

**MODEL *TRADITIONAL GAME-BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN IPS  
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK  
DI SEKOLAH DASAR**

**DISERTASI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Doktor Ilmu Pendidikan  
dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial



**Nuni Ruqiyatus Sholihah  
NIM 1706984**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

**PENGEMBANGAN MODEL *TRADITIONAL GAME-BASED LEARNING*  
DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MEMBANGUN KARAKTER  
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Oleh  
Nuni Ruqiyatus Sholihah  
Universitas Pendidikan Indonesia, 2021

Sebuah disertasi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Doktor Pendidikan (Dr) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Nuni Ruqiyatus Sholihah, 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2021

Hak Cipta dilindungi Undang-undang  
Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN DISERTASI**

**NUNI RUQIYYATUS SHOLIHAH**

**PENGEMBANGAN MODEL *TRADITIONAL GAME-BASED LEARNING*  
DALAM PEMBELAJARAN IPS  
DI SEKOLAH DASAR**

1. Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed  
(Promotor/ Penguji)



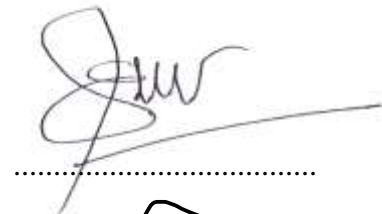
2. Prof. Dr. Nana Supriatna M.Ed  
(Co-Promotor/ Penguji)



3. Prof. Dr. Hj. Kokom Komalasari, M.Pd  
(Anggota Promotor/ Penguji)



4. Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd  
(Penguji)



5. Prof. Dr. H. Said Hamid Hasan, M.A  
(Penguji)



Mengetahui  
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Erlina Wivanarti, M.Pd  
NIP.19620718 198601 2 001

## DAFTAR ISI

NUNI RUQIYYATUS SHOLIHAH.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRACT.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1    Latar Belakang Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2    Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3    Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4    Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5    Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.1    Manfaat dari Segi Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.2    Manfaat dari Segi Kebijakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.3    Manfaat dari Segi Praktik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.4    Manfaat dari Segi Isu Sosial.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KAJIAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.1	Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Tradisional di Sekolah Dasar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2	Dimensi Pembelajaran IPS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3	Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4	Kurikulum Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2	Landasan Pengembangan Model Pembelajaran <i>Traditional Game-Based Learning</i> (TGBL).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1	Landasan Filosofis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2	Landasan Psikologis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3	Permainan Tradisional sebagai pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4	Kearifan lokal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5	Konsep Permainan Tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6	Traditional Game Based Learning dalam Pembelajaran IPS ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3	Model Pembelajaran <i>Traditional Game-Based Learning</i> (TGBL) dalam Mengembangkan Karakter .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1	Belajar, Pembelajaran, dan Model Pembelajaran	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2	Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3	Internalisasi nilai karakter dalam pembelajaran ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4	Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5	Kerangka Berpikir Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
METODE PENELITIAN	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Partisipan dan tempat penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.3	Analisis data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Teknik Analisis data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Temuan Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	Kondisi Pembelajaran IPS berbasis Permainan Tradisional yang sedang berlangsung saat ini.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	Design Model <i>Traditional Game-Based Learning</i> (TGBL) ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3	Efektivitas penerapan pengembangan model <i>Traditional Game-based Learning</i> (TGBL)	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Kondisi Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Pengembangan Model <i>Traditional Game-Based Learning</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	Efektivitas penerapan pengembangan model <i>Traditional Game-Based Learning</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1.1	Simpulan Umum .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1.2	Simpulan Khusus .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3	Rekomendasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Rincian Gradasi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan .....	28
Tabel 2.2	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI kelas 4.....	30
Tabel 2.3	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI kelas 5.....	31
Tabel 2.4	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI kelas 6.....	32
Tabel 2.5	Analisis nilai-nilai karakter.....	
Tabel 3.1	Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.....	120
Tabel 4.1	Kriteria validitas model <i>Traditional Game-Based Learning</i> (TGBL).....	148
Tabel 4.2.	Hasil validasi logis model <i>Traditional Game-Based Learning</i> (TGBL).....	149
Tabel 4.3	Masukan dan revisi draft model <i>Traditional Game-Based Learning</i> (TGBL).....	150

