

Efektivitas Implementasi Gamifikasi Berbasis Budaya Lokal dalam Penguatan Karakter Siswa: Studi Literatur Terintegrasi

Yuyun A Tobondo^{*1}, Sepryanus Rano Putra²

¹Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Tentena

²Prodi PAUD, FKIP, Universitas Kristen Tentena

*email: alfa.trumpp@gmail.com

ABSTRACT

This study explored the effectiveness of implementing local culture-based gamification in strengthening student character through an integrated literature review approach. A qualitative method with content analysis was employed to examine relevant literature systematically collected from academic databases. The findings reveal that local culture-based gamification enhances student engagement and motivation by incorporating elements such as traditional games and local wisdom values, thereby reinforcing character traits like collaboration, responsibility, and empathy. It also supports 21st-century competencies, such as critical thinking and creativity, while strengthening students' cultural identity. Design models like ADDIE are effective for structured learning, but challenges such as insufficient teacher training and limited technological infrastructure hinder implementation. The study concludes that local culture-based gamification is a holistic and relevant approach for character education, provided adequate training and infrastructure support are available. Recommendations include intensive teacher training, technological investment, and collaboration with local communities to ensure sustainability.

Keywords : Character Education, Gamification, Local Culture, Local Wisdom, Students

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam penguatan karakter siswa melalui pendekatan studi pustaka terintegrasi. Pendekatan kualitatif dengan analisis isi digunakan untuk mengeksplorasi literatur relevan yang dikumpulkan secara sistematis dari basis data akademik. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan mengintegrasikan elemen seperti permainan tradisional dan nilai kearifan lokal, sehingga memperkuat nilai-nilai karakter seperti kolaborasi, tanggung jawab, dan empati. Pendekatan ini juga mendukung kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis dan kreativitas, serta memperkuat identitas budaya siswa. Model desain seperti ADDIE terbukti efektif untuk 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 pendidikan karakter, dengan syarat adanya dukungan pelatihan dan infrastruktur memadai. Rekomendasi mencakup pelatihan intensif guru, investasi teknologi, dan kolaborasi dengan komunitas lokal untuk memastikan keberlanjutan pendekatan ini.

Kata Kunci : Budaya Lokal, Gamifikasi, Kearifan Lokal, Pendidikan Karakter, Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi salah satu pilar utama dalam sistem pendidikan di Indonesia, seiring dengan kebutuhan untuk membentuk generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki integritas moral dan etika yang kuat. Dalam era globalisasi yang pesat, tantangan untuk mempertahankan identitas budaya lokal semakin meningkat, sehingga pendidikan karakter yang relevan dengan konteks budaya menjadi

sangat penting. Gamifikasi, sebagai pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang pada gilirannya dapat memperkuat hasil pendidikan karakter (Marini et al., 2019; Tabroni et al., 2021).

Penerapan gamifikasi berbasis budaya lokal menawarkan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal, seperti permainan tradisional, cerita rakyat, atau nilai-nilai kearifan lokal, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan mereka untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter seperti gotong-royong, saling menghormati, dan tanggung jawab (Satriawan et al., 2023; Jubaedah et al., 2025). Sebagai contoh, permainan tradisional seperti Tapa Gala telah terbukti efektif dalam memperkuat karakter kolaborasi dan rasa hormat melalui pendekatan berbasis kearifan lokal (Satriawan et al., 2023). Pendekatan ini juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pengembangan kearifan lokal untuk mendukung pembentukan identitas budaya siswa (Islami et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan mendukung pengembangan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Tobondo & Putra, 2025). Namun, implementasi pendekatan ini menghadapi tantangan, seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi, yang dapat menghambat efektivitasnya (Tobondo & Putra, 2025). Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mendalam untuk memahami bagaimana strategi gamifikasi berbasis budaya lokal dapat dioptimalkan dalam pendidikan karakter, serta faktor-faktor yang mendukung atau menghambat keberhasilannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam penguatan karakter siswa melalui pendekatan studi literatur terintegrasi. Dengan menganalisis literatur yang relevan, penelitian ini akan mengeksplorasi model desain gamifikasi, dampaknya terhadap pembentukan karakter, serta rekomendasi untuk mengatasi tantangan implementasi, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan karakter yang kontekstual dan berkelanjutan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka terintegrasi untuk mengkaji efektivitas implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam penguatan karakter siswa. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan analisis mendalam terhadap literatur yang relevan, sehingga dapat menghasilkan sintesis yang komprehensif mengenai topik penelitian.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi pustaka terintegrasi, yang bertujuan untuk menggabungkan temuan dari berbagai sumber literatur guna membangun pemahaman holistik tentang hubungan antara gamifikasi, budaya lokal, dan pendidikan karakter. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kesenjangan dalam literatur, serta merumuskan rekomendasi berdasarkan sintesis naratif (Tobondo & Putra, 2025).

