

**ANALISIS MEDIA PERMAINAN SUPERDUHAM DALAM
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DI SMKN 5 PONTIANAK**

TUGAS AKHIR



OLEH
DHEA NURFAEDAH
NIM F0271201017

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 PERPUSTAKAAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**ANALISIS MEDIA PERMAINAN SUPERDUHAM DALAM
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
DI SMKN 5 PONTIANAK**

TUGAS AKHIR



**OLEH
DHEA NURFAEDAH
NIM F0271201017**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 PERPUSTAKAAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**ANALISIS MEDIA PERMAINAN SUPERDUHAM DALAM
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
DI SMKN 5 PONTIANAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Sains Informasi
(A.Md.S.I)

Program Studi Diploma 3 Perpustakaan
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



OLEH
DHEA NURFAEDAH
NIM F0271201017

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 PERPUSTAKAAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN


Naskah tugas akhir ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan siap untuk diajukan dihadapan tim Penguji tugas akhir Program Studi Diploma 3 Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 24 September 2024

Disetujui

Pembimbing I



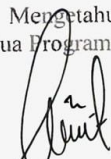
Sahidi, S.Pd.I,M.IP.
NIP 198809212019031013

Pembimbing II



Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd.
NIP 196011091989032003

Mengetahui
Ketua Program Studi




Atiq Nur Latifa Hanum, S.Sos.,M.A.
NIP 198810112015042003

**ANALISIS MEDIA PERMAINAN SUPERDUHAM DALAM
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DI SMKN 5 PONTIANAK**


DHEA NURFAEDAH
NIM F0271201017


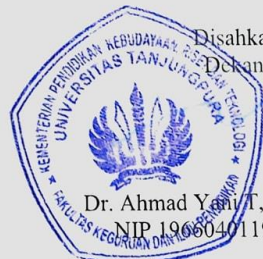
Disetujui
Pembimbing,

Pembimbing I


Sahidi, S.Pd., M.IP.
NIP 198809212019031013

Pembimbing II


Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd.
NIP 196011091989032003

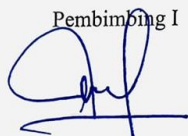
Disahkan
Dekan,


Dr. Ahmad Yani T, M.Pd., M.Pdi.
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal: 4 Oktober 2024

**ANALISIS MEDIA PERMAINAN SUPERDUHAM DALAM
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DI SMKN 5 PONTIANAK**

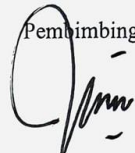
DHEA NURFAEDAH
NIM F0271201017

Pembimbing I



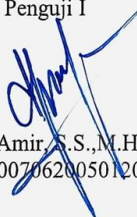
Sahidi, S.Pd.I,M.IP.
NIP 198809212019031013

Pembimbing II



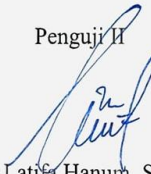
Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd.
NIP 196011091989032003

Penguji I



Amriani Amir, S.S.,M.Hum.
NIP 198007062005012004

Penguji II



Atiqa Nur Latifa Hanum, S.Sos.,M.A.
NIP 198810112015042003

Mengetahui
Ketua Program Studi,



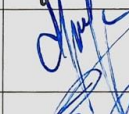

Atiqa Nur Latifa Hanum, S.Sos.,M.A.
NIP 198810112015042003

**ANALISIS MEDIA PERMAINAN SUPERDUHAM DALAM
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DI SMKN 5 PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis Material pada:

Penulis

DHEA NURFAEDAH
NIM F0271201017

No	Nama	Keterangan	Tanda Tangan
1	Sahidi, S.Pd.I,M.IP. NIP 198809212019031013	Ketua	
2	Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd. NIP 196011091989032003	Sekretaris	
3	Amriani Amir, S.S.,M.Hum. NIP 198007062005012004	Penguji I	
4	Atiqa Nur Latifa Hanum, S.Sos.,M.A. NIP 198810112015042003	Penguji II	

Diketahui
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Agus Wartiningsih, S.Pd.,M.Pd
NIP 197908162002122002

Lulus Tanggal: 4 oktober 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dhea Nurfaedah

NIM : F0271201017

Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa dan Seni/Diploma 3 Perpustakaan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui (clamet) sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tugas akhir ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 4 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Dhea Nurfaedah

NIM F0271201017

ABSTRAK

Nurfaedah, Dhea. 2024. “Analisis Media Permainan SuperDUHAM dalam Meningkatkan Literasi Budaya di SMKN 5 Pontianak” Tugas Akhir. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. Pembimbing pertama Sahidi, S.Pd., M.IP. dan Pembimbing kedua Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd.

