

**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21 BAGI WARGA
BELAJAR PAKET C IPS**

Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

SKRIPSI



Oleh
Saipul Pajri Rusli
NIM 1608172

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2020**

**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21 BAGI WARGA
BELAJAR PAKET C IPS**

Oleh:

Saipul Pajri Rusli

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sosiologi

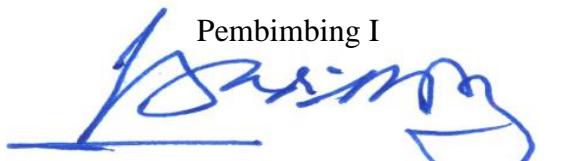
© Saipul Pajri Rusli 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
2020

Hak cipta dilindungi undang-undang,
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
SAIPUL PAJRI RUSLI

**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21 BAGI WARGA
BELAJAR PAKET C IPS**

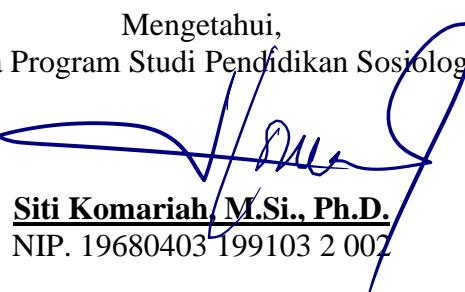
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si.
NIP. 19620316 198803 1 003

Pembimbing II

Dr. Sardin, M.Si.
NIP. 19710817 198101 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi


Siti Komariah, M.Si., Ph.D.
NIP. 19680403 199103 2 002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21 BAGI WARGA BELAJAR PAKET C IPS** ini 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 siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2020



SAIPUL PAJRI RUSLI

NIM. 1608172

LEMBAR PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari, tanggal : Jumat, 07 Agustus 2020

Tempat : *Online Meeting with Zoom*

Panitia ujian sidang terdiri atas:

Ketua : Dekan FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Agus Mulyana, M. Hum.

NIP. 19660808 199103 1 002

Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi

Dra. Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D.

NIP. 19680403 199103 2 002

Penguji :

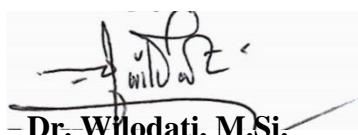
Penguji I



Prof. Dr. Achmad Hufad, M. Ed

NIP. 19550101 198101 1 001

Penguji II


Dr. Wilodati, M.Si.

NIP. 19680114 199203 2 002

Penguji III



Dr. Cik Suabuana, M.Pd.

NIP. 19600616 198603 1 001

PRAKATA

Segala puji penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya.

Skripsi ini diberikan judul "**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21 BAGI WARGA BELAJAR PAKET C IPS**". Pemberian judul ini sangat didorong oleh refleksi penulis terhadap kondisi yang terjadi di lapangan. Indonesia sedang menghadapi Revolusi Industri 4.0 dan peningkatan Keterampilan Abad 21, yang mana hal tersebut mengakibatkan perubahan dalam segala bidang kehidupan; pendidikan bukan suatu pengecualian.

Pendidikan di Indonesia akan harus menyesuaikan diri dengan segala bentuk kebaruan—umum disebut Pendidikan 4.0—and pelaksanaan pembelajaran yang ortodoks suatu hari tidak akan lagi relevan untuk menunjang proses pendidikan dalam rangka memenuhi tuntutan Revolusi Industri 4.0 dan Keterampilan Abad 21. Penerapan model yang inovatif dimaksudkan untuk memfasilitasi para tutor untuk memperoleh segala pengetahuan dan keterampilan yang dapat dimanfaatkannya untuk meningkatkan kapasitas diri; pada saat yang sama,penerapan model inovatif ini juga diharapkan memberikan kontribusi positif pada proses pengembangan diri sang tutor sehingga kualitas pelaksanaan pendidikan oleh para tutor dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti mengangkat penelitian yang dilaporkan melalui skripsi ini sebagai upaya untuk mengetahui bagaimana penerapan model inovatif tersebut berkontribusi pada peningkatan kapasitas baik tutor maupunwarga belajar.