Tabel 4.4	Capaian hasil belajar pengembangan model <i>Traditional Game-Based Learning</i> .....	172
Tabel 4.5	<i>Paired Statistic</i> .....	173
Tabel 4.6	<i>Paired Sample Test</i> .....	173
Tabel 4.7	<i>Paired Statistic</i> .....	174
Tabel 4.8	<i>Paired Sample Test</i> .....	174
Tabel 4.9	<i>Paired Statistic</i> .....	179
Tabel 4.10	<i>Paired Sample Test</i> .....	179
Tabel 4.11	Rincian Gradasi Sikap, Pengetahuan, Dan Keterampilan .....	183
Tabel 4.12	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI .....	184
Tabel 4.13	Telaah Kompetensi Dasar .....	185
Tabel 4.15	Sintaks Model Akhir <i>Traditional Game-Based Learning</i> .....	213



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pertimbangan Memilih Strategi Pembelajaran.....	28
Gambar 2.2	Karakter sebagai poros pendidikan.....	30
Gambar 2.3	Filosofi Pendidikan Karakter.....	31
Gambar 2.4	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI kelas 6.....	32
Gambar 2.5	Kerangka berpikir.....	102
Gambar 3.1	Model ADDIE.....	106
Gambar 3.2	Langkah-langkah penelitian model ADDIE.....	113
Gambar 4.1	Hasil penyebaran kuesioner.....	129
Gambar 4.2	Model Awal TGBL.....	144
Gambar 4.3	Kesesuaian langkah Model <i>Traditional Game-Based</i> .....	152

	<i>Learning</i> .....	
Gambar 4.4	Perubahan sintaks model TGBL.....	212
Gambar 4.5	Sintaks model akhir <i>Traditional Game-Based Learning</i> .....	213
Gambar 4.6	Pemetaan karakter model TGBL.....	214

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Afandi, R. ( 2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar . *PEDAGOGIA Vol. 1, No. 1*.
- Agung, S.L (2012). Implementasi Model Pembelajaran IPS Terpadu . *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 18, Nomor 2*
- Ajila, C. O., & Olowu, A. A. (2006). Early Child Development and Care Games and early childhood in Nigeria : A critical focus on Yoruba traditional children ' s games Games and early childhood in Nigeria : A critical focus on Yoruba traditional children ' s. *November 2014, 37–41*. <https://doi.org/10.1080/0300443920810113>
- Akbari, Hakimeh, dkk. 2009. The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year Old Boys. *Iran J Pediatr; Vol 19 (No 2); Jun 2009 (p 123-129)*
- Akhiriyah, D. Y. (2011 ). Penerapan model pembelajaran snowball throwing untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ips. *Jurnal Kependidikan Dasar*
- Arya, Primayoga. 2015) Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Bagian Dari Atraksi Wisata Budaya Di Kota Denpasar. *JUMPA Volume 1 Nomor 2, Januari 2015 ISSN 2406-9116*
- Asriasnyah, A. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 3(1), 82*. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10597>
- Barbosa, E. F., & Maldonado, J. C. (2011). *IMA-CID: An integrated modeling approach for developing educational modules. Journal of the Brazilian Computer Society, 17(4), 207–239*. <https://doi.org/10.1007/s13173-011-0043-5>
- Basri La Ode Ali , Momo Abdul Halim , Marhadi Akhmad , Rahman Abdul , Topo Jers La Ode , Aslim & Aswati. (2018). The Unsustainability of Kalego Traditional Game among Muna Community of Watopute District. *Asian Social Science; Vol. 14, No. 2; 2018 ISSN 1911-2017 E-ISSN 1911-2025 Published by Canadian Center of Science and Education*
- Beck, C., & Kosnik, C. (2006). Innovations in preservice teacher education: A social constructivist approach. *Albany, New York: SUNY Press*
- Berthon, P., Pitt, L., & Campbell, C. (2019). Addictive De-Vices: A Public Policy Analysis of Sources and Solutions to Digital Addiction. *Journal of Public Policy & Marketing, 38(4), 451–468*. <https://doi.org/10.1177/0743915619859852>
- Chan, K. Y. G., Tan, S. L., Hew, K. F. T., Koh, B. G., Lim, L. S., & Yong, J. C. (2017). Knowledge for games, games for knowledge: designing a digital roll-and-move board

