



LIT-AR ENHANCEMENT:

**MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI
DENGAN PERMAINAN *MALLOGO*
BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY***

VIVI ELVIRA EKAWATI
A. M. IRFAN TAUFAN ASFAR
A. M. IQBAL AKBAR ASFAR
ANDI NURANNISA
FANI ULANDARI
JASLINA
SARTIKA SARI DEWI

LIT-AR ENHANCEMENT:

**MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI
DENGAN PERMAINAN *MALLOGO*
BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY***

Buku ini menggambarkan perpaduan yang menarik antara tradisi dan teknologi dalam upaya meningkatkan budaya literasi di era modern. "LIT-AR Enhancement" adalah sebuah panduan yang membawa pembaca dalam petualangan mengeksplorasi permainan tradisional Mallogo yang kaya akan nilai budaya dan sejarah. Namun, buku ini mengambil langkah lebih jauh dengan memperkenalkan konsep augmented reality (AR) untuk menghadirkan permainan tersebut dalam pengalaman yang lebih modern dan interaktif. Dalam buku ini, pembaca akan dibimbing untuk memahami asal-usul permainan Mallogo, keunikan setiap elemennya, dan makna mendalam di balik tradisi ini. Selain itu, buku ini memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi augmented reality dapat diterapkan untuk menghadirkan permainan Mallogo dalam bentuk digital yang memikat, memungkinkan generasi muda untuk terlibat dalam tradisi ini sambil tetap memperoleh pemahaman mendalam tentang budaya dan literasi. Melalui "LIT-AR Enhancement," pembaca akan menemukan betapa pentingnya melestarikan warisan budaya kita sambil memanfaatkan teknologi modern untuk menyebarkannya kepada generasi mendatang. Buku ini adalah panduan yang mengilhami untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan inovasi, dan menjadikan budaya literasi sebagai bagian yang tak terpisahkan dari masa depan yang cerah.



eureka
media aksara

Anggota IKAPI
No. 225/JTE/2021

0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-151-647-3



9 786231 516473

**LIT-AR ENHANCEMENT: MENINGKATKAN BUDAYA
LITERASI DENGAN PERMAINAN MALLOGO
BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY***

**Vivi Elvira Ekawati
A. M. Irfan Taufan Asfar
A. M. Iqbal Akbar Asfar
Andi Nurannisa
Fani Ulandari
Jaslina
Sartika Sari Dewi**



**eureka
media aksara**

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

**LIT-AR ENHANCEMENT: MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI
DENGAN PERMAINAN *MALLOGO* BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY***

Penulis : Vivi Elvira Ekawati
A. M. Irfan Taufan Asfar
A. M. Iqbal Akbar Asfar
Andi Nurannisa
Fani Ulandari
Jaslina
Sartika Sari Dewi.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Salsabela Meiliana Wati

ISBN : 978-623-151-647-3

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, OKTOBER 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari Kabupaten
Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel: eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini
dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam,
atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan penulis kesehatan serta kesempatan untuk menyelesaikan buku panduan yang berjudul “Lit-Ar Enhancement: Meningkatkan Budaya Literasi dengan Permainan Mallogo Berbantuan Augmented Reality” ini tepat waktu. Salawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang menderang seperti sekarang ini.

Penulis berharap buku ini dapat bermanfaat untuk pengembangan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dan kemajuan ilmu pendidikan pada umumnya.

Bone, 26 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
BAB 2 KEMAMPUAN LITERASI.....	4
A. Pengertian Kemampuan Literasi.....	4
B. Karakteristik Kemampuan Literasi.....	6
C. Indikator dan Rubrik Penskoran Kemampuan Literasi.....	9
BAB 3 PERMAINAN MALLOGO.....	12
A. Permainan <i>Mallogo</i>	12
BAB 4 AUGMENTED REALITY.....	16
A. Pengertian Augmented Reality.....	16
B. Prinsip Kerja Augmented Reality.....	17
C. Jenis-Jenis Augmented Reality.....	20
D. Manfaat Augmented Reality.....	21
E. Tantangan Augmented Reality.....	22
F. Rancangan Augmented Reality.....	24
BAB 5 MODEL PENGEMBANGAN.....	27
A. Model Pengembangan.....	27
B. Teori belajar kognitivisme.....	31
C. Rumpun Model.....	40
D. Teori Pembelajaran Pemrosesan Informasi.....	42
E. Prinsip Reaksi.....	44
F. Sistem Sosial.....	45
G. Sistem Pendukung.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	46
BAB 6 OPTIMALISASI IKLIM BUDAYA LITERASI.....	48
A. Optimalisasi Iklim Budaya Literasi.....	48
B. Peranan Budaya dalam Literasi.....	52
C. Manfaat Literasi Berbasis Budaya.....	53
D. Menciptakan Iklim Budaya Literasi.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	61
GLOSARIUM.....	75
TENTANG PENULIS.....	78

BAB

1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil *survey Programme for International Students Assessment (PISA)* 2018 menduduki posisi ke-71 dari 79 negara yang menunjukkan bahwa kecakapan tingkat membaca di Indonesia hanya sebesar 30%, sangat rendah apabila dibandingkan dengan rata-rata OECD sebesar 77% (OECD, 2019). Sementara hasil Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) atau *Indonesia National Assessment Programme (INAP)* pada tahun 2016 menunjukkan bahwa rata-rata nasional distribusi literasi pada kemampuan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% (kurang), 47,11% (cukup), 6,06% (baik) (Pusat Riset Pendidikan, 2019). Berdasarkan survei-survei tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih rendah.

Rendahnya kemampuan literasi siswa Indonesia secara umum disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang belum berorientasi pada pengembangan literasi (Zaenudin, 2022; Sebayang, Perangin-angin dan Matondang, 2021; Styawan dan Arty, 2021), serta siswa cenderung lebih banyak mendapat pelajaran menghafal daripada praktik, termasuk mengarang (Muteti, *et al.*, 2021; Larsen dan Jang, 2021). Sementara itu, kemampuan literasi merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk menguasai berbagai mata pelajaran (Astuti Rusilowati dan Subali, 2021). Hal ini sejalan dengan rancangan kurikulum merdeka yang berfokus pada materi esensial setiap mata pelajaran untuk memberikan ruang/waktu bagi pengembangan kompetensi terutama kompetensi mendasar seperti literasi dan numerasi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, kemampuan literasi menjadi salah satu kemampuan yang sangat diperlukan dalam menghadapi era kompetitif guna penerapan kurikulum prototipe sebagai bentuk transformasi kurikulum sebelumnya.

