



Pengembangan Model Konseptual Game Puzzle Berbasis Nilai Topeng Amaq Abir untuk Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Irhas^{1✉}, Yorman², Sri Astuti Iriyani³

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan, Universitas Bumigora, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/obsesi.v10i1.7527](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7527)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model konseptual game puzzle digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Topeng Amaq Abir dari Suku Sasak untuk mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode tinjauan integratif dengan mensintesis literatur dari tiga domain utama, yaitu pendidikan karakter, *game-based learning*, dan antropologi budaya Sasak. Analisis konten kualitatif dilakukan untuk mengekstraksi nilai filosofis Topeng Amaq Abir, yang kemudian ditransformasikan ke dalam mekanisme permainan yang terstruktur. Hasil penelitian menghasilkan model konseptual triadik yang mengintegrasikan aspek budaya, teknologi, dan pendidikan, disertai matriks transformasi yang memetakan nilai gotong royong, kejujuran, dan keberanian ke dalam mekanisme puzzle kolaboratif, sistem skoring transparan, serta tantangan progresif. Meskipun masih bersifat konseptual dan belum diuji secara empiris, model ini memberikan kontribusi konseptual yang jelas bagi pengembangan pendidikan karakter berbasis permainan, khususnya dalam memperkaya kerangka *culturally responsive game-based learning*. Model ini juga menawarkan rujukan desain bagi pendidik dan pengembang media dalam mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran digital secara sistematis dan bermakna.

Kata Kunci: *pengembangan model, game edukasi, kearifan lokal, pendidikan karakter, amaq abir*

Abstract

This study aims to develop a conceptual model of a digital puzzle game that integrates the local wisdom values of the Amaq Abir Mask from the Sasak Tribe to support character education in elementary schools. An integrative review was employed to synthesize literature across three key domains: character education, game-based learning, and Sasak cultural anthropology. Qualitative content analysis was used to extract the philosophical values of the Amaq Abir Mask and systematically translate them into specific game mechanics. The study proposes a triadic conceptual model that integrates cultural, technological, and educational dimensions, accompanied by a transformation matrix linking the values of cooperation, honesty, and courage to collaborative puzzle mechanics, transparent scoring systems, and progressively challenging tasks. Although the model remains at a conceptual stage and has not yet been empirically tested, it offers a clear conceptual contribution to the field of character education and game-based learning, particularly by strengthening the framework of culturally responsive educational game design. The model also provides practical design guidance for educators and media developers seeking to embed local cultural values into meaningful digital learning experiences.

Keywords: *model development, educational game, local wisdom, character education, amaq abir*

Copyright (c) 2026 Irhas, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address: irhas@universitasbumigora.ac.id (Kota Mataram, Indonesia)

Received 30 September 2025, Accepted 21 January 2026, Published 24 January 2026

Pendahuluan

Pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi strategis dalam pembentukan sumber daya manusia yang berintegritas dan berkepribadian, sejalan dengan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Pada fase perkembangan ini, nilai-nilai moral tidak hanya dipelajari sebagai pengetahuan normatif, tetapi seharusnya dialami, dirasakan, dan dipraktikkan secara konkret dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, berbagai kajian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi tantangan mendasar. Pembelajaran karakter kerap terjebak pada pendekatan deklaratif dan tekstual, sehingga belum mampu mendorong internalisasi nilai secara mendalam maupun perubahan perilaku nyata peserta didik (Djazilan & Wuryandani, 2024). Praktik pembelajaran yang dominan berpusat pada guru turut memperlemah peran siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembentukan karakter (Irhas et al., 2022b).

Kondisi tersebut tercermin pada berbagai problem empiris yang masih marak di lingkungan sekolah dasar, seperti perundungan, intoleransi, dan lemahnya empati sosial antar peserta didik (Hidayat et al., 2022; Suswandari et al., 2024). Fenomena ini menandakan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pendidikan karakter dan realitas pedagogis di lapangan (Irhas et al., 2022a). Tantangan tersebut semakin kompleks di era digital, ketika proses pembentukan identitas dan nilai anak berlangsung tidak hanya di ruang kelas, tetapi juga melalui interaksi intensif dengan media digital dan budaya populer global (Sagala et al., 2024). Oleh karena itu, pendidikan karakter memerlukan pendekatan inovatif yang tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga kontekstual dengan realitas sosial-budaya dan ekosistem digital peserta didik.

