

## Tinjauan Literatur terhadap Integrasi Gamifikasi Lokal Berbasis Budaya dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

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 the integration of local culture-based gamification in the implementation of the Merdeka Curriculum in elementary schools using a qualitative literature review approach. The research aimed to identify strategies, supporting factors, and challenges in applying gamification to enhance students' character education. Data were systematically collected through a literature search in academic databases using keywords related to gamification, local culture, and the Merdeka Curriculum. The literature was analyzed thematically to identify key themes. The findings indicate that local culture-based gamification strategies, such as traditional games and folktales, effectively increase student engagement and internalize character values like mutual cooperation. Supporting factors include teachers' roles as facilitators, collaboration with local communities, and the flexibility of the Merdeka Curriculum. However, challenges such as limited teacher knowledge and technology access hinder implementation. The study concludes that local culture-based gamification is an innovative approach to character education, but it requires adequate teacher training and technological support.*

**Keywords** : Character Education, Elementary School, Gamification, Local Culture, Merdeka Curriculum

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar melalui pendekatan studi pustaka kualitatif. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi strategi, faktor pendukung, dan tantangan dalam penerapan gamifikasi untuk memperkuat pendidikan karakter siswa. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui pencarian literatur pada basis data akademik dengan kata kunci terkait gamifikasi, budaya lokal, dan Kurikulum Merdeka. Literatur dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi tema utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi gamifikasi berbasis budaya lokal, seperti permainan tradisional dan cerita rakyat, efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter seperti gotong royong. Faktor pendukung meliputi peran guru sebagai fasilitator, kolaborasi dengan komunitas lokal, dan fleksibilitas Kurikulum Merdeka. Namun, tantangan seperti keterbatasan pengetahuan guru dan akses teknologi masih menghambat implementasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal merupakan pendekatan inovatif untuk pendidikan karakter, tetapi memerlukan pelatihan guru dan dukungan teknologi yang memadai.

**Kata Kunci** : Budaya Lokal, Gamifikasi, Kurikulum Merdeka, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

### PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi salah satu pilar utama dalam sistem pendidikan di Indonesia, khususnya dalam rangka membentuk generasi yang tidak hanya unggul secara akademik tetapi juga memiliki nilai-nilai moral dan etika yang kuat. Dalam konteks globalisasi yang pesat, tantangan untuk mempertahankan identitas budaya lokal semakin mendesak, sehingga pendekatan pendidikan yang berbasis kearifan lokal menjadi relevan untuk

memperkuat pembentukan karakter siswa (Islami et al., 2024). Salah satu strategi inovatif yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Marini et al., 2019). Dengan mengintegrasikan gamifikasi yang berbasis budaya lokal, pendidikan karakter dapat menjadi lebih kontekstual, relevan, dan menarik bagi siswa, terutama di jenjang sekolah dasar.

Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat nilai-nilai karakter yang selaras dengan identitas budaya mereka. Sebagai contoh, penggunaan permainan tradisional seperti Tapa Gala dalam pembelajaran telah terbukti mampu menginternalisasikan nilai-nilai seperti gotong royong dan saling menghormati, yang merupakan inti dari pendidikan karakter (Satriawan et al., 2023). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman yang bermakna, yang tidak hanya mendukung pembelajaran akademik tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka (Jubaedah et al., 2025). Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran juga dapat menjembatani tradisi dan modernisasi, sehingga siswa tetap terhubung dengan warisan budaya mereka di tengah arus globalisasi (Rahmawati, 2024).

Kurikulum Merdeka, sebagai kebijakan pendidikan terbaru di Indonesia, memberikan ruang yang luas bagi pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal. Kurikulum ini mendorong pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan fleksibel, yang memungkinkan guru untuk merancang strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik budaya setempat (Islami et al., 2024). Dalam konteks ini, peran guru sebagai inovator dan fasilitator menjadi sangat penting dalam mendesain gamifikasi yang berbasis Kurikulum Merdeka. Namun, tantangan seperti keterbatasan pengetahuan, sumber daya, dan pedoman yang jelas sering kali menghambat implementasi gamifikasi yang efektif (Tobondo & Putra, 2025). Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam untuk memahami bagaimana gamifikasi berbasis budaya lokal dapat diintegrasikan secara optimal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur terhadap integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan studi pustaka, penelitian ini akan mengidentifikasi strategi, faktor pendukung, dan tantangan dalam penerapan gamifikasi berbasis budaya lokal, serta bagaimana pendekatan ini dapat memperkuat pendidikan karakter siswa. Kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif bagi pendidik dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, sehingga mendukung transformasi pendidikan yang lebih bermakna di Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi pustaka (*literature review*) untuk mengkaji integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Pendekatan studi pustaka dipilih karena memungkinkan pengumpulan, analisis, dan sintesis informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif (Tobondo & Putra, 2025). Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi, faktor pendukung, dan tantangan

dalam penerapan gamifikasi berbasis budaya lokal, serta dampaknya terhadap pendidikan karakter siswa.

