

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena yang selalu menjadi bahan perbincangan di Indonesia berkaitan dengan karakter tidak lepas dari pengaruh globalisasi yang akan selalu memberikan perubahan tanpa batas, baik perubahan ke arah positif, maupun ke arah negatif. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu negara adalah sumber daya manusianya. Semakin tinggi kualitas sumber daya manusia sebuah negara, semakin cerah pula masa depan negara tersebut. Untuk mendapatkan kualitas sumber daya manusia yang tinggi, diperlukan tiga jenis kecerdasan, yaitu IQ (*Intelectual Quotien*), EQ (*Emotional Quotien*), dan SQ (*Spiritual Quotient*). Di antara ketiga jenis kecerdasan tersebut, EQ (*Emotional Quotient*) memberikan pengaruh paling besar. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian Coleman (dalam Zubaedi, 2015, hlm. 31) yang menemukan bahwa EQ (*Emotional Quotient*) menyumbang 80% terhadap keberhasilan seseorang dalam kehidupan, dibandingkan dengan IQ (*Intelligence Quotient*) yang hanya menyumbang 20%. EQ sendiri sangat berkaitan dengan karakter sehingga dari hasil tersebut, maka karakter sangat penting diperhatikan. Terlebih, saat ini muncul istilah '*kidz zaman now*' yang memiliki konotasi negatif. Anak-anak sudah tidak memiliki rasa malu dalam mengikuti gaya orang dewasa. Tindakan kekerasan terjadi di mana-mana, salah satunya di dunia pendidikan. Seks bebas telah menjadi hal yang lumrah. Penggunaan narkoba yang semakin meningkat dan banyak menjerat anak di bawah umur. Kemudian, korupsi yang tidak pernah habis diberitakan. Dengan kata lain, karakter anak bangsa Indonesia saat ini sangat memprihatinkan.

Thomas Lickona (dalam Muslich, 2013, hlm.35) sendiri mengungkapkan bahwa ada sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai karena jika tanda-tanda ini sudah ada, berarti sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran.

Tanda-tanda dimaksud adalah meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk; pengaruh *peer-group* yang kuat dalam tindak kekerasan; meningkatnya perilaku merusak diri; semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; menurunnya etos kerja; semakin rendah sikap hormat kepada orang tua dan guru; rendahnya rasa tanggung jawab individu; ketidakjujuran atau curang dalam hal ujian; dan adanya saling curiga dan benci di antara sesama. Tanda-tanda tersebut telah muncul di Indonesia. Jika hal itu dibiarkan, maka masa depan Indonesia akan hancur. Oleh karena itu, sekolah, guru, keluarga, dan masyarakat harus ikut terlibat dalam perkembangan moral anak.

Sekolah menjadi rumah kedua bagi anak sehingga guru berperan sebagai orangtua yang memiliki tugas mendidik dan menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik selaku anak. Pendidikan hakikatnya ingin menjadikan manusia sebagai manusia seutuhnya yang memiliki pengetahuan yang andal, sikap atau karakter yang baik, dan memiliki keterampilan yang dapat menjadi warga negara yang baik. Namun, berbagai pemberitaan kekerasan dalam pendidikan semakin membuat kedudukan karakter terpojokkan. Pendidikan karakter yang merupakan bentuk Rencana Aksi Nasional (RAN) yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2010 hingga masuknya periode pemerintahan Presiden Jokowi, tampaknya belum dapat memperbaiki kondisi karakter bangsa, khususnya peserta didik. Hal itu pun dijumpai di sekolah-sekolah di Kabupaten Gowa. Umumnya, peserta didik di sekolah tersebut masih menunjukkan krisis nilai moral.

Presiden Jokowi menjanjikan gerakan revolusi mental yang dituangkan dalam Nawacita. Salah satu fokus program tersebut adalah penanaman pendidikan karakter yang berdasar pada nilai-nilai Pancasila yang berjumlah lima nilai karakter utama. Hal itu dituangkan presiden dalam Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Dalam perpres tersebut diinstruksikan bahwa setiap sekolah harus mengintegrasikan pendidikan karakter yang disesuaikan dengan budaya lokal ke semua mata pelajaran, salah satunya IPS, baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran. Tujuan tersebut mempersiapkan

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik untuk ikut bersaing dan siap menghadapi perubahan yang semakin canggih, serta memiliki keterampilan abad ke-21.