Dalam konteks tersebut, literatur mutakhir mengindikasikan dua kesenjangan riset utama. Pertama, meskipun kearifan lokal diakui memiliki potensi besar sebagai sumber nilai pendidikan karakter, pemanfaatannya dalam desain pembelajaran modern masih terbatas dan bersifat simbolik (Tohri et al., 2022). Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam ekspresi budaya lokal, seperti Topeng Amaq Abir dari masyarakat Sasak, belum banyak ditransformasikan secara sistematis ke dalam strategi pembelajaran yang mampu menjangkau dimensi kognitif, afektif, dan perilaku siswa secara simultan (Kemendikbudristek, 2022; Renda et al., 2024). Padahal, nilai gotong royong, kejujuran, dan keberanian yang terkandung dalam simbol budaya tersebut memiliki relevansi kuat dengan tujuan pendidikan karakter dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kedua, pemanfaatan teknologi digital khususnya permainan edukatif dalam pendidikan karakter masih didominasi oleh pendekatan kognitif dan berorientasi capaian akademik. Sejumlah studi menunjukkan bahwa banyak game edukasi dirancang tanpa intensi pedagogis yang jelas untuk internalisasi nilai moral, sehingga potensi game sebagai medium transformasi nilai belum dimanfaatkan secara optimal (Parthasarathy et al., 2023; Gui et al., 2023). Padahal, teori desain game dan gamifikasi menegaskan bahwa mekanisme permainan yang tepat mampu menciptakan keterlibatan emosional, pengalaman reflektif, dan pembelajaran berbasis pengalaman yang mendukung pembentukan karakter (Tolks & Sailer, 2021; Schrier, 2019). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teoretis game-based learning dan praktik desain game edukasi yang berkembang saat ini.

Bertolak dari kesenjangan tersebut, penelitian ini memposisikan diri pada irisan antara pendidikan karakter, kearifan lokal, dan desain game digital. Artikel ini mengusulkan pengembangan model konseptual game puzzle digital yang mengintegrasikan nilai-nilai Topeng Amaq Abir sebagai pendekatan inovatif pendidikan karakter di sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada transformasi eksplisit nilai budaya lokal ke dalam mekanisme permainan yang dirancang secara sadar untuk menjembatani moral knowing, moral feeling, dan moral action. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah merumuskan sebuah model konseptual yang tidak hanya memperkaya kajian teoretis tentang pendidikan karakter dan game edukasi, tetapi juga menawarkan kerangka praktis bagi pendidik dan pengembang media dalam menciptakan pembelajaran karakter yang responsif budaya dan relevan bagi generasi digital.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model konseptual dengan menggunakan metode tinjauan integratif (*integrative review*). Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis temuan dari berbagai literatur independen untuk membentuk kerangka teoretis yang koheren dan baru (Torraco, 2016).

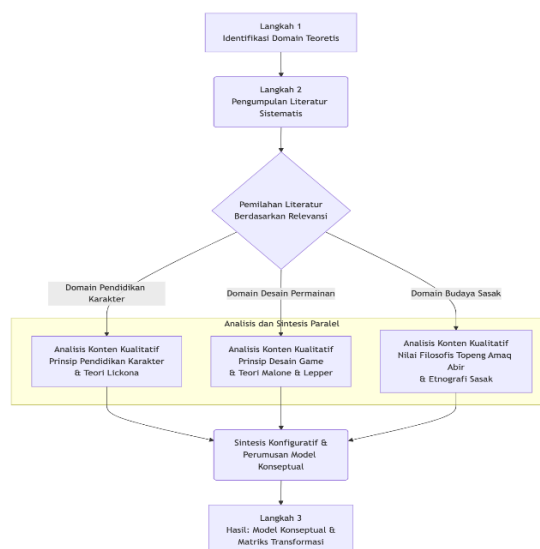
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model konseptual yang menggunakan pendekatan tinjauan integratif (*integrative review*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan sintesis sistematis atas temuan teoretis lintas disiplin untuk membangun kerangka konseptual baru yang koheren dan inovatif, tanpa melakukan pengujian empiris pada tahap awal pengembangan (Torraco, 2016). Metodologi ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu merumuskan model pendidikan karakter berbasis game puzzle yang berakar pada kearifan lokal Topeng Amaq Abir.

Kajian difokuskan pada tiga domain utama, yaitu pendidikan karakter, desain permainan edukatif berbasis digital, dan antropologi budaya Sasak. Domain pendidikan karakter menitikberatkan pada teori perkembangan moral, khususnya integrasi dimensi moral knowing, moral feeling, dan moral action. Domain desain permainan mencakup prinsip *game-based learning* dan motivasi intrinsik, sedangkan domain antropologi budaya berfokus pada kajian etnografis dan semiotik Topeng Amaq Abir sebagai representasi nilai-nilai budaya Sasak. Ketiga domain tersebut diposisikan secara integratif untuk menjamin relevansi pedagogis, teoretis, dan kultural dari model yang dikembangkan.

