

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI dan REKOMENDASI

Pada bab V ini, penulis akan menyajikan kesimpulan yang terdiri dari kesimpulan umum dan kesimpulan khusus mengenai pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi dalam penguatan pendidikan karakter yang dikaitkan dengan nilai kearifan lokal Makassar yaitu *siri'*, *pacce'*, dan *pangngalik*. Penyimpulan dan pemberian implikasi serta rekomendasi ini penulis lakukan sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan.

#### A. Kesimpulan

Pada bagian ini dipaparkan kesimpulan yang akan menyajikan uraian singkat mengenai hasil pembahasan penelitian dalam bentuk rekonseptualisasi peneliti. Implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada para pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, kepada peneliti berikutnya, dan kepada pemecahan masalah di lapangan dari hasil penelitian.

##### 1. Kesimpulan Umum

Berdasarkan sejumlah temuan penelitian yang dihasilkan dan merujuk kepada hipotesis penelitian yang diajukan maka secara umum kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi memiliki pengaruh secara signifikan dalam penguatan pendidikan nilai karakter khususnya tentang nilai karakter budaya bugis makassar yaitu nilai *siri'*, *pacce'* dan *pangngalik* siswa SMP. Keunggulan penggunaan konsep gamifikasi melalui permainan tradisional puzzle, lompat tali, dan permainan bom di kelas eksperimen tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat siswa juga terdapat nilai-nilai kearifan lokal budaya dalam setiap permainannya yang menguatkan dalam hal pendidikan karakter siswa. Pembelajaran IPS menjadi menyenangkan dan mengandung pendidikan nilai untuk menguatkan karakter mandiri, gotong royong, dan religius dalam setiap tantangan dalam permainan tersebut. Tidak hanya itu selain menguatkan dari kompetensi afektif peserta didik, juga mempengaruhi dari kompetensi kognitif sehingga diharapkan akan mempengaruhi karakter peserta didik di luar sekolah. Hal ini akan mewujudkan tercapainya tujuan dari

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

pendidikan IPS itu sebenarnya. Untuk itu dalam keberlanjutan pembelajaran IPS harus dapat memberikan pengalaman langsung dan tidak langsung untuk penguasaan kompetensi yang mempresentasikan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai setelah proses pembelajaran dan menjadi salah satu daya dukung dalam tercapainya tujuan pendidikan nasional.

## 2. Kesimpulan Khusus

Merujuk pada kesimpulan umum yang telah diajukan, maka secara khusus kesimpulan penelitian ini sebagai berikut.

- a) Terdapat perbedaan karakter khususnya penguatan pendidikan karakter mandiri (*siri'*), gotong royong (*pacce'*) dan religius (*pangngalik*) pada peserta didik yang telah diterapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan konsep gamifikasi. Hal ini terlihat pada perbandingan sebelum dilakukannya penelitian dan sesudah dilakukannya penelitian pada kelas eksperimen.
- b) Terdapat perbedaan karakter khususnya penguatan pendidikan karakter mandiri (*siri'*), gotong royong (*pacce'*) dan religius (*pangngalik*) pada peserta didik yang telah diterapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini terlihat pada perbandingan sebelum dilakukannya penelitian dan sesudah dilakukannya penelitian pada kelas kontrol.
- c) Terdapat perbedaan karakter peserta didik antara kelas yang menggunakan konsep gamifikasi dalam pembelajaran IPS dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Dimana pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi lebih menguatkan karakter siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.
- d) Terdapat pengaruh pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi melalui permainan puzzle, lompat tali, dan permainan bom dalam penguatan pendidikan karakter peserta didik baik itu secara kognitif maupun afektif khususnya kepada 3 nilai utama karakter yaitu mandiri (*siri'*), gotong royong (*pacce'*), dan religius (*pangngalik*)

## B. Implikasi

Kesimpulan hasil penelitian tersebut di atas memberikan implikasi baik secara teoritis maupun praktis yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, implikasi hasil penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

*Pertama*, penerapan pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi melalui permainan tradisional dipengaruhi oleh teori kognitif dimana belajar menggunakan metode tersebut akan mempengaruhi tingkat perkembangan actual yang melihat dari kemampuan seseorang dalam menyelesaikan setiap permainan dan tugas secara mandiri atau biasa juga disebut dengan kemampuan intramental; dan tingkat perkembangan potensial melihat ketika seseorang tersebut dibimbing dengan guru dan bekerjasama atau kolaborasi dengan teman sebaya satu tim yang lebih kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugas atau memecahkan misi dalam setiap permainan. Permainan tradisional dengan konsep gamifikasi membawa implikasi ke dalam pembelajaran yang mandiri, kerjasama, menyenangkan dan memudahkan peserta mendapatkan pengetahuan dan nilai karakter dapat membawa paradigma peserta didik untuk dikembangkan secara lanjut dalam proses pembelajaran.