Proses pengumpulan data dilakukan melalui pencarian sistematis pada basis data akademik, seperti Google Scholar, DOAJ, dan jurnal-jurnal terindeks lainnya. Kata kunci yang digunakan mencakup kombinasi istilah dalam bahasa Indonesia dan Inggris, yaitu: ("gamifikasi" OR "pembelajaran berbasis permainan") AND ("budaya lokal" OR "berbasis budaya" OR "kearifan lokal") AND ("pendidikan karakter" OR "pembentukan karakter siswa") AND ("implementasi" OR "efektivitas") AND ("studi pustaka" OR "kajian literatur" OR "review integratif"). Pencarian dibatasi pada publikasi dalam rentang waktu 2014 hingga 2025 untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terkini dalam pendidikan karakter dan gamifikasi.

Kriteria inklusi untuk seleksi literatur meliputi: (1) artikel ilmiah, jurnal, atau prosiding yang membahas gamifikasi berbasis budaya lokal dalam konteks pendidikan karakter, (2) penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, kuantitatif, atau campuran, dan (3) publikasi dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Kriteria eksklusi mencakup literatur yang tidak relevan dengan topik, seperti penelitian yang hanya membahas gamifikasi tanpa kaitan budaya lokal atau pendidikan karakter.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan analisis isi (content analysis) dengan teknik pengkodean tematik. Proses ini melibatkan langkah-langkah berikut: (1) membaca dan menelaah literatur secara mendalam untuk mengidentifikasi tema utama, (2) mengelompokkan temuan berdasarkan kategori seperti efektivitas gamifikasi, relevansi budaya lokal, dan dampak pada karakter siswa, serta (3) melakukan sintesis naratif untuk merangkum temuan dan mengidentifikasi kesenjangan penelitian. Analisis ini bertujuan untuk memetakan model desain gamifikasi berbasis budaya lokal, mengevaluasi efektivitasnya, dan mengidentifikasi tantangan implementasi (Tobondo & Putra, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis studi pustaka terintegrasi yang dilakukan, ditemukan beberapa temuan utama terkait efektivitas implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam penguatan karakter siswa. Temuan ini disusun berdasarkan analisis isi dari literatur yang relevan, yang mencakup artikel ilmiah, jurnal, dan prosiding yang dipublikasikan antara tahun 2014 hingga 2025.

Efektivitas Gamifikasi Berbasis Budaya Lokal

Gamifikasi berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karakter. Integrasi elemen budaya lokal, seperti permainan tradisional, cerita rakyat, dan nilai-nilai kearifan lokal, membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Misalnya, penggunaan permainan tradisional Tapa Gala dalam pendidikan karakter di Indonesia berhasil memperkuat nilai-nilai kolaborasi dan saling menghormati, yang merupakan aspek penting dari profil pelajar Pancasila (Satriawan et al., 2023). Studi lain menunjukkan bahwa gamifikasi yang mengintegrasikan praktik budaya lokal, seperti upacara adat atau nilai-nilai gotong-royong, membantu siswa menginternalisasikan nilai-nilai moral dan etika yang sesuai dengan identitas budaya mereka (Marini et al., 2019; Jubaedah et al., 2025).

Dampak pada Penguatan Karakter Siswa

Pendekatan gamifikasi berbasis budaya lokal memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat

dalam aktivitas gamifikasi yang relevan secara budaya cenderung menunjukkan peningkatan dalam kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Tobondo & Putra, 2025). Selain itu, pendekatan ini mendorong refleksi diri, yang merupakan elemen esensial dalam pendidikan karakter, sehingga siswa dapat lebih memahami dan menerapkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan empati dalam kehidupan sehari-hari (Nurmawati et al., 2023). Integrasi budaya lokal dalam gamifikasi juga memperkuat identitas budaya siswa, yang penting untuk menjaga warisan budaya di tengah arus globalisasi (Islami et al., 2024).