Pengumpulan literatur dilakukan secara sistematis melalui basis data akademik bereputasi, meliputi Google Scholar, ERIC, ScienceDirect, dan SINTA. Literatur yang diseleksi mencakup artikel jurnal, buku akademik, serta sumber budaya yang kredibel, dengan kriteria inklusi berupa publikasi tahun 2014–2024 dan relevansi substantif terhadap minimal satu domain kajian. Proses seleksi dilakukan secara iteratif untuk memastikan kelengkapan dan kedalaman kajian teoretis.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis konten kualitatif untuk mengekstraksi nilai-nilai filosofis Topeng Amaq Abir dari sumber-sumber budaya dan etnografis. Melalui proses pengodean tematik, diperoleh tiga nilai inti, yaitu gotong royong, kejujuran, dan keberanian. Nilai-nilai tersebut kemudian disintesis secara konfiguratif dengan prinsip desain permainan edukatif dan teori pendidikan karakter, dengan mengacu pada teori Lickona, prinsip motivasi intrinsik Malone dan Lepper, serta kerangka pedagogi responsif budaya. Hasil sintesis ini menghasilkan matriks transformasi nilai ke dalam mekanisme permainan yang terstruktur secara teoretis.

Berdasarkan hasil analisis dan sintesis, dirumuskan sebuah model konseptual triadik yang mengintegrasikan aspek budaya, teknologi, dan pendidikan. Alur penelitian secara keseluruhan disajikan pada Gambar 1.



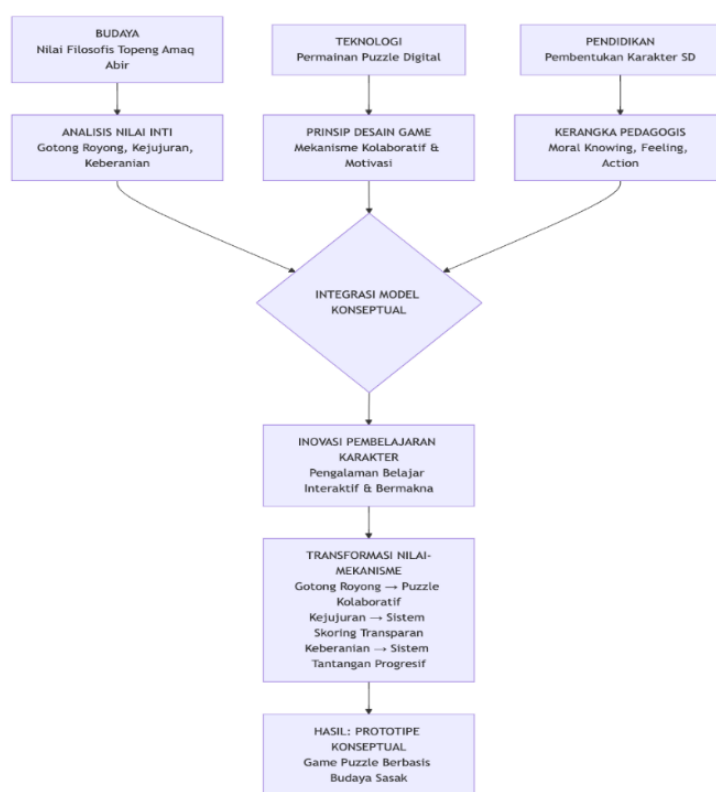
Gambar 1. Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Model Konseptual Integrasi Budaya-Teknologi-Pendidikan

Sebagai hasil sintesis literatur multidisipliner, penelitian ini merumuskan model konseptual triadik yang mengintegrasikan nilai filosofis Topeng Amaq Abir, mekanisme permainan digital, dan tujuan pendidikan karakter (Gambar 2). Berbeda dengan model game edukasi berbasis karakter yang umumnya menempatkan nilai moral sebagai narasi tambahan atau elemen simbolik (Schrier, 2019; Parthasarathy et al., 2023), model ini secara eksplisit memposisikan nilai budaya sebagai driver utama desain mekanisme permainan. Dengan demikian, nilai tidak hanya direpresentasikan, tetapi dioperasionalkan menjadi aturan, tantangan, dan pola interaksi pemain.