Akhir kata, penulis mengharapkan dukungan, kritikan dan saran dari semua pihak terkait penulisan skripsi ini dalam rangka membangun masukan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang.

Bandung, Juli 2020

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang sangat besar atas selesainya penulisan skripsi ini. Usaha penyelesaian dan penyempurnaan skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak: bimbingan, petunjuk, arahan semangat dan berbagai kemudahan yang diperoleh penulis baik dari para guru besar, para pembina selama perkuliahan sampai pada penyelesaian skripsi ini. Dengan hati yang tulus, perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia serta Staf Pimpinan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan pada peneliti dalam menempuh studi pada Program Sarjana Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Indonesia,
2. Ibu Siti Komariah, M.Si., Ph.D. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Indonesia yang telah banyak memberikan bantuan dan kemudahan demi kelancaran penyelesaian skripsi ini,
3. Bapak Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si. selaku Pembimbing I atas kesediaannya untuk selalu berkenan memberikan bimbingan, dorongan dan masukan yang berharga kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini,
4. Bapak Dr. Sardin Supriatna, M.Si. selaku Pembimbing II atas kesediaannya untuk selalu meluangkan waktunya untuk memberikan

bimbingan, pengarahan, masukan, saran-saran yang tentunya sangat bermanfaat bagi peneliti sehingga peneliti merasa terpacu untuk menyelesaikan tesis ini sesegera mungkin,

5. Alm. Bapak Lili Rusli dan Almh. Umi Heti Purnawati, Orang Tua tercinta yang ada di Surga yang selalu menjaga dan mendoakan agar aku bisa kuat dan tangguh dalam menjalani kehidupan termasuk dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini,
6. Keluarga Besar, Aa Febi, Teh Devi, Aa Ardi, Dede Bilqis dan saudara lainnya yang tidak bisa di sebutkan satu per satu yang selalu memberikan cinta dan dukungannya agar aku tetap semangat menyelesaikan skripsi ini,
7. PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa beserta staf tata laksana sekolah dan rekan-rekan lainnya, khususnya senior peneliti yaitu Bu Lince, mbak Desi dan mbak Kiki yang telah memberikan bantuan serta bersedia menjadi partisipan penelitian untuk skripsi yang penulis susun ini,
8. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Sosiologi Angkatan 2016 tanpa kecuali dan khususnya sahabat sekaligus rekan seperjuangan Dhea, Ichi, Fikka, Windi, Sera, Syifa, Sarah, Septian, Yoga, Teh Lela, serta Kang Ivan dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak memberikan bantuan dan saran serta saling berbagi suka dan duka serta menorehkan banyak cerita dan kenangan indah selama menjalani perkuliahan di Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Indonesia.

9. Rekan seperjuangan seangkatan Widy Ramadhani yang telah menemani baik suka maupun duka dan menorehkan banyak cerita dan kenangan indah selama ini sampai ke penyusunan skripsi ini sampai selesai.
10. Semua pihak yang turut membantu selama penyelesaian skripsi ini; kiranya Tuhan Yang Maha Esa akan senantiasa membalas kebaikannya dan memberikan karunianya kepada kita semua.

