menarik ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu mereka memahami konsep-konsep, terutama yang berkaitan dengan literasi digital, yang disampaikan oleh pendamping.

Temuan hasil penelitian ini menguak pengetahuan dan wawasan baru yang berharga. Kajian ini secara komprehensif mengupas tentang peningkatan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi para pemangku kepentingan, termasuk peneliti, pendidik, institusi terkait, dan orang tua, dalam upaya mereka untuk meningkatkan literasi digital anak. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan generasi masa depan yang berkualitas tinggi yang dapat berkontribusi pada Pembangunan Berkelanjutan dan membantu mencapai tujuan yang telah ditetapkan untuk tahun 2030.

## KESIMPULAN

Pentingnya literasi digital dalam mencapai Tujuan Pembangunan berkelanjutan (SDGs) 2030 di Indonesia, yaitu dengan focus pada strategi pendidikan inklusif. Pendidikan berkualitas adalah kunci untuk mengubah cara berpikir, sikap, dan perilaku manusia yang mendukung pembangunan berkelanjutan. Salah satu cara meningkatkan literasi digital adalah melalui metode pembelajaran berbasis game edukasi yang menyenangkan dan memotivasi. Generasi Z, yang tumbuh dengan teknologi dan internet, sangat membutuhkan keterampilan literasi digital untuk mengatasi tantangan era digital seperti misinformasi dan cyber bullying. Untuk mencapai literasi digital yang efektif, dibutuhkan pendekatan multidimensional yang mencakup kurikulum, metode pengajaran, teknologi pendukung, dan kebijakan inklusif. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi kreatif dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan literasi dan motivasi belajar siswa. Strategi ini juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Keberhasilan strategi pendidikan inklusif dalam literasi digital dipengaruhi oleh beberapa faktor: kemampuan literasi digital pendamping (orang tua, guru, dosen), pola pengasuhan yang demokratis-negosiatif, akses terhadap perangkat pendukung yang memadai, dan metode penyampaian yang interaktif seperti mendongeng digital. Dengan pendekatan yang tepat, literasi digital dapat menjadi kunci dalam membuka potensi individu dan komunitas, memungkinkan partisipasi penuh dalam ekonomi global berbasis pengetahuan. Hal ini diharapkan dapat membantu Indonesia mencapai target SDGs pada tahun 2030, melahirkan generasi penerus yang berkualitas dan mampu berkontribusi dalam pembangunan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787-1790.
- Arwien, R. T., Wirawan, Z., Veryani, A. N., Sahabuddin, E., & Sari, J. (2024). Pelatihan Literasi Digital dalam Mendukung Sustainable Development Berwawasan Lingkungan Hidup. *MALEBBI: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(1), 1-11.
- Aumgri, C., & Apirating, K. (2022). Digital storytelling media online via gamification model to promoteof digital literacy skills for undergraduate students in Thailand: A systematic literature review. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 13(2), 143-150.
- Cummins, J., & Early, M. (2011). *Identity Texts: The Collaborative Creation of Power in Multilingual Schools*. Trentham Books.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional technology and distance learning*, 12(4), 49-52.
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis kemampuan literasi digital guru PAUD pada masa pandemik COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759-3770.
- Hehir, T., & Grindal, T. (2016). A new era: Revitalizing special education for children and their families. *Fordham Law Review*, 85(6), 2417-2443.
- Hehir, T., & Katzman, L. I. (2012). *Effective inclusive schools: Designing successful schoolwide programs*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Mastoah, I., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2022). THE MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI KREATIF: MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69-80.
- Milasari, D., & Nugraheni, N. (2024). INTEGRASI PENDIDIKAN KONSERVASI DAN TEKNOLOGI UNTUK MEWUJUDKAN PENDIDIKAN INKLUSIF DAN BERKUALITAS DALAM PENCAPAIAN SDGs. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), 119-125.
- Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023). Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Education Research*, 4(1), 28-36.
- Ramadhani, M. M. (2023). Analisis Strategi Pendidikan Inklusif Berbasis Sains Dan Teknologi Dalam Mendukung Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sdgs) 2030 Di Indonesia. *Seminalu*, 1(1), 433-441.
- Resta, P., & Laferrière, T. (2015). Technology in support of collaborative learning. *Educational Psychology Review*, 27(1), 33-61.
- Selwyn, N. (2013). *Education in a Digital World: Global Perspectives on Technology and Education*. Routledge.
- Stevani, A. M., & Nugraheni, N. (2024). Optimalisasi Literasi Digital untuk Mencapai Pendidikan Berkualitas Menuju Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4).
- Tanjung, A. M. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN KARTU GAME SISWA KELAS IV SDN 015 GUNUNG BUNGSU TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 820-827.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.

- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 34(1), 179-225.
- Wiratmo, L. B. (2020). Kompetensi literasi digital orang tua dan pola pendampingan pada anak dalam pemanfaatan media digital. *representamen*, 6(02).