Media permainan SuperDUHAM digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan literasi budaya di kalangan siswa dengan menggabungkan nilai budaya melalui permainan. Masalah penelitian ini berkaitan dengan kurangnya dukungan dalam diri siswa, kodisi sosial dan pertemanan, kurangnya minat siswa, tantangan memahami suatu teks, gangguan dari teknologi dan tuntutan akademik. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana penerapan permainan dan aspek nilai budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari 5 informan, yaitu kepala perpustakaan, pustakawan, dan 3 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan media permainan SuperDUHAM di SMKN 5 Pontianak melalui proses sosialisasi dan diskusi yang berpotensi untuk menarik minat siswa dalam kegiatan membaca selain untuk sarana literasi penerapan SuperDUHAM juga sebagai sarana pembelajaran dan representasi aspek nilai budaya menggambarkan suatu objek atau peristiwa yang nyata. Melalui media permainan SuperDUHAM aspek nilai budaya seperti nilai budaya, norma, dan simbol digambarkan melalui tampilan papan permainan, karakter kartu, lambang Pancasila dan nuansa budaya lokal Indonesia yang tergambar jelas.

Kata kunci: Literasi budaya, Permainan SuperDUHAM, Nilai Budaya, SMKN 5 Pontianak

ABSTRACT

Nurfaedah, Dhea. 2024. "Analysis of SuperDUHAM Game Media in Improving Cultural Literacy at SMKN 5 Pontianak" Final Project. Faculty of Teacher Training and Education, Tanjungpura University, Pontianak. The first supervisor was Sahidi, S.Pd., M.IP. and the second supervisor Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd.

SuperDUHAM game media is used as a means to increase cultural literacy among students by combining cultural values through games. The problems of this research are related to lack of support in students, social conditions and friendships, lack of interest in students, challenges in understanding a text, interference from technology and academic demands. The purpose of this research is to explain how to apply games and aspects of cultural values. The research method used is a qualitative descriptive method. The data sources in this study consisted of 5 informants, namely the head of the library, librarians, and 3 students. The data collection technique uses observation and interview techniques. The results of the study explained that the application of SuperDUHAM game media at SMKN 5 Pontianak through a process of socialization and discussion has the potential to attract students' interest in reading activities in addition to being a means of literacy for the application of SuperDUHAM as well as a means of learning and representing aspects of cultural values, describing a real object or event. Through the SuperDUHAM game media, aspects of cultural values such as cultural values, norms, and symbols are depicted through the display of game boards, card characters, Pancasila symbols, and the nuances of local Indonesian culture that are clearly depicted.

Keywords: *Cultural literacy, SuperDUHAM Games, Cultural Values, SMKN 5 Pontianak*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita hanturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis Media Permainan SuperDUHAM Dalam Meningkatkan Literasi Budaya di SMKN 5 Pontianak”.

Penyusunan tugas akhir ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Perpustakaan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini penulis mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Sahidi, S.Pd.I,M.IP., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan kritik, saran, bimbingan, dan masukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Dr. Sisilya Saman Madeten, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kritik, saran, bimbingan, dan masukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Amriani Amir, S.S.,M.Hum., selaku Dosen penguji I yang senantiasa memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Atiq Nur Latifa Hanum, S.Sos.,M.A., selaku Dosen penguji II juga sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Diploma 3 Perpustakaan yang senantiasa memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Dr. Agus Wartiningsih, S.Pd.,M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah membantu dalam urusan administrasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

6. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.,M.Pdi., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen program studi Diploma 3 Perpustakaan yang telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
8. Lidya Andriani, S.Pd. Selaku kepala perpustakaan dan Ainun Jariah, A.Md.S.I. Selaku pustakawan SMKN 5 Pontianak yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam mengumpulkan informasi selama penelitian.
9. Ayah Sudarman dan Ibu Siti Aminah atas dukungan yang diberikan kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini baik secara moril maupun materil. Kakak, Adik, Keluarga Besar, Sintia, Diah, Yulia, Helda, Agatha, Umi, Riska dan teman-teman serta seluruh pihak yang tidak dapat disebut satu per satu yang telah mendukung penulis dari awal hingga akhir perkuliahan.