Bandung, Juli 2020

(SAIPUL PAJRI RUSLI)

**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21 BAGI WARGA
BELAJAR PAKET C IPS**

Saipul Pajri Rusli¹

¹ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, email saiipulrusli88@student.upi.edu

ABSTRAK

Salah satu instansi Pendidikan non-formal yaitu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Cahaya Kahuripan Bangsa Lembang menerapkan pembelajarannya dengan model gamifikasi di lingkungan Kesetaraan Paket C (Setara SMA) Kelas Jauh Desa Cikahuripan dan Gudang Kahuripan. Hal ini dilakukan untuk menyikapi pandangan masyarakat terhadap PKBM dan juga usaha peningkatan Keterampilan Abad-21 pada warga belajar melalui model gamifikasi. Penelitian ini menyelidiki bagaimana pengalaman belajar, makna yang diberikan atas pengalaman tersebut, strategi yang diterapkan oleh tutor PKBM, serta bagaimana semua itu berperan dalam peningkatan keterampilan abad-21 bagi para warga belajar melalui penerapan model gamifikasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan metode analisis naratif dengan teknik *coding* dibantu menggunakan perangkat lunak NVivo 11. Penelitian yang dilakukan menemukan bahwa; 1) strategi gamifikasi yang diterapkan untuk mendorong perubahan keterampilan abad 21 adalah dengan peningkatan kompetensi dan kesiapan tutor melalui eksplorasi dan pemanfaatan sumber daya belajar, yang dilakukan melalui sosio drama atau dengan model permainan. 2) Melalui gamifikasi warga belajar mendapatkan pengalaman yang baru terutama dalam hal menyusun strategi untuk memecahkan masalah dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan permainan secara menarik. 3) Wujud Keterampilan abad-21 yang ditunjukkan adalah meningkatnya kemampuan dalam hal kerja sama, adaptasi, berpikir kritis, keberanian berkomunikasi, dan kreativitas.

Kata kunci: Gamifikasi, Interaksionisme Simbolik, Keterampilan Abad-21, Paket C, Pendidikan Nonformal, Sosiologi.

GAMIFICATION AS MODEL OF SOCIOLOGY LEARNING TO IMPROVE 21ST CENTURY SKILLS FOR PACKAGE C STUDENTS

Saipul Pajri Rusli¹

¹ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, email saiipulrusli88@student.upi.edu

ABSTRACT

Cahaya Kahuripan Bangsa (CKB) Community Learning Center (CLC) Lembang is one of the non-formal education institution which using gamification model on its learning in the Package C (High School Equivalent) of Distant Classes on Cikahuripan and Gudang Kahuripan Village. This model used to respond the community's point of view towards PKBM and also as an efforts to improve students' 21st Century Skills through the gamification model. This research investigates how was the students' learning experiences, the meaning given by these experiences, the strategies implemented by PKBM tutors, and how they all play a role in improving 21st century skills for students through the application of gamification model. The data collected through observation, interviews, and documentation studies. The data was analyzed using narrative analysis method with coding technique assisted using NVivo 11 software. The research conducted founds that; 1) the gamification strategy which applied to encourage changes in 21st century skills is by increasing the competence and tutor readiness through exploration and utilization of learning resources, which are carried out through social drama or with a game model. 2) Through gamification, students learned a new experiences, especially in terms of developing strategies to solve problems and associating learning material with interesting game activities. 3) The manifestations of 21st Century skills that shown is increased ability in terms of cooperation, adaptation, critical thinking, courage to communicate, and creativity.

Keywords: Gamification, Symbolic Interactionism, 21st Century Skills, Package C, Nonformal Education, Sociology.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR HAK CIPTA