Pada era abad ke-21 ini, tidak dapat dimungkiri bahwa perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berkembang secara cepat. Abad ke-21 selalu dikaitkan dengan revolusi industri 4.0 sehingga persaingan tidak hanya dalam dunia pekerjaan, tetapi juga dalam pembangunan karakter yang mendukung. Pengaruh masuknya globalisasi yang semakin berkembang juga membuat budaya asing ikut memudahkan budaya asli Indonesia, salah satunya pada permainan tradisional.

Permainan tradisional yang dulunya sangat populer kini tergantikan dengan permainan modern yang berbasis internet atau lebih dikenal dengan istilah *game online*. Tentunya, hal itu akan berdampak pada menyebarnya penyakit malas, mempengaruhi kesehatan, bahkan menyebabkan kurangnya interaksi. Anak-anak tidak lagi melakukan permainan tradisional yang bahannya terbuat dari alam, seperti permainan lompat tali (karet gelang), permainan BOM dengan menggunakan botol bekas, *dende*, dan masih banyak lagi permainan tradisional setiap daerah.

Penanaman nilai karakter sejatinya berada pada permainan tradisional. Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Hal ini juga diutarakan oleh Saputra & Ekawati, (2017) bahwa sudah saatnya pemerhati pendidikan atau peneliti peka dalam masalah ini dan lebih mengenalkan berbagai bentuk permainan yang telah ada sejak turun temurun sehingga permainan tradisional tidak hilang di Indonesia.

Karakter seorang anak akan terbentuk secara alami melalui permainan tradisional karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang menjadi pandangan hidup suku bangsa. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan Nugroho (2005), Misbach (2006), Laksmitaningrum (2017), Nafisah (2016), dan Prantoro (2015) yang menemukan bahwa permainan tradisional mulai hilang dalam masyarakat padahal bila dilihat keunggulannya, permainan tradisional berperan sebagai pembentuk karakter dan identitas bangsa yang mengandung

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

nilai-nilai kearifan lokal, seperti nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan, cinta persaudaraan, dan perdamaian. Nilai-nilai karakter ini menjadi bekal dan pedoman hidup dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu dilestarikan dan diajarkan ke generasi penerus.

Sukirman (2005) mengungkapkan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, kehidupan sosial anak di kemudian hari, dan merupakan ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan untuk menjadi pembeda dengan negara lain. Penanaman dan pelestarian nilai-nilai kearifan lokal dapat ditempuh melalui jalur pendidikan.

Tuntutan kepada guru untuk lebih berinovasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi, baik dari segi *e-learning* maupun *e-education*. Berbagai model dan media yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis *e-learning* salah satunya yaitu mengintegrasikan *game* ke dalam pembelajaran. Tidak dimungkiri *game* merupakan sesuatu yang tidak pernah pensiun dalam menarik gamer dengan jenis dan beragam *game* yang ditawarkan baik dalam bentuk offline maupun online. Henry (2010) juga menegaskan, *game* tidak pernah hentinya mengalami perkembangan dari *game* model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game* canggih konsol *playstation* atau sejenisnya hingga sekarang kita lebih mengenal *game online* yang sudah biasa dikalangan anak zaman sekarang.

Game dalam pikiran orang dewasa khususnya orangtua menjadi hal yang sangat sensitif dan kontra bila dikaitkan dengan perkembangan anak. Di Indonesia sendiri berada di tingkatan tinggi sebagai konsumen *game* terutama pada permainan *game* konsol, *local area network* dan *online* (Scheel, J, hlm. 2008). Tidak hanya itu banyaknya jurnal dan penelitian yang menambah citra buruk *game* dalam perkembangan anak, seperti yang dikatakan Ulfa (2017) dalam jurnalnya bahwa *game online* memberikan pengaruh kecanduan dalam perilaku remaja yang berdampak pada prestasi belajar mengalami penurunan, anak-anak yang bermain *game online* mengalami gangguan tidur dan sakit kepala, serta