Melihat pentingnya kemampuan literasi dalam proses pembelajaran tidak sejalan dengan fakta yang ada di lapangan. Kemampuan literasi di Indonesia secara umum masih sangat rendah, siswa masih belum mampu menguraikan isi bacaan dan biasanya siswa hanya membaca saja tanpa tahu isi bacaan tersebut (Mirizon, *et al.*, 2021; Damanik dan Herman, 2021). Rendahnya kemampuan literasi juga terlihat pada hasil Ujian Nasional mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Bone memperoleh skor sebesar 60,94% dan 65,69% secara nasional (Puspendik, 2019). Hal ini juga terlihat pada siswa kelas VIII SMPN 2 Salomekko, dimana hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengumpulkan informasi,

BAB

2

KEMAMPUAN LITERASI

A. Pengertian Kemampuan Literasi

Literasi adalah kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Rakhmawati dan Mustadi, 2022; Nurjati, Rahayu dan Khabib, 2022). Kemampuan literasi meliputi kemampuan memahami teks secara literal dan menyusun inferensi, membuat koneksi dan prediksi baik teks tunggal maupun teks jamak, menilai format penyajian dalam teks dan merefleksi isi wacana untuk pengambilan keputusan, menetapkan pilihan dan mengaitkan isi teks (Tju dan Murniarti, 2021). Kemampuan literasi merupakan salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan nyata (Firdaus *et al.*, 2021).

Kemampuan literasi adalah kemampuan individu untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Kemampuan literasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam era digital saat ini di mana informasi tersedia dalam jumlah yang sangat besar dan mudah diakses. Kemampuan literasi juga sangat penting dalam dunia pendidikan, karena kemampuan literasi yang baik akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Kemampuan literasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti kemampuan literasi membaca, kemampuan literasi matematika, dan kemampuan literasi sains. Kemampuan literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menafsirkan teks tertulis. Kemampuan literasi matematika adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi sains adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipahami tentang kemampuan literasi:

1. Kemampuan literasi meliputi beberapa aspek, seperti kemampuan membaca, kemampuan matematika, dan kemampuan sains. Kemampuan membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menafsirkan teks tertulis. Kemampuan matematika adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan sains adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari.

BAB 3

PERMAINAN *MALLOGO*

A. Permainan *Mallogo*

Mallogo merupakan permainan yang terbuat dari tempurung kelapa kering berbentuk segitiga (*logo*) lalu dipukul dengan sepotong bambu yang dibelah dan dibentuk seperti pemukul *golf* (Mantasiah, Bachtiar dan Herman, 2017; Erliani, 2021). Permainan tradisional *Mallogo* dapat mengembangkan karakter yang ada pada individu. Selain itu, permainan *Mallogo* mengajarkan untuk mengasah daya keterampilan dalam memfokuskan pada sesuatu yang dituju. Jika diartikan dalam kehidupan, maksud memfokuskan pada suatu tujuan adalah mengajarkan anak-anak agar berusaha meraih suatu tujuan dengan cara yang jelas dan bersungguh-sungguh. Permainan ini juga menuntut analisis dan strategi dalam proses permainannya, sehingga berdampak pada daya pikir.

Permainan tradisional *Mallogo* adalah sebuah permainan yang berasal dari Sulawesi Selatan, Indonesia. *Mallogo* atau *allogo* merupakan satu dari ratusan permainan tradisional orang Sulsel yang unik dan kreatif. Unik terlihat dari bentuk logonya dan dimainkan oleh semua orang di Sulawesi Selatan, baik rakyat biasa maupun bangsawan, dengan jenis logo yang berbeda-beda. Rakyat biasa menggunakan cangkang kelapa sedangkan bangsawan menggunakan logo yang terbuat dari kerbau, seng, atau besi berlapis emas. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih, biasanya di tepi sawah.

Cara bermain permainan tradisional *Mallogo* adalah sebagai berikut:

1. Siapkan enam atau delapan logo kecil yang terbuat dari bahan yang berbeda, seperti kelapa, besi, atau air raksa.
2. Jajar logo kecil tersebut ke belakang dengan menancapkan salah satu sudutnya ke tanah. Pastikan jarak antar logo kecil sama.
3. Setiap pemain akan melemparkan logo kecil dengan cara memegang logo kecil di atas jari telunjuk dan jempol, kemudian dilemparkan ke arah logo kecil yang sudah dijajar.
4. Pemain harus melemparkan logo kecil dengan cara yang tepat agar logo kecil yang sudah dijajar tidak terguling atau jatuh.
5. Pemain yang berhasil melemparkan logo kecil ke arah logo kecil yang sudah dijajar akan mendapatkan poin.
6. Pemain dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang.

BAB

4

AUGMENTED REALITY

A. Pengertian Augmented Reality

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual yang ditampilkan di atas objek nyata. Sejarah AR dimulai sejak tahun 1957-1962, ketika seorang sinematografer bernama Morton Heilig menciptakan simulator yang disebut Sensorama dengan visual, getaran, dan bau. Pada tahun 1966, Ivan Sutherland menemukan head-mounted display yang dia klaim sebagai jendela ke dunia virtual. Namun, istilah '*Augmented Reality*' baru muncul di tahun 1990, dicetuskan oleh peneliti *Boeing Tim Caudell*.

Seiring dengan perkembangan teknologi, AR semakin populer dan banyak digunakan di berbagai bidang, seperti pemasaran, pendidikan, pariwisata, dan hiburan. Salah satu contoh penerapan AR yang terkenal adalah game *Pokemon Go* yang dirilis pada tahun 2016. Game ini memanfaatkan teknologi AR untuk menampilkan karakter *Pokemon* di dunia nyata. Selain itu, AR juga digunakan dalam industri otomotif, arsitektur, dan kesehatan. Cara kerja AR adalah dengan menggunakan kamera pada perangkat yang dilengkapi dengan software AR. Kamera akan menangkap gambar objek nyata, kemudian software AR akan menampilkan objek virtual di atas objek nyata tersebut. Objek virtual tersebut dapat berupa gambar, video, atau animasi 3D. Pengguna dapat melihat objek virtual tersebut melalui layar perangkat atau melalui kacamata AR.