Model Desain Gamifikasi

Analisis literatur mengidentifikasi bahwa model desain seperti ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran terstruktur berbasis gamifikasi budaya lokal. Model ini memungkinkan pengembangan aktivitas pembelajaran yang sistematis, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan konteks budaya setempat (Tobondo & Putra, 2025). Contohnya, penggunaan cerita rakyat lokal atau permainan tradisional dalam desain gamifikasi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif sambil mempelajari nilai-nilai karakter yang relevan (Azizah et al., 2020; Rolina, 2014).

Tantangan Implementasi

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal menghadapi beberapa tantangan. Kurangnya pelatihan guru dalam merancang dan mengintegrasikan elemen gamifikasi menjadi hambatan utama, terutama di daerah dengan sumber daya pendidikan yang terbatas (Tobondo & Putra, 2025). Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti akses ke perangkat digital atau platform pembelajaran, juga menghambat efektivitas pendekatan ini di beberapa wilayah (Rahmawati, 2024). Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat menjadi kunci untuk mengatasi tantangan ini, dengan memastikan bahwa materi pembelajaran tetap relevan dan dapat diakses oleh semua siswa (Yusuf & Kamariah, 2024; Zulkarnaen, 2022).

Rekomendasi Strategi

Literatur yang dianalisis merekomendasikan beberapa strategi untuk mengoptimalkan implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal. Pertama, pelatihan intensif bagi guru diperlukan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang aktivitas gamifikasi yang kontekstual. Kedua, investasi dalam infrastruktur teknologi, seperti akses ke platform digital, dapat mendukung implementasi yang lebih luas. Ketiga, kolaborasi antarpendidik dan pemangku kepentingan lainnya, seperti komunitas lokal, penting untuk memastikan bahwa elemen budaya yang digunakan dalam gamifikasi tetap autentik dan relevan (Tobondo & Putra, 2025; Walad et al., 2025). Selain itu, pengembangan kurikulum yang mendukung pendekatan ini, seperti yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka, perlu terus diperkuat untuk menciptakan pembelajaran yang holistik dan berbasis kearifan lokal (Islami et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal merupakan pendekatan yang efektif dan relevan untuk memperkuat karakter siswa. Namun, keberhasilan implementasinya bergantung pada strategi desain yang terstruktur, dukungan pelatihan guru, dan ketersediaan infrastruktur yang memadai.

Temuan

Berikut adalah ringkasan temuan utama dari analisis studi pustaka terintegrasi mengenai efektivitas implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam penguatan karakter siswa, yang disusun dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman.

Tabel 1. Temuan

Aspek	Temuan Utama	Sumber
Efektivitas Gamifikasi	Gamifikasi berbasis budaya lokal meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membuat pembelajaran lebih kontekstual melalui permainan tradisional dan nilai kearifan lokal.	Satriawan et al., 2023; Marini et al., 2019; Jubaedah et al., 2025
Dampak pada Karakter Siswa	Memperkuat nilai-nilai seperti kolaborasi, tanggung jawab, dan empati, serta mendukung kompetensi abad 21 (berpikir kritis, kreativitas, komunikasi).	Tobondo & Putra, 2025; Nurmawati et al., 2023; Islami et al., 2024
Model Desain Gamifikasi	Model ADDIE efektif untuk desain pembelajaran terstruktur, menggunakan cerita rakyat dan permainan tradisional untuk pembelajaran karakter.	Tobondo & Putra, 2025; Azizah et al., 2020; Rolina, 2014
Tantangan Implementasi	Kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi menghambat implementasi, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas.	Tobondo & Putra, 2025; Rahmawati, 2024
Rekomendasi	Pelatihan guru, investasi teknologi, kolaborasi dengan komunitas, dan penguatan Kurikulum Merdeka untuk mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal.	Tobondo & Putra, 2025; Walad et al., 2025; Islami et al., 2024; Yusuf & Kamariah, 2024

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Tabel di atas merangkum temuan kunci yang menegaskan potensi gamifikasi berbasis budaya lokal sebagai pendekatan efektif dalam pendidikan karakter, sekaligus mengidentifikasi tantangan dan rekomendasi untuk implementasi yang lebih optimal.