*Kedua*, penerapan permainan tradisional dengan konsep gamifikasi pada pembelajaran IPS memperkaya teori belajar humanistik yang mana proses belajar ditujukan untuk memanusiakan manusia itu sendiri dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan IPS. Teori belajar humanistik lebih mementingkan isi daripada proses belajar itu sendiri. Pembelajaran dengan konsep gamifikasi tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi dan *game* tapi mengambil unsur *game* berupa *point*, *reward*, *challenges*, *leaderboard* dan memasukkan materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Pra Aksara, Hindu-Buddha dan Islam sebagai ceritanya yang dilakukan melalui permainan tradisional sehingga menghidupkan kembali permainan tradisional tetapi dikaitkan dengan penggunaan web sehingga pembelajaran terjadi secara *non game* dan teknologi tidak begitu dominan serta hubungan antara guru dan peserta didik membuatnya menjadi ideal. Hal ini

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

dikarenakan peserta didik merasakan nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga pengetahuan dapat mudah dicerna dan menguatkan pada pendidikan karakter.

*Ketiga*, Pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi dilaksanakan dalam proses pembelajaran saintifik berkenaan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan kurikulum 2013. Secara nyata dapat diwujudkan melalui permainan tradisional setiap pertemuannya sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton dan membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar dengan bermain tapi tentunya secara sistematis yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran didukung dengan perangkat pembelajaran lainnya berupa materi, metode, media, sumber dan evaluasi dimana secara keseluruhan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam melaksanakan pembelajaran.

## 2. Implikasi Praktis

Secara Praktis, implikasi hasil penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Tidak terdapat perbedaan signifikan peningkatan karakter mandiri, gotong royong dan religius antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal. Gambaran awal karakter mandiri, gotong royong, dan religius yang ditampilkan oleh peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol belum menunjukkan gambaran yang diharapkan. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya:
  - 1) *Raw Input* yang merupakan kondisi awal yang diikuti peserta didik dalam pembelajaran belum menunjukkan minat, sikap, kebiasaan dan pengetahuan yang masih dasar;
  - 2) *Instrumental input*, berupa sarana dan prasarana yang terkait dalam proses pembelajaran pada kelas belum diberikan sepenuhnya dengan metode, media, dan bahan pembelajaran baru diberikan seadanya oleh guru dan pada tahapan awal.
  - 3) *Environmental input*, merupakan situasi dan keberadaan lingkungan baik fisik, sosial maupun budaya juga mempengaruhi dalam proses pembelajaran; dan
  - 4) *Expected Output*, belum ada rumusan normatif yang dimiliki peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran pada pertemuan awal.

- b) Penerapan pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi mengindikasikan terdapat perbedaan yang signifikan karakter mandiri, gotong royong dan religius dimana hal ini juga berhubungan nilai-nilai budaya Bugis Makassar seperti *siri'*, *pacce'* dan *pangngalik* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pengukuran akhir. Pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi yang dilaksanakan di kelas eksperimen menunjukkan perbedaan dengan nilai rata-rata karakter mandiri, gotong royong dan religius yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS di kelas eksperimen menerapkan konsep gamifikasi melalui berbagai permainan tradisional yang menguatkan pada karakter mandiri, kompetisi, bekerja sama atau gotong royong dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan guru dan penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan menggunakan web yang berisikan materi pembelajaran IPS yang didukung oleh berbagai aspek seperti video, gambar, teks, dan papan *point*. Oleh karena itu pendidikan sangat membutuhkan integrasi teknologi, kearifan lokal dan kreativitas dalam mengembangkan keterampilan abad 21 dan menguatkan pendidikan karakter peserta didik.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan di atas, maka peneliti akan mengemukakan beberapa rekomendasi yang sasarannya terbagi atas pengambil kebijakan, pengguna, dan peneliti sebelumnya, sebagai berikut:

#### 1. Pengambil Kebijakan

Pengambil kebijakan yang dimaksud terdiri dari pemerintah daerah, institusi, dan sekolah.

