



## Pelatihan Aplikasi Metaverse Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Karakter Siswa di Era Society 5.0

Wina Nurhayati Praja <sup>a,1\*</sup>, Ahmad Fachrul Muhtar Affandi <sup>a,2</sup>, Abih Gumelar <sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

<sup>1</sup> winapraja@upi.edu\*

Informasi artikel

*Received: 2 Agustus 2024;*  
*Revised: 20 Agustus 2024;*  
*Accepted: 28 Agustus 2024.*

Kata kata kunci:

Society 5.0;  
Kearifan Lokal;  
Augmented Reality;  
Penguatan Karakter;  
Motivasi Belajar.

: ABSTRAK

Di era Society 5.0, penguatan karakter bangsa menjadi sangat penting dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat. Nilai-nilai kearifan lokal perlu diperkenalkan sejak dini, terutama di lingkungan awal siswa, untuk membentuk dasar karakter yang kuat. Pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Cisintok Kabupaten Bandung Barat, dengan fokus pada pelatihan aplikasi Augmented Reality (AR) berbasis kearifan lokal kepada siswa kelas 3 yang berjumlah 43 orang. Penggunaan teknologi AR dalam pengajaran kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan AR, siswa dapat berinteraksi dengan konten kearifan lokal secara lebih menarik dan interaktif. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa semua siswa tertarik dan antusias dalam menggunakan aplikasi AR untuk mempelajari budaya lokal. Peningkatan pemahaman kearifan lokal ini juga berkontribusi pada motivasi belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami kearifan lokal secara mendalam tetapi juga mengapresiasi nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka. Penguatan karakter bangsa melalui pendidikan kearifan lokal berbasis teknologi menjadi salah satu solusi dalam mempersiapkan generasi muda yang berkarakter kuat dan siap menghadapi era Society 5.0.

ABSTRACT

*Training in Metaverse Applications Based on Local Wisdom to Strengthen Students' Character in the Era of Society 5.0. In the era of Society 5.0, strengthening national character is crucial in addressing the challenges of globalization and rapid technological advancements. Introducing local wisdom values early, especially in the students' initial environment, is essential for building a strong character foundation. This study was conducted at Cisintok Elementary School in West Bandung Regency, focusing on training third-grade students, totaling 43 individuals, to use an Augmented Reality (AR) application based on local wisdom. The use of AR technology in teaching local wisdom proved effective in enhancing students' enthusiasm and motivation for learning. By utilizing AR, students could interact with local wisdom content in a more engaging and interactive manner. The findings indicate that all students were interested and enthusiastic about using the AR application to learn about local culture. The increased understanding of local wisdom also contributed to higher learning motivation among the students. Through this approach, it is hoped that students will not only gain a deep understanding of local wisdom but also appreciate the cultural values surrounding them. Strengthening national character through technology-based local wisdom education is seen as one solution in preparing a young generation with strong character, ready to face the Society 5.0 era.*

Keywords:

Society 5.0;  
Local Wisdom;  
Augmented Reality;  
Character Strengthening;  
Learning Motivation.

Copyright © 2024 (Wina Nurhayati Praja, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Praja, W. N., Affandi, A. F. M., & Gumelar, A. (2024). Pelatihan Aplikasi Metaverse Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Karakter Siswa di Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v4i2.2412>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Di era Society 5.0, dunia mengalami perubahan yang signifikan dengan integrasi teknologi canggih dalam kehidupan sehari-hari (Hayat dkk., 2022). Tantangan yang dihadapi oleh generasi muda semakin kompleks, sehingga penguatan karakter bangsa menjadi sangat penting (Nur dkk, 2023). Pendidikan memainkan peran utama dalam membentuk karakter siswa sejak dini, dan pengenalan kearifan lokal merupakan salah satu aspek penting dalam proses ini (Suyadi, 2011). Namun, saat ini banyak siswa yang kurang memahami dan mengapresiasi kearifan lokal, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi karakter dan identitas budaya mereka (Juwati, 2018). Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap kearifan lokal dan rendahnya motivasi belajar dalam konteks pembelajaran konvensional (Nuralita dkk, 2020). Selain itu, mengintegrasikan teknologi modern dengan pendidikan kearifan lokal menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik (Erlande, 2024). Indonesia menghadapi perkembangan pesat dan revolusi industri 4.0, pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dapat membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan tersebut sekaligus mempertahankan identitas budayanya (Sarinah, 2019).

