

**PENGUNAAN APLIKASI *EDUCANDY* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung)**

SKRIPSI

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



Oleh:

Shiska Sumawinata

NIM 1805987

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

2022

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGGUNAAN APLIKASI *EDUCANDY* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung)**

Oleh:

Shiska Sumawinata

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah

© Shiska Sumawinata 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

LEMBAR PENGESAHAN

SHISKA SUMAWINATA

**PENGUNAAN APLIKASI *EDUCANDY* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum.

NIP. 19660808 199103 1 002

Pembimbing II



Dr. Tarunasena, M.Pd.

NIP. 19680828 199802 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Murdiyah Winarti, M.Hum.

NIP. 19600529 198703 2 002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Penggunaan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 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 2022

Yang membuat pernyataan



Shiska Sumawinata

NIM 1805987

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung)” ini. Selawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan semoga sampai kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi ini membahas mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti.

Peneliti harap skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada peneliti maupun pembaca. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandung, Agustus 2022



Shiska Sumawinata

NIM 1805987

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Segala puji bagi Allah yang sudah membimbing peneliti dalam proses penulisan skripsi ini. Selawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi ini tak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik dalam hal moril maupun materil. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Tarunasena, M.Pd. selaku pembimbing II yang senantiasa memberi motivasi, arahan, dan bimbingan terhadap peneliti agar proses penyusunan skripsi dapat berjalan lancar dan tepat pada waktunya. Tak lupa juga kepada Bapak Drs. Ayi Budi Santosa, M.Si. selaku pembimbing akademik yang senantiasa memberi dukungan serta arahan dan motivasi terhadap peneliti untuk menyelesaikan pendidikan sesuai harapan orang tua.
2. Ibu Dr. Murdiah Winarti, M.Hum. selaku Ketua Prodi Pendidikan Sejarah beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah atas semua ilmu yang diberikan kepada peneliti selama berkuliah di Program Studi Pendidikan Sejarah. Tak lupa juga kepada staf tata usaha Program Studi Pendidikan Sejarah yang senantiasa membantu peneliti dalam menyelesaikan administrasi selama berkuliah di Program Studi Pendidikan Sejarah UPI.
3. Bapak Djaelani, S.Pd. selaku guru mitra yang telah membantu peneliti selama melaksanakan proses penelitian dan juga Ibu Rina Anggraeni, S.Pd., Gr. yang telah membantu peneliti di tahap awal sebelum peneliti melakukan penelitian. Tak lupa juga kepada siswa-siswi kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung tahun ajaran 2022/2023, beserta semua pihak SMA Kartika XIX-1 Bandung yang sudah mengizinkan dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.
4. Orang tua tercinta (Ayah, Mamah, dan Ummi (Nenek)) yang tiada hentinya mendoakan, memberi berbagai nasihat terbaik, perhatian, dan juga motivasi

yang begitu menguatkan, beserta dukungan moral dan material untuk peneliti. Semoga Ayah, Mamah, dan Ummi selalu dalam lindungan Allah SWT. Tak lupa juga adik-adik tersayang yang selalu peneliti banggakan, Lutfiah Firdawinata dan Agnia Talhawinata, serta seluruh keluarga besar yang sudah mendoakan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Para sahabat peneliti di Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2018: Dewi Raihan Aryanti, Maryam Azzahra, Isra Diana, Melani Mutiara Amanda, Dewi Selamatu Hamidah, Fifi Nurmaulidiya, Asri Nurhayati, dan Herda Desi Kurniawati Kowi terima kasih atas semangat, motivasi, dan bantuan yang pernah diberikan kepada peneliti. Terima kasih juga sudah mau berteman baik dengan peneliti. Tak lupa juga kepada teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Sejarah UPI. Terima kasih sudah kebersamai dalam semua rangkaian perjuangan selama masa kuliah dan memberikan kesan sangat baik untuk peneliti.
6. Semua pihak yang sudah membantu dan mendukung peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah senantiasa membalas kebaikan yang telah diberikan seluruh pihak kepada peneliti dan semoga Allah memberikan kemudahan dan kelancaran terhadap segala urusan kita, aamiin.