- game for a law of torts class. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(1), 1–20. <https://doi.org/10.1186/s41039-016-0045-1>
- Cózar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Dai, Y., Chen, K., Gong, X., Zhuang, W., & Li, A. (2019). Developing Chinese tourist 's leisure literacy scale from the perspective of Chinese culture. *31(August 2018)*, 109–122. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2019.03.012>
- Daimary, R & Dr. Jogen Boro ( 2016) Batha Gelenai: A Traditional Game of Bodos of the Bodoland Territorial Area District (B.T.A.D.) of Assam, India. *The International Journal Of Humanities & Social Studies (ISSN 2321 - 9203) Vol 4 Issue 5*
- David, Kartowagiran, & Slamet. (2016). The Evaluation And The Strategy For Developing Indonesisch Nederlandsche School (Ins) Kayutanam Senior High School. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Volume 20, No 1, Juni 2016 (27-44)*
- Diantama, Suarifqi. (2018). Permainan Tradisional Sunda dalam Membangun Karakter Warga Negara. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol 6 No 1 April 2018, hal 30-40*
- Enwereuzor, I. K., Ugwu, L. I., & Ugwu, D. I. (2016). Role of smartphone addiction in gambling passion and schoolwork engagement: a Dualistic Model of Passion approach. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40405-016-0018-8>
- Escobar, A. (2001). Culture Sits in Places: Reflections on Globalism and Subaltern Strategies of Localization. *Political Geography*, 20, 139-174. [https://doi.org/10.1016/S0962-6298\(00\)00064-0](https://doi.org/10.1016/S0962-6298(00)00064-0)
- Fadlillah, M. (2017). Aliran Progresivisme dalam Pendidikan di Indonesia. *Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, V(1), 17–24.
- Fang, Y., Chen, K., & Huang, Y. (2016). Emotional reactions of different interface formats : Comparing digital and traditional board games. 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.1177/1687814016641902>
- Febrian, D. W., Wardono, & Supriyono. (2013). Pembelajaran TGT Melalui Pendekatan PMRI Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *UNNES Journal of Mathematics Education*, 2(2), 16-24. [https://journal.unnes.ac.id/artikel\\_sju/ujme/3334](https://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/ujme/3334)
- Hàng, N. V. T., Bulte, A. M. W., & Pilot, A. (2017). Interaction of Vietnamese teachers with a social constructivism-based primary science curriculum in a framework appropriate for a Confucian heritage culture. *Asia-Pacific Science Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s41029-017-0013-0>
- Haryu. (2006). Aplikasi Psikologi Humanistik dalam Dunia Pendidikan di Indonesia (Konsep Arthur W. Combs tentang Pengembangan Potensi Anak). *Tadrîs*, 1(1), 75–90.