Penulis telah berusaha secara maksimal dalam menulis tugas akhir ini. Namun tugas akhir ini kemungkinan masih terdapat kekurangan baik dari segi penulisan materi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, September 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Masalah Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE	11
A. Deskripsi Teori.....	11
1.Pengertian Literasi	11
2.Media Permainan	17
3.Representasi	23
4.Budaya	26
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Jenis dan Metode Penelitian.....	37
1.Metode Penelitian	37
2.Jenis Penelitian	38
D. Kehadiran Penulis	38
E. Lokasi Penelitian dan Waktu	39
F. Sumber dan Data Penelitian.....	39
1.Sumber Data	39
2.Data Penelitian.....	40
G. Prosedur Pengumpulan Data.....	40
1.Wawancara.....	41

2.Observasi	41
H. Analisis Data	42
1.Analisis Data.....	42
2.Proses Analisis Data	42
I. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	44
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Penerapan Media Permainan SuperDUHAM dalam Meningkatkan Literasi Budaya	46
B. Media Permainan SuperDUHAM Merepresentasikan Aspek Nilai Budaya.....	63
BAB IV PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian.....	86
Lampiran 2. Hasil Observasi.....	88
Lampiran 3. Wawancara Kepala Perpustakaan, dan Pustakawan.....	91
Lampiran 4. Wawancara Siswa.....	102
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian.....	110
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan menggunakan berbagai strategi yang menarik untuk meningkatkan literasi di sekolah baik pada tahap pembelajaran maupun kebiasaan belajar yang dilaksanakan berdasarkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah (Sukma, 2021). Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di Asia atau negara yang mempunyai banyak pulau sehingga Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan, karena banyaknya pulau di Indonesia, hal ini mengakibatkan adanya keberagaman masyarakat Indonesia dalam berbagai aspek kebudayaan (Damanik, 2022)

Berdasarkan survei program penilaian siswa menunjukkan bahwa status literasi di Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 76 negara. Rendahnya tingkat literasi budaya di Indonesia dapat dibuktikan dengan banyaknya kasus diskriminasi yang terjadi di masyarakat (Helaluddin, 2018). Meningkatkan literasi menjadi suatu kebutuhan yang yang diperlukan oleh dunia pendidikan dengan upaya untuk meningkatkan literasi dan minat belajar siswa (Jayanti, 2022).

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis yang berperan penting bagi pendidikan. Kemampuan literasi sangat berguna dalam mengembangkan keterampilan komunikasi. Saat ini literasi sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar untuk meningkatkan pengetahuan seseorang (Kusmiarti, 2019). Literasi budaya adalah

kemampuan mengenali dan memahami nilai budaya yang ada di lingkungan sekitar sekolah dan luar sekolah. Membaca setiap hari berperan penting dalam meningkatkan kemampuan seseorang dalam berpikir dan menambah wawasan (Ahsani & Azizah, 2021).

Budaya dapat diartikan sebagai warisan tradisi, perasaan, kepercayaan dan cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat. Jadi, nilai budaya yang terdapat di Indonesia, seperti nilai sosial, nilai kemanusiaan, nilai toleransi dan nilai moral (Roby, 2023). Kemampuan memahami keberagaman dan tanggung jawab warga negara merupakan bagian dari literasi yang berkaitan dengan masalah budaya dan keterampilan yang harus dikuasai oleh seluruh warga negara Indonesia (Jatnika, 2019). Penelitian ini akan lebih mengarah pada nilai moral karena berkaitan dengan media permainan yang diteliti penulis dalam meningkatkan literasi budaya.

Permainan SuperDUHAM merupakan sebuah media permainan yang menggabungkan elemen cerita, visual, dan tantangan yang telah dirancang untuk mengedukasi dan menghibur pemain. Permainan SuperDUHAM saat ini sedang populer di kalangan anak remaja bahkan anak-anak dan permainan SuperDUHAM tentunya akan memberikan pengalaman yang seru dan menarik karena memiliki elemen-elemen budaya yang kental. Permainan SuperDUHAM tidak hanya untuk alat hiburan tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi budaya di kalangan siswa sekolah (Faizah, 2022).