Bandung, Agustus 2022



Peneliti,

ABSTRAK

Judul penelitian ini adalah “Penggunaan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung)”. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung berdasarkan hasil temuan peneliti. Dalam hal ini, minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar siswa agar pembelajaran menjadi optimal. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Indikator dalam penelitian ini terdiri atas keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan perasaan senang siswa. Dari indikator-indikator tersebut, peneliti mengembangkan lagi sub indikatornya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang tahapannya terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah, minat belajar siswa dapat meningkat dengan signifikan. Peningkatan minat belajar siswa tersebut dapat dilihat dari perolehan penilaian sub indikator minat belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah bisa menjadi suatu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.

Kata kunci: Aplikasi *Educandy*, minat belajar siswa, dan pembelajaran sejarah.

ABSTRACT

The title of this research is "The Use of the Educandy Application to Increase Students' Interest in Learning History (Classroom Action Research in Class XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung)". The background of this research is the low interest of students in learning history in class XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung based on the findings of researchers. In this case, interest in learning is one of the important factors that influence student learning so that learning becomes optimal. Therefore, the main purpose of this study is to increase student interest in learning history. The indicators in this research consisted of student involvement, student interest, student attention, and student feelings of pleasure. From these indicators, the researcher developed further sub-indicators. This research used classroom action research method and was carried out in 2 cycles. The design of this research used Kemmis and McTaggart model whose stages consist of planning, acting, observing, and reflecting on each cycle. The results of this research indicate that after using the Educandy application in history learning, students' interest in learning can increase significantly. The increase in student interest in learning can be seen from the acquisition of the sub-indicator assessment of student interest in learning after using the Educandy application in history learning. From the results of this research it can be concluded that the use of the Educandy application in history learning can be an alternative to increase student interest in learning in class XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.

Keywords: *Educandy Applications, students' interest in learning, and history learning.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Pembelajaran Sejarah	10
2.2 Media Digital.....	14
2.2.1 <i>Educandy</i>	17
2.3 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	21
2.4 Minat Belajar Siswa	26
2.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	30
2.5 Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	32
2.6 Penelitian Terdahulu	34

BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	39
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	39
3.1.2 Subjek Penelitian.....	39
3.2 Metode Penelitian.....	40
3.3 Desain Penelitian.....	41
3.4 Fokus Penelitian.....	44
3.4.1 Minat Belajar Siswa.....	44
3.4.2 Aplikasi <i>Educandy</i>	45
3.4.3 Keterkaitan Indikator Minat Belajar Siswa dengan Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i>	47
3.5 Instrumen Penelitian.....	49
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.7 Analisis Data.....	62
3.7.1 Data Kualitatif.....	62
3.7.2 Data Kuantitatif.....	64
3.8 Validasi Data.....	65
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Temuan Penelitian.....	68
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah dan Kelas yang Diteliti.....	68
4.1.2 Deskripsi Observasi Pra-Penelitian.....	69
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	71
4.2.1 Deskripsi Siklus 1.....	71
4.2.2 Deskripsi Siklus 2.....	119
4.3 Pembahasan Temuan Penelitian.....	167

4.3.1 Perencanaan Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	167
4.3.2 Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	175
4.3.3 Pemaparan mengenai Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah melalui Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i>	181
4.3.4 Pemaparan mengenai Kendala yang Dihadapi pada saat Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	199
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	201
5.1 Simpulan.....	201
5.2 Rekomendasi	203
DAFTAR PUSTAKA.....	205
LAMPIRAN.....	210
RIWAYAT HIDUP	250