##### a. Pemerintah Daerah

Kabupaten Gowa pada khususnya mewajibkan seluruh sekolah menerapkan pendidikan karakter sehingga hal ini tentunya relevan dengan penelitian yang diajukan peneliti yaitu pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi dalam penguatan pendidikan karakter. Hasil dari penelitian

yang menemukan bahwa penggunaan konsep gamifikasi dengan memadukan dengan permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan dalam penguatan pendidikan karakter, peneliti merekomendasikan kepada pengambil kebijakan khususnya pada pemerintah daerah setempat untuk dijadikan salah satu pertimbangan kebijakan dalam pendidikan yang dapat di aplikasikan tidak hanya pada mata pelajaran IPS saja tapi dapat diterapkan juga pada mata pelajaran yang lain baik dukungannya dapat berupa penyediaan fasilitas kepada sekolah maupun traning untuk guru dalam penerapan konsep gamifikasi ke dalam pendidikan agar peserta didik tidak hanya di tuntut dalam hal kognitif tapi juga membuat pelajaran menjadi menyenangkan sehingga bila dilakukan secara berulang maka dapat membiasakan terbentuknya sikap dan perilaku positif kepada peserta didik.

#### b. Bagi Institusi

Universitas Pendidikan Indonesia sebagai LPTK dan departemen Pendidikan IPS hendaknya menjadi wadah dalam pengembangan media, model, dan metode pembelajaran di sekolah yang sesuai dengan kurikulum 2013 berbasis keterampilan abad 21 yang mengikuti perkembangan zaman yang mampu memberikan keterampilan dalam mengambil keputusan kepada peserta didik dalam menghadapi berbagai masalah dan mengikuti nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat.

#### c. Bagi Sekolah

Perlunya sekolah mendukung keberlanjutan penerapan konsep gamifikasi yang tidak hanya diterapkan di pembelajaran IPS saja tapi dengan mendesain untuk dapat digunakan dalam lingkungan sekolah sehingga peserta didik dapat dibiasakan untuk lebih mandiri, kreatif, bergotong royong, kesopanan dan religius serta menguatkan ke karakter lainnya.

## 2. Pengguna

Rekomendasi ini ditujukan kepada pengguna yang terdiri dari Guru dan Siswa.

#### a. Bagi Guru

**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](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Keterampilan Guru dalam memberikan pemahaman yang efektif dengan tidak hanya pada penilaian kognitif saja tapi juga menginternalisasikan nilai-nilai afektif dalam setiap pembelajaran baik itu dengan menggunakan media atau mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa yang berbasis kearifan lokal dan sesuai kebutuhan karakteristik peserta didik dengan tuntutan perkembangan zaman dimana sekarang keterampilan abad 21 ditekankan.

b. Bagi Peserta didik

Dari hasil permainan diharapkan karakter berupa kemandirian, mampu berkompetisi, bekerja sama atau bergotong royong dan nilai kesopanan dapat melekat dan menguatkan karakter anak tidak hanya di sekolah juga di rumah dengan mengaitkan hasil pengalaman belajar dalam konteks realita kehidupan peserta didik sehingga tujuan akan pendidikan IPS yaitu menjadi warga Negara yang baik dan memiliki kualitas tidak hanya IQ tapi juga EQ dan SQ. selain itu, Peserta didik juga mampu mengatur dan menfilter apabila dalam bermain *game* sehingga tidak hanya kepuasan bermain di dapatkan tapi juga terdapat sesuatu yang bermanfaat dalam bermain *game*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan menindaklanjuti konsep gamifikasi karena diprediksikan masih banyak yang bisa dihasilkan dengan menggunakan konsep gamifikasi untuk mendukung keberhasilan pendidikan khususnya pencapaian tujuan dari pendidikan IPS. Bisa juga dengan menggunakan pendekatan lainnya dalam mengulas lebih dalam kebermanfaatan penggunaan *game* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran. Penelitian ini pun masih membutuhkan masukan dan perbaikan secara menyeluruh dalam penyempurnaan penelitian ini dan kebermanfaatan bagi semua pihak yang bersangkutan.