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

PRAKATA **i**

UCAPAN TERIMA KASIH **ii**

ABSTRAK **v**

ABSTRACT **vi**

DAFTAR ISI..... **vii**

DAFTAR TABEL **x**

DAFTAR GAMBAR..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN..... **1**

 1.1 Latar Belakang Penelitian **1**

 1.2 Rumusan Masalah Penelitian **5**

 1.3 Tujuan Penelitian.....**5**

 1.4 Manfaat Penelitian.....**6**

 1.5 Struktur Organisasi Skripsi **7**

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... **8**

 2.1 Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran **8**

 2.2 Keterampilan Abad 21 **9**

 2.2.1 Keterampilan 4C **12**

 2.2.1.1 Kemampuan Berpikir Kritis/Critical Thinking **12**

 2.2.1.2 Kreativitas/Creativity **13**

 2.2.1.3 Kemampuan Bekerja Sama/Colaboration.....**14**

 2.2.1.4 Kemampuan Berkommunikasi/Communication.....**15**

 2.3 Gamifikasi **17**

 2.3.1 Elemen-Elemen Permainan Video **17**

 2.3.2 RPG (*Role Playing Game*) **21**

 2.3.3 Teori Permainan (*Game Theory*) Sosiologi **25**

 2.3.4 Dilema Tawanan **26**

2.4 Teori Interaksionisme Simbolik	28
2.4.1 Makna Subjektif	28
2.4.2 Aspek Fundamental Pengalaman dan Identitas Sosial	29
2.4.3 Kritik Perspektif Interaksionisme Simbolik.....	29
2.5 Penelitian Terdahulu	30
2.6 Penegasan Posisi Teoretis Peneliti	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Pendekatan Penelitian	32
3.2 Desain Penelitian.....	32
3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	34
3.6 Uji Keabsahan Data.....	36
3.7 Isu Etik	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	38
4.1.1 Profil PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa	38
4.1.2 Situasi dan Kondisi Kelas Jauh Paket C Cikahuripan dan Gudang Kahuripan	40
4.1.3 Profil Narasumber	43
4.2 Strategi Tutor PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.....	44
4.2.1 Temuan Penelitian	44
4.2.2 Pembahasan Hasil Temuan Penelitian	49
4.3 Pengalaman Belajar.....	54
4.3.1 Temuan Penelitian	54
4.3.2 Pembahasan Hasil Temuan Penelitian	62
4.4 Wujud Keterampilan	65
4.4.1 Temuan Penelitian	65
4.4.2 Pembahasan Hasil Temuan Penelitian	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Implikasi.....	79

5.3 Rekomendasi	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pembagian Usia Warga Belajar Paket C Kelas Cikahuripan	42
Tabel 4.2 Pembagian Usia Warga Belajar Paket C Kelas Gudang Kahuripan.....	42
Tabel 4.3 Intisari Hasil Temuan Rumusan Masalah 1.....	48
Tabel 4.4 Intisari Hasil Temuan Rumusan Masalah 2.....	61
Tabel 4.5 Intisari Hasil Temuan Rumusan Masalah 3.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Triangulasi.....	36
Gambar 4.1	Lambang PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa.....	38
Gambar 4.2	Jadwal Pelajaran Kelas Jauh Paket C Desa Cikahuripan.	41
Gambar 4.3	Jadwal Pelajaran Kelas Jauh Paket C Desa Gudang Kahuripan....	41
Gambar 4.4	Ilustrasi permainan Spyfall menggunakan gawai	57
Gambar 4.5	Proses belajar tatap muka sebelum diterapkan model gamifikasi Paket C Kelas Jauh Desa Cikahuripan	68
Gambar 4.6	Proses belajar tatap muka sebelum diterapkan model gamifikasi Paket C Kelas Jauh Desa Gudang Kahuripan.....	69
Gambar 4.7	Proses belajar tatap muka ketika diterapkan model gamifikasi Paket C Kelas Jauh Desa Cikahuripan	69
Gambar 4.8	Proses belajar tatap muka ketika diterapkan model gamifikasi Paket C Kelas Jauh Desa Gudang Kahuripan	70

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Lampiran 1 Draft Instrumen Pengumpulan Data
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 4 Tabel Kodifikasi
- Lampiran 5 Tabel Display Data