Secara teoretis, model ini memperluas pendekatan pedagogi responsif budaya dengan menunjukkan bagaimana artefak budaya lokal dapat ditransformasikan ke dalam sistem digital yang imersif. Integrasi ini tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya resistensi kultural terhadap dominasi konten global dalam game edukasi seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Konseptual

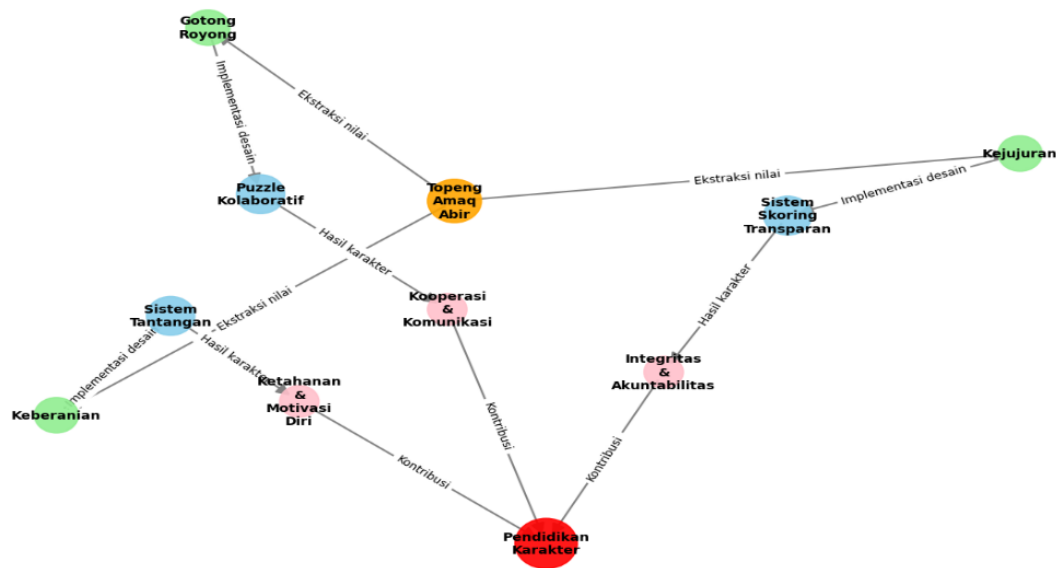
Titik fokus dari model ini berada pada irisan sentral dari ketiga domain tersebut. Di sinilah terwujud Inovasi Pembelajaran Karakter. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai luhur Budaya (Topeng Amaq Abir), platform digital yang menarik (Permainan Puzzle), dan tujuan pedagogis (Pembentukan Karakter), penelitian ini menciptakan sebuah pendekatan holistik yang melampaui metode pembelajaran tradisional. Model ini mengintegrasikan tiga domain utama, yaitu Budaya, Teknologi, dan Pendidikan, yang tidak berdiri sendiri, melainkan saling berinteraksi dan beririsan untuk menciptakan ruang-ruang konseptual baru yang penting bagi inovasi pembelajaran. Diagram tersebut menunjukkan bagaimana setiap irisan memiliki makna yang spesifik. Irisan antara Budaya dan Teknologi menghasilkan Desain Game Responsif Budaya, yang memastikan bahwa permainan digital tidak hanya menghibur, tetapi juga relevan dan kontekstual dengan nilai-nilai lokal. Sementara itu, irisan antara Budaya dan Pendidikan melahirkan konsep Etnopedagogi, sebuah pendekatan yang memanfaatkan kekayaan budaya untuk memperkaya proses pembelajaran agar

lebih bermakna (Puspita et al., 2025). Lebih lanjut, irisan antara Teknologi dan Pendidikan memunculkan Pembelajaran Berbasis Digital, yang berfokus pada pemanfaatan alat dan platform digital untuk mencapai tujuan pendidikan (Wahyudi & Jatun, 2024). Titik fokus dari model ini terletak pada irisan sentral dari ketiga domain tersebut. Di sinilah terwujud Inovasi Pembelajaran Karakter, sebuah pendekatan holistik yang melampaui metode pembelajaran tradisional. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai luhur Budaya (Topeng Amaq Abir), platform digital yang menarik (Permainan Puzzle), dan tujuan pedagogis (Pembentukan Karakter), penelitian ini menciptakan sebuah pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter.

