

Nomor Daftar FPIPS : 4014/UN40.F2.2/PT/2023

**PENERAPAN *EDUTAINMENT* DENGAN MENGGUNAKAN *ACITYA
ADHIGANA GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOLABORASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas X-G SMAN 5 Bandung)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah



oleh

Wahyu Muhammad Ramdhani

NIM 1909969

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

2023

LEMBAR HAK CIPTA

**PENERAPAN *EDUTAINMENT* DENGAN MENGGUNAKAN *ACITYA ADHIGANA GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
(Penelitian Tindakan Kelas X-G SMAN 5 Bandung)**

oleh

Wahyu Muhammad Ramdhani

NIM 1909969

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah

© Wahyu Muhammad Ramdhani

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

© Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

WAHYU MUHAMMAD RAMDHANI

PENERAPAN *EDUTAINMENT* DENGAN MENGGUNAKAN *ACITYA ADHIGANA GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

(Penelitian Tindakan Kelas X-G SMAN 5 Bandung)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Didin Saripudin, M.Si

NIP. 197005061997021001

Pembimbing II



Dr. Murdivah Winarti, M. Hum

NIP. 196005291987032002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI



Dr. Tarunasena, M.Pd

NIP. 196808281998021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Penerapan *Edutainment* dengan Menggunakan *Acitya Adhigana Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas X-G SMAN 5 Bandung)”** 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, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Wahyu Muhammad Ramdhani

NIM 1909969

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan *Edutainment* dengan Menggunakan *Acitya Adhigana Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas X-G SMAN 5 Bandung)”**. Skripsi ini mengkaji tentang bagaimana meningkatkan keterampilan kolaborasi di kelas X-G SMAN 5 Bandung dengan penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game*.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, sehingga penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis sangat mengharapkan saran, masukan dan kritik dalam upaya perbaikan kualitas intelektual dan penulisan oleh penulis dimasa yang akan datang. Dari segala keterbatasan yang penulis lakukan dalam penulisan skripsi ini, penulis berharap apa yang telah dituliskan dalam skripsi ini dapat menjadi suatu bacaan yang bermanfaat serta rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam rangka memperkaya pengetahuan masyarakat secara umum. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan selamat membaca.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan skripsi ini merupakan hasil karya yang dapat terlaksana dengan baik dan lancar atas karunia Tuhan Yang Maha Esa dan dorongan kuat dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat selama penulisan skripsi ini:

1. Bapak Prof. Dr. H. Didin Saripudin, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan, arahan, dan dorongan kepada penulis untuk dapat merampungkan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Murdiah Winarti, M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan bimbingan kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan optimal.
3. Bapak Wildan Insan Fauzi, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik penulis yang senantiasa sangat memberikan bimbingan, arahan, semangat, nasihat mengenai akademik selama penulis menjalani perkuliahan.
4. Jajaran dosen dan staf di Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI yang senantiasa memberikan bantuan dan informasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dan menjalani perkuliahan dengan baik.
5. Orang tua tercinta, Mamah Eni Rochaeni (Almh) yang telah mendidik dan mengajarkan penulis untuk selalu menjadi pribadi yang tangguh, rendah hati, dan dewasa. Serta Bapak Wahyu Mustopa yang telah memberikan banyak pelajaran dan menjadikan penulis sebagai pribadi yang mandiri.
6. Kedua nenekku (Nurhasanah dan Yati Nurhayati), kedua bibiku (Leni Sopiany dan Erna Nurhuriah), kedua sepupuku (Kim Angelina dan Annisa Nurliha), dan *roommate* (Aria) yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepada penulis selama berkuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Guru mata pelajaran sejarah SMAN 5 Bandung yakni Bapak Erlangga Agung Putra, S.Pd yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan sebagai guru pamong dan mitra selama penelitian.
8. Siswa kelas X-G yang berkenan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Teman-teman “BWA3M” yaitu Annida Syahida Nurdiantie, Sekar Ayu Febriantie, Mutia Yossiani, Annisa’a Ambarnis, dan Allika Putri Kirana yang

selalu menemani bersama, bertukar informasi, dan memberikan hiburan serta semangat selama penulis menjalani masa perkuliahan.