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan ini, pengabdian ini berfokus untuk memperkenalkan kearifan lokal kepada siswa dengan metode yang lebih menarik dan interaktif (Santoso dkk, 2023). Studi terbaru mengeksplorasi pemanfaatan Augmented Reality (AR) dan kearifan lokal dalam pendidikan untuk memperkuat karakter bangsa. Media pembelajaran berbasis AR yang terintegrasi dengan kearifan lokal dapat meningkatkan keterampilan digital guru dan meningkatkan keterlibatan siswa (Safitri dkk., 2023). Pelatihan tari tradisional berbasis nilai-nilai kearifan lokal terbukti efektif mengembangkan karakter anak, menumbuhkan sifat-sifat seperti kejujuran, empati, dan nasionalisme (Mahmudah dkk., 2021). Teknologi AR juga telah dimanfaatkan untuk mengajarkan kewarganegaraan dan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa sekolah dasar, menggabungkan pembelajaran, bermain, dan latihan dalam format multimedia yang menarik (Asri, 2021). Di sekolah menengah kejuruan, media pembelajaran berbasis AR telah menunjukkan validitas dan efektivitas yang tinggi pada kelompok mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif, dengan indikator antara lain keselarasan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan hasil pembelajaran (Rohana dkk., 2022). Studi-studi ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis AR dan kearifan lokal dapat secara efektif meningkatkan pendidikan karakter bangsa (Habibi & Surahman, 2023; Idris dkk, 2014).

Dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR), diharapkan siswa dapat lebih memahami dan mengapresiasi kearifan lokal, serta meningkatkan motivasi belajar mereka (Martono & Yurisma, 2024). Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan kearifan lokal kepada siswa SD Cisintok melalui pelatihan aplikasi AR, meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap kearifan lokal, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Signifikansi dari pengabdian ini tidak hanya terbatas pada manfaat bagi siswa dan guru, tetapi juga bagi masyarakat luas. Dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap kearifan lokal, diharapkan mereka dapat menghargai nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Devina dkk, 2023). Pengabdian ini juga berkontribusi terhadap pengembangan metode pendidikan yang inovatif dan berbasis teknologi, yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain. Pengabdian ini dilaksanakan di SD Cisintok dengan peserta siswa kelas 3 yang berjumlah 43 orang selama dua bulan pada bulan Mei sampai Juni 2024. Materi kearifan lokal yang diajarkan mencakup berbagai aspek budaya dan tradisi lokal yang diperkenalkan melalui aplikasi AR. Batasan pengabdian meliputi implementasi pelatihan dan evaluasi hasil yang dilakukan dalam periode tertentu.

Dengan demikian, pengabdian ini memberikan gambaran tentang potensi penggunaan teknologi AR dalam pendidikan kearifan lokal dan kontribusinya terhadap penguatan karakter bangsa di era Society 5.0. Selain itu, pentingnya penguatan karakter bangsa di era digital ini juga didukung oleh berbagai pengabdian yang menekankan pada kebutuhan akan pendidikan yang adaptif dan

responsif terhadap perubahan zaman (Hayat dkk., 2022). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal diharapkan dapat memberikan landasan yang kuat bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan global tanpa kehilangan identitas budaya mereka. Dalam konteks ini, teknologi AR menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional. Pelatihan yang dilakukan tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap kearifan lokal, tetapi juga pada pengembangan keterampilan digital mereka. Dengan menggabungkan konten kearifan lokal dengan teknologi AR, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan pengabdian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Safitri dkk., 2023). Secara keseluruhan, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan karakter dan teknologi pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi AR berbasis kearifan lokal, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang budaya mereka, tetapi juga termotivasi untuk belajar dan mengembangkan karakter yang kuat. Pengabdian ini juga membuka peluang bagi pengembangan metode pembelajaran baru yang dapat diimplementasikan di berbagai sekolah di Indonesia, untuk mendukung penguatan karakter bangsa di era Society 5.0.

## Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan aplikasi Augmented Reality berbasis kearifan lokal pada Siswa SD Cisintok adalah metode action research, yang bertujuan untuk memecahkan masalah melalui kolaborasi antara peneliti dan klien dalam mencapai tujuan penguatan karakter bangsa melalui pengenalan kearifan lokal dengan teknologi AR (Hasan, 2009). Kolaborasi ini melibatkan peneliti, sekolah, dan siswa, dengan proses pengabdian yang dilakukan dalam tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi serta pelaporan. Pada tahap persiapan, tim peneliti melakukan survei awal dan diskusi dengan pihak sekolah untuk merumuskan pendekatan pengabdian yang tepat, menentukan jadwal, dan menyiapkan fasilitas yang diperlukan. Selain itu, peneliti dan guru-guru mengadakan Focus Group Discussion (FGD) untuk menentukan kompetensi dan materi kearifan lokal yang akan disampaikan melalui aplikasi AR. Pelaksanaan dimulai dengan seminar pengenalan AR dan kearifan lokal oleh narasumber ahli, diikuti oleh siswa kelas 3 yang berjumlah 43 orang, dengan pretest dilakukan sebelum seminar untuk mengukur pemahaman awal. Sesi praktik menggunakan aplikasi AR dilakukan secara interaktif dengan bimbingan guru dan tim pendamping, diikuti oleh evaluasi melalui wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi umpan balik terkait efektivitas penggunaan aplikasi tersebut. Hasil analisis evaluasi digunakan untuk menyusun laporan akhir yang disampaikan kepada pihak sekolah dan stakeholder terkait, sebagai bahan untuk perbaikan program di masa depan.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan yang mengusung tema “Pengabdian kepada masyarakat pelatihan aplikasi Augmented Reality berbasis kearifan lokal untuk memperkuat karakter bangsa di era society 5.0 belajar dari kearifan budaya untuk pribadi yang unggul, berkarakter mulia, dan cerdas” telah dilakukan. Pada tahap persiapan, tim peneliti melakukan survei dan diskusi dengan pihak sekolah untuk menentukan materi kearifan lokal yang relevan dan cara terbaik untuk menyampaikannya menggunakan aplikasi AR. Survei awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi siswa, serta untuk memastikan bahwa materi yang dipilih sesuai dengan minat dan relevan dengan konteks budaya setempat. Hasil survei menunjukkan bahwa materi yang dipilih, seperti cerita rakyat, tarian tradisional, dan seni kerajinan lokal, sangat relevan dan siap untuk diimplementasikan dalam pelatihan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai alat dan perangkat lunak yang diperlukan untuk memastikan kelancaran proses pelatihan. Selama pelatihan, siswa diperkenalkan dengan teknologi AR yang

menggabungkan unsur-unsur budaya lokal, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal tetapi juga memperkuat karakter mereka dalam menghadapi tantangan era society 5.0.



Gambar 1 : Foto bersama siswa

Pada tahap pelaksanaan, siswa sebelum seminar menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa tentang kearifan lokal relatif rendah. Sebagian besar siswa tidak familiar dengan banyak aspek kearifan lokal, menunjukkan adanya gap dalam pengetahuan mereka mengenai budaya dan tradisi setempat. Namun, setelah mengikuti seminar dan sesi praktek menggunakan aplikasi AR, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman dan motivasi belajar siswa. Seminar yang melibatkan para ahli budaya dan teknologi memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa tentang pentingnya kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari. Dari wawancara dengan guru dan orang tua, terungkap bahwa siswa menunjukkan perubahan positif dalam perilaku dan sikap mereka setelah mengikuti pelatihan. Mereka menjadi lebih sadar dan menghargai nilai-nilai lokal serta menunjukkan minat yang lebih besar dalam mempelajari lebih lanjut tentang budaya mereka. Penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Interaksi dengan konten AR yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari observasi selama sesi praktek, dimana semua siswa menunjukkan ketertarikan dan kegembiraan saat menggunakan aplikasi AR untuk mempelajari kearifan lokal. Siswa terlihat lebih aktif bertanya dan berdiskusi dengan teman-teman mereka serta dengan guru tentang materi yang disajikan melalui AR. Penggunaan AR juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan imersif, yang sulit dicapai dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan bantuan AR. Mereka juga merasa lebih termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang budaya lokal mereka. Siswa-siswa tersebut menyatakan bahwa penggunaan AR membuat mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar, yang meningkatkan minat dan perhatian mereka terhadap materi. Peningkatan pemahaman ini berdampak positif pada motivasi belajar siswa secara keseluruhan, membuat mereka lebih bersemangat untuk menggali dan mempelajari aspek-aspek lain dari kearifan lokal. Guru juga melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada pelajaran menjadi lebih aktif dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik setelah pelatihan. Secara keseluruhan, semua siswa menunjukkan ketertarikan dan kesenangan saat menggunakan aplikasi AR untuk mempelajari kearifan lokal. Ini menunjukkan bahwa teknologi AR tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Peningkatan minat ini