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning.*
<https://psycnet.apa.org/record/1964-10399-000>
- Blumer, H. (1969). *Fashion: From Class Differentiation to Collective Selection.* The Sociological Quarterly, 10(3), 275–291.
<https://doi.org/10.1111/j.15338525.1969.tb01292.x>
- Cherniss, C., Extein, M., Goleman, D., & Weissberg, R. P. (2006). *Emotional intelligence: what does the research really indicate?.* Educational psychologist, 41(4), 239-245.
https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4104_4
- Creswell, J. W. (2013). Steps in conducting a scholarly mixed methods study.
<https://digitalcommons.unl.edu/dberspeakers/48/>
- Dede, C. (2009). *Comparing frameworks for 21st century skills.* Harvard Graduate School of Education.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Teoksessa 15th International Academic MindTrek Conference proceedings.* New York: ACM. pp. 9–15. doi:10.1145/2181037.2181040. ISBN 9781450308168.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a definition. CHI 2011, May 7-12, 2011, Vancouver, BC, Canada.
- Dudovskiy, J. (2018). *The Ultimate Guide to Writing a Dissertation in Business Studies: A Step-by-Step Assistance.* Diambil dari <https://research-methodology.net/about-us/ebook/>
- Giorgi, A., & Giorgi, B. (2003). *Phenomenology.* Sage Publications, Inc.
<https://psycnet.apa.org/record/2003-06442-002>
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi interpersonal dan intrapersonal.* Kanisius.
<https://books.google.co.id/books?id=sFVih7igmEEC&printsec=frontcover&dq=Komunikasi+Interpersonal+Dan+Intrapersonal&hl=id&sa=X&ved=0ah>

- [UKEwjesYWClDbpAhVbfX0KHWTXC24Q6AEIKTAA#v=onepage&q=Komunikasi%20Interpersonal%20Dan%20Intrapersonal&f=false](https://www.google.co.id/search?q=UKEwjesYWClDbpAhVbfX0KHWTXC24Q6AEIKTAA#v=onepage&q=Komunikasi%20Interpersonal%20Dan%20Intrapersonal&f=false)
- Idrus, M. (2009). *Metode penelitian ilmu sosial*. Jakarta. Erlangga
- Johnson, E. B. (2009). *Contextual Teaching Learning (CTL)*. Bandung: Kaifa.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Model Gamifikasi Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*, MGMP Provinsi Jawa Barat. <http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN%202018/2%20model%20gamifikasi/model%20gamifikasi.PDF>
- Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Moleong, L. J. (2005). *Metode Penulisan Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- P21.org. (2006). *Are They Really Ready To Work?* Diambil dari http://www.p21.org/documents/FINAL_%0AREPORT_PDF09-29-06.pdf.
- P21.org. (2011). *Communication and Collaboration*. Diambil dari http://www.p21.org/index.php?option=com_%0Acontent&task=view&id=261&Itemid=120
- Piirto, J. (2011). *Creativity for 21st Century Skills: How to Embed Creativity into the Curriculum*. Rotterdam, The Netherlands: Sense Publishers.
- Punch, M. (1994). *Politics and ethics in qualitative research*. In Denzin, K: Handbook of qualitative research. (hal. 83–97). Sage.
- Rice, E. L. (2012). *Allelopathy*. Academic press. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=uqcH7AOXMCUC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Rice,+2012&ots=BWenGklEQJ&sig=agPCdQ2Dg0OG8e78KjKjz3K7XtY&redir_esc=y#v=onepage&q=Rice%2C%202012&f=false
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68.
- Trilling, B., Fadel, C. (2009). *21st century skills: learning for life in our times*. Jossey-Bass. ISBN 978-0-470-55362-6.

