

## Model Desain Gamifikasi Berbasis Budaya Lokal: Tinjauan Pustaka untuk Penguatan Konteks Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Yuyun A Tobondo\*<sup>1</sup>, Sepryanus Rano Putra<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Tentena

<sup>2</sup>Prodi PAUD, FKIP, Universitas Kristen Tentena

\*email: [alfa.trumpp@gmail.com](mailto:alfa.trumpp@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study explored a gamification design model based on local culture within the context of the Independent Curriculum through a literature review approach. A qualitative method with content analysis was employed to examine relevant literature. Data collection involved a systematic search in academic databases, followed by thematic coding and narrative synthesis. The findings indicate that local culture-based gamification enhances student engagement and motivation, strengthens cultural identity, and supports 21st-century skills such as critical thinking, creativity, collaboration, and communication. The ADDIE model effectively structures learning, though challenges like inadequate teacher training and limited technological infrastructure hinder implementation. The study concludes that local culture-based gamification offers a holistic and relevant approach for the Independent Curriculum, provided sufficient training and infrastructure support are available.*

**Keywords** : 21st-Century Skills, Contextual Learning, Gamification, Independent Curriculum, Local Culture

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji model desain gamifikasi berbasis budaya lokal dalam konteks Kurikulum Merdeka melalui pendekatan studi pustaka. Metode kualitatif dengan analisis isi digunakan untuk mengeksplorasi literatur relevan. Proses pengumpulan data melibatkan pencarian sistematis pada basis data akademik, diikuti pengkodean tematik dan sintesis naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, memperkuat identitas budaya, dan mendukung kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Model desain seperti ADDIE efektif menciptakan pembelajaran terstruktur, namun tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi menghambat implementasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal merupakan pendekatan holistik yang relevan untuk Kurikulum Merdeka, dengan syarat adanya dukungan pelatihan dan infrastruktur memadai. Rekomendasi meliputi pelatihan intensif guru, kolaborasi antarpendidik, dan investasi teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran kontekstual.

**Kata Kunci** : Budaya Lokal, Gamifikasi, Kompetensi Abad 21, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Kontekstual

### PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern menuntut pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi, sebagai integrasi elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, telah terbukti menjadi alat efektif dalam desain pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan (Azman et al., 2023). Dalam konteks Kurikulum Merdeka di Indonesia, gamifikasi menawarkan peluang untuk memperkaya pembelajaran dengan mengintegrasikan

nilai-nilai budaya lokal, sehingga siswa tidak hanya belajar secara akademis, tetapi juga memahami dan menghargai warisan budaya mereka (Nurjannah et al., 2023).

Budaya lokal memiliki peran penting dalam memberikan makna yang mendalam bagi siswa. Dengan mengintegrasikan konten lokal ke dalam kurikulum, siswa dapat mengembangkan rasa identitas yang kuat dan menghargai warisan budaya mereka (Nurjannah et al., 2023). Pendekatan pembelajaran kontekstual, yang menekankan keterlibatan siswa dengan konteks budaya lokal, membuat materi pelajaran lebih relevan dan praktis (Endrayuni et al., 2021). Contohnya, penggunaan media pembelajaran berbasis kain tenun ulos dapat meningkatkan kreativitas siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap aspek budaya (Pandansari et al., 2023).

Untuk mendukung implementasi gamifikasi yang efektif, model desain pembelajaran seperti ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur dan terarah. Model ini telah terbukti meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa di berbagai mata pelajaran (Hidayat & Nizar, 2021; Astuti, 2021). Penelitian juga menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang memadukan elemen gamifikasi mampu menarik perhatian siswa dan mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam (Azman et al., 2023; Yasin et al., 2024).

Namun, implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka menghadapi tantangan, seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi (Tobondo & Putra, 2025). Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam untuk merumuskan model desain gamifikasi yang efektif dan kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka untuk mengkaji literatur relevan, bertujuan menyusun model desain gamifikasi berbasis budaya lokal yang dapat memperkuat konteks pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, sekaligus mendukung pengembangan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk mengkaji peran gamifikasi berbasis budaya lokal dalam konteks Kurikulum Merdeka. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pencarian sistematis pada basis data akademik, seperti Google Scholar, ResearchGate, dan jurnal terindeks, dengan kata kunci: "gamifikasi", "budaya lokal", "Kurikulum Merdeka", "model desain pembelajaran", dan "pembelajaran kontekstual" (Tobondo & Putra, 2025). Data dikumpulkan dari artikel jurnal, buku, dan publikasi ilmiah yang relevan, diprioritaskan berdasarkan tahun terbit 2021–2025 untuk memastikan aktualitas.

Analisis data menggunakan teknik analisis isi, melibatkan pengkodean tematik dan sintesis naratif untuk mengidentifikasi pola, konsep, dan temuan terkait integrasi gamifikasi, budaya lokal, dan desain pembelajaran. Langkah-langkahnya meliputi: (1) seleksi literatur berdasarkan relevansi dengan topik, (2) pengkodean data untuk mengelompokkan tema utama seperti keterlibatan siswa, kompetensi abad 21, dan tantangan implementasi, serta (3) sintesis naratif untuk merumuskan model desain gamifikasi yang kontekstual. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber, memastikan temuan didukung oleh referensi yang kredibel (Azman et al., 2023; Nurjannah et al., 2023; Tobondo & Putra, 2025).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Studi pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Integrasi elemen permainan, seperti poin dan tantangan, yang dikombinasikan dengan konten budaya lokal, menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna (Azman et al., 2023). Contohnya, penggunaan media berbasis kain tenun ulos tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman budaya lokal (Pandansari et al., 2023).

Pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan budaya lokal membantu siswa mengembangkan identitas budaya yang kuat dan mendukung kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Nurjannah et al., 2023; Tobondo & Putra, 2025). Model desain pembelajaran seperti ADDIE terbukti efektif dalam merancang pengalaman belajar terstruktur yang mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam (Hidayat & Nizar, 2021; Astuti, 2021; Yasin et al., 2024).

Namun, implementasi gamifikasi menghadapi tantangan, termasuk kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi (Tobondo & Putra, 2025). Untuk mengatasinya, diperlukan pelatihan intensif bagi guru dan investasi pada teknologi pendukung. Sinergi antara gamifikasi, budaya lokal, dan desain pembelajaran kontekstual menciptakan pembelajaran yang holistik, mendukung siswa untuk menjadi cerdas secara akademis dan sadar budaya.

### Temuan

Temuan dari studi pustaka mengenai gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Temuan

Aspek	Temuan	Sumber
Keterlibatan Siswa	Gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen permainan seperti poin dan tantangan.	Azman et al., 2023
Relevansi Budaya Lokal	Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran memperkuat identitas budaya siswa dan membuat materi lebih bermakna.	Nurjannah et al., 2023; Pandansari et al., 2023
Kompetensi Abad 21	Gamifikasi mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.	Tobondo & Putra, 2025
Model Desain Pembelajaran	Model ADDIE efektif menciptakan pengalaman belajar terstruktur dan mengakomodasi kebutuhan siswa.	Hidayat & Nizar, 2021; Astuti, 2021; Yasin et al., 2024
Tantangan Implementasi	Kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi menghambat implementasi gamifikasi.	Tobondo & Putra, 2025

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Tabel di atas menegaskan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal, didukung oleh desain pembelajaran yang tepat, memiliki potensi besar untuk memperkaya pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, meskipun tantangan implementasi perlu diatasi.

## Pembahasan

Gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen permainan seperti poin dan tantangan (Azman et al., 2023). Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang menarik, sejalan dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka. Integrasi budaya lokal, seperti penggunaan kain tenun ulos sebagai media pembelajaran, tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa, sehingga materi pelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Nurjannah et al., 2023; Pandansari et al., 2023).

Penerapan model desain pembelajaran seperti ADDIE mendukung struktur yang sistematis, memungkinkan pendidik merancang pengalaman belajar yang terarah dan inklusif (Hidayat & Nizar, 2021; Astuti, 2021). Model ini memfasilitasi pengembangan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yang esensial dalam konteks pendidikan modern (Tobondo & Putra, 2025). Namun, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi menghambat implementasi optimal (Tobondo & Putra, 2025). Hal ini menunjukkan perlunya investasi pada pelatihan intensif dan infrastruktur teknologi untuk mendukung keberhasilan gamifikasi.

Sinergi antara gamifikasi, budaya lokal, dan desain pembelajaran kontekstual menciptakan pendekatan holistik yang tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga kesadaran budaya siswa (Nurjannah et al., 2023). Dengan mengatasi tantangan implementasi, pendekatan ini dapat memperkuat pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, menghasilkan generasi yang cerdas dan bangga akan warisan budayanya.

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, memperkuat identitas budaya, dan mendukung pengembangan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Pendekatan pembelajaran kontekstual dengan model desain seperti ADDIE menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur dan relevan. Namun, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi perlu diatasi untuk keberhasilan implementasi.

### Saran

Disarankan untuk mengadakan pelatihan intensif bagi guru guna meningkatkan kompetensi dalam merancang dan menerapkan gamifikasi. Investasi pada infrastruktur teknologi perlu diprioritaskan untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. Kolaborasi antarpendidik juga diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang inovatif dan kontekstual.

## DAFTAR PUSTAKA

Astuti, P. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Addie Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Sosial Dan Sains*. doi:10.36418/sosains.v1i12.290

- Azman, M. K., Soepriyanto, Y., & Kartika Degeng, M. D. (2023). Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia Interaktif. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. doi:10.17977/um038v6i42023p198
- Endrayuni, E., Yusra, K., & Lestari, Y. B. (2021). Local Cultural Politeness in English Language Classrooms. doi:10.2991/assehr.k.210525.057
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)*. doi:10.15575/jipai.v1i1.11042
- Nurjannah, N., Arahman, D., & Tafrikhuddin, T. (2023). Collection of Local Content Indatu's Heritage in the Development of Aceh's Culture. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*. doi:10.47191/ijmra/v6-i1-09
- Pandansari, P., Rahmadhani, N., Aryani, D., & Paramita, P. (2023). Pengembangan Kain Tenun Ulos Sebagai Media Belajar Pada Busana Pesta Cocktail. *Sentri Jurnal Riset Ilmiah*. doi:10.55681/sentri.v2i5.785
- Tobondo, Y., & Putra, S. (2025). Gamifikasi sebagai Media Penguatan Kompetensi Abad 21: Tinjauan Literatur di Konteks Kurikulum Merdeka. *Pandelo'e*, 1(1), 20–27. Diambil dari <https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand/article/view/18>
- Yasin, M., Yaumi, M., & Arsyad, A. (2024). Taksonomi Model-Model Desain Teknologi Pembelajaran. *Jimr*. doi:10.62504/jimr488