sangat penting dalam konteks pendidikan karakter, karena siswa yang termotivasi dan tertarik cenderung lebih mudah menyerap dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.



Gambar 2 . Penjelasan Singkat tentang Augmented Reality

Pengabdian ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi teknologi modern dengan pendidikan kearifan lokal dapat memberikan manfaat signifikan dalam penguatan karakter bangsa di era Society 5.0. Pengabdian ini juga menyoroti potensi besar penggunaan Augmented Reality (AR) dalam berbagai konteks pendidikan lainnya, membuka peluang bagi inovasi lebih lanjut dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Implementasi teknologi ini dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan kualitas pendidikan karakter melalui pendekatan yang inovatif dan berbasis teknologi. Dengan teknologi AR, siswa tidak hanya belajar tentang kearifan lokal secara lebih interaktif, tetapi juga diharapkan dapat mengembangkan apresiasi yang lebih dalam terhadap nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka. Hal ini penting karena pemahaman yang lebih baik terhadap kearifan lokal dapat mendorong siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pengabdian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pendidikan yang inovatif dan berbasis teknologi, yang berpotensi diadopsi oleh lebih banyak sekolah di masa depan. Diharapkan, dengan adanya hasil pengabdian ini, semakin banyak sekolah yang tertarik untuk menerapkan teknologi AR dalam kurikulum mereka, sehingga semakin banyak siswa yang dapat merasakan manfaat dari pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif ini. Selain itu, adopsi teknologi AR dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi. Seiring dengan semakin banyaknya sekolah yang mengadopsi pendekatan ini, diharapkan kualitas pendidikan karakter di Indonesia akan semakin meningkat, menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berkarakter mulia dan berbudaya. Pengabdian ini membuka jalan bagi berbagai inovasi lain dalam dunia pendidikan, yang dapat terus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan tuntutan zaman.



Gambar 3 . Prktik Penggunaan Augmented Reality

Pengabdian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara peneliti, guru, dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik dan lebih relevan dengan tuntutan zaman. Pengabdian ini dilaksanakan di SD Cisintok dengan peserta siswa kelas 3 yang berjumlah 43 orang selama dua bulan pada bulan Mei sampai Juni 2024. Materi kearifan lokal yang diajarkan mencakup berbagai aspek budaya dan tradisi lokal yang diperkenalkan melalui aplikasi AR. Batasan pengabdian meliputi implementasi pelatihan dan evaluasi hasil yang dilakukan dalam periode tertentu. Dengan demikian, pengabdian ini memberikan gambaran tentang potensi penggunaan teknologi AR dalam pendidikan kearifan lokal dan kontribusinya terhadap penguatan karakter bangsa di era Society 5.0. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan program-program pendidikan karakter berbasis teknologi yang lebih luas dan berkelanjutan di masa depan.