Dalam kesimpulannya, AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Sejarah AR dimulai sejak tahun 1957-1962, ketika Morton Heilig menciptakan Sensorama. AR semakin populer dan banyak digunakan di berbagai bidang, seperti pemasaran, pendidikan, pariwisata, dan hiburan. AR dapat digunakan untuk membuat simulasi atau model 3D yang memudahkan pengguna untuk memahami konsep yang sulit. AR juga dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbagai bidang. Dalam perkembangannya, AR semakin berkembang dan semakin banyak digunakan di berbagai bidang.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata yang ditingkatkan dengan lapisan digital. AR menggabungkan elemen digital dengan lingkungan fisik, sehingga pengguna dapat melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Teknologi ini memperoleh penggabungan secara real-time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. AR memperbolehkan

BAB 5

MODEL PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Adapun pengembangan model yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

1. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut.

2. *Design*

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tahap desain yang pertama yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*specific, measurable, applicable dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran media dan yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber pendukung lain, misal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

BAB 6

OPTIMALISASI IKLIM BUDAYA LITERASI

A. Optimalisasi Iklim Budaya Literasi

Optimalisasi dalam menciptakan iklim budaya literasi memerlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan individu. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil untuk menciptakan iklim budaya literasi yang optimal:

1. Pendidikan Literasi yang Berkualitas: Meningkatkan kualitas pendidikan formal dan non-formal dengan menekankan pada literasi bahasa, literasi digital, dan literasi informasi. Memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pendidikan dasar yang kuat dalam membaca, menulis, dan pemahaman.
2. Akses ke Bahan Bacaan: Memastikan akses yang mudah dan terjangkau ke berbagai bahan bacaan seperti buku, majalah, surat kabar, dan konten digital. Membangun perpustakaan yang lengkap dan merangsang minat baca di berbagai tingkatan usia.
3. Promosi Literasi di Sekolah: Melibatkan sekolah dan guru dalam mempromosikan literasi dengan mendorong kegiatan membaca yang menyenangkan, seperti kelompok baca, pertunjukan buku, dan literasi lisan.
4. Kampanye Literasi di Masyarakat: Mengorganisir kampanye literasi di tingkat komunitas untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya literasi. Ini dapat mencakup seminar, lokakarya, dan acara literasi yang melibatkan warga lokal.
5. Literasi Digital dan Keterampilan Informasi: Memberikan pelatihan literasi digital dan keterampilan informasi kepada masyarakat untuk membantu mengelola informasi secara efektif dalam era digital ini.
6. Dukungan Keluarga: Menggalakkan peran orang tua dalam mendukung literasi anak-anak dengan membacakan cerita, membeli buku, dan berbicara tentang nilai pentingnya literasi.
7. Kerja Sama dengan Industri Media: Bekerja sama dengan industri media untuk menghasilkan dan mempromosikan konten yang mendukung literasi, termasuk program pendidikan di televisi dan radio.
8. Komunitas Literasi: Mendirikan komunitas literasi yang aktif dan bersemangat, seperti klub buku atau grup diskusi, di tingkat lokal untuk memfasilitasi pembacaan dan diskusi buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2017). Teori Belajar Dan Pembelajaran. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1) 1-13.
- Akib, T. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Penerapan Teori Belajar Bermakna Ausubel Pada Siswa Kelas Vi Sd Inpres Kampung Parang Gowa. *Jurnal Konfiks*, 6(2), 54-60.
- Alhaddad, I. (2012). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Pada Konsep Kekekalan Panjang. *Infinity Journal*, 1(1), 31-44.
- Andi, M. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Metode Maind Mapping Di Sma Pondok Karya Pembangunan Jakarta Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 93-107.
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8-16.
- Asfar, A. I. T. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran orientation challenge apply review (OCAR) terhadap berpikir kreatif siswa. In *Susunan Redaksi Seminar Nasional "Tellu Cappa"* (p. 7).
- Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., & Darmawan, D. (2018, June). The Effect of REACE (Relating, Exploring, Applying, Cooperating and Evaluaring) Learning Model Toward the Understanding of Mathematics Concept. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1028, No. 1, p. 012145). IOP Publishing.
- Asfar, A. I. T., Asmawaty, A., Asfar, A. I. A., & Nursyam, A. (2019). Mathematical concept understanding: the impact of integrated learning model. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 211-222.
- Asfar, A. I. T., Nur, S., & Asfar, A. I. A. (2019, April). The improvement of mathematical problem-solving through the application of Problem Posing & Solving (PPS) learning model. In *1st International Conference on Advanced Multidisciplinary Research (ICAMR 2018)* (pp. 362-366). Atlantis Press.
- Asfar, A. M. I. A., Ahmad, M. A, Anshari, & Asfar, A. M. I. T. (2021). Elaboration of Active Knowledge Sharing Learning Model To Improve High Order Thinking Skills Integrated 4C. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4). Pp. 260-266. <https://doi.org/10.24203/ajas.v9i4.6693>
- Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. I. T., Nur, A. S. A., & Kurnia, A. (2019, December). Implementasi Model Pembelajaran Knowledge Sharing Berbasis Kompetensi pada Mahasiswa Teknik Kimia Politeknik Negeri Ujung Pandang. In *Seminar*

Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M), pp. 155-159.

Asfar, A. M. I. A., Trisnowali, A., Dahlan, J. A., Prabawanto, S., & Nurannisa, A. (2022). Validity and Practicality of learning model development of LAPS-Heuristics with local wisdom on Students' Metacognitive Ability. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3).

Asfar, A. M. I. T., Ahmad, M. A, Gani, H. A, Asfar, A. M. I. A, & Nurannisa, A. (2021). Development of Connecting Extending Review (CER) Learning Model to Improve Student's Mathematical Reasoning Ability. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4). Pp. 267-274. <https://doi.org/10.24203/ajas.v9i4.6694>

Asfar, A. M. I. T. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Connecting Extending Review (CER) untu Mening at an Kemampuan Penalaran Matematika. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 5, 621-630.

Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2019). Efektivitas Case based Learning (CBL) Disertai Umpan Balik terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Histogram Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-45.

Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020, October). Case-based games learning strategies to improve conceptual understanding in mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1663, No. 1, p. 012060). IOP Publishing.

Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Local Wisdom. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(5), pp. 687-698.

Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). The effectiveness of distance learning through Edmodo and Video Conferencing Jitsi Meet. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1760, No. 1, p. 012040). IOP Publishing.

Asfar, A. M. I. T., & Nur, S. (2018). Efektivitas penerapan model pembelajaran Problem Posing and Soving (PPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Silabi Education*, 7(2), 124-132.

Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2021, March). Integration of local traditions bugis-makassarese: Learning strategies to improve mathematical communication skills. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1808, No. 1, p. 012064). IOP Publishing.

Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022, July). Analysis of students' mathematical reasoning ability using connecting, extending, review (CER) learning model. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.

- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Sartina, S. (2018). Modifikasi Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) Dengan Model Pembelajaran Explicit Intruccion (EI) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Aksara Public*, 2(4), 23-38.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Sulastri, S. (2021). Improving student's complex problem solving through LAPS-Talk-Ball learning integrated with interactive games. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1722, No. 1, p. 012105). IOP Publishing.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. H., Sirwanti, M. R., & Kurnia, A. (2019). The Elaboration Study as an Innovative Learning Model in an Effort to Improve the Understanding of Mathematics. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 842-864.
- Asfar, A. M. I. T., Sumiati, S., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022). Analysis of Students' Mathematical Connection Ability Through Learning Strategies Based on Local Wisdom. *Jurnal Didaktik Matematika*, 9(1), 170-185.
- Asfar, A. M. I. T., Trisnowali, A., Dahlan, J. A., Prabawanto, S., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022). Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS)-Heuristics Berkearifan Lokal. CV Eureka Media Aksara
- Astuti, N. H., Rusilowati, A. dan Subali, B. 2021. STEM-based learning analysis to improve students' problem solving abilities in science subject: a literature review. *Journal of Innovative Science Education*. 10 (1):79-86.
- Astuti, Y., Zulfahri, Z., Erianti, E., Damrah, D., Pitnawati, P. dan Rosmawati, R. 2022. Development of interactive learning media for low and overhead passing techniques in volleyball based on android technology using mit app inventor. *Linguistics and Culture Review*. 6 (1):213-220.
- Awal, R. Wahyuni, S. Martala, S. (2019). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Bagi Guru SMP Dan SMA Smart Indonesia Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1)-69-75.
- Azis, E., Asfar, A. M. I. T., Rianti, M., Hasanuddin, A. A., Asfar, A. M. I. A., & Nur, A. S. A. (2019). Analysis of validity and practicality of ROAR (Read, Observe, Auditory, Review) learning model. In *International Conference on Natural and Social Sciences (ICONSS) Proceeding Series*, pp. 398-404. <https://doi.org/10.30605/iconss.79>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1-9.

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Cicik, C. (2017). Penerapan Pendekatan Pemrosesan Informasi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan.*, 3(1), 51-68.
- Damanik, A. dan Herman, H. 2021. Improving students' reading comprehension through question answer relationship strategy (QARS). *Inovish Journal*. 6 (1):84-101.
- Damayanti, W., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Nurannisa, A., Yulita, Y., & Ayunita, A. (2022). Enhancement Complex Problem Solving Melalui Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Perahu Tradisional Phinisi Khas Bugis. CV Eureka Media Aksara
- Damayanti, W., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Yulita, Y., & Ayunita, A. (2022, August). Enhancement Complex Problem Solving Siswa SMP pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Integrasi Perahu Tradisional Phinisi Khas Bugis. In *Seminar Nasional Paedagogia* (Vol. 2, pp. 259-266).
- Danoebroto, S. W. (2017). Interaksi Budaya Dan Perkembangan Kemampuan Berpikir Matematis Ditinjau Dari Teori Vygotsky Dan Teori Bruner. *Indonesian Digital Journal Of Mathematics And Education*, 4(7), 480-488.
- Dewi, S. S., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., FA, A. N., Nurhasanah, N., & Rosdaliani, A. (2022). Elaborasi Permainan Ma'benteng Terintegrasi 4C Skills Berbasis Android terhadap Kemampuan Berpikir Analitik. CV Eureka Media Aksara
- Dewi, S. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Nurhasanah, N., & Rosdaliani, A. (2022, August). Peningkatan Kemampuan Berpikir Analitik Siswa melalui Elaborasi Permainan Bugis Ma'benteng Terintegrasi 4C Skills Berbasis Android. In *Seminar Nasional Paedagogia* (Vol. 2, pp. 286-291).
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Erliani, S. (2021). Nilai-nilai pendidikan dalam permainan anak suku Bugis Pagatan Kabupaten Tanah Bumbu. *Jambura Elementary Education Journal*. 2 (1), 177-200.
- Ervina, M. (2018). Implementasi Konsep Belajar Kognitivisme Dalam Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 15-36.

- Fatchurahman, M., Adella, H. dan Setiawan, M. A. 2022. Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*. 15 (1):1-10.
- Fausia, N., Upu, H., Talib, A., Natalia, F., & Asfar, A. M. I. T. (2021, December). The Development of Jarimatika Method in Increasing the Speed of Counting Through Android-Based Taktikjar Learning Media. In *International Conference on Educational Studies in Mathematics (ICoESM 2021)* (pp. 368-372). Atlantis Press.
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B. dan Zaenuri, Z. 2021. Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia siswa. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. 13 (2):187-200.
- Gani, A. N., Rofi'i, M., & Maksum, I. (2020). Efek Sistem Pemrosesan Informasi Rasional Dan Intuitif Pada Pengambilan Keputusan Kewirausahaan: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 15(03), 149-161.
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Siswa Smp Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 183-184.
- Hadiansah, D., Trisnamansyah, S., Warta, W. dan Iriantara, Y. 2022. Implementation of the school literature movement (SLM) during the covid-19 pandemic in junior high school in West Java Province, Indonesia. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*. 3 (1):17-31.
- Hanifah, I., & Hidayat, A. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Program Literasi Pada Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan Kota dan Desain Bahan Ajar nya. *Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Harahap, N. P., & Yus, A. (2023). The Influence of the Mallogo Traditional Game on the Social Skills of Children Aged 5-6 Years in Amalia II Kindergarten, South Labuhanbatu Regency, 2022/2023 Academic Year. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(7), 1027-1038.
- Harefa, A. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Ausubel Dalam Meningkatkan Daya Serap Murid Pada Pelajaran Matematika Di Sd Negeri 071158 Tuhenakhe. *Warta Dharmawangsa*, 14(4), 730-739.
- Hasan, B. (2016). Proses Berpikir Mahasiswa Dalam Mengkonstruksi Bukti Menggunakan Induksi Matematika Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2(1), 33-40.