Model ini berargumen bahwa pendidikan karakter yang efektif dapat dicapai melalui pengalaman interaktif yang mentransformasi nilai-nilai abstrak menjadi tindakan yang konkret. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung hanya menyentuh aspek kognitif, model ini dirancang secara sengaja untuk menjembatani moral knowing, moral feeling, dan moral action melalui pengalaman bermain yang imersif (Nisa et al., 2024). Landasan teoritis yang mendasari model ini adalah pedagogi responsif budaya (culturally responsive pedagogy), yang menegaskan signifikansi pemanfaatan latar belakang budaya siswa sebagai jembatan untuk pembelajaran yang bermakna (Gay, 2021b). Integrasi budaya lokal Sasak ke dalam media digital tidak hanya berguna sebagai sebuah instrumen pembelajaran yang efektif, tetapi juga sebagai strategi untuk merevitalisasi identitas budaya di kalangan generasi Alpha yang cenderung terdistraksi oleh penetrasi budaya populer global (Nurjanah & Srihilmawati, 2025). Oleh karena itu, model ini secara konseptual menjawab tantangan disrupsi budaya dengan mengubah teknologi menjadi agen pelestarian dan pendidikan.

Hasil Analisis Konten Kualitatif: Nilai-Nilai Inti dan Transformasinya

Transformasi nilai budaya ke dalam mekanisme permainan merupakan novelty utama penelitian ini. Berbeda dengan pendekatan game edukasi berbasis karakter yang menekankan penguatan sikap melalui reward eksternal atau pesan moral eksplisit (Gui et al., 2023), model ini mengadopsi pendekatan embedded values, di mana nilai gotong royong, kejujuran, dan keberanian dilekatkan langsung pada struktur permainan. Visualisasi jejaring yang menunjukkan keterkaitan antara nilai, mekanisme, dan hasil karakter dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Jejaring Transformasi Nilai - Mekanisme Permainan - Karakter

Matriks transformasi ini terperinci dalam Tabel 1, berfungsi sebagai cetak biru (blueprint) desain permainan yang akan dikembangkan.

Tabel 1. Matriks Transformasi Nilai Budaya Ke Dalam Mekanisme Permainan

Nilai Filosofis	Mekanisme Permainan	Dasar Teoretis	Hasil Karakter
Gotong Royong	Puzzle kolaboratif 4 pemain	Teori Sosial Kognitif (Bandura, 2001) Teori Keadilan (<i>John Rawls: His Life and Theory of Justice - Thomas Pogge - Google Books</i> , n.d.)	Kooperasi dan komunikasi timbal balik.
Kejujuran	Sistem skoring dan leaderboard transparan		Integritas dan akuntabilitas individu.
Keberanian	Sistem tantangan dan pencapaian	Teori Adversity Quotient (Stoltz, 1999)	Ketahanan mental dan motivasi diri.

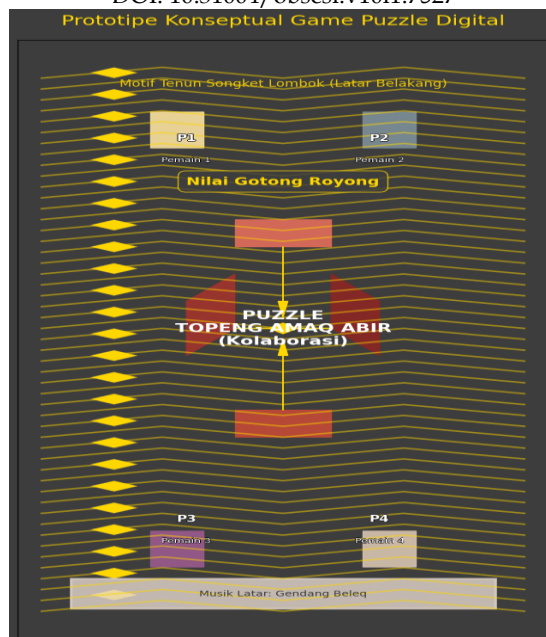
Gotong Royong Puzzle Kolaboratif: Nilai gotong royong diimplementasikan melalui sebuah mekanisme puzzle kolaboratif yang menuntut empat pemain untuk bekerja sama secara real-time dalam menyatukan potongan-potongan topeng. Dalam skenario ini, setiap pemain hanya memegang seperempat dari total potongan puzzle, sehingga penyelesaian hanya dapat dicapai melalui interaksi, komunikasi, dan koordinasi yang efisien. Sebagai contoh, mekanisme puzzle kolaboratif tidak sekadar mendorong kerja kelompok, tetapi secara struktural meniadakan kemungkinan keberhasilan individual. Pendekatan ini memperkuat argumen Bandura (2001) mengenai pembelajaran sosial, sekaligus menunjukkan diferensiasi model ini dibanding game kolaboratif konvensional yang masih memungkinkan dominasi pemain tertentu.