### **Simpulan**

Penggunaan aplikasi Augmented Reality (AR) berbasis kearifan lokal dalam pengajaran di SD Cisintok menunjukkan hasil yang positif dalam penguatan karakter bangsa di era Society 5.0. Melalui pengabdian ini, nilai-nilai kearifan lokal berhasil diperkenalkan dan diterapkan kepada siswa sejak dini, dimulai dari lingkungan sekolah mereka. Pengintegrasian teknologi AR dalam pendidikan tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Seluruh siswa yang berpartisipasi menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang tinggi saat menggunakan aplikasi AR untuk mempelajari kearifan lokal. Peningkatan pemahaman siswa terhadap kearifan lokal yang diperoleh dari penggunaan AR berdampak positif pada motivasi mereka dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi canggih seperti AR dapat menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan dan mengajarkan kearifan lokal, serta dalam membangun karakter siswa yang lebih kuat dan terinformasi. Dengan demikian, pelatihan aplikasi AR berbasis kearifan lokal tidak hanya memberikan manfaat dalam konteks pendidikan tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk generasi muda yang berkarakter kuat, yang menghargai

budaya lokal, dan yang siap menghadapi tantangan di era Society 5.0. Pengalaman dari pengabdian ini dapat dijadikan model untuk implementasi serupa di sekolah-sekolah lain guna mendukung penguatan karakter bangsa melalui pendidikan yang inovatif dan berbasis teknologi.

### Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendukung studi kami. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kantor Jurnal dan Publikasi, Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendukung publikasi ini.

### Referensi

- Asri, Y. (2021). Pelatihan Pembelajaran Kewarganegaraan Untuk Guru Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dan Augmented Reality. *Terang Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 3(2), 177–191. <https://doi.org/10.33322/terang.v3i2.1069>
- Devina, F., Nurdin, E. S., Ruyadi, Y., Kosasih, A., & Nugraha, R. A. (2023). Penguatan Karakter Pancasila Anak Usia Dini melalui Kearifan Budaya Lokal: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6259-6272.
- Erlande, R. (2024). Akselerasi pendidikan karakter melalui integrasi kearifan lokal dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Journal of Humanities and Civic Education*, 2(1), 1-8.
- Habibi, R. K. & Surahman, M. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Generasi Digital Bagi Mahasiswa Universitas Lampung. *Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Generasi Digital Bagi Mahasiswa Universitas Lampung*, 9(9), 275-296.
- Hasan. (2009). Action Research: Desain Pengabdian Integratif untuk Mengatasi Permasalahan Masyarakat. *AKSES: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 4(8), 177–188.
- Hayat, H., Wibawa, A., & Anugrah, P. (2022). Society 5.0: New Technology Challenges For The Younger Generation. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um068v2i22022p56-59>
- Idris, M., Willya, E., & Evra, E. (2014). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal (Studi Analisis Pengembangan Pendidikan Multikultural di UIN Jakarta dan STAIN Manado). *journal*, (107).
- Juwati, J. (2018, August). Model Pembelajaran Sastra Berbasis Cerita Rakyat sebagai Upaya Membina Karakter Siswa di Lubuklinggau. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Mahmudah, U., Ulwiyah, S., Fatimah, S., & Hamid, A. (2021). Transformasi Karakter Anak Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Melalui Tarian Tradisional: Pendekatan Bootstrap. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.51598>
- Martono, S., & Yurisma, D. Y. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 47-56.
- Nuralita, A., Reffiane, F., & Mudzanatun, M. (2020). Keefektifan model PBL berbasis etnosains terhadap hasil belajar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(3), 457-467.
- Nur, R. A. P., Truvadi, L. A., Agustina, R. T., & Salam, I. F. B. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1(4), 501-510.
- Rohana, A. S., Rakhmawati, L., Ningrum, L. E. C., & Nugroho, Y. S. (2022). Studi Literatur: Pembelajaran Menggunakan Media Augmented Reality Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(03), 479–490.
- Safitri, N. T., Tersta, F. W., Melati, M. P., Mayasari., M., & Kurniawan, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terintegrasi Kearifan Lokal Bagi Guru SMP Kota Jambi. *Journal Of Human And Education (JAHE)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267481442>
- Santoso, G., Karim, A. A., & Maftuh, B. (2023). Kajian Wawasan Nusantara melalui Local Wisdom NRI yang Mendunia dan Terampil dalam Lagu Nasional dan Daerah Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 197-209.

- Sarinah. (2019). Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 304–307.
- Suyadi. (2011). Pentingnya Membangun Karakter Sejak Usia Dini Agar Berdaya Saing Global. *Al-Bidayah*, 3(2), 123–139. <https://jurnal.albidayah.id/index.php/home/index>