

**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)**

TESIS



Oleh:

Maryam Mustika

1707960

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

=====

Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa (Studi Quasi Eksperimen tentang Kearifan Lokal Makassar: *Siri*, *Pacce*, dan *Panggalik* di SMP Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa)

Oleh
Maryam Mustika
S.Pd UNM Makassar, 2015

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Maryam Mustika 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
TESIS
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)**

Oleh :
Maryam Mustika
(1707960)

Disetujui dan Disahkan Oleh:
Pembimbing I



Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed
NIP. 19630820-198893 1 001

Pembimbing II



Prof. Dr. Helius Sjamsuddin, M.A
NIP. 130188282

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed.
NIP. 19611014 198601 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis dengan judul :

**Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa
(Studi Quasi Eksperimen tentang Kearifan Lokal Makassar: *Siri*, *Pacce*, dan *Panggalik* di
SMP Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa)**

Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya sipa menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 23 Juli 2019
Yang membuat pernyataan,



Maryam Mustika
NIM. 1707960

Ket : * (coret yang tidak sesuai)

UCAPAN TERIMA KASIH



Alhamdulillah puji dan syukur penulis senantiasa panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan berjudul “**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)**” sebagai tugas akhir pada Program Studi Pendidikan IPS Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini sungguh banyak permasalahan dan kesukaran yang penulis hadapi akan tetapi semuanya dapat diatasi berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik berupa tenaga, moril maupun materil. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih terkhusus kepada orangtuaku tersayang Bapakku **Zainuddin, S.H**, Mamaku **Salwiah** dan Ibuku **Maslamah Rasyid, S.Ag** yang telah mendidik, membesarkan, membiayai dan senantiasa mendoakan penulis agar sukses dalam studi dan menggapai cita-cita. Saudari-saudariku **Nur Ovaliani, S.E., Ak., CA**, **Hijrah Khaerana, S.Ip**, **Nurul Pratiwi, ST**, dan **Khusnul Khotimah** karena aku sangat menyayangi kalian, Kakak Ipar ku **Rahmat Ramadhan, S.T** yang telah membantu penulis dan Keponakan tergagah ku **Nur Muhammad Ibrahim Rahmat** dan **Nur Zaid Elfatih** yang menghilangkan rasa lelah penulis.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih dan memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed** selaku Pembimbing I dan Bapak **Prof. Helius Sjamsuddin, Ph.D., MA** selaku pembimbing II yang tidak hentinya memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi sejak dari penyusunan proposal penelitian tesis sampai penyelesaian tesis ini.
2. Ibu **Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd** selaku Penguji I dan Bapak **Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed**, selaku Penguji II dan Ketua Program Studi Pendidikan IPS Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Terimakasih buat segala masukan dan sarannya.
3. Bapak **Prof. Dr. HR Asep Kadarohman, M.Si**, selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak **Prof. Yaya S. Kusumah, Ph.D.**, selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Para **Dosen IPS dan staf Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia** yang telah mendidik, membimbing. Memberikan pengalaman yang sangat berharga selama dalam proses perkuliahan.
6. **Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP)** selaku pemberi beasiswa kepada penulis selama proses perkuliahan dari segi materi bantuan dana penyelesaian studi.
7. Bapak **Sitti Hasnawati, S.Pd.,M.Pd** selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Palangga Kab. Gowa yang telah mengizinkan untuk meneliti di sekolahnya.
8. Ibu **Junaedah S.Pd** dan **Samsani, S.Pd** selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa yang telah membantu penulis dalam hal pemenuhan data penelitian.
9. Alm. Dato' Abdul Latief Dammang Dg Gassing, Dato' Syamsiah Dg Caya, Alm. Kakek Kabira dan Nenek Udina, bonda Kasmawati dan suami, Bonda Hasni Latief, Bonda Erni Latief, Tante Hasmawati, Tante Hasni, Tante Hasnawati, semua tante dan om atas doa dan kasih sayangnya.
10. Kepada saudara-saudari sedaerah **Keluarga LA MACCA UPI** yang telah memberikan dukungan dan kontribusi moril sehingga penulis selalu merasa memiliki keluarga dalam perantauan menuntut ilmu hingga penyelesaian tesis ini.