Kejujuran Sistem Skoring Transparan: Kejujuran diintegrasikan melalui sistem skoring dan leaderboard yang transparan dan diperbarui secara real-time. Setiap kontribusi yang diberikan oleh pemain terhadap penyelesaian puzzle, seperti penempatan potongan yang benar atau durasi respons, dicatat dan ditampilkan secara adil di hadapan seluruh pemain. Desain ini didasarkan pada Teori Keadilan, di mana keadilan dan kejujuran dipandang sebagai pondasi dari masyarakat yang harmonis (John Rawls: *His Life and Theory of Justice - Thomas Pogge - Google Books*, n.d.). Dalam konteks permainan, sistem ini berfungsi untuk mensimulasikan lingkungan yang adil dan akuntabel, menumbuhkan rasa integritas diri dan tanggung jawab personal. Mekanisme ini mencegah kecurangan dan memotivasi pemain untuk berkontribusi secara otentik (Nur'aini et al., 2024).

Keberanian Sistem Tantangan dan Pencapaian: Nilai keberanian diimplementasikan melalui sistem tantangan yang progresif. Pemain dihadapkan pada serangkaian rintangan (misalnya, puzzle dengan batas waktu atau kesulitan yang meningkat) yang mengharuskan mereka untuk mengambil risiko yang diperhitungkan dan tidak menyerah (Stoltz, 1999). Keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan ini akan memicu respons emosional berupa rasa bangga dan pencapaian. Desain ini didasarkan pada Teori Adversity Quotient, di mana individu termotivasi untuk mencapai standar yang tinggi dan mengatasi hambatan (Stoltz, 1999). Dalam permainan, sistem ini berfungsi untuk mensimulasikan situasi yang memerlukan keberanian, menumbuhkan ketahanan mental dan motivasi diri.

Prototipe Konseptual Permainan Puzzle

Prototipe konseptual berfungsi sebagai ilustrasi bagaimana prinsip desain berbasis nilai diterjemahkan ke dalam pengalaman bermain. Dibandingkan prototipe game edukasi karakter yang berfokus pada visualisasi menarik dan sistem poin (Sikkink, 2025), prototipe ini menekankan keselarasan antara narasi budaya, mekanisme kolaboratif, dan refleksi pasca-permainan, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Prototipe Konseptual Game Puzzle

Mekanisme intinya berfokus pada penyelesaian puzzle kolaboratif yang menuntut empat pemain untuk bekerja sama secara real-time untuk menyatukan potongan-potongan topeng. Dalam konteks teori Thomas Lickona, mekanisme ini secara langsung menjembatani tiga dimensi pendidikan karakter: moral knowing (pemahaman filosofi topeng melalui narasi setelah puzzle selesai), moral feeling (pengalaman emosional dan empati yang muncul dari kerja sama tim), dan moral action (tindakan nyata berkolaborasi untuk menyelesaikan puzzle) (Lickona, 1996). Nilai-nilai lainnya, seperti kejujuran dan keberanian, diintegrasikan melalui elemen permainan lain yang mendukung, seperti sistem skoring dan lencana virtual (untuk kejujuran) serta narasi interaktif dari tokoh Amaq Abir (untuk keberanian). Desain audio mencakup musik latar dengan alunan instrumen tradisional Sasak, seperti Gendang Beleq, yang disesuaikan dengan dinamika permainan. Feedback positif, seperti pembaruan skor karakter dan lencana virtual seperti "Pemimpin Adat Cilik," diberikan untuk memperkuat motivasi intrinsik dan menumbuhkan rasa pencapaian. Mekanisme feedback ini merupakan aplikasi dari prinsip motivasi intrinsik yang memanfaatkan imbalan simbolis dan relevan secara budaya (Malek et al., 2020).

Namun demikian, implementasi model ini berpotensi menghadapi tantangan praktis, seperti kesiapan guru dalam memfasilitasi sesi refleksi, keterbatasan infrastruktur TIK di sekolah dasar, serta keberagaman latar budaya siswa yang dapat memengaruhi proses internalisasi nilai. Oleh karena itu, adaptasi konteks dan pelatihan pendidik menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan implementasi.

Pembahasan Integratif dan Implikasi Pedagogis

Model konseptual yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan integrasi yang koheren antara landasan teoretis dan implementasi praktis. Berdasarkan kerangka moral knowing, moral feeling, dan moral acting (Lickona, 1996), model ini dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran karakter yang holistik. Melalui mekanisme puzzle kolaboratif, pengetahuan moral (moral knowing) dioperasionalkan menjadi tindakan nyata (moral acting) dalam lingkungan simulasi yang aman (Rest, 1986).