10. Teman-teman “Intisari Mikat” yaitu Gilang Risma Aprilianti, Risma Yunita, dan Ramadan Gunawan yang senantiasa memberikan dorongan, bekerja sama dalam beberapa kegiatan perkuliahan, serta memberikan semangat kepada penulis selama menyelesaikan penelitian ini.
11. Teman-teman “PBB” yaitu Arlin, Aulia, Euglina, Kiki, Pirma, Rianti, dan Syifa yang merupakan sahabat sejak SMA dan selalu memberikan semangat serta wawasan baru kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
12. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI angkatan 2019 yang telah menemani penulis selama berkuliah dan melewati berbagai kegiatan bersama.
13. Serta banyak pihak yang telah membantu, mendukung dan turut mendoakan penulis sehingga berhasil menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala dukungan, doa, bimbingan, serta bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Aamiin.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* dalam pembelajaran sejarah. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah merencanakan dan membuat keputusan, mengorganisir dalam pembagian tugas, melaksanakan tugas dan berkontribusi dalam kelompok, serta mengambil peran dalam mengatasi masalah yang muncul. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas desain Kemmis dan McTaggart. Pada kegiatan perencanaan, peneliti melakukan observasi pra-penelitian, mengurus perizinan, menyiapkan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. Pada kegiatan pelaksanaan, peneliti melakukan sebanyak tiga siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata persentase keterampilan kolaborasi siswa berada pada 39,58%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketercapaian indikator keterampilan kolaborasi siswa masih cukup rendah. Pada siklus II peningkatan terlihat signifikan mencapai 68,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa, namun masih perlu dilakukan tindakan untuk memperoleh nilai yang maksimal. Pada siklus III peningkatan kembali terlihat dengan perolehan mencapai 85,42%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki keterampilan kolaborasi yang baik. Pada kegiatan upaya mengatasi kendala, guru melakukan refleksi dalam setiap siklusnya seperti dalam hal manajemen waktu, manajemen kelas, dan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung.

Kata Kunci: *Edutainment*, Keterampilan Kolaborasi, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This research was motivated by the low collaboration skills of students in history learning in class X-G SMAN 5 Bandung. The purpose of this study was to improve students' collaboration skills through the application of the edutainment using the acitya adhigana game in history learning. The indicators used in this study are planning and making decisions, organizing in the division of tasks, carrying out tasks and contributing in groups, and taking a role in overcoming problems that arise. This research was conducted using the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research method. In planning activities, researchers carry out pre-research observations, arrange permits, prepare research instruments and learning tools. In the implementation activities, the researcher carried out three cycles and each cycle consisted of two actions. The results of the study showed that there was an increase in students' collaboration skills in each cycle. In cycle I, the average percentage of students' collaboration skills was at 39.58%. This shows that the achievement of indicators of student collaboration skills is still quite low. In cycle II the increase was seen to be significant reaching 68.75%. This shows that there has been an increase in student collaboration skills, but action still needs to be taken to get the maximum value. In cycle III, the increase was again seen with the gain reaching 85.42%. This shows that students already have good collaboration skills. In efforts to overcome obstacles, the teacher reflects in each cycle, such as in terms of time management, class management, and the availability of facilities and infrastructure to support the learning process. From this study it can be concluded that the application of the edutainment using the acitya adhigana game can improve students' collaboration skills in history learning in class X-G SMAN 5 Bandung.

Keywords: *Edutainment, Collaboration Skills, History Learning*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Pembelajaran Sejarah Abad 21	11
2.2 Keterampilan Kolaborasi	13
2.3 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	16
2.4 <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i>	18
2.4.1 <i>Edutainment</i>	18
2.4.2 Permainan <i>Acitya Adhigana Game</i>	21
2.5 Keterkaitan Penerapan <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dalam Pembelajaran Sejarah	26
2.6 Penelitian Terdahulu	28
2.6.1 Artikel Jurnal.....	29
2.6.2 Skripsi	32

BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Desain Penelitian.....	39
3.2.1 Perencanaan (<i>plan</i>).....	40
3.2.2 Pelaksanaan (<i>act</i>)	41
3.2.3 Observasi (<i>observation</i>)	41
3.2.4 Refleksi (<i>reflection</i>)	42
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	42
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	42
3.3.2 Subjek Penelitian.....	43
3.4 Fokus Penelitian	44
3.4.1 Keterampilan Kolaborasi	44
3.4.2 <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i>	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data	47
3.5.1 Observasi.....	47
3.5.2 Wawancara	48
3.5.3 Studi Dokumentasi	48
3.6 Instrumen Penelitian	48
3.6.1 Manusia.....	49
3.6.2 Lembar Panduan Observasi.....	49
3.6.3 Catatan Lapangan.....	51
3.6.4 Pedoman Wawancara	51
3.7 Pengolahan dan Analisis Data.....	53
3.7.1 Data Kualitatif.....	53
3.7.2 Data Kuantitatif	55
3.8 Validasi Data.....	55
3.8.1 <i>Member Check</i>	55
3.8.2 <i>Audit Trail</i>	56
3.8.3 Triangulasi	56
3.8.4 <i>Expert Opinion</i>	56
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Temuan Penelitian.....	58

4.1.1	Gambaran Umum Sekolah dan Kelas yang Diteliti	58
4.1.2	Deskripsi Observasi Pra-Penelitian.....	59
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penerapan <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	62
4.2.1	Deskripsi Tindakan pada Siklus I	62
4.2.2	Deskripsi Tindakan pada Siklus II	91
4.2.3	Deskripsi Tindakan pada Siklus III.....	117
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	144
4.3.1	Perencanaan Pembelajaran Sejarah dengan Penerapan <i>Edutainment</i> Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa	144
4.3.2	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Penerapan <i>Edutainment</i> Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa	147
4.3.3	Pemaparan mengenai Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah dengan Penerapan <i>Edutainment</i> Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i>	153
4.3.4	Pemaparan Mengenai Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala yang Terjadi saat Penerapan <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	168
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		171
5.1	Simpulan	171
5.2	Rekomendasi	173
DAFTAR PUSTAKA		176
LAMPIRAN.....		180
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		276

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Siswa Kelas X-G	43
Tabel 3.2 Indikator dan Sub-indikator Keterampilan Kolaborasi	45
Tabel 3.3 Langkah Pembelajaran Penerapan <i>Edutainment</i> Menggunakan <i>Acitya Adhigana Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Sejarah	46
Tabel 3.4 Lembar Observasi Siswa.....	50
Tabel 3.5 Lembar Catatan Lapangan	51
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Peserta Didik (Pra Penelitian)	52
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Peserta Didik (Pasca Penelitian)	53
Tabel 4.1 Hasil Pembagian Kelompok Siswa Kelas X-G.....	65
Tabel 4.2 Tema dan Warna Kelompok Siklus I.....	65
Tabel 4.3 Perolehan Poin Akhir Kelompok pada Pelaksanaan <i>Acitya Adhigana Game</i> Siklus I	73
Tabel 4.4 Hasil Observasi Terhadap Guru pada Siklus I Pertemuan I.....	74
Tabel 4.5 Hasil Observasi Terhadap Guru pada Siklus I Pertemuan II	76
Tabel 4.6 Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Siklus I	79
Tabel 4.7 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok I Siklus I	80
Tabel 4.8 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok II Siklus I.....	82
Tabel 4.9 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok III Siklus I.....	84
Tabel 4.10 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok IV Siklus I	86
Tabel 4.11 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa Seluruh Kelompok pada Siklus I	88
Tabel 4.12 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Siklus I.....	88
Tabel 4.13 Tema dan Warna Kelompok Siklus II.....	93
Tabel 4.14 Perolehan Poin Akhir Kelompok pada Pelaksanaan <i>Acitya Adhigana Game</i> Siklus II.....	100
Tabel 4.15 Hasil Observasi Terhadap Guru pada Siklus II Pertemuan I	102
Tabel 4.16 Hasil Observasi Terhadap Guru pada Siklus II Pertemuan II.....	104
Tabel 4.17 Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Siklus II...107	