11. Kepada teman-teman **komunitas LPDP UPI** yang telah memberikan dukungan dan berjuang bersama dalam menuntut ilmu hingga penyelesaian tesis ini.
12. Kepada rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS angkatan tahun 2017 Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang memberikan dukungan dan berjuang bersama selama proses perkuliahan hingga pencapaian gelar yang akan menjadi kenangan terindah dan persaudaraan Nusantara yang tidak akan terlupakan.
13. Kepada Rachmat Hidayat yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis hingga dalam penyusunan tesis ini.
14. Kepada Sahabat-sahabat yang selalu ada untuk penulis Andi Dwi Reski Pramana, Salmawati, Muh. Khaidir, Andi Amaliah Sabila, Muh. Faisal Surya, Indriasari Ramli, Sahru Ramadhan dan Suriadi Bara.
15. Kepada Ibu Khadijah (Pemilik Kosan) atas kemurahan hatinya mengizinkan menetap dalam beberapa hari dan Mahasiswi Kosan Panorama yang berasal dari berbagai Daerah anak Rantau yang bersama berjuang dan saling mendukung dalam pencapaian studi Magister di Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran dan kritikan dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan dan diharapkan akan menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat khususnya buat penulis dan semua pihak yang berkepentingan dengan hal ini dan bantuan dari semua pihak insyaAllah dinilai oleh Allah SWT. Sebagai amal jariah, aamiin.

Bandung, 17 Juli 2019

Maryam Mustika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi dalam Penguatan Pendidikan Nilai Karakter Siswa (Studi Quasi Eksperimen tentang Kearifan Lokal Makassar: *Siri'*, *Pacce'*, dan *Pangngalik* di SMP Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa). Variabel dalam penelitian ini mencakup (1) Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi dan (2) Penguatan Pelaksanaan Pendidikan Nilai Karakter Siswa. Metode penelitian ini adalah kuantitatif *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner kepribadian, tes tertulis dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Karakter siswa khususnya karakter mandiri, gotong royong, dan religius dalam budaya Bugis Makassar dikenal dengan nilai *Siri'*, *Pacce'* dan *Pangngalik* di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan berdasarkan hasil uji statistik melalui uji *Independent Sample Test* diperoleh nilai t hitung yaitu sebesar $0,692 < 2.03693$ t tabel sebelum dilakukan penelitian; (2) Setelah dilakukannya tindakan di kelas Eksperimen dengan menggunakan konsep Gamifikasi permainan puzzle, lompat tali dan permainan bom dalam pembelajaran IPS maka berdasarkan hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh nilai *significancy* 0,000 ($p < 0,05$), sehingga pengambilan keputusannya bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima yaitu Terdapat Perbedaan Karakter Siswa pada saat Post test di Kelas Eksperimen yang menggunakan Pembelajaran dengan Konsep Gamifikasi; dan (3) Pembelajaran IPS yang menggunakan metode konvensional berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai *significancy* kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu Terdapat perbedaan secara signifikan karakter siswa pada saat post test di kelas kontrol. (4) Hal ini tergambar bahwa Penggunaan konsep Gamifikasi dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh dalam Penguatan Pendidikan Karakter dengan *Uji Mann-Whitney*, diperoleh angka *Significancy* $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Kata Kunci: *Pembelajaran IPS, Konsep Gamifikasi, Penguatan Pendidikan Nilai Karakter*