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui pencarian literatur pada basis data akademik seperti Google Scholar, ResearchGate, dan jurnal-jurnal terindeks seperti DOAJ serta repositori institusi pendidikan. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi kombinasi istilah dalam bahasa Indonesia dan Inggris, seperti: ("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 ("Kurikulum Merdeka") AND ("sekolah dasar"). Literatur yang dipilih mencakup artikel jurnal, prosiding konferensi, dan buku yang diterbitkan dalam kurun waktu 2019–2025 untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terkini, termasuk implementasi Kurikulum Merdeka (Islami et al., 2024; Tobondo & Putra, 2025).

Kriteria inklusi literatur meliputi: (1) membahas gamifikasi dalam konteks pendidikan, khususnya di sekolah dasar; (2) mengintegrasikan elemen budaya lokal atau kearifan lokal; (3) relevan dengan pendidikan karakter atau pembentukan karakter siswa; dan (4) berkaitan dengan implementasi Kurikulum Merdeka atau kebijakan pendidikan serupa. Kriteria eksklusi mencakup literatur yang tidak berfokus pada pendidikan dasar, tidak membahas budaya lokal, atau diterbitkan sebelum tahun 2019. Literatur yang memenuhi kriteria dianalisis menggunakan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama, seperti peran guru, strategi gamifikasi, faktor pendukung, dan tantangan implementasi (Satriawan et al., 2023; Jubaedah et al., 2025).

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: (1) pengorganisasian data, yaitu mengelompokkan literatur berdasarkan tema-tema yang relevan; (2) sintesis data, yaitu merangkum temuan-temuan kunci dari literatur untuk membangun argumen yang koheren; dan (3) interpretasi, yaitu menghubungkan temuan dengan tujuan penelitian untuk menyusun kerangka konseptual tentang integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka (Rahmawati, 2024). Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber, dengan membandingkan temuan dari berbagai penelitian untuk memastikan konsistensi dan keakuratan informasi (Marini et al., 2019; Nurmawati et al., 2023).

Hasil dari studi pustaka ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana gamifikasi berbasis budaya lokal dapat diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka untuk mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi kebutuhan akan pelatihan guru, pengembangan sumber daya, dan pedoman implementasi untuk memastikan keberhasilan strategi ini (Tobondo & Putra, 2025).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan, integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar menunjukkan potensi signifikan dalam memperkuat pendidikan karakter siswa. Analisis tematik terhadap literatur yang relevan mengidentifikasi tiga tema utama: (1) strategi gamifikasi berbasis budaya lokal, (2) faktor pendukung implementasi, dan (3) tantangan yang dihadapi dalam penerapan pendekatan ini.

### **Strategi Gamifikasi Berbasis Budaya Lokal**

Literatur menunjukkan bahwa penggunaan elemen budaya lokal, seperti permainan tradisional dan cerita rakyat, efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat nilai-nilai karakter. Sebagai contoh, permainan tradisional Tapa Gala yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu menginternalisasikan nilai-nilai gotong royong, kolaborasi, dan saling menghormati (Satriawan et al., 2023). Selain itu, integrasi cerita rakyat dan praktik budaya lokal dalam aktivitas gamifikasi, seperti simulasi interaktif dan poin reward, membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan etika yang relevan dengan konteks budaya mereka (Marini et al., 2019; Azizah et al., 2020). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, strategi ini mendukung pembelajaran kontekstual yang menekankan pengembangan profil pelajar Pancasila, dengan fokus pada karakter berbasis kearifan lokal (Islami et al., 2024).

### **Faktor Pendukung Implementasi**

Keberhasilan integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal bergantung pada beberapa faktor pendukung. Pertama, peran guru sebagai inovator dan fasilitator sangat penting. Guru yang terlatih dalam merancang elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, dan simulasi berbasis budaya, dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa (Tobondo & Putra, 2025). Kedua, kolaborasi antara guru, pengembang kurikulum, dan komunitas lokal memastikan bahwa materi pembelajaran relevan dengan konteks budaya siswa (Yusuf & Kamariah, 2024). Ketiga, penggunaan teknologi, seperti platform digital yang mendukung gamifikasi, mempermudah implementasi dan meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran (Jubaedah et al., 2025). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk mengintegrasikan kearifan lokal, yang menjadi landasan kuat bagi pendekatan ini (Islami et al., 2024).