- Hendrayana, E., Hamid, E. A., Warta, W. dan Cepi, U. 2022. Comparison of educational and learning innovations in secondary education units. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*. 3 (1): 307-303.
- Herman, H. (2019). Pendekatan Teori Belajar Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlah Di Man Jeuram Kabupaten Nagan Raya. *Jurnal Al Mabhats*, 4(1), 1-22.
- Hussin, R. (2013). Pendekatan Teori Pembelajaran Kognitivisme Dalam Pendidikan Seni Visual (Psv). *Kupas Seni: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 1(1) 1-15.
- Isroil, A., Budayasa, I. K., & Masriyah, M. (2017). Profil Berpikir Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 2(2), 93-105.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid- 19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199.
- Juliangkary, E., & Yulianti, S. (2015). Pemahaman Konsep Siswa Berbasis Peta Konsep Berdasarkan Teori Belajar Bermakna Ausubel (Meaningful Learning). *Media Pendidikan Matematika*, 3(2), 109-113.
- Juliangkary, E., Yuwono, I., & Sulandra, I. M. (2013). Proses Berpikir Mahasiswamatematika Ikip Mataram Dalam Pembuktian Keterbagian Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Media Pendidikan Matematika*, 1(2), 120-126.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Dialektika Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1) 1-13.
- Kusaeri, K. (2018). Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(2), 125-141.
- Kusuma, Y. Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Probing-Prompting* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 46-54.
- Larsen, N. E. dan Jang, E. E. 2021. Instructional practices, students' self efficacy and math achievement: a multi-level factor score path analysis. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*. 21 (4), 803- 823.

- Latief, F., & Hijriah, H. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Mallogo dan Tokotokodiang Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Galesong. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 3(2), 150-158.
- Magfirah, M., Asfar, A. I. T., Akbar, A. I., Fauziah, A., & Sumiati, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran PGSD. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains*, pp. 31-37.
- Magfirah, M., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Fauziah, A. (2021). Application Of Traditional Games" Lojo-Lojo Pindip" Android-Based In Upgrading Reasoning Adaptive Students. ICE-TPD.
- Magfirah, M., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurwijaya, S., & Fauziah, A. (2022, July). Improving mathematical adaptive reasoning through traditional game "Lojo-Lojo Pindip" based on Android. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.
- Mahrani, M., Sari, S. M. dan Depalina, S. 2022. Students' difficulties at elementary school in increasing literacy ability. *Attractive: Innovative Education Journal*. 4 (1):122-128.
- Mirizon, S., Vianty, M., Rosmalina, I. dan Erlina, E. 2021. Secondary school students' english literacy achievement based on PISA reading literacy test 2009. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*. 4 (1):165-182.
- Muamanah, H. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 161-180.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99.
- Mursyidah, D. 2022. Aplikasi berbantuan augmented reality sebagai upaya pengenalan bangun ruang bagi siswa sekolah dasar. *Tunas Nusantara*. 4(1), 427-433.
- Muteti, C. Z., Zarraga, C., Jacob, B. I., Mwarumba, T. M., Nkhata, D. B., Mwavita, M. dan Mutambuki, J. M. 2021. I realized what i was doing was not working: the influence of explicit teaching of metacognition on 10 students' study

- strategies in a general chemistry i course. *Chemistry Education Research and Practice*. 22 (1):122-135.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1) 1-11.
- Nayazik, A. (2017). Pembentukan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model Ideal Problem Solving Dengan Teori Pemrosesan Informasi. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 182-190.
- Novinggi, V. (2019). Sensasi Dan Persepsi Pada Psikologi Komunikasi. *AL-HIKMAH: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Budaya*, 10(1), 40-51.
- NU, A. T. (2019). Implementasi Teori Dienes: Pembelajaran Matematika Sesuai Konsep PAKEM. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 354-362.
- Nur, A. S. A., Ramli, A., Aziz, M., Asfar, A. M. I. T., & Purnama, A. D. (2023). TINGKATKAN ANALOGI DAN KURIOSITAS BELAJAR BERBASIS SAINTIFIK BERKEARIFAN LOKAL. *Penerbit Tahta Media*.
- Nurannisa, A., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Budianto, E., Nurlia, N., & Rahayu, A. S. (2019, December). Peningkatan Kemampuan Ekstrapolasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Meppo (Missouri Explain Predict Project Observe). In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M), pp. 238-243.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Learning design based on local wisdom maddawa-dawa, mammanu-manu and mappettuada. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 4(2), 214-223.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). Learning design: Integrated local tradition ma'dawa-dawa, ma'manu-manu, ma'pettuada based on android. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1760, No. 1, p. 012049). IOP Publishing.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Syaifullah, A. (2021). Improving students' mathematical logical intelligence through the online-based integration of local wisdom of Sulapa Eppa Walasuji. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 283-294.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Syaifullah, A. (2021). Analysis Of Student Responses To Online-Based Mathematics Learning With Integration Of Local Wisdom Sulapa Eppa Walasuji. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 51-56.

- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Syaifullah, A., & Nurlinda, N. (2022, July). Integration of Bugis-Makassar ethnic traditions Sulapa Eppa Walasuji in developing logical-mathematical intelligence of students based on Android applications. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Nurhadi, N. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran. *Bintang*, 2(1), 16-34.
- Nurhadi, N. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran. *Bintang*, 2(1), 16-34.
- Nurjannah, A., Seni, A., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai afirmasi literasi budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47-55.
- Nurjati, N., Rahayu, E. Y. dan Khabib, S. 2022. Technical guidance for the preparation of akm-based national assessment of english learning for state senior high school teachers in Surabaya. *Kanigara*. 2 (1):216-224.
- Nurlia, N., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Budianto, E., FA, A. N., & Rahayu, A. S. (2019, December). Peningkatan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Pro Talk Chips (Problem Talking Chips). In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M), pp. 386-390.
- Nurlia, N., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Masri, M., & Sari, T. P. (2022, July). Integration of Sigajang Laleng Lipa ritual in learning to improve high order thinking skills (HOTS) based on students' mathematical problem solving. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Nusi, A., Ananda, A., Efi, A. dan Pernantah, P. S. 2022. Using simulation on project based learning in Minangkabau culture subject. *International Journal of Instruction*. 15 (1):1-11.
- Nuz'miah, A. (2016). Cooperative Learning Suatu Kajian Dalam Lingkup Student Centered Learning (Scl): Pengertian, Teori Dan Karakteristiknya. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah (Jupedasmn)*, 2(2) 1-10.
- Pahliwandari, R. (2017). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(2), 154-164.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.