Tabel 4.18 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok I Siklus II.....	108
Tabel 4.19 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok II Siklus II.....	109
Tabel 4.20 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok III Siklus II ...	111
Tabel 4.21 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok IV Siklus II...	113
Tabel 4.22 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa Seluruh Kelompok pada Siklus II.....	115
Tabel 4.23 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Siklus II.....	115
Tabel 4.24 Tema dan Warna Kelompok Siklus III	120
Tabel 4.25 Perolehan Poin Akhir Kelompok pada Pelaksanaan <i>Acitya Adhigana Game</i> Siklus III.....	127
Tabel 4.26 Hasil Observasi Terhadap Guru pada Siklus III Pertemuan I.....	129
Tabel 4.27 Hasil Observasi Terhadap Guru pada Siklus III Pertemuan II.....	130
Tabel 4.28 Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Siklus III..	133
Tabel 4.29 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok I Siklus III.....	134
Tabel 4.30 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok II Siklus III ...	136
Tabel 4.31 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok III Siklus III..	138
Tabel 4.32 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Kelompok IV Siklus III..	139
Tabel 4.33 Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa Seluruh Kelompok pada Siklus III.....	141
Tabel 4.34 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Siklus III	142
Tabel 4.35 Perolehan Skor Keterampilan Kolaborasi Siswa Setiap Siklus	159

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi pada Siklus I...	89
Grafik 4.2 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi pada Siklus II	116
Grafik 4.3 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi pada Siklus III	142
Grafik 4.4 Persentase Perolehan Indikator Keterampilan Kolaborasi Siklus I ...	156
Grafik 4.5 Persentase Perolehan Indikator Keterampilan Kolaborasi Siklus II...	157
Grafik 4.6 Persentase Perolehan Indikator Keterampilan Kolaborasi Siklus III	158
Grafik 4.7 Persentase Perolehan Indikator Keterampilan Kolaborasi Setiap Siklus	160
Grafik 4.8 Persentase Rata-rata Perolehan Indikator Keterampilan Kolaborasi Setiap Siklus	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka TPACK	17
Gambar 2.2 Prototipe <i>Acitya Adhigana Game</i>	23
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart	39
Gambar 4.1 Kelompok I Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus I.....	66
Gambar 4.2 Kelompok II Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus I.....	67
Gambar 4.3 Kelompok III Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus I.....	68
Gambar 4.4 Kelompok IV Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus I.....	68
Gambar 4.5 Guru Memulai <i>Acitya Adhigana Game</i> Siklus I	71
Gambar 4.6 Siswa Melaksanakan <i>Acitya Adhigana Game</i> Siklus I	72
Gambar 4.7 Guru Berfoto Bersama Kelompok Pemenang Pada Siklus I.....	73
Gambar 4.8 Kelompok I Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus II.....	94
Gambar 4.9 Kelompok II Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus II.....	95
Gambar 4.10 Kelompok III Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus II.....	96
Gambar 4.11 Kelompok IV Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus II.....	96
Gambar 4.12 Guru Memulai <i>Acitya Adhigana Game</i> Siklus II	98
Gambar 4.13 Guru Berfoto Bersama Kelompok Pemenang Pada Siklus II	101
Gambar 4.14 Kelompok I Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus III	121
Gambar 4.15 Kelompok II Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus III	122
Gambar 4.16 Kelompok III Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus III	123

Gambar 4.17 Kelompok IV Berdiskusi Menentukan Strategi Permainan dan Pembagian Tugas pada Siklus III	123
Gambar 4.18 Guru Memulai <i>Acitya Adhigana Game</i> Siklus III.....	125
Gambar 4.19 Guru Berfoto Bersama Kelompok Pemenang Pada Siklus III	128

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A.1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran A.2 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian
- Lampiran B.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I
- Lampiran B.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II
- Lampiran B.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III
- Lampiran C.1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I
- Lampiran C.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus II
- Lampiran C.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus III
- Lampiran C.4 Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa
- Lampiran C.5 *Acitya Adhigana Game* Siklus I
- Lampiran C.6 *Acitya Adhigana Game* Siklus II
- Lampiran C.7 *Acitya Adhigana Game* Siklus III
- Lampiran D.1 Catatan Lapangan
- Lampiran D.2 Transkrip Wawancara Siswa
- Lampiran D.3 Transkrip Wawancara Guru
- Lampiran D.4 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik
- Lampiran D.5 Frekuensi Bimbingan

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Griffin, P. & Care, E. (2015). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. London: Springer.
- Hamid, M, S. (2013). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hopkins, D. (2022). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasbolah, K. & Sukarnyana, I. W. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: UM Press.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Laksono, K. & Siswono, T. Y. E. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyapradana, A. dkk. (2021). *Digital Pedagogy: Opportunities for Collaborative Learning*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Pangastuti, R. (2014). *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Roqib. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKiS.
- Sadiman, A. S. dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N. (2013). *Buku Ajar: Kajian Buku Teks Sejarah*. Bandung: Jurdik Sejarah UPI Press.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyudi, B. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Sulita.
- Warsono. & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: Remadja Rosdakarya.