ABSTRACT

This study aims to find out and analyze the Effect of Social Studies Learning with Gamification Concepts in Strengthening Education of Student Character Values (Study of Quasi Experiments on Makassar Local Wisdom: *Siri* ', *Pacce*', and *Pangngalik* in SMP Negeri 1 Palangga, Gowa Regency). The variables in this study include (1) Social Studies Learning with the Gamification Concept and (2) Strengthening the Implementation of Student Character Value Education. This research method is quantitative Quasi Experiment with the design of Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques in this study used personality questionnaires, written tests and observations. The results of the study showed that (1) The character of the students especially the independent, mutual and religious character in Bugis Makassar culture was known as *Siri* ', *Pacce*' and *Pangngalik* in the experimental class and the control class had no difference based on the results of the statistical test through the Independent Sample Test obtained value of t that is equal to $0.692 < 2.03693$ t table before the research is conducted; (2) After the action in the Experimental class by using the Gamification concept of puzzle, jump rope and bomb game in Social Studies Learning, based on the results of the Wilcoxon statistical test, the significance value of 0,000 ($p < 0.05$) was obtained, so that the decision was rejected and H_1 is accepted, there are Differences in Student Character when Post test in Experimental Class that uses Learning with Gamification Concepts; and (3) Social studies learning using conventional methods based on statistical test results obtained significance values of less than 0.05 so that H_0 is accepted and H_1 is accepted which contains significant differences in student character at the time of the post test in the control class. (4) It is illustrated that the use of the Gamification concept in Social Studies Learning has an influence in Strengthening Character Education with the Mann-Whitney Test, obtained a Significancy number of $0.001 < 0.05$, then H_0 is rejected H_1 is accepted.

Keywords: *Social Studies Learning, Gamification Concept, Strengthening Character Value Education*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan penulis kekuatan, kemampuan dan kesehatan dalam menyelesaikan studi ini. Shalawat beriring salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat dan umatnya senantiasa dalam memegang risalahnya sampai akhir zaman.

Atas izin dan kekuatan yang diberikan Allah SWT. Penulis dapat menyelesaikan tesis ini guna dalam penyelesaian studi penulis di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penelitian sederhana yang berjudul **“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).** Penelitian ini hanyalah bentuk kecil dari upaya bentuk kesyukuran penulis terhadap nikmat-nikmat yang Allah SWT. Berikan dan tentunya penulis sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan sehingga penulisan penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh kiranya penulis memohon maaf.

Dengan segala kerendahan hati bahwa penulisan tesis ini masih sederhana dan banyak terdapat kelemahan. Penulis mengharapkan saran dan kritik sebagai masukan yang membangun untuk perbaikan dan penelitian selanjutnya serta semoga tesis ini memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pengembangan keilmuan serta dapat berguna dan bermanfaat bagi semua yang membaca serta dapat menjadi masukan bagi dunia pendidikan, aamiin.

Bandung, 27 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR HAK CIPTA	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
ABSTRAK	8
KATA PENGANTAR	10
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR TABEL.....	14
DAFTAR DIAGRAM.....	15
DAFTAR LAMPIRAN	16
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian tentang Konsep Pembelajaran IPS ...	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian IPS	Error! Bookmark not defined.
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
3. Teori yang Digunakan dalam Pembelajaran IPS...	Error! Bookmark not defined.
4. Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
c. Ciri-ciri Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
5. Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran IPS.....	Error! Bookmark not defined.
B. Konsep Pendidikan Karakter	Error! Bookmark not defined.
1. Definisi Nilai Karakter	Error! Bookmark not defined.
2. Bentuk dan Jenis Karakter	Error! Bookmark not defined.
3. Penguatan Pendidikan Karakter	Error! Bookmark not defined.
C. Kajian tentang Konsep Kearifan Lokal	Error! Bookmark not defined.

1. Konsep Kearifan Lokal**Error! Bookmark not defined.**
 2. Permainan Tradisional.....**Error! Bookmark not defined.**
 3. Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Budaya Makassar**Error! Bookmark not defined.**
- a. Nilai *Siri'* (Harga Diri/Malu).....**Error! Bookmark not defined.**
 - b. Nilai *Pacce'* (Iba)**Error! Bookmark not defined.**
 - c. Nilai *Pangngalik* (Perasaan Hormat).....**Error! Bookmark not defined.**
- D. Konsep Gamifikasi**Error! Bookmark not defined.**
 1. Karakteristik Dasar Gamifikasi**Error! Bookmark not defined.**
 2. Keunggulan dan Kelemahan Konsep Gamifikasi.. **Error! Bookmark not defined.**
 3. *Framework Gamification***Error! Bookmark not defined.**
- E. Temuan Penelitian Terdahulu yang masih Relevan .. **Error! Bookmark not defined.**
- F. Kerangka Pemikiran**Error! Bookmark not defined.**
 - G. Hipotesis**Error! Bookmark not defined.**
- BAB III METODE PENELITIAN.....Error! Bookmark not defined.**
- A. Jenis dan Desain Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
 - B. Lokasi Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
 - C. Populasi Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
 - D. Sampel Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
 - E. Waktu Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
 - F. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional **Error! Bookmark not defined.**
 - G. Teknik Pengumpulan Data**Error! Bookmark not defined.**
 - H. Uji Instrumen.....**Error! Bookmark not defined.**
 - I. Teknik Analisis Data**Error! Bookmark not defined.**
 - J. Prosedur Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
 - K. Alur Pelaksanaan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- BAB IV HASIL dan PEMBAHASANError! Bookmark not defined.**
- A. Hasil Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
 1. Gambaran Umum Wilayah Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