Pembahasan

Analisis studi pustaka terintegrasi menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal memiliki potensi besar dalam memperkuat karakter siswa, sejalan dengan tujuan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pendekatan kontekstual yang mengintegrasikan elemen budaya lokal dapat meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran. Berikut adalah pembahasan mendalam berdasarkan temuan utama penelitian.

Pertama, efektivitas gamifikasi berbasis budaya lokal dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa didukung oleh integrasi elemen budaya seperti permainan tradisional Tapa Gala, cerita rakyat, dan nilai-nilai kearifan lokal seperti gotong-royong (Satriawan et al., 2023; Marini et al., 2019). Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan identitas budaya mereka. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual, yang menegaskan bahwa pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman yang lebih mendalam (Jubaedah et al., 2025). Dengan demikian, gamifikasi berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan keterlibatan akademik, tetapi juga memperkuat hubungan siswa dengan warisan budaya mereka, yang penting di tengah tantangan globalisasi.

Kedua, dampak gamifikasi terhadap penguatan karakter siswa terlihat dari peningkatan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Tobondo & Putra, 2025). Pendekatan ini mendorong refleksi diri, yang merupakan elemen kunci dalam pendidikan karakter, memungkinkan siswa untuk menginternalisasikan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan empati (Nurmawati et al., 2023). Misalnya, melalui aktivitas gamifikasi yang melibatkan cerita rakyat lokal, siswa tidak hanya belajar tentang nilai moral, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks kolaboratif, seperti dalam permainan tradisional yang menekankan kerja sama (Azizah et al., 2020; Rolina, 2014). Temuan ini konsisten dengan teori pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman untuk membentuk nilai-nilai etis yang berkelanjutan.

Ketiga, penggunaan model desain seperti ADDIE dalam merancang gamifikasi berbasis budaya lokal memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk memastikan bahwa aktivitas pembelajaran dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Tobondo & Putra, 2025). Model ini memungkinkan pendidik untuk menganalisis konteks budaya setempat, merancang aktivitas yang relevan, dan mengevaluasi dampaknya secara sistematis. Contohnya, penggunaan cerita rakyat atau permainan tradisional dalam desain gamifikasi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif sambil mempelajari nilai-nilai karakter (Azizah et al., 2020). Namun, keberhasilan model ini bergantung pada kemampuan pendidik untuk mengadaptasi elemen budaya secara autentik, yang menuntut pemahaman mendalam tentang kearifan lokal.

Keempat, tantangan implementasi, seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi, menjadi hambatan utama dalam mengoptimalkan pendekatan ini (Tobondo & Putra, 2025; Rahmawati, 2024). Guru yang tidak terlatih dalam merancang aktivitas gamifikasi cenderung kesulitan mengintegrasikan elemen budaya lokal secara efektif, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas. Selain itu, keterbatasan akses ke teknologi, seperti platform digital, dapat menghambat penerapan gamifikasi di sekolah-sekolah pedesaan. Hal ini menunjukkan perlunya investasi dalam pelatihan guru dan infrastruktur teknologi untuk mendukung implementasi yang merata di berbagai wilayah.

Kelima, kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat menjadi faktor penting dalam keberhasilan gamifikasi berbasis budaya lokal (Yusuf & Kamariah, 2024; Zulkarnaen, 2022). Keterlibatan komunitas lokal memastikan bahwa elemen budaya yang digunakan dalam pembelajaran tetap autentik dan relevan. Selain itu, dukungan dari Kurikulum Merdeka, yang menekankan pengembangan kearifan lokal, memberikan landasan kebijakan yang kuat untuk implementasi pendekatan ini (Islami et al., 2024). Kolaborasi ini juga membantu mengatasi tantangan infrastruktur dengan memanfaatkan sumber daya komunitas, seperti pengetahuan budaya lokal, untuk memperkaya pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal adalah pendekatan inovatif dan efektif untuk memperkuat karakter siswa, dengan catatan bahwa tantangan implementasi harus diatasi melalui pelatihan guru, investasi teknologi, dan kolaborasi lintas pemangku kepentingan. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pembentukan karakter yang holistik, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa, menjadikannya relevan dalam konteks pendidikan Indonesia saat ini.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal merupakan pendekatan yang efektif untuk memperkuat karakter siswa dalam konteks pendidikan. Integrasi elemen budaya lokal, seperti permainan tradisional dan nilai kearifan lokal, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga membantu mereka menginternalisasikan nilai-nilai moral seperti kolaborasi, tanggung jawab, dan empati. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis dan kreativitas, sambil memperkuat identitas budaya siswa. Namun, keberhasilan implementasi bergantung pada desain pembelajaran yang terstruktur, seperti model ADDIE, serta dukungan infrastruktur dan pelatihan guru. Tantangan seperti keterbatasan teknologi dan kurangnya kompetensi guru perlu diatasi untuk memastikan efektivitas pendekatan ini secara menyeluruh.