Wiriaatmadja, R. (2012). *Sastra dalam Pembelajaran Sejarah*. Bandung: Jurdik Sejarah UPI Press.

Wiriaatmadja, R. (2019). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wiyanarti, E. (2012). *Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pengembangan Pembelajaran Sejarah*. Bandung: UPI Press.

Artikel Jurnal

Apriono, D. (2013). Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama. *Diklus*, 17(1), 292-304.

Darmawan, W., Kurniawati, Y., & Rusmiati, D. (2020). Penerapan Pembelajaran *Edutainment* Model *If History* dalam Program Penugasan Dosen (PDS) di SMAN 8 Bandung. *FACTUM: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 33-38.

Dena, H. R., Isjoni., & Yuliantoro. (2022). Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(2), 227-238.

Feronika., Kusnafizal, T., & Husaini. (2020). Efektivitas Metode Pembelajaran *Edutainment* pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5(4), 217-228.

Fitri, F. K., Suryani, N., & Isawati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* dengan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal CANDI*, 19(1), 40-54.

Hidayanti, E, N. & Djumali. (2016). Penerapan Metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam Bentuk *Moving Class* terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 11-19.

Indriyani, L., Sutarna, N., & Fitriyani, Y. (2021). Analisis Perubahan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Lensa Pendas*, 6(2), 47-54.

Kamisli, H. (2019). *On primary school teachers' training needs in relation to game-based learning*. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 11(2), 285-296.

Koehler, M. J. & Mishra, P. (2009). *What is Technological Pedagogical Content Knowledge?. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.

- Nadhiroh, P. S. & Pujiriyanto. (2020). Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam Mata Kuliah Kewirausahaan Berbasis Proyek. *Jurnal Epistema*, 1(1), 31-38.
- Novianti., Rofiqoh, S. A., & Sinensis, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika pada Pokok Bahasan Alat Optik untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa. *Journal Education of Young Physics Teacher*, 3(2), 61-70.
- Nurwahidah. & dkk. (2021). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa berbasis Saintifik. *Reflection Journal*, 1(2), 70-76.
- Pangestu, G. A. & Kurniawati, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa melalui Model *Edutainment*. *Jurnal Factum*, 8(2), 225-236.
- Polona, J. & Vlasta, H. (2018). *Teaching Social Studies with Games*. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(2), 68-79.
- Rahmawati, A., Fadiawati, N., & Diawati, C. (2019). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 430-443.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9-17.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130-137.
- Yanuarti, E. (2016). Analisis Sikap Kerjasama Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *Cooperative Learning*. *Jurnal Media Medika*, 31(4), 613-641.

Skripsi

- Apriliana, D. N. S. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw dalam Pembelajaran Sejarah untuk Menumbuhkan Kerja Sama Siswa*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Dewi, N. H. K. (2019). *Penggunaan Media Permainan Ludo History (Dory) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Prabowo, D. R. D. (2019). *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Edutainment dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Sejarah*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Ramadhan, F. N. (2019). *Meningkatkan Pemahaman Kesejarahan Melalui Model Edutainment Menggunakan If History*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Roduma, Z. (2017). *Penerapan Model Cooperative Learning dengan Permainan Bebentengan untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Prosiding

Kundariati, M. dkk. (2020). "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dan Literasi Digital melalui Pembelajaran Biologi berbasis *Lesson Study* Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang". *Prosiding Seminar Nasional dan Workshop Biologi-IPA dan Pembelajarannya* (hlm. 232-238). Malang: UM Press.

Syahputra, E. (2018). "Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia". *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN* (hlm. 1276-1283). Medan: Unimed Press.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). "Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (hlm. 263-278). Malang: UM Press.

Zubaidah, S. (2016). "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Negeri Malang* (hlm. 1-17). Malang: UM Press.

Publikasi Lembaga Pemerintah

Badan Standar Nasional Pendidikan. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Jakarta: BSNP.

Kemendikbud. (2013). *Bahan-bahan Sosialisasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.