Aspek moral feeling dikembangkan melalui dinamika kelompok dimana keberhasilan atau kegagalan tim secara kolektif memicu perkembangan empati dan rasa tanggung jawab. Sistem reward berbasis gelar adat dirancang untuk memperkuat motivasi intrinsik dengan

memanfaatkan relevansi budaya lokal (Malone & Lepper, 2021). Sebagaimana temuan L. Zhang dkk (L. Zhang et al., 2020) mendukung pendekatan ini dengan menunjukkan efektivitas desain kolaboratif dalam pengembangan karakter.

Dari perspektif pedagogis, model ini menawarkan kerangka kerja yang koheren untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik. Proses refleksi terstruktur pasca-permainan menjadi komponen krusial yang memfasilitasi transisi dari pengalaman konkret menuju internalisasi nilai-nilai melalui proses abstraksi reflektif, sesuai dengan siklus belajar experiential learning (Kolb et al., 2001).

Secara integratif, model ini menunjukkan koherensi teoretis yang kuat antara kerangka moral knowing, moral feeling, dan moral action. Meskipun demikian, sebagai model konseptual, efektivitasnya sangat bergantung pada konteks implementasi. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa game-based learning untuk pendidikan karakter sering gagal mencapai dampak afektif ketika tidak disertai fasilitasi reflektif yang memadai (Cai et al., 2022; Zhang & Hu, 2024).

Dengan demikian, kontribusi utama model ini bukan pada klaim efektivitas empiris, melainkan pada penyediaan kerangka desain yang dapat diuji dan disesuaikan. Refleksi kritis ini menempatkan penelitian secara lebih realistis dalam peta riset game edukasi berbasis budaya, sekaligus membuka ruang bagi studi lanjutan berbasis eksperimen dan desain berbasis kelas.

Simpulan

Penelitian ini menyajikan pengembangan sebuah model konseptual yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Topeng Amaq Abir ke dalam desain permainan puzzle digital sebagai media pendukung pendidikan karakter di sekolah dasar. Kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada perumusan kerangka integratif yang mengaitkan pendidikan karakter, desain game edukatif, dan pedagogi responsif budaya dalam satu model yang koheren. Melalui proses sintesis literatur multidisipliner, nilai gotong royong, kejujuran, dan keberanian ditransformasikan secara sistematis ke dalam mekanisme permainan yang dirancang untuk mendukung penguatan dimensi moral knowing, moral feeling, dan moral action secara terpadu.

Dari sisi praktis, model konseptual yang dihasilkan memberikan rujukan bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran dalam merancang permainan edukatif berbasis digital yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan internalisasi nilai karakter yang relevan dengan konteks budaya lokal peserta didik. Pendekatan ini membuka peluang pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang bermakna sekaligus berkontribusi pada pelestarian nilai budaya daerah dalam lingkungan pendidikan formal.

Namun demikian, penelitian ini masih berada pada tahap pengembangan konseptual dan belum dilengkapi dengan pengujian empiris di lingkungan pembelajaran nyata. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu diarahkan pada implementasi model dalam konteks kelas, pengujian efektivitasnya terhadap perkembangan karakter peserta didik, serta pengembangan instrumen asesmen yang mampu mengukur dampak pembelajaran karakter secara komprehensif dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Wulandari, S. A., & Ratnawati, N. (2024). Development of puzzle game learning media in social sciences subjects to improve student learning outcomes. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 44–56. <https://doi.org/10.21831/jitp.v11i1.61975>
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Cai, Z., Mao, P., Wang, D., He, J., Chen, X., & Fan, X. (2022). Effects of scaffolding in digital game-based learning on students' achievement: A three-level meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 34(2), 537–574. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09655-0>