Saran

Untuk mengoptimalkan penerapan gamifikasi berbasis budaya lokal, disarankan agar sekolah dan pemerintah daerah menyelenggarakan pelatihan intensif bagi guru guna meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang aktivitas gamifikasi yang kontekstual. Selain itu, investasi dalam infrastruktur teknologi, seperti akses ke platform digital, perlu diprioritaskan untuk mendukung pembelajaran di daerah terpencil. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas lokal juga harus diperkuat untuk memastikan bahwa elemen budaya yang digunakan tetap autentik dan relevan. Terakhir, pengembangan kurikulum yang mendukung integrasi kearifan lokal perlu terus diperluas untuk menciptakan pembelajaran karakter yang lebih holistik dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A., Nurkamto, J., Suwandi, S., & Rohmadi, M. (2020). Character-Building Values in Indonesian Fairy-Tale Textbooks of Junior High Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200225.109>
- Islami, K. N., Herawati, J., Roring, A. D., Febriarti, R. W., Komalasari, L. P., & Firdaus, M. H. (2024). Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter Dalam Program Kearifan Lokal Oleh Dinas Pendidikan Di Kabupaten Purwakarta. *Inovasi Global Jurnal*. <https://doi.org/10.58344/jig.v2i7.123>
- Jubaedah, R., Dewi, D. A., & Istianti, T. (2025). Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Integrasi Kearifan Lokal Dalam Proses Pembelajaran. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1765>
- Marini, A., Maksum, A., Satibi, O., Edwita, Yarmi, G., & Muda, I. (2019). Model of Student Character Based on Character Building in Teaching Learning Process. *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071006>
- Nurmawati, Panjaitan, C. J., & Amri, K. (2023). Identification of Factors Character Building of Millennial Undergraduate Students in PTKIN Aceh. *Kne Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i4.12893>

- Purnamasari, S. P. S., Wardah, R., & Diah, T. (2022). Efektivitas Implementasi Pembelajaran Inkuiri Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPGSD*. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v1i2.2047>
- Rahmawati, N. L. (2024). Pembelajaran Berkarakter Disekolah Berbasis Budaya Lokal. *Micjo*. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i1.25>
- Rolina, N. (2014). Developing Responsibility Character for University Student in ECE Through Project Method. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1411>
- Satriawan, R., Amar, K., & Fitriani, A. (2023). Permainan Tradisional Tapa Gala Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Karakter Gotong Royong Dalam Implementasi Profil Pelajar Pancasila. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.464>
- Tabroni, I., Afrizal, R., Nurawati, E., & Nurlatifah, S. (2021). Character Building: An Answer to the Worsening of Human Character? *Soko Guru Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i3.57>
- Tobondo, Y., & Putra, S. (2025). Model Desain Gamifikasi Berbasis Budaya Lokal: Tinjauan Pustaka untuk Penguatan Konteks Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Pandelo'e*, 1(2), 20–24. <https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand/article/view/21>
- Walad, M., Nasri, U., Hakim, M. I., & Zulkifli, M. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Agama: Transformasi Karakter Agama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4676>
- Yusuf, S., & Kamariah, S. (2024). Integrasi Ilmu Kependidikan Dengan Nilai Kearifan Lokal: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Relevansi Pendidikan. *Jq*. <https://doi.org/10.61104/jq.v2i2.1359>
- Zulkarnaen, M. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Era Milenial. *Al Ma Arief Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v4i1.2518>