2.	Deskripsi Kelas Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi pada kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
4.	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran IPS secara Konvensional pada Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
5.	Penyajian Data.....	Error! Bookmark not defined.
6.	Keterbatasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B.	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Gambaran Nilai Karakter Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada saat kondisi awal	Error! Bookmark not defined.
2.	Gambaran Karakter Siswa pada saat Post test di Kelas Eksperimen yang menggunakan Pembelajaran dengan Konsep Gamifikasi....	Error! Bookmark not defined.
3.	Gambaran Karakter Siswa pada saat Pretest dan Post test di Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
4.	Gambaran Karakter Siswa pada saat Post test di Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
	BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI dan REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C.	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
	DAFTAR PUSTAKA	17

DAFTAR TABEL

- Tabel 2. 1 18 Nilai Karakter Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2. 2. Kerangka Konsep Gamifikasi Bidang Studi IPS kelas VII SMP **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2 Populasi Kelas VII SMPN 1 Palangga..**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 3 Sampel Kelas VII SMP Negeri 1 Palangga **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 4 Indikator Kuesioner.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 5 Output Uji Validitas Instrumen Kuesioner **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 6 Output Uji Validitas Instrumen Soal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 7 Interpretasi Validitas Item Soal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 8 Klasifikasi Daya Pembeda**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 10 Kategori Tingkat N gain**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Sampel **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan Penelitian di SMPN 1 Palangga Kabupaten Gowa
.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3 Tabel Statistik Kuesioner Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4 Tabel Statistik Kuesioner Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data Kuesioner Karakter Siswa..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Instrumen Soal Siswa **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 7 Persentase Respon Siswa terhadap Metode Pembelajaran Gamifikasi di Kelas Eksperimen.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 8 Persentase Respon Siswa terhadap Metode Konvensional di Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 9 Perbedaan Nilai Gain pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Deskripsi Karakter Awal di Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

Diagram 4. 2 Deskripsi Karakter Awal di Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

Diagram 4. 3 Perbedaan Karakter di Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**

Diagram 4. 4 Perbedaan Karakter di Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

Diagram 4. 5 Perbedaan Karakter di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol . **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian 111

Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	124
Lampiran 3. Foto-foto Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi	183
Lampiran 4. Hasil Data Penelitian	198
Lampiran 5. Hasil Olah SPSS	217
Lampiran 6. Surat-surat Penelitian	228
Profil Penulis	

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdullah, H. (1985). *Manusia Bugis Makassar: Suatu Tinjauan Historis terhadap Pola Tingkah Laku dan Pandangan Hidup Manusia Bugis Makassar*. Jakarta: Inda Idayu Press.
- Achmad, A.M. & Syam, M.R. (1986). *Siri' Kearifan Budaya Sulawesi Selatan*. Jakarta: Lembaga Kesenian Sulawesi Selatan-Badan Kerjasama Kesenian Indonesia.
- Alam, S, dkk. (2005). *Manfaat Pappaseng Sastra Bugis dalam Kehidupan Bermasyarakat*. Makassar: Zamrud Nusantara.
- Alfian, T. I. & Sutjipto, F.A. (1984). *Sejarah Sosial Daerah Sulawesi Selatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Allport, G.W. (1961). *Pattern and Growth in Personality*. Harvard University.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. (A. Safa, Ed.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Branson, M.S. (1998). *The Role of Civic Education*. Calabasas: CCE.
- Creswell, John. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative*, Terjemahan, Edisi ke-5. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21* (Pertama). Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Pusat Bahasa Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Elmubarok, Zaim. (2008). *Membumikan Pendidikan Nilai: mengumpulkan yang terserak, menyambung yang terputus, dan menyatukan yang tercerai*. Bandung: Alfabeta.
- Freud, Sigmund. (2006). *Pengantar Umum Psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gross, Richard, dkk. (1978). *Social Studies for Our Times*. United States