- Heine, M. (2013). Performance indicators: Aboriginal games at the Arctic Winter Games. In J. Forsyth & A. Giles (Eds.), *Aboriginal peoples & sport in Canada: Historical foundations and contemporary issues* (pp. 160-181). Vancouver, Canada: UBC Press
- Hsu, S.-H. (2008). From traditional to digital: factors to integrate traditional game-based learning into digital game-based learning environment. *Second IEEE*, 83-89.
- Iswinarti. (2016). The Influence Of Traditional Game With Experiential Learning. *International Journal of Recent Scientific Research*, 10147-10155.
- Ibrahim, R. (2018). Filsafat Progressivisme Perkembangan Peserta Didik. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 10(1), 151–166. <https://doi.org/10.32489/al-riwayah.156>
- Jamir, L., Duggal, M., Nehra, R., Singh, P., & Grover, S. (2019). Epidemiology of technology addiction among school students in rural India. *Asian Journal of Psychiatry*, 40(May 2018), 30–38. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2019.01.009>
- Judiani, Sri. (2010). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, Edisi Khusus III, Oktober 2010
- Karom, D. (2014). Pengaruh Kompetensi Pedagogic Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal online Edutech*. Vol 13. No. 2-2014. e- ISSN-2502-0781.
- Kasim, S. 2017. Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makasar dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta didik. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 3 Nomor 1 Juni 2017. Hal 45-52* p-ISSN: 2443-2202 e-ISSN: 2477-2518
- Kawuryan. dkk (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional Dan Scientific Approach Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Cakrawala Pendidikan, Februari 2018, Th. XXXVII, No. 1*
- Kohlberg, L & Hersh, R. (1977) Moral Development: a review of the theory. *Theory Into Practice*, 16 (2), 53-59. DOI: 101080/0040584770954267
- Komalasari, K. (2012). The Living Values-Based Contextual Learning to Develop the Student's Character. *Journal of Social Sciences* 8 (2): 246-251, 2012 ISSN 1549-3652
- Kovačević, T. (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Student's Relations and Frequency of. *Croatian Journal of Education*, 95-112.
- Kumalasari, D. (2010). Konsep Pemikiran Ki Hadjar dewantara Dalam Pendidikan Taman Peserta didik (Tinjauan Humanis-Religius). *ISTORIA Volume VIII Nomor 1 September 2010*
- Kusumahati, M. (2014). Keefektifan Model Course Review Horay terhadap Peningkatan Hasil belajar IPS. *Journal of Elementary Education*, 3 (2), 1-6. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/3691>
- Laila, N. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Ips Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *JTP2 IPS*

- Lavega, P dkk (2014) Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85, 457–467, 2014 Copyright © SHAPE America ISSN 0270-1367 print/ISSN 2168-3824 online
- Lestari, DJ. (2016). Model Pembelajaran Tematik Kaulinan Barudak Untyk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol.1, No.1, April 2016. ISSN 2503-4626*
- Maunah, Binti. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun V, Nomor 1, April 2015*
- Martati, Badruli. (2015). Internalisasi Nilai Pendidikan Kewarganegaraan Pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. II No. 2 Juli 2015*
- Mayasari, S. (2017). Filsafat Pendidikan Humanisme Dalam Perspektif Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Peserta Didik Di Tingkat Sekolah Menengah Atas: Sebuah Kajian Teori. *Akademik*, 3(1), 629–637. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1069-1334-1-PB.pdf>
- More, V. J., Amber, C., Chessin, D. A., Mott, M. S., & Elizabeth, M. (2014). Societal Issues in Social Studies and Science Education: *Promoting Responsible Citizenship. International Journal of Humanities and Social Science*, 4(10), 69-73
- Mualifah, I. (2013). Progresivisme John Dewey Dan Pendidikan Partisipatif Perspektif Pendidikan. *Pendidikan Agama Islam*, 01.
- Mulyati, T. (2016). Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Hasil Belajar Matematika Peserta didik SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v1i2.2738>
- Murdiono, M. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Wawasan Global Warga Negara Muda. *Cakrawala Pendidikan*, Oktober 2014, Th. XXXIII, No. 3
- Mutema, F. (2013). Shona Traditional Children's Games and Songs as a Form of Indigenous Knowledge: An Endangered Genre. *Journal of Humanities and Social Science*. 15(3), 59-64
- Nugraha Y A & Handoyo E & Sulistyorini S. (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School. *Journal of Primary Education JPE* 7 (2) (2018) : 220 – 227
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.30653/001.201711.2>
- Pekarsky, D. (1983). Moral Choice and Education. *Journal of Moral Education*, 12(1), 3-13. DOI: 10.1080/0305724830120101
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu dilestarikan. *Jantra Vol. I, No. 1, Juni 2006. ISSN 1907 - 9605*
- Purwoko, D. (1994). Semangat Taman Peserta didik dan Perlawanannya Terhadap Undang-Undang Sekolah Liar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 1, Nomor 2, h.125-135*
- Rachmahana, R. S. (2008). Psikologi Humanistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan. *El-*