- Pasaribu, A., Harahap, P.R.M., Siregar, R.L., Mardiah, S.A.R., Mawaddah, T A., & Sitorus, M. (2023). Optimalisasi kecerdasan majemuk anak usia dini dengan permainan tradisional batu serimbang usia 5-6 tahun di RA Kurnia 2 Marelan. *Journal on Education*, 5(2), 2266-2274.
- Priyadharma, S. W. (2019). Model Pemrosesan Informasi Gregory Bateson Dalam Pendekatan Sibernetis. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 4(1), 104-123.
- Purnama, D. M., Widyatiningtyas, R., & Ridha, M. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMK. *INTERMATHZO*, 4(1), 9-18.
- Pusmendik. 2022. *Rapor Pendidikan Publik 2022*. URL: <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/profilpendidikan/profilwilayah.php>. Diakses tanggal 22 februari 2023.
- Puspendik. 2019. *Laporan hasil Ujian Nasional 2019*. URL: <https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id>. Diakses tanggal 15 Februari 2023.
- Rahadini, A. A., Nurhayati, E. & Suwarna, S. 2022. Teachers' beliefs about javanese learning materials on local wisdom curriculum in Indonesia. *Journal of Language and Linguistic Studies*. 18 (1):1-12.
- Rahayu, A. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nursyam, A., Handayani, E., & Azizah, A. S. N. (2021). Incereasing Students' Flexible Thinking Skills Through The Application Of Integrated Open Time Learning Model of The Massallo Kawali Tradition. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 71-75.
- Rahayu, A. S., Asfar, A. M. I. T., Nursyam, A., & Asfar, A. M. I. A. (2022, July). Massallo kawali tradition integrated in open time learning model improving students' flexible thinking ability. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Rahayu, R. D. P., Sutrisna, L. M., & Ahmad, A. (2022). Upaya Pengembangan Minat Literasi dan Kemampuan Menghafal pada Anak Melalui Video Animasi di Teras Baca Sumberpasir Kabupaten Malang. *Lifelong Education Journal*, 2(2), 164-172.
- Rahayu, V. R. 2022. The use of tiktok as a literacy learning medium for elementary school students. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*. 2 (2): 512-516.
- Rahmah, N. (2013). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43-48.

- Rakhmawati, Y. dan Mustadi, A. 2022. The circumstances of literacy numeracy skill: between notion and fact from student elementary school. *Jurnal Prima Edukasia*. 10 (1):9-18.
- Rangkuti, A. N. (2017). Pembelajaran Berbasis Riset Di Perguruan Tinggi. *Proceeding lain Batusangkar*, 1(1), 141-152.
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2) 20-30.
- Rehalat, A., (2014) Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi JPIS, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2) 1-11.
- Rismawati, R., Asfar, A. M. I., Asfa, A. M. I. T., & Nurannisa, A. (2021). Exploration Of Tellu Sipa's Value In Improving Online-Based Abstract Sequential Thinking Ability. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 32-36.
- Rosyid, M. F., & Baroroh, R. U. (2019). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (E-Journal)*, 4(2), 180-198.
- Rosyid, M. F., & Baroroh, R. U. (2019). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (E-Journal)*, 4(2), 180-198.
- Sa'dijah, C., & Sudirman, S. (2016). Proses Berpikir Siswa SMP Bergaya Kognitif Field Dependent Dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(2), 237-245.
- Saputra, H. (2016). Peningkatan Daya Serap Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Penerapan Teori Belajar Bermakna David Ausubel. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 1(1), 21-26.
- Setyawan, B. dan Fatirul, A.N., 2019. Augmented Reality dalam pembelajaran IPA bagi peserta didik SD. *Kwangsan*. 7 (1):286-291.
- Setyowati, R. dan Fimansyah, W. 2022. Analisis bahan ajar IPS berbantuan pendidikan multikultural dan kearifan lokal daerah dalam mewujudkan integrasi nasional. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*. 5 (2):68-72.
- Shofiyah, N., Wulandari, R., & Setiyawati, E. (2020). Modul dinamika partikel terintegrasi permainan tradisional berbasis e-learning untuk meningkatkan literasi sains. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 292-299.

- Styawan, A. dan Arty, I. S. 2021. Inquiry-based learning and problem-based learning: which one has better effect on students critical thinking skills profile of thermochemistry?. In *Journal of Physics: Conference Series*. 1806 (1):1-6.
- Sua, A. T., Asfar, A. M. I. T., & Adiansyah, R. (2023). Penguatan Pemahaman Budaya Indonesia Melalui Cerita Rakyat "I La Galigo". *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1).
- Sudira, P. (2015). Pengembangan Model "Lis-5c" Pada Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1) 255-270..
- Sumiati, S., Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2022, July). Integration of local culture of Bugis-Makassar tribe A'bulu Sibatang, Assamaturu, Mappesabbi, Sipakatau based on Android to improve mathematical connection ability. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Sumiati, S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Rabiullizani, Y., & Nurhasanah, N. (2021). Application Of Android-Based Online Learning On Students' Mathematical Connection Ability During The Covid-19 Pandemic. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 95-101.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.
- Supardan, H. D. (2016). Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1)1-10.
- Suprpto, A. (2015). Pengembangan Metodologi Pembelajaran Pai Melalui Teori Pemrosesan Informasi Dan Teori Neuroscience. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1)1-12.
- Susanti, L. (2015). Pemberian Motivasi Belajar Kepada Peserta Didik Sebagai Bentuk Aplikasi Dari Teori-Teori Belajar. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 10(2)20-35.
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.
- Syafitri, I., Subanji, S., & Dwiyanita, D. (2016). Proses Berpikir Siswa Tunanetra Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1265-1278.
- Syaifullah, A., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Srimularahmah, A., Ekawati, V. E., & Bonita, A. F. H. (2022). Blended Learning dengan Mind Mapping Aksara Lontara:

Solusi Alternatif Melatih Kemampuan Penalaran Berbasis Android. CV Eureka Media Aksara