- Hamid, A., dkk. (2003). *Siri' dan Pesse': Harga diri Manusia Bugis Makassar*, Mandar, Toraja. Makassar: Pustaka Refleksi
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hsin-Huang, Wendy & Soman, Dilip. 2013. *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Toronto: Rotman School Of Management.
- Hunter, K. W. (2012). *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. (1980). *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter*. Jakarta: Balitbang Puskur.
- Koentjaraningrat. (1990). *Manusia & Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Komalasari, Kokom & Saripuddin Didin. a. (2017). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama
- b. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character*. Terjemahan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono, S. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Martorella, Peter H. (1994). *Social Studies for Elementary School Children, developing young citizens*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Mukminan, dkk. (2002). *Dasar-dasar IPS*. Yogyakarta: FIS UNY.
- Muslich, Masnur.(2013). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- National Council for The Social Studies (NCSS). (2004). *Curriculum Standard for Social Studies, Expectations of Excellence*. Printed in The United States of America.

- Neufeldt, Victoria (ed). (1984). Webster's New World Dictionary. New York: Webster's New World Cleveland.
- Novi Mulyani. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press.
- Philips, Simon. (2008). Refleksi Karakter Bangsa. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan, S. J. K. P. dan K. (2017). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter (Cetakan Kedua). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahyono, F.X. (2009). Kearifan Budaya dalam Kata. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Rusman. (2013). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Scheel, J. (2008). *The Art of Game Design*. USA: Elsevier Inc
- Sibarani, Robert. (2012). Kearifan Lokal: Hakikat, Peran dan Metode Tradisi Lisan. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Siregar, Syofian. M.M. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Manual & SPSS Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono.a. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- b. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Suherman, Erman dkk. (2003). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suharsimi Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Adi Mahasaya.
- Sumarna Surapranata. (2005). Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supriatna, Nana. (2018). Prosa dari Praha: Narasi Historis Masyarakat Konsumen Era Kapitalisme Global. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- b. (2017). Ecopedagogy: Membangun Kecerdasan Ekologis dalam Pembelajaran IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono. (2010). Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills : Learning For Life In Our Times* (First Edit). United States Of America: Jossey-Bass. Retrieved From [Www.Josseybass.Com](http://www.josseybass.com)
- Wahid, Sugira. (2015). *Kearifan Adat Istiadat Makassar*. Makassar: Arus Timur
- Whitton, N. (2010). *Learning With Digital Games: A Practical Guide To Engaging Students In Higher Education*. New York And London: Routledge.
- Wong, Donna L, dkk. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, volume 2. Jakarta: EGC.
- Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenada Media
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification By Design: Implementing Game Mechanics In Web And Mobile Apps*. (M. Treseler, Ed.) (First Edit). Canada: O'reilly Media. Retrieved From [Oreilly.Com](http://oreilly.com)

Jurnal

- Abdul Rokhmat Sairah Z. (2011). Etos Kerja Manusia Bugis-Makassar Sebagai Kritik Terhadap Konsep Kerja Dalam Budaya Kapitalisme Baru (Studi Filosofis Atas Persoalan Pengangguran Di Indonesia). *Jurnal Filsafat*, 21(1), 49–71.
- Amiruddin. (2016). Peran Pendidikan Sejarah Dalam Membangun Karakter Bangsa, 193–202.
- Aufazainal. (2015). Etnografi Suku Bugis. Retrieved From [Http://aufazainal.blogspot.co.id/2015/12/Etnografi-Suku-Bugis-Makassar.html](http://aufazainal.blogspot.co.id/2015/12/Etnografi-Suku-Bugis-Makassar.html)
- Agustina, C. W. (2016). *Skripsi: Problematika Pembelajaran Ips Bagi Siswa Smp Negeri 2 Nguling Pasuruan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Anwar, S., Marlina, N., & Wulandari, R. (2018). Blended Learning. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(1), 5–14. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p5-14>
- Aribowo, E. K. a. (2017). *Gamification: Adaptasi Game Dalam Dunia Pendidikan*. In A. N. C. Saputro & Winarno (Eds.), *Seminar Nasional Pendidikan 2014 Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (Ispi) Jawa*