- Tarbawi*, 1(1), 99–114. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol1.iss1.art8>
- Raharja, S. (2008). Penyelenggaraan Pendidikan Indonesia Nederlandche School (INS) Kayu Tanam Dalam Perspektif Pendidikan Humanis-Religius. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, No. 01/Th IV/April 2008
- Richard Bailey (2009) Well-being, happiness and education, *British Journal of Sociology of Education*, 30:6, 795-802, DOI: 10.1080/01425690903236613
- Riyanton, M. (2015). Pendidikan Humanisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Lingua Idea*, 6(1).
- Rosalina, Djahir, Y., & Fitriyanti. (2014). Pengaruh Strategi Developmentally Appropriate Practice Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Tanjung Batu. *Jurnal Profit*, 1(2), 157–169.
- Rosnawati, Atmaja, H. T., & Suhandini, P. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermain Peran untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Peserta didik Kelas V pada Materi Proklamasi Kemerdekaan. *Journal of Primary Education*, 4 (2), 147-151
- Salu, V. R. (2017). Filsafat Pendidikan Progresivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan Seni di Indonesia. *Imajinasi*, 11(1), 29–42.
- Saputra, N. E. dan Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2).
- Schank, R. C., Berman, T. R. & Macperson, K. A. (1999). Learning by doing. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory (Vol. II) (pp. 161-181)*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Seefeldt, Carol. (2005). *Social Studies for The Preschool/Primary Child*. New Jersey: Pearson Prentice Hall,
- Sharif, A., & Cho, S. (2015). Bridging the Perceptual Gaps between Identity, Practice, Impact and Professional Development. RUSC. *Universities and Knowledge Society Journal*, 12(3), 72–85. <https://doi.org/10.7238/rusc.v12i3.2176>
- Smith, P. K. & Pellegrini, A. (2013). Learning through play. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, 7-11. Retrieved from <http://www.childencyclopedia.com/sites/default/files/dossierscomplets/en/play.pdf>
- Stojanovska, Tatjana Vasileva , Vasileva Marina , Malinovski Toni , Trajkovik Vladimir. 2015. The Educational Prospects of Traditional Games as Learning Activities of Modern Students. <https://www.researchgate.net/publication/272127194>
- Subagia, N.I. (2017). Aspect of Art And Meaning of Staging The Traditional Dolanan Game in Sanggar Kebo Iwa Badung. *MUDRA Journal of Art and Culture Volume 32 Nomor 3, September 2017*
- Sugiarta, dkk. (2019). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 2 No 3. ISSN: E-ISSN 2620-7982, P-ISSN: 2620-7990