### **Tantangan Implementasi**

Meskipun menjanjikan, implementasi gamifikasi berbasis budaya lokal menghadapi beberapa tantangan. Keterbatasan pengetahuan guru tentang desain gamifikasi menjadi hambatan utama, terutama di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas (Tobondo & Putra, 2025). Selain itu, kurangnya pedoman yang jelas tentang cara mengintegrasikan elemen budaya lokal ke dalam Kurikulum Merdeka menyulitkan guru untuk menerapkan pendekatan ini secara konsisten (Rahmawati, 2024). Keterbatasan akses terhadap teknologi dan infrastruktur pendukung juga menjadi kendala, terutama di daerah pedesaan (Zulkarnaen, 2022). Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pelatihan profesional berkelanjutan, penyediaan sumber daya teknologi, dan pengembangan pedoman gamifikasi yang terstruktur (Tobondo & Putra, 2025).

Secara keseluruhan, tinjauan literatur menegaskan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembentukan karakter siswa di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat nilai-nilai budaya lokal tetapi juga mendukung tujuan pendidikan karakter yang holistik dan kontekstual. Namun, keberhasilan implementasi memerlukan dukungan sistemik, termasuk pelatihan guru dan pengembangan sumber daya yang memadai (Marini et al., 2019; Nurmawati et al., 2023).

### **Temuan**

Berdasarkan analisis tematik dari literatur yang relevan, berikut adalah ringkasan temuan penelitian yang disusun dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang jelas tentang strategi, faktor pendukung, dan tantangan dalam integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Tabel 1. Temuan

<b>Tema</b>	<b>Temuan</b>	<b>Sumber Referensi</b>
<b>Strategi Gamifikasi Berbasis Budaya Lokal</b>	Penggunaan permainan tradisional seperti Tapa Gala efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai gotong royong, kolaborasi, dan saling menghormati. Integrasi cerita rakyat dan praktik budaya lokal dalam aktivitas gamifikasi (poin, simulasi interaktif) mendukung pembelajaran kontekstual dan pengembangan profil pelajar Pancasila.	Satriawan et al., 2023; Marini et al., 2019; Azizah et al., 2020; Islami et al., 2024
<b>Faktor Pendukung Implementasi</b>	Peran guru sebagai inovator dan fasilitator sangat penting dalam merancang gamifikasi. Kolaborasi dengan komunitas lokal dan pengembang kurikulum memastikan relevansi materi. Teknologi digital mendukung interaktivitas, dan Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas untuk integrasi kearifan lokal.	Tobondo & Putra, 2025; Yusuf & Kamariah, 2024; Jubaedah et al., 2025; Islami et al., 2024
<b>Tantangan Implementasi</b>	Keterbatasan pengetahuan guru tentang desain gamifikasi, kurangnya pedoman yang jelas, dan terbatasnya akses teknologi di daerah pedesaan menghambat implementasi. Diperlukan pelatihan profesional berkelanjutan dan pengembangan pedoman terstruktur.	Tobondo & Putra, 2025; Rahmawati, 2024; Zulkarnaen, 2022

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Tabel di atas merangkum temuan utama yang menegaskan potensi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi kebutuhan akan dukungan sistemik untuk mengatasi tantangan implementasi (Marini et al., 2019; Nurmawati et al., 2023).

## **Pembahasan**

Tinjauan literatur terhadap integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar menunjukkan bahwa pendekatan ini memiliki potensi besar untuk memperkuat pendidikan karakter siswa. Temuan penelitian mengungkap tiga aspek utama: strategi gamifikasi berbasis budaya lokal, faktor pendukung implementasi, dan tantangan yang dihadapi. Pembahasan berikut akan mengelaborasi temuan tersebut dengan menghubungkannya ke literatur yang relevan dan konteks Kurikulum Merdeka.

Pertama, strategi gamifikasi berbasis budaya lokal, seperti pemanfaatan permainan tradisional Tapa Gala, terbukti efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter seperti gotong royong, kolaborasi, dan saling menghormati (Satriawan et al., 2023). Pendekatan ini selaras dengan temuan Marini et al. (2019) yang menyatakan bahwa integrasi elemen budaya lokal dalam gamifikasi membuat materi pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, strategi ini mendukung pengembangan profil pelajar Pancasila, yang menekankan nilai-nilai moral dan etika yang berakar pada budaya Indonesia (Islami et al., 2024). Penggunaan cerita rakyat dan praktik budaya lokal dalam simulasi interaktif atau sistem poin reward juga mendorong refleksi siswa terhadap nilai-nilai karakter, sebagaimana diungkapkan oleh Azizah et al. (2020). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan motivasi akademik, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa di tengah arus globalisasi.