SuperDUHAM memberikan pengalaman bermain yang melibatkan pemain dalam menjelajahi berbagai latar budaya, menghadapi situasi yang menantang, dan belajar mengenali nilai-nilai budaya serta tradisi yang berbeda-beda (Amelia & Muzakki, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di lapangan mengenai media permainan SuperDUHAM menunjukkan bahwa penerapan literasi budaya telah ada di SMKN 5 Pontianak, namun belum sepenuhnya terlaksana. SMKN 5 Pontianak merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai siswa yang sangat aktif dan kreatif sehingga memiliki potensi untuk mengintegrasikan permainan SuperDUHAM dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya.

Sekolah tentunya memiliki strategi dalam meningkatkan literasi pada siswa salah satu strategi yang digunakan yaitu menggunakan alat bantu seperti media permainan (Mahardika, 2023). Media permainan menjadi salah satu strategi yang dapat diandalkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan sikap dan kemampuan untuk memahami sesuatu (Yuki, 2020). Penting bagi setiap orang untuk menguasai literasi budaya karena dapat membuat seseorang mampu membaca dan memahami budaya dalam berbagai wujudnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui secara spesifik bagaimana media permainan dapat membantu meningkatkan literasi siswa dalam penelitian ini metode yang digunakan meliputi pengamatan langsung, observasi, pengumpulan data wawancara secara kualitatif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, bahasan studi tentang media permainan telah banyak dilakukan. Pada penelitian Putri (2023) menyatakan bahwa media permainan digunakan sebagai media penunjang literasi pada santri disabilitas dengan judul "Analisis Media Permainan Puzzle Untuk Menunjang Literasi Penyandang Disabilitas Tunarungu di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia" penyampaian literasi untuk anak-anak. Penelitian Meta (2023) menunjukkan bahwa media permainan adalah salah satu media yang mempengaruhi kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun berjudul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada ada Anak Usia 5-6 Tahun". Sedangkan penelitian Murti & Handayani (2022) menyimpulkan bahwa media permainan robot petualangan Nusantara mendapat hasil validitas isi tinggi dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa dengan judul penelitian "Game Edukasi Robot Petualangan Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya".

Rendahnya tingkat literasi budaya di Indonesia dapat dibuktikan dengan banyaknya kasus diskriminasi yang terjadi di masyarakat (Helaluddin, 2018). Penulis melakukan penelitian ini karena menemukan beberapa masalah yang terlihat di lapangan mengenai literasi budaya. Permasalahan tersebut berkenaan dengan kurangnya dukungan dalam diri siswa, kondisi sosial dan lingkungan pertemanan, kurangnya minat siswa, tantangan dalam memahami suatu teks, gangguan dari teknologi dan tuntutan akademik.

Upaya mengatasi permasalahan literasi budaya yang ada tentunya pihak sekolah harus berperan penting dalam meningkatkan literasi budaya siswa dengan menyediakan fasilitas yang menarik agar siswa tertarik untuk mengenal budaya lebih banyak lagi melalui literasi, salah satunya sekolah dapat menyediakan sebuah media permainan yang membangun pengetahuan siswa serta mendidik. Sebuah media permainan diterapkan di sekolah disesuaikan dengan karakter siswa tentu saja yang memuat unsur mendidik. Media yang disajikan seperti permainan dapat membantu siswa merasa kegiatan literasi semakin menyenangkan sehingga siswa tidak bosan saat jam literasi berlangsung di sekolah.

Berdasarkan pembahasan di atas penulis tertarik untuk mengkaji secara mendalam terkait media permainan SuperDUHAM dalam meningkatkan literasi budaya, karena media permainan dapat dijadikan sebagai sarana untuk kontribusi dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Keunggulan media ini adalah untuk mengembangkan integrasi unsur-unsur keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia yang akan membantu siswa mengembangkan literasi budaya (Murti & Handayani, 2022). Media permainan SuperDUHAM juga akan memberikan pengalaman belajar sambil bermain agar siswa memahami nilai-nilai budaya bangsa.