- Sulistiyono, A. (2018). Implementation Of Humanistic Approaches For Social Studies In Elementary Schools. *JSocial, Humanities, and Education Studies (SHEs)*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Supratman, dkk. (2016). Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Sunda Untuk Guru-Guru Mipa SMP Di Kecamatan Karangnunggal Tasikmalaya. *Jurnal Siliwangi Vol. 2 No. 1 Mei 2016 ISSN 2477-6629*
- Supriadi, A dkk. (2014). Internalisasi Nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran Pkn Pada Peserta didikman 2 Model Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan : Volume 4, Nomor 8, November 2014*
- Surya, dkk. (2018). Finding Hots-Based Mathematical Learning In Elementary School Students. *SHEs: Conference Series 1 (1) (2018) 30-37*
- Tamir, M , Schwartz, S.H, Kim, M.Y. (2017). The Secret to Happiness: Feeling Good or Feeling Right?. *Journal of Experimental Psychology*., Vol. 146, No. 10, 1448 –1459 0096-3445/17/\$12.00 <http://dx.doi.org/10.1037/xge0000303>
- Tetep, (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Sosial Peserta didik Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Dan IPS Dalam Konteks Perspektif Global. *Jurnal PETIK Volume 2, Nomor 2, September 2016*
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. *John Wiley & Sons*.
- Toha, Mohammad (2017). Pengembangan Model permainan Tradisional Gepek Kempung dan Gobak Sodor Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan, Volume 2 Nomor 1, Juni 2017: 60-68*
- Utomo S.T, & Sa'I Ahmad. (2017). Internalisasi nilai-nilai Akhlakul Karimah Peserta didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang. *Jurnal Penelitian, Vol. 11, No. 1, Februari 2017*
- Wang, J. (2015). Games Unplugged! Dolanan Anak , Traditional Javanese Children ' s Singing Games in the 21st-Century General Music Classroom. <https://doi.org/10.1177/1048371314551412>
- Wardle, Francis. (2003). Introduction to Early Childhood Education: A Multidimensional Approach to Child-Centered Care and Learning. *Boston: Pearson Education, 2003*
- Waston, W. (2014). Epistemologi Konstruktivisme dan Pengaruhnya terhadap Proses Belajarmengajar di Perguruan Tinggi. *Suhuf, 26(2), 121–130*.
- Widiasavitri, P.N1 , Agustini, N.M.Y.A2 , Astiti, D.P3 , Suarya, L.M.K.S4 , Haryati, T5 (2020). TRADITIONAL GAMES AS ALTERNATIVE ACTIVITIES FOR CHILDREN STIMULATION. *Journal of Psychology and Instruction, Vol. 4, No. 1, 2020, pp. 1-9 2 JPAI P-ISSN: 2597-8616 E-ISSN: 2549-4589*
- Widyaningsih, S, Zamroni & Zuchdi, D. (2014). Internalisasi Dan Aktualisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Peserta didik Smp Dalam Perspektif Fenomenologis. *Jurnal*



*Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 2, 2014*

- Wikandaru, R. (2012). Aliran Pendidikan Progresivisme dan Kontribusinya dalam Pengembangan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah CIVIS, II*(Vol 2, No 1/Januari (2012): *civis*), 143–155. <http://e-jurnal.upgrismg.ac.id/index.php/civis/article/view/594>
- Wiliandani, dkk. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Humaniora Vol. 4 No. 3, Hal 132-142, September 2016*
- Wulandari, Fera, Wahjoedi & Utomo, Hadi Sugeng. (2017). Permainan Tradisional “Gaprek Kempung” Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 3, Bln Maret, Thn 2017, Hal 331—340*
- Wuryandani, Wuri dkk. (2014). Internalisasi Nilai Karakter Disiplin Melalui Penciptaan Iklim Kelas Yang Kondusif Di Sd Muhammadiyah Sapen Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun IV, Nomor 2, Juni 2014*
- Yanto Murni. (2017). Penerapan Teori Sosial Dalam Menumbuhkan Akhlak Anak Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri I Rejang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017 p-ISSN 2355-1925. e-ISSN 2580-8915*
- Yoo, Y., D, P., Cho, O., D, P., Cha, K., & D, P. (2014). Associations between overuse of the internet and mental health in adolescents. 193–200. <https://doi.org/10.1111/nhs.12086>
- Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1)*.
- Zakiah, dkk. (2019). Menjadi Korean Di Indonesia: Mekanisme Perubahan Budaya Indonesia - Korea. *MediaTor, Vol 12 (1), Juni 2019, 90-101*
- Zierer, K., & Seel, N. M. (2012). General didactics and instructional design: Eyes like twins a transatlantic dialogue about similarities and differences, about the past and the future of two sciences of learning and teaching. *SpringerPlus, 1(1), 1–22*. <https://doi.org/10.1186/2193-1801-1-15>
- Zulhijrah. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Tadrib Vol. 1 No.1 Juni 2015*