- Tengah : Pengembangan Profesi Guru Dan Dosen Melalui Penulisan Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Pp. 121–131). Surakarta: Pelangi Press.
- b. (2014). *Gamification: Adaptasi Game Dalam Dunia Pendidikan. In Pengembangan Profesi Guru Dan Dosen Melalui Penulisan Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Pp. 121–131). Surakarta: Pelangi Press.
- Bradley, K., & Pargman, D. (2017). The Sharing Economy As The Commons Of The 21st Century. *Cambridge Journal Of Regions, Economy And Society*, 10(2), 231–247. <https://doi.org/10.1093/Cjres/Rsx001>
- Cummings, W. (2002). *Making Blood Whute: Historical Transformations In Early Moden Makassar*. United States Of America: University Of Hawai'i Press.
- Elviana, P. S. O. (2017). Pembentukan Sikap Mandiri Dantanggung Jawab Melalui Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 134. <https://doi.org/10.25273/Citizenship.V5i2.1643>
- Gandolfi, E. (2018). *Playing , Debugging , Learning : A Proposal Between Game And Instructional Designs Via Extended Prototyping*. <https://doi.org/10.1177/2042753018757079>
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1), 81–95.
- Hidayati, K., & Listyani, E. (2010). Improving Instruments Of Students' Self-Regulated Learning. *Penelitian Mahasiswa Uny*. Retrieved From http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/kana_hidaya_ti_m.pd./pengembangan_instrume_n.pdf
- Horn, R. E. (1995). *The Story Of The Guide To Simulations / Games For Education And Training. Simulation & Gaming*. Retrieved From [Sag.Sagepub.Com](http://sag.sagepub.com) At Ucsf Library & Ckm On March 9, 2015
- Horne, J., Whannel, G., & Sugden, J. (2012). *Sociology Of The Olympic Games In An Era Of Criticality*, (1). <https://doi.org/10.1177/1012690212467005>
- Ilham, M. (2014). *Disertasi Islam Dan Budaya Lokal (Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Ungkapan Makassar Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam)*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

- Isna, Rahmawati. (2017). Pengintegrasian Nilai-nilai dalam Pembelajaran IPS. *Journal Magistra Unwidha*, Vol. 29(100). <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/magistra/article/view/866>.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 5(1), 1–6.
- Kapp Km. (2012). *The Gamification Of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies For Training And Education*. Wiley.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media *Game Ular Tangga* Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa Smp/Mts. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), 662–668. <https://doi.org/ISSN 2252-6617>
- Magnacca, S. (2013). *Game-Based Learning in the Social Studies Classroom. Instructional Technology Education Specialist Research Papers*. 7. Retrieved from <http://digitalcommons.georgiasouthern.edu/edu-papers/7%0AThis>
- Majid, N. H. A. (2018). *Implementing The Gamification Learning Method To Improve Learning Results Of Adjusting Journal At Grade X Accounting 2 Students Of Smk Negeri 1 Wonosari In The Academic Year Of 2017/2018*. Yogyakarta State University.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN Rao). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Nurhayati, W. I., Komalasari, K., & Kusmarni, Y. (n.d.). *Improving Studets ' Interest Through Games Method In*.
- Patmawati. (2016). Peranan Nilai Filosofi Bugis Terhadap Proses Pengislaman Kerajaan Bugis Makassar di Sulawesi Selatan. *Jurnal Khatulistiwa- Journal of Islamic Studies*, 6(September), 224–225.
- Pramana, I. N. A., Syahrudin, & Sumantri, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Team Assisted Individualzation Berbasis Nilai-Nilai Karakter Terhadap Hasil Belajar IPS KELAS IV. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).