Kedua, faktor pendukung seperti peran guru sebagai inovator dan fasilitator menjadi kunci keberhasilan implementasi gamifikasi. Tobondo dan Putra (2025) menekankan bahwa

guru yang terlatih dalam merancang elemen gamifikasi dapat meningkatkan kemandirian dan motivasi siswa. Kolaborasi antara guru, komunitas lokal, dan pengembang kurikulum juga memastikan bahwa konten pembelajaran relevan dengan konteks budaya siswa (Yusuf & Kamariah, 2024). Selain itu, penggunaan teknologi digital, seperti platform gamifikasi, mempermudah interaktivitas dalam pembelajaran (Jubaedah et al., 2025). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk mengintegrasikan kearifan lokal, yang menjadi landasan kuat bagi pendekatan ini (Islami et al., 2024). Fleksibilitas ini memungkinkan sekolah untuk menyesuaikan strategi gamifikasi dengan kebutuhan dan karakteristik budaya setempat, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Namun, tantangan implementasi tidak dapat diabaikan. Keterbatasan pengetahuan guru tentang desain gamifikasi, seperti yang diidentifikasi oleh Tobondo dan Putra (2025), menjadi hambatan utama, terutama di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas. Kurangnya pedoman yang jelas tentang integrasi budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka juga menyulitkan guru untuk menerapkan pendekatan ini secara konsisten (Rahmawati, 2024). Selain itu, keterbatasan akses terhadap teknologi, terutama di daerah pedesaan, memperparah tantangan ini (Zulkarnaen, 2022). Temuan ini sejalan dengan Nurmawati et al. (2023), yang menegaskan bahwa keberhasilan pendidikan karakter berbasis budaya memerlukan dukungan sistemik, termasuk pelatihan profesional dan penyediaan infrastruktur teknologi. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pelatihan rutin bagi guru, pengembangan pedoman gamifikasi yang terstruktur, dan investasi dalam teknologi pendidikan yang dapat diakses oleh semua sekolah.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka dapat menjadi pendekatan inovatif untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka menginternalisasikan nilai-nilai budaya yang relevan dengan identitas mereka. Namun, keberhasilan implementasi memerlukan komitmen dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, sekolah, dan komunitas lokal, untuk menyediakan dukungan yang memadai bagi guru dan siswa (Marini et al., 2019; Jubaedah et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini menyoroti pentingnya pendekatan yang holistik dan kolaboratif dalam mengintegrasikan gamifikasi berbasis budaya lokal untuk mendukung transformasi pendidikan di Indonesia.

## **Kesimpulan dan Saran**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar merupakan pendekatan yang efektif untuk memperkuat pendidikan karakter. Strategi gamifikasi, seperti penggunaan permainan tradisional dan cerita rakyat, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menginternalisasikan nilai-nilai moral seperti gotong royong dan saling menghormati. Faktor pendukung, termasuk peran guru sebagai fasilitator, kolaborasi dengan komunitas lokal, dan fleksibilitas Kurikulum Merdeka, menjadi kunci keberhasilan pendekatan ini. Namun, tantangan seperti keterbatasan pengetahuan guru, kurangnya pedoman yang jelas, dan akses terbatas terhadap teknologi perlu diatasi untuk memastikan implementasi yang optimal. Secara keseluruhan, pendekatan ini tidak hanya mendukung pembentukan karakter siswa, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal di tengah globalisasi.

## Saran

Untuk mendukung keberhasilan integrasi gamifikasi berbasis budaya lokal, disarankan agar sekolah dan pemerintah menyediakan pelatihan rutin bagi guru dalam merancang aktivitas gamifikasi yang kontekstual. Pengembangan pedoman terstruktur tentang penerapan gamifikasi berbasis budaya lokal dalam Kurikulum Merdeka juga perlu diprioritaskan. Selain itu, investasi dalam infrastruktur teknologi, terutama di daerah pedesaan, akan mempermudah implementasi pendekatan ini. Kolaborasi antara sekolah, komunitas lokal, dan pemangku kebijakan juga harus diperkuat untuk memastikan relevansi materi pembelajaran dengan budaya setempat. Dengan langkah-langkah ini, pendidikan karakter di sekolah dasar dapat menjadi lebih bermakna dan efektif.

## 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*, 2(7). <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*, 10(2). <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*, 7(10). <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*, 8(4). <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*, 1(2). <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v1i2.2047>
- Rahmawati, N. L. (2024). Pembelajaran Berkarakter Disekolah Berbasis Budaya Lokal. *Micjo*, 1(1). <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*, 3(2). <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.464>

- Tabroni, I., Afrizal, R., Nurmawati, E., & Nurlatifah, S. (2021). Character Building: An Answer to the Worsening of Human Character? *Soko Guru Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3). <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i3.57>
- Tobondo, Y., & Putra, S. (2025). Studi Literatur tentang Peran Guru dalam Mendesain Gamifikasi Berbasis Kurikulum Merdeka. *Pandelo'e*, 1(2), 25–30. <https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand/article/view/22>
- 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*, 12(1). <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*, 2(2). <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*, 4(1). <https://doi.org/10.35905/almaarief.v4i1.2518>