## **BUKU**

- Abbas, E. W. (2013). *Mewacanakan Pendidikan IPS*. Bandung: Wahana Jaya Abadi.
- Abbas, E. W. (2015). *Pendiidkan IPS Berbasis Kearifan Lokal*. Bandung: Wahana Jaya Abadi.
- Abbeduto, Leonard, (2004) *Taking Sides: Clashing Views on Controversial Issues in Educational Psychology*, Third Edition, McGraw-Hill/Dushkin.
- Alma, Buchari. (2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta

- Al Muchtar, Suwarma. 2014. *Epistemologi Pendidikan IPS*. Wahana Jaya Abadi. Bandung
- Al Muchtar, Suwarma. -. *Inovasi dan Transformasi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung. Gelar Pustaka Mandiri.
- Al Muchtar, Suwarma. 2016. *Pengembangan Berpikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS*. Bandung. Gelar Pustaka Mandiri.
- Alwasilah, A.C, Karim, S., & Tri, K. (2009). *Etnopedagogi (landasan praktek pendidikan dan pendidikan guru)*. Bandung: Kiblat
- Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning: an Introduction to Scholl Learning*. Grune and Stratton: University of Illinois
- BPPLSP (2006) *Model Pembelajaran PAUD Melalui Kaulinan barudak. Ja-yag Pedoman Teknis Penyelenggara-an Taman Penitipan Anak*. Jakarta Depdiknasiri: BPPLSP
- Bowman, B., Donovan, M.S. & Burns, M.S. (Eds) (2000). *Eager to Learn: educating our preschoolers*. Washington, DC: National Academy Press.
- Branch, R.M, (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Bredenkamp, Sue. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Throught Age 8*. Wasington : NAEYC.
- Copple, C., & Bredenkamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs: Serving children from birth through age 8..* Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Danandjaja, James. (2002). *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Graffiti.
- Dick, W & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. Illion: Scott Foresman &Co
- Fajar, A. (2017). *Portofolio dalam pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hakam & Nurdin. (2016). *Metode Internalisasi Nilai-Nilai untuk Memodifikasi Perilaku Berkarakter*. Bandung: Maulana Media Grafika
- Hasan, Said Hamid. (2012). *Revitalisasi Pendidikan IPS dan Ilmu Sosial Untuk Pembangunan Bangsa (Inovasi Pembelajaran IPS)*. Bandung. Rizqi Press
- John M. Echols dan Hassan Shadily. (2014). *Kamus Inggris Indonesia An English-Indonesia Dictionary*. Jakarta : PT. Gramedia
- Joyce, B., Masha, W. & Emily, C. (2009). *Models of Teaching. (terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keraf, A. S. (2002). *Etika Lingkungan*. Jakarta : Penerbit Buku Kompas
- Khamdani, A. (2018). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang. PT Maraga Borneo Tarigas
- Kincheloe, Joe. L. (2008). *Knowledge and Critical Pedagogy*. Canada: Springer Science
- Komalasari, K. (2015). *PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL Konsep dan Aplikasi*. Bandung:

PT Refika Aditama.

- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Maryani, E. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Megawangi, R. dkk. (2005). *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan : Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practice (DAP)*. Depok : Indonesian Heritage Foundation.
- Moleong, L. J., (2001). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain Itu Penting*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Mulyana, A. (2010). *Model Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis TIK dalam Inovasi Pembelajaran IPS*. Bandung: Rizqy Press.
- Mungmachon, R. M. (2012). Knowledge and Local Wisdom: Community Treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13), 174-181
- Ormrod, J. E. (2012). *Human Learning. (6th ed.)*. United State of America: Pearson Education, Inc.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Ratna, N. K. (2010). *Metodologi penelitian kajian budaya dan ilmu sosial humaniora pada umumnya*: Pustaka Pelajar.
- Rosalin, Elin. (2008). *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Ruhimat, A. (2017). *Rampai Kearifan Lokal Jawa Barat*. Pustaka Purwonegaraan. Surakarta.
- Ruseffendi, E. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Sapriya. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan IPS (Inovasi Pembelajaran IPS)*. Bandung. Rizqi Press.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories. (Terjemahann Eva Hamdiah dan Rahmat Fajar)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiartiningsih, (2017). *Mengembangkan Nilai Luhur Permainan Tradisional*. Tangerang. Pantja Simpati.
- Sukmadinata (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumiati, A. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Supriatna. N. (2018). *Prosa dari Praha*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Tilaar, (2012). *Perubahan Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Timothy D. Walker. (2017). *Teaching like Finland Mengajar seperti Finlandia 33 Strategi sederhana untuk kelas yang menyenangkan..*Jakarta. Grasindo
- von Glasserfield, E. (1995). *A constructivist approach to teaching*. In L. Steffe & J. Gale (Eds.), *Constructivism in education (pp. 3-16)*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and Language*. (Translate, revised and edited by Alex Kozulin). London: The Massachusetts Institute of Technology. (Edisi asli diterbitkan tahun 1934 oleh lembaga sosial dan ekonomi Moskow)
- Wagiran. (2012). *Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana*. Jurnal Pendidikan Karakter, Thun ke 2, No. 3.
- Wibowo, AM. (2014). *Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa Melalui Mata Pelajaran Pai Pada Sma Eks Rsbi Di Pekalongan*
- Wibowo, A & Gunawan. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah*. Yogyakarta. Pustaka Penerbit
- Winarni, Endang Widi. (2017). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Krlas Research and Development*. Bumi Aksara
- Woolfolk. A. (2009). *Educational Psychologi Active Learning Edition.(10nd ed.)*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). Yogyakarta: Pustaka Belajar. (Edisi asli diterbitkan tahun 2008 oleh Pearson Education, Inc. Arlington Streen, Boston)

## Disertasi

- Gloriani, Y. (2015). *Nilai Sosial Dan Nilai Budaya Pada Kakawihan Kaulinan Barudak Lembur Di Kabupaten Kuningan Serta Internalisasi Nilainya Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Khabibah. (2006). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Dengan Soal Terbuka Untyk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Sekolah Dasar*. Surabaya. Program Pascasarjana Unesa
- Mayakania, ND. (2014). *Internalisasi Ajen Atikan Melalui Kakawihan Kaulinan Barudak Buhun Untuk Membina Kesalehan Budaya*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Rokayah. (2017). *Pengembangan Model Tematik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Nilai Karakter Kearifan Budaya Sunda Dalam Perspektif Pendidikan Global Di sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia

Satianingsih, R. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kognitif Moral Dalam Tematik Terpadu Untuk Mengembangkan Kognitif Moral Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia

## UNDANG-UNDANG

Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Kemdikbud. (2017). *Modul PPK Bagi Guru*.

Kemdikbud. (2017). Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

RPJMN

Internet

[https://en.wikipedia.org/wiki/Korean\\_wave](https://en.wikipedia.org/wiki/Korean_wave) "*Korea Foundation for International Culture Exchange*".