- Prantoro, G. (2015). *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan, S. J. K. P. dan K. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter* (Cetakan Ke). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Qamar, N., Mustamin, H., & Aswari, A. (2017). Local Wisdom Culture of Bugis-Makassar in Legal Perspective. *ADRI International Journal Of Law and Social Science*, 1(1), 31–36. Retrieved from <http://e-journal.p-adri.or.id/index.php/ijlsc>
- Rahmawati, I. (2017). Pengintegrasian Nilai-Nilai Dalam Pembelajaran Ips, (100), 1–10.
- Ritiauw, S. P. (2013). Peran Guru Ips Dalam Menciptakan Proses Belajar Di Abad Ke 21. In B. Maftuh, Tetep, & M. Holilah (Eds.), *Strengthening Social Studies for The Twenty First Century* (pp. 108–118). Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/324694932%0APERAN>
- Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2014). *Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills ?*, 1–30. <https://doi.org/10.1177/1555412014548919>
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. In N. A. Razali & N. A. Jamilluddin (Eds.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp. 144–154). Bangi: Fakultas Pendidikan UKM.
- Saefullah, A., Siahaan, P., & Sari, I. M. (2013). Hubungan Antara Sikap Kemandirian Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pada Pembelajaran Fisika Berbasis Portofolio. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 1, 26–36.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi JAMBI*, 2(2), 48–53.
- Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). Penerapan Konsep Gamification

Pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166.

- Sitorus, M. B. (2016). *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi : Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan*. Yogyakarta.
- Sunaryo. (1994). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menyongsong Abad Ke-21 : Pidato Pengukuhan Guru Besar IKIP MALANG. Malang: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/p-ISSN: 2356-1807 e-ISSN: 2460-7916>
- Sutyitno, I. (2012). The Development of Education on The Character and Culture of The Nation Based on The Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 1–13. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316/1094>
- Syarif, E., Sumarmi, Fatchan, A., & Astina, I. K. (2016). Integrasi Nilai Budaya Etnis Bugis Makassar Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Salah Satu Strategi Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 13–21.
- Wahyuni (2014). Sosiologi Bugis Makassar. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Wening, S. (2012). The nation's character building through value education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, II(1), 55–66.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, pp. 263–278). Malang.
- Yahya, A.H. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Mata Pelajaran IPS Semester Genap di SMP Negeri 4 Malang.

Peraturan Perundangan

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Perpres Nomor 87 2017 tentang Penguatan Pendidikan Nasional.

Tesis, Skripsi Dan Naskah Publikasi

- Abbas, Irwan. (2014). Etnopedagogi Etnik Bugis Makassar: Studi Penelusuran Nilai-nilai Pedagogik Pada Naskah Lontaraq sebagai Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan IPS di Sekolah. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Assidiq, Muhammad Irfan. (2018). Pengaruh Metode Discovery Learning dan Nilai-nilai Kearifan Lokal Piiil Pesenggiri Terhadap Kompetensi Wawasan Kebangsaan Peserta didik (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Kota Metro-Lampung). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Efendi, Novian Azis. (2014). Naskah Publikasi *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatif Bagi Pelajar*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Istiqomah, Kholifah. (2016). Skripsi *Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V Sd Islam Al Madinah Semarang*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Julaeha. (2012). Tesis *Pengaruh Pembelajaran Sejarah Dengan Peneladanan Biografi Pahlawan Terhadap Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Laksmitaningrum, A. A. (2017). *Skripsi: Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PENJASORKES di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kab. Sleman Thn. Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lionar, Uun. (2018). Tesis Pengaruh Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Dalam Naskah Tanjung Tanah Terhadap Kemampuan Pemahaman Sejarah dan Motivasi Belajar Siswa (Quasi Eksperimen di SMA Negeri 2 Kerinci). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Marlianti, Dewi. (2015). Skripsi *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur & Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kec. Mariso Kota Makassar*. Makassar: Uin Alauddin Makassar
- Mumpuni, I. P. (2018). *Skripsi: Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu*

Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 Smkn 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Universitas Negeri Yogyakarta.

Nafisah, W. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat tali terhadap Pembentukan karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kab. Pasuruan.* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Pratama, E. D. (2018). *Skripsi :Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Smk Negeri 2 Pengasih.* Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Wirawan, Y. M. (2018). *Skripsi: Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Himpunan Untuk Siswa Smp.* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.

Internet

Andrzej, M. (2013). A Simple Gamification Framework. [Http://Marczewski.Me.Uk/Gamification-Framework/](http://Marczewski.Me.Uk/Gamification-Framework/) Diakses Pada Tanggal 5 Bulan 1 Tahun 2019.