- Syaifullah, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Srimularahmah, A., & Ekawati, V. E. (2022). Improving Students' Reasoning Through the Integration of Lontara Script in the Blended Learning-Mind Mapping Method. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 108-116.
- Syaifullah, A., A. M. I. T. Asfar., A. M. I. A. Asfar., E. Handayani., & V. E. Ekawati. 2021. Diseminasi Elong Ugi sebagai media pembelajaran penguatan karakter siswa pada masa pandemi Covid-19. *Unri Conference Series: Community Engagement* 3, pp. 47-52. <https://doi.org/10.31258/unricsce.3.47-52>
- Taufiq, R. (2015). Penilaian Kinerja Dosen Dalam Bidang Belajar Mengajar Di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Faktor Exacta*, 5(1), 77-85.
- Tju, M. dan Murniarti, E. 2021. Analisis Pelatihan Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14 (2):110-116.
- Untari, M. F. A., Nuryatin, A., Supriyanto, T., & Doyin, M. (2023, June). Urgensi Cerita Anak Bermuatan Permainan Tradisional dalam Literasi Budaya. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 6, No. 1, pp. 500-504).
- Utami, I. G. L. P. (2016). Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran bahasa Inggris. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 11(01)11-20.
- Wahyuni, N., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., FA, A. N., Rivaldi, A. I., & Sukmawati, S. (2022). Modifikasi Model Pembelajaran Team Share Tournament Terintegrasi Ada Pappaseng. CV Eureka Media Aksara
- Wahyuni, N., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Rivaldi, A. I., & Sukmawati, S. (2022, August). Penerapan Modifikasi Model Pembelajaran Team Share Tournamet terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Terintegrasi Ada Pappaseng Bugis Makassar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 361-369).
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, 12(1), 64-78.
- Widyati, W. (2014). Belajar Dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme. *Biosel (Biology Science And Education): Jurnal Penelitian Science Dan Pendidikan*, 3(2), 177-187.

Yuliyanti, D. D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Leaflet Berbasis Kemampuan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Bruner. *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(1), 11-24.

Zaenudin, A. 2022. Literacy in the era of globalization towards learning society in MTsN 3 Kota Tangerang. *International Journal of Social Science* 1(5):785-790.

Zulkifli, M., Arwan, M., Awalia, D. F., & Fadilah, U. (2021). Pengenalan Permainan Tradisional Di Pesantren Matahari Desa Mangempang Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros. *Jurnal al-Hikmah*, 23(2), 61-72.

GLOSARIUM

- Ade'* : *Ade'* adalah kata dalam bahasa Bugis yang berarti adat. Dalam masyarakat Bugis, *ade'* merupakan sistem nilai dan norma yang mengatur kehidupan masyarakatnya. *Ade'* mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari tata cara berpakaian, makan, berbicara, hingga bermasyarakat.
- Augmented Reality* : *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) ke dalam lingkungan nyata secara *real-time*.
- Bicara* : Bicara (peradilan) adalah lembaga yang bertugas untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi dalam masyarakat Bugis. Bicara dipimpin oleh seorang hakim yang memiliki kewenangan untuk memutuskan perkara.
- Computer Literacy* : *Computer literacy* (literasi komputer) adalah kemampuan menggunakan komputer dan teknologi terkait secara efisien, dengan berbagai keterampilan yang mencakup tingkat dari penggunaan dasar untuk pemrograman dalam pemecahan masalah.
- Economy Literacy* : *Economy literacy* (literasi ekonomi) adalah kemampuan memahami dan menggunakan konsep dan informasi ekonomi untuk membuat keputusan yang informed tentang masalah ekonomi pribadi dan publik.
- Information Literacy* : *Information literacy* (literasi informasi) adalah kemampuan menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif.
- Kearifan Lokal : Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.
- Kemampuan Literasi : Kemampuan literasi adalah kemampuan individu untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.
- Logo : Unik terlihat dari bentuk logonya dan dimainkan oleh semua orang di Sulawesi Selatan, baik rakyat biasa maupun bangsawan, dengan jenis logo yang berbeda-beda. Rakyat

- biasa menggunakan cangkang kelapa sedangkan bangsawan menggunakan logo yang terbuat dari kerbau, seng, atau besi berlapis emas.
- Makkareso* : *Makkareso* atau dalam bahasa Bugis berarti “bekerja keras”.
- Mallogo* : *Mallogo* merupakan permainan yang terbuat dari tempurung kelapa kering berbentuk segitiga (*logo*) lalu dipukul dengan sepotong bambu yang dibelah dan dibentuk seperti pemukul *golf*
- Mappassadia* : *Mappassadia* atau dalam bahasa Bugis berarti “persiapan”.
- Massangnging* : *Massangnging* atau dalam bahasa Bugis berarti “saling bercerita untuk mrngemukakan pendapatnya”.
- Masseddi* : *Masseddi* atau dalam bahasa Bugis berarti “bersatu”.
- Media Literacy* : *Media Literacy* adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan media secara efektif dan kritis.
- Moral Literacy* : *Moral Literacy* adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.
- Multi Literacies* : *Multi Literacies* adalah konsep yang mengacu pada berbagai keterampilan literasi yang diperlukan untuk hidup di dunia yang semakin kompleks.
- Pangadereng* : *Pangadereng* adalah konsep peradaban masyarakat Bugis yang mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk adat, hukum, peradilan, dan sistem kemasyarakatan.
- Permainan Tradisional : Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh masyarakat pada masa dahulu untuk mengisi waktu luang dan bersenang-senang.
- Rapang* : *Rapang*¹ (yurisprudensi) adalah kumpulan keputusan-keputusan hukum yang telah disepakati oleh masyarakat Bugis. *Rapang*¹ berfungsi sebagai pedoman bagi para hakim dalam memutuskan perkara.
- Syara*¹ : *Syara*¹ adalah istilah dalam Islam yang mengacu pada hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah. *Syara*¹ mengatur berbagai aspek kehidupan, termasuk ibadah, muamalah, dan akhlak.

- Technology Literacy* : Literasi teknologi adalah kemampuan menggunakan teknologi secara efektif dan tepat. Ini termasuk kemampuan untuk memahami cara kerja teknologi, menggunakannya untuk memecahkan masalah, dan mengevaluasi dampaknya pada masyarakat.
- Warik* : *Warik* (sistem kemasyarakatan) adalah tatanan kehidupan masyarakat Bugis yang mengatur hubungan antaranggota masyarakat, baik dalam keluarga, marga, maupun suku. *Warik* berfungsi untuk menjaga keteraturan dan keseimbangan dalam masyarakat.