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adanya kecanduan pada gamers bila tidak memegang atau bermain. Efendi (2014) dalam naskah publikasinya juga mendukung pernyataan dari bahayanya bermain *game* yang akan berdampak pada sosial, psikis maupun fisik anak. Marlianti (2015) dan Istiqomah (2016) juga melakukan penelitiannya dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif menemukan bahwa 71% khususnya anak SD yang berada di Makassar mengalami gangguan pola tidur, sebanyak 76,3% menurunkan motivasi belajar serta jenis *game* yang dimainkan anak menjadi penentu yang mempengaruhi kepribadian sosial anak.

Seiringnya berjalan waktu dan perkembangan teknologi serta banyaknya penelitian yang menawarkan berbagai solusi dalam mencegah bahaya dari yang ditimbulkan *game* pada perkembangan dan pendidikan anak diantaranya model pembelajaran berbasis *e-learning* seperti pembelajaran berbasis *game*, pembelajaran berbasis media sosial, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek dan sebagainya yang mana menjadi tawaran solusi bagaimana *game* tidak lagi menjadi penyakit tetapi malah jadi obat yang mendukung pembelajaran di kelas yang menjadikan siswa tidak bosan serta memudahkan dalam pemahaman dan pembentukan karakter. Wong (2009) berpendapat bahwa anak yang bermain dapat meningkatkan kemampuan fisik, keterampilan intelektual, fantasi dan selalu ada rasa ingin menang dalam permainan. Hal ini tentunya tidak lepas dari inovasi, kreativitas guru dan kerja sama dengan orangtua dalam mendampingi anaknya untuk pembentukan kepribadian yang baik. Berdasarkan latarbelakang masalah tersebut yang membuat penulis tertarik meneliti ***Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa (Studi Quasi Eksperimen tentang Kearifan Lokal Makassar: Siri', Pacce', dan Pangngalik di SMP Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa).***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi dalam penguatan pendidikan karakter siswa (studi quasi eksperimen tentang kearifan lokal Makassar: *siri'*, *pacce'*, dan *pangngalik* di SMP

Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa) ?". Adapun rumusan masalah ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakter siswa pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat kondisi awal?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) karakter siswa di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan konsep gamifikasi?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) karakter siswa di kelas kontrol yang menggunakan mode pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) karakter siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan konsep gamifikasi dengan kelas kontrol yang menggunakan mode pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi dalam penguatan pendidikan karakter siswa (studi quasi eksperimen tentang kearifan lokal Makassar: *siri'*, *pacce'*, dan *pangngalik* di SMP Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa) yang mana tujuan tersebut lebih menganalisis:

- 1). karakter siswa pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat kondisi awal
- 2). perbedaan yang signifikan pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) karakter siswa di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan konsep gamifikasi
- 3). Perbedaan yang signifikan pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) karakter siswa di kelas kontrol yang menggunakan mode pembelajaran konvensional
- 4). perbedaan yang signifikan pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) karakter siswa antara kelas eksperimen

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang menggunakan pembelajaran dengan konsep gamifikasi dengan kelas kontrol yang menggunakan mode pembelajaran konvensional

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi guru sebagai bahan acuan guru terhadap penerapan model pembelajaran IPS dengan menggunakan konsep Gamifikasi dalam penguatan pendidikan karakter siswa
- b. Bagi kepala sekolah dan pejabat pendidikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan terhadap pembelajaran IPS
- c. Bagi peneliti sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru sebagai solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak sebatas pada penguasaan kognitif tapi juga afektif
- b. Bagi siswa sebagai salah satu upaya dalam penguatan karakter yang baik dan pembelajaran tidak lagi membosankan dengan konsep gamifikasi
- c. Bagi peneliti dan pembaca sebagai wawasan terkait penguatan pembentukan karakter yang berlandaskan nilai-nilai kearifan lokal Makassar: *siri*, *pacce*, dan *pangngalik* dengan menggunakan konsep gamifikasi dalam pembelajaran IPS.