JURNAL

- Ablelo, F. O., Kusuma, F. H. D., & Rosdiana, Y. (2019). HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI MEROKOK DENGAN TINGKAT STRES PADA REMAJA AKHIR. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 4(1).
- Andersen, M.L and Taylor, H.F. (2009). *Sociology: The Essentials*. Belmont, CA: Thomson Wadsworth.
- Anggariano, O. M. (2018). *Konsep Diri Pada Wanita Perokok* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Balan, D., Widodo, D., & Lasri, L. (2018). HUBUNGAN PERILAKU MEROKOK DENGAN KONSEP DIRI PADA SISWA SMAN 1 MOLLO SELATAN KABUPATEN TIMOR TENGAH SELATAN PROPINSI NUSA TENGGARA TIMUR. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 3(1).
- Bostan, B. (2009). Requirements analysis of presence: Insights from a RPG game. *Computers in Entertainment (CIE)*, 7(1), 9.
- Carter, M. J., & Fuller, C. (2016). Symbols, meaning, and action: The past, present, and future of symbolic interactionism. *Current Sociology*, 64(6), 931-961.
- Child, S., & Shaw, S. (2016). Collaboration in the 21st century : Implications for assessment. *Research Matters: A Cambridge Assessment Publication*, (22), 17–22.
- Dewi, S. A. (2020). *Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Islam Terpadu An Najiyah Kota Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Duffy, J. (2010). *Lecture Notes: Elements of a Game*.
http://www.pitt.edu/~jduffy/econ1200/Lect01_Slides.pdf
- Farquhar, J., & Michels, N. (2016). Triangulation without tears. In *Marketing challenges in a turbulent business environment* (pp. 325-330). Springer, Cham.
- Felayati, A. S. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Materi Perubahan Wujud Zat* (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Sejahtera IV Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

- Flora, J. (2017). Pengaruh model pembelajaran *advance organizer* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika Kelas X SMKN 1 Merdeka Berastagi TA 2016/2017. [Skripsi]. Universitas Negeri Medan.
- Foasberg, N. M. (2017). *Spyfall: Information games and scholarly conversation.* http://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1159&context=qc_pubs
- Fusch, P., Fusch, G. E., & Ness, L. R. (2018). Denzin's paradigm shift: Revisiting triangulation in qualitative research. *Journal of Social Change*, 10(1), 2.
- Habibi, M. H. (2017). *Hubungan antara perilaku merokok dengan harga diri pada remaja akhir* (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Hamari J, Koivisto J, Sarsa H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. Proceeding *Annual Hawaii International Conference of Systematic Science*, 3025–3034, doi: 10.1109/HICSS.2014.377
- Handriadi, H. (2018). Homeschooling Sebuah Pendidikan Alternatif. *AL MAU'Izhah*, 8(1).
- Huang, W.H., &Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education* (PDF) (Report). Research Report Series Behavioural Economics in Action. Rotman School of Management, University of Toronto.
- Hudaya, A. (2019). Penerapan *Blended Learning* melalui *Google Classroom* Mata Pelajaran Sosiologi untuk Menanamkan Keterampilan 4C. [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Husain, R. (2015, May). Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Warga Belajar Paket C (Studi Di Skb Kota Gorontalo). In *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015* (Vol. 1, No. 1).
- Husein, I. (2019). *Implementation Of Group Method Project In Increasing Mathematical Experiences. Zero*: Jurnal Sains, Matematika dan Terapan, 2(2).
- Hutapea, E. (2017). *IDENTIFIKASI DIRI MELALUI SIMBOL-SIMBOL KOMUNIKASI (Studi Interaksionisme Simbolik Komunitas Pemakai Narkoba Di DKI Jakarta)*. Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi, 2(01), 1-14.

- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICom, 4(3), 92772.
- Karnadi, K. (2019). Perbandingan kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia ditinjau dari segi desain, metodologis, dan evaluasi, 1968–2006. *Jurnal Teknодик*, 12(2), 121-131.
- Khaleel, F.L., Ashaari, N.S., Tengku Wook, T.S.M., Ismail, A. (2015). *User-enjoyable learning environment based on Gamification elements*. I4CT 2015 - 2015 2nd Int Conf Comput Commun Control Technol Art Proceeding, 221–226. doi: 10.1109/I4CT.2015.7219570
- Klatt, M., & Meister, M. (2012). *The constitutional structure of proportionality*. Oxford University Press on Demand.
- Kubravi, S. U., Shah, S. O., & Jan, K. (2018). Digital Story Telling : The Impact on Student Academic Achievement , Critical Thinking and Learning Motivation. *International Journal of Research in Engineering, Science, and Management*, 1(12), 787–791.
- Kusuma, W. H. (2015). *Pendidikan Hak Asasi Manusia Dan Ilmu Sosial (Analisis Upaya Resolusi Konflik)*. Nuansa, 8(1).
- Leatemia, L. S. D., Furwanti, E., & Mulyana, E. (2019). IMPROVING COMPETENCIES OF PACKET C TUTORS THROUGH G SUITE FOR EDUCATION TRAINING (Case Study at PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa Lembang). EMPOWERMENT: *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 9(1), 22-35.
- Mayasari, S. B. Y. (2019). *Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski)(Studi Multisitus Di Man 3 Tulungagung Dan Man 3 Blitar)* (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung).
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin.
- Nasution, R. A. (2018). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK KURIKULUM 2013 PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. JURNAL RAUDHAH, 6(1).
- Sanjari, M., Bahramnezhad, F., Fomani, F. K., Shoghi, M., & Ali Cheraghi, M. (2014). *Ethical challenges of researchers in qualitative studies: The necessity*

- to develop a specific guideline.* Journal of Medical Ethics and History of Medicine, 7. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2016.04.017>
- Shofwan, I., Yusuf, A., Suryana, S., & Widhanarto, G. P. (2019). EVALUASI PROGRAM “MODEL LOGICAL FRAMEWORK” UNTUK PENGELOLA PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM). JURNAL PANJAR: Pengabdian Bidang Pembelajaran, 1(1), 59-64.
- Utami, R. D., & Maharani, Y. (2018). KELEBIHAN DAN KELEMAHAN METODE TALAQQI DALAM PROGRAM TAHFIDZ AL-QUR’AN JUZ 29 DAN 30 PADA SISWA KELAS ATAS MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 185-192.
- Villavicencio, D., Morales, A., & Amaro, M. (2016). Indicators of the Knowledge based Society: Comparison between European and Latin American countries. In 21st International Conference on Science and Technology Indicators-STI 2016. Book of Proceedings.
- Wayansari, L., & Nusantara, W. (2019). PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM MEWUJUDKAN MASYARAKAT PEMBELAJAR (LEARNING SOCIETY) MELALUI KAMPUNG HERBAL NGINDEN KECAMATAN SUKOLILO SURABAYA. JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua, 3(1), 27-36.
- Wijaya, E. K. (2010). *Pemanfaatan Modul Mnemonic (Modul Ingatan) dalam Pembelajaran Program Paket C untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 8(1).

WEBSITE

- DreamBox Learning marketing team. (2013). *6 Models of Blended Learning*. Retrieved from <http://www.dreambox.com/blog/6-models-blended-learning>.
- Gewertz, C. (2007). ‘Soft skills’ in big demand: interest in teaching students habits of mind for success in life is on the rise. Education Week. [Online]. Diakses dari <https://www.edweek.org/ew/articles/2007/06/12/40soft.h26.html> pada 25 April 2020.

- Graham, S. (2015). *Preparing for the 21st century: soft skills matter*. Huffington Post. [Online]. Diakses dari https://www.huffpost.com/entry/preparing-for-the-21st-ce_b_6738538 pada 25 April 2020.
- Pohlen, N., Webb, R. (2015). Attitudinal skills for 21st century workplaces. Arbora. [Online]. Diakses dari <https://www.arboraglobal.com/news/56-attitudinalskills-for-> pada 25 April 2020.
- Quast, L. (2014). *Career changers: 4 tips to determine if your skills are transferable*. Forbes Magazine. [Online]. Diakses dari <https://www.forbes.com/sites/lisaquast/2014/04/28/career-changers-4-tips-to-determine-if-your-skills-are-transferable/#f0b9cc516e65> pada 25 April 2020.