- Chouki, M., de Mozota, B. B., Kallmuenzer, A., Kraus, S., & Dabic, M. (2021). Design thinking and agility in digital production: The key role of user experience design. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 70(12), 4207–4221. <https://doi.org/10.1109/TEM.2021.3099094>
- Djazilan, S., & Wuryandani, W. (2024). Building character together: The synergistic role of parents and communities in shaping school values. *Child Education Journal*, 6(3), 119–128. <https://doi.org/10.33086/cej.v6i3.6692>
- Gay, G. (2021). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of digital educational games and game design in STEM learning: A meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10(1), Article 42. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9>
- Hidayat, M., Syah, F., & Rizaldi, A. R. (2022). Edukasi pencegahan perundungan pada siswa sekolah dasar. *Journal of Health Quality Development*, 2(2), 56–64. <https://doi.org/10.51577/globalabdimas.v2i2.293>
- Irhas, I., Asrowi, A., & Djono, D. (2022a). Digitalizing puppet games as an innovation for character education in elementary schools: A literature overview. *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies*, 3(3), 20–24.
- Irhas, I., Asrowi, A., & Djono, D. (2022b). Student opinions regarding educational game-based learning media innovation for character education. In *Proceedings of the International Conference on Education Innovation and Social Science* (pp. 48–54).
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2014). Experiential learning theory: Previous research and new directions. In R. J. Sternberg & L. F. Zhang (Eds.), *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles* (pp. 227–247). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410605986-9>
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). Sage.
- Lickona, T. (1996). Eleven principles of effective character education. *Journal of Moral Education*, 25(1), 93–100. <https://doi.org/10.1080/0305724960250110>
- Malek, S. L., Sarin, S., & Haon, C. (2020). Extrinsic rewards, intrinsic motivation, and new product development performance. *Journal of Product Innovation Management*, 37(6), 528–551. <https://doi.org/10.1111/jpim.12554>
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (2021). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction* (pp. 223–254). Routledge.
- Nisa, K., Al Hasyimi, M. L., & Mardhiyah, U. A. (2024). Strategy to increase religious and moral values in early childhood. *Jurnal Paradigma*, 16(2), 110–123. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v16i2.245>
- Nur'aini, N., Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 63–72. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v4i1.1958>
- Nurjanah, N., & Srihilmawati, R. (2025). Revitalisasi bahasa, sastra, dan budaya Sunda melalui media digital. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 83–91. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4436>
- Parthasarathy, P. K., Mittal, A., & Aggarwal, A. (2023). Learning through game-based technology enhances cognitive skills: A literature review. *International Journal of Professional Business Review*, 8(4), 29.
- Purwati, L. D., Murwaningsih, T., & Suryandari, K. C. (2025). Analisis kesiapan peserta didik terhadap media literasi digital di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5131–5140. <https://doi.org/10.58230/27454312.2543>
- Puspita, A. M. I. (Ed.). (2025). *Etnopedagogi: Membumikan pendidikan dengan kearifan lokal*. Indonesia Emas Group.

- Rapi, R. (2024). Idiom-idiom estetik cerita teater tradisional Amaq Abir. *Tamumatra: Jurnal Seni Pertunjukan*, 6(2), 107–126. <https://doi.org/10.29408/tmmt.v6i2.25908>
- Renda, R., Mandala, O. S., Wangi, B. L. S., & Sukma, W. (2024). Semiotika Topeng Amaq Abir dan relevansinya dengan pendidikan karakter. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(4), 2607–2619. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i4.3699>
- Rest, J. R. (1986). *Moral development: Advances in research and theory*. Praeger.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>
- Sari, E., Sutarsih, T., Maharani, K., & Syakilah, A. (2024). *Indeks pembangunan teknologi informasi dan komunikasi 2023*. Badan Pusat Statistik.
- Schrier, K. (2019). Designing games for moral learning and knowledge building. *Games and Culture*, 14(4), 306–343. <https://doi.org/10.1177/155541201771151>
- Sikkink, B. (2025). Increasing online student engagement with a gamified logic puzzles project. *International Review of Economics Education*, Article 100322. <https://doi.org/10.1016/j.iree.2025.100322>
- Stoltz, P. G. (1999). *Adversity quotient: Turning obstacles into opportunities*. John Wiley & Sons.
- Suswandari, M., Siwi, D. A., Siahaan, K. W. A., Mobo, F., & Rosyid, A. (2024). Initiation of Pancasila student profile in culturally diverse elementary classrooms. *Kawruh: Journal of Language Education, Literature and Local Culture*, 6(1), 51–59. <https://doi.org/10.32585/kawruh.v6i1.4710>
- Tohri, A., Rasyad, A., Sururuddin, M., & Istiqlal, L. M. (2022). The urgency of Sasak local wisdom-based character education. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(1), 333–344. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i1.21869>
- Tolks, D., & Sailer, M. (2021). Gamification as a didactic approach in higher education. In *Digitalization in higher education* (pp. 515–532). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-32849-8_29
- Torraco, R. J. (2016). Writing integrative literature reviews. *Human Resource Development Review*, 15(4), 404–428. <https://doi.org/10.1177/15344843166716>
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1138>
- Zhang, J., & Hu, Z. (2024). Advancing game-based learning through debriefing. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 12(1), 15–27.
- Zhang, L., Amat, A. Z., Zhao, H., Swanson, A., Weitlauf, A., Warren, Z., & Sarkar, N. (2020). Design of an intelligent agent to measure collaboration skills. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 14(3), 338–352. <https://doi.org/10.1109/TLT.2020.3043567>
- Yorman, Y. (2023). *Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe team game tournaments berbasis direct instruction bermuatan budaya lokal Maja Labo Dahu* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/17814/>
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan: Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21* (pp. 1–17).