TENTANG PENULIS

PENULIS PERTAMA

Vivi Elvira Ekawati



Lahir di Galung Lampe pada tanggal 18 Juli 2001. Anak pertama dari pasangan A. Ramli dan Harisah, memiliki 2 saudara bernama Merika Putri dan Nur Syakila Saskia. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di MI Ar-Rahmah Galung Lampe, Desa Batu Lappa, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Tonra, Desa Massila, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone dan selesai pada tahun 2016. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 19 Bone, Desa Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan hingga sekarang. Penulis telah menerbitkan 3 judul buku, memiliki 3 Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dan telah mengikuti beberapa lomba nasional, seperti Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah (Pilmapres PTMA) dan menjadi Top Inovator pada kegiatan Festival Inovasi daerah Kabupaten Bone, serta lolos sebagai Delegasi Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka Angkatan 2 oleh Kemendikbud Ristek. Penulis juga aktif mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) mulai dari tahun 2020-2023 serta juga aktif pada kegiatan Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha mulai dari tahun 2022-2023.

PENULIS KEDUA

A.M.Irfan Taufan Asfar



Seorang pendidik yang telah lama bergelut dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan perangkat pembelajaran dan modifikasi model pembelajaran. Sejak tahun 2010 hingga saat ini melakukan pelatihan kepada guru-guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran interaktif. Penulis hingga saat ini telah banyak menerbitkan buku. Tidak hanya itu, penulis juga aktif dalam berbagai seminar nasional maupun internasional serta berbagai pemateri *workshop* terkait pengembangan pengajaran dan pembelajaran. Penulis memiliki pengalaman dalam mendampingi mahasiswa pada pelaksanaan Program

Kreativitas Mahasiswa (PKM), Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW), Program Kampus Mengajar, dan berbagai bentuk program kemahasiswaan lainnya.

PENULIS KETIGA

A.M.Iqbal Akbar Asfar



Seorang dosen yang memulai karirnya sebagai pendidik sejak tahun 2006 yang diawali sebagai Asisten Dosen hingga saat ini menjadi Dosen di Politeknik Negeri Ujung Pandang sekaligus Dosen di Universitas Muhammadiyah Bone. Berbagai penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan termasuk Dana Hibah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berhasil diperoleh sejak tahun 2016 hingga sekarang yang mengantarkan pula meraih 1 paten serta berbagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Penulis saat ini aktif melakukan inovasi dalam bidang kewirausahaan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat serta melakukan diseminasi melalui *workshop* maupun seminar. Selain itu, penulis aktif pula dalam bidang pendidikan melalui pengembangan perangkat pembelajaran serta pengembangan model pembelajaran untuk digunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi. Selain itu, sangat aktif pula melakukan riset terkait dengan pangan serta sumber metabolit sekunder dari tanaman sekitar termasuk melakukan riset yang berkaitan nanopartikel. Berbagai jurnal nasional dan internasional penulis sebagai hasil penelitian dan pengabdian yang telah diterbitkan dalam bidang teknik kimia maupun bidang ilmu pendidikan. Saat ini, aktif memberikan ceramah serta coaching kepada beberapa perguruan tinggi terkait dengan peningkatan SDM dalam hal melakukan riset dan pengabdian kepada masyarakat baik bagi Dosen maupun mahasiswa dalam menggiatkan serta berkontribusi bagi bangsa.

PENULIS KEEMPAT

A. Nurannisa F.A



Lahir di Bone pada tanggal 12 Agustus 1999. Anak kedua dari pasangan Arifin dan St. Hasanah. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres 6/80 Latellang, Desa Latellang, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Salomekko, Desa Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone dan selesai pada tahun 2014. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Patimpeng, Desa Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Bone dengan mengambil jurusan Pendidikan Matematika dan selesai pada tahun 2021. Penulis aktif mengikuti kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta berbagai kegiatan wirausaha lainnya. Penulis telah menerbitkan beberapa artikel berupa prosiding dan jurnal, baik dalam skala nasional maupun internasional. Penulis juga telah memiliki 6 buku dan 4 Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

PENULIS KELIMA

Jaslina



Lahir di Desa Patimpeng pada tanggal 15 Desember 2003. Anak kedua dari pasangan Sainal dan Intang, memiliki kakak perempuan bernama Jasnita dan mempunyai adik bernama Supriadi dan Akbar. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD inpres 3/77 Patimpeng dan tamat pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Patimpeng dan tamat pada tahun 2019. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 6 Bone tahun masuk 2019 dan selesai pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan di perguruan Tinggi Swasta, yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan

mengambil jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia hingga saat ini. Penulis tidak hanya aktif berkuliah di kampus namun juga aktif mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diselenggarakan oleh Kemendikbud Ristek dan berhasil meloloskan proposal skema Pengabdian kepada Masyarakat (PM) sebagai ketua tahun pendanaan 2022.

PENULIS KEENAM

Fani Wulandari



Lahir di Pationgi pada tanggal 23 Juni 2002. Anak ketiga dari pasangan Abd. Asis dan Muliati. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar yaitu SD INP 5/81 Pationgi dan tamat pada tahun 2014. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Satap 2 Patimpeng dan tamat pada tahun 2017. Selanjutnya, penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas pada SMAN 19 Bone tahun 2018 dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan

Pendidikan Matematika hingga sekarang. Penulis tidak hanya aktif berkuliah di kampus namun juga aktif mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diselenggarakan oleh Kemendikbud Ristek dan berhasil meloloskan proposal skema Pengabdian kepada Masyarakat (PM) sebagai ketua tahun pendanaan 2021 dan 2022.

PENULIS TUJUH

Sartika Sari Dewi



Lahir di Batulappa pada tanggal 01 Oktober 2003. Anak kedua dari pasangan Muin dan Ufrah, memiliki kakak laki-laki bernama Akbar. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres 6/80 Latellang dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Salomekko dan tamat pada tahun 2017. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 19 Bone tahun masuk 2017 dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan hingga sekarang.

Penulis telah menerbitkan 5 judul buku, memiliki 3 Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dan telah mengikuti beberapa lomba nasional, seperti Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah (Pilmapres PTMA) dengan memperoleh Juara 1 pada liga 3 dan menjadi Top Inovator pada kegiatan Festival Inovasi daerah Kabupaten Bone, dan lolos sebagai Delegasi pada Ajang Ideathonnesia 2022, serta lolos sebagai Delegasi Program Kampus Mengajar Angkatan 5 oleh Kemendikbud Ristek. Penulis juga aktif mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan meloloskan 2 skema pada tahun 2022 yaitu skema PKM-PM dan PKM RSH. Kemudian, pada tahun 2023 meloloskan 1 proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan skema PKM-RSH.