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk meningkatkan literasi seseorang dalam ketertarikannya terhadap literasi budaya, karena itu penulis menggunakan dua teori, yaitu teori Rahmawati (2018) yang

menyatakan bahwa menggunakan media permainan dapat meningkatkan literasi siswa dan dengan mudah menumbuhkan minat membaca siswa dan teori Syaputra (2019) yang menyatakan bahwa representasi aspek nilai budaya dapat meningkatkan literasi budaya. Penulis menggunakan dua teori ini sebagai standar dalam meningkatkan literasi budaya sehingga penerapan teori Rahmawati dan teori Syaputra dapat dijadikan strategi bagi pihak sekolah, kepala perpustakaan, guru bahasa Indonesia, pustakawan, untuk mendukung meningkatkan literasi budaya melalui media permainan SuperDUHAM.

B. Fokus Penelitian

Mengingat tantangan yang terkait dengan peningkatan kemampuan membaca siswa melalui media permainan, maka diperlukan penelitian yang secara jelas dan fokus pada masalah tersebut agar pembahasan dalam penelitian ini terarah dan dapat dipahami lebih dalam. Berdasarkan latar belakang penulis, maka penelitian ini berfokus pada penerapan media permainan SuperDUHAM dalam meningkatkan literasi budaya dan representasi aspek nilai budaya.

Kegiatan literasi menggunakan media permainan SuperDUHAM dilakukan di dalam ruang perpustakaan SMKN 5 Pontianak dengan tujuan untuk memberikan pemahaman tentang media permainan tersebut sebagai salah satu penunjang pembelajaran berupa game literasi.

C. Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang penelitian di atas maka, dikemukakan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media permainan SuperDUHAM dalam meningkatkan literasi budaya di SMKN 5 Pontianak?
2. Bagaimana media permainan SuperDUHAM merepresentasikan aspek nilai budaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah penelitian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media permainan SuperDUHAM dalam meningkatkan literasi budaya di SMKN 5 Pontianak.
2. Untuk mengetahui representasi aspek nilai budaya dalam permainan SuperDUHAM.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas terdapat 2 manfaat. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ada 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi penelitian serupa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan dan dapat memperkaya bahan bacaan penulis lainnya, khususnya dengan

mengembangkan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur keberagaman melalui media permainan SuperDUHAM untuk meningkatkan literasi budaya di SMKN 5 Pontianak Serta terdapat beberapa manfaat teoritis lainnya yang dapat dihasilkan seperti pemahaman kultural yang lebih mendalam, kritik kualitas dalam mengkonsumsi media, pemahaman tentang representasi budaya, pengembangan kemampuan berpikir analitis, penghargaan terhadap keanekaragaman budaya yang dapat menjadi alat paling efektif dalam meningkatkan literasi budaya, membantu memahami, menghargai dan mengkritisi budaya dalam cara yang lebih baik..

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan literasi budaya. Selain itu juga diharapkan dengan dukungan penggunaan permainan superDUHAM dalam pembelajaran dapat melatih kesabaran siswa, khususnya dalam menyelesaikan rintangan permainan, meningkatkan minat siswa untuk mengetahui dan menjadi lebih bijaksana dalam menghadapi keberagaman masyarakat Indonesia mulai dari aspek budaya, khususnya nilai budaya, norma dan simbol budaya.

b. Bagi instansi

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi budaya siswa untuk menciptakan media pembelajaran yang mengintegrasikan keragaman budaya Indonesia ke dalam media permainan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang permainan edukatif, pendidikan, dan penelitian dalam memanfaatkan media permainan untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang inovatif.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu bertepatan di SMKN 5 Pontianak yang terletak di Jl. Ahmad Yani No.4 Pontianak, Akcaya, Kec. Pontianak Selatan. Adapun penelitian yang dilaksanakan berkaitan dengan penerapan media permainan untuk meningkatkan minat baca. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Keterbatasan penelitian dimaksudkan untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan keliru, sehingga pembahasan penelitian ini tentang:

1. Penerapan media permainan SuperDUHAM dalam meningkatkan literasi budaya.
2. Merepresentasikan aspek nilai budaya dalam permainan SuperDUHAM.

3. Informan penelitian adalah kepala perpustakaan, guru bahasa Indonesia, pustakawan, dan siswa SMKN 5 Pontianak.