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Siswa Kelas XI IPS 3	40
Tabel 3.2 Indikator Minat Belajar Siswa	44
Tabel 3.3 Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	45
Tabel 3.4 Keterkaitan Indikator Minat Belajar Siswa dengan Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i>	47
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Minat Belajar Siswa pada saat Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Sejarah	50
Tabel 3.6 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa	53
Tabel 3.7 Lembar Observasi Guru	55
Tabel 3.8 Format Catatan Lapangan	58
Tabel 3.9 Pedoman Wawancara Siswa (Pra-Penelitian)	59
Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Siswa (Pasca-Penelitian)	60
Tabel 4.1 Pembagian Kelompok Kelas XI IPS 3	73
Tabel 4.2 Pernyataan yang Terdapat pada Aplikasi <i>Educandy</i> Babak 1 Siklus 1	80
Tabel 4.3 Pernyataan yang Terdapat pada Aplikasi <i>Educandy</i> Babak 2 Siklus 1	85
Tabel 4.4 Perolehan Poin Kelompok dalam Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educandy</i> Siklus 1	88
Tabel 4.5 Lembar Observasi Guru pada Siklus 1	89
Tabel 4.6 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Minat Belajar Siswa pada saat Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Sejarah	94
Tabel 4.7 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 1 pada Siklus 1	96
Tabel 4.8 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 2 pada Siklus 1	100
Tabel 4.9 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 3 pada Siklus 1	103
Tabel 4.10 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 4 pada Siklus 1	106
Tabel 4.11 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 5 pada Siklus 1	109
Tabel 4.12 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 6 pada Siklus 1	112
Tabel 4.13 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Sejarah Siklus 1	116

Tabel 4.14 Pernyataan yang Terdapat pada Aplikasi <i>Educandy</i> Babak 1 Siklus 2	126
Tabel 4.15 Pernyataan yang Terdapat pada Aplikasi <i>Educandy</i> Babak 2 Siklus 2	133
Tabel 4.16 Perolehan Poin Kelompok dalam Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educandy</i> Siklus 2.....	137
Tabel 4.17 Lembar Observasi Guru pada Siklus 2	138
Tabel 4.18 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Minat Belajar Siswa pada saat Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Sejarah.....	142
Tabel 4.19 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 1 pada Siklus 2.....	145
Tabel 4.20 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 2 pada Siklus 2.....	148
Tabel 4.21 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 3 pada Siklus 2.....	151
Tabel 4.22 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 4 pada Siklus 2.....	154
Tabel 4.23 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 5 pada Siklus 2.....	157
Tabel 4.24 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelompok 6 pada Siklus 2.....	161
Tabel 4.25 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Sejarah Siklus 2.....	165
Tabel 4.26 Perolehan Penilaian Sub Indikator Minat Belajar Siswa setelah Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Sejarah pada Siklus 1 hingga Siklus 2.....	183
Tabel 4.27 Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa Setiap Kelompok setelah Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran Sejarah pada Siklus 1 hingga Siklus 2.....	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur Utama dalam Aplikasi <i>Educawaty</i>	18
Gambar 2.2 Tipe Permainan dalam Aplikasi <i>Educawaty</i>	18
Gambar 2.3 Tampilan Tipe Permainan Match-up dalam Aplikasi <i>Educawaty</i>	19
Gambar 2.4 Kerangka TPACK dan Komponen Pengetahuannya	22
Gambar 3.1 Lokasi SMA Kartika XIX-1 Bandung	39
Gambar 3.2 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & McTaggart.....	41
Gambar 4.1 SMA Kartika XIX-1 Bandung	68
Gambar 4.2 Kelompok 1 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 1	74
Gambar 4.3 Kelompok 2 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 1	75
Gambar 4.4 Kelompok 3 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 1	76
Gambar 4.5 Kelompok 4 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 1	77
Gambar 4.6 Kelompok 5 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 1	77
Gambar 4.7 Kelompok 6 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 1	78
Gambar 4.8 Tampilan Aplikasi <i>Educawaty</i> Babak 1 Siklus 1.....	80
Gambar 4.9 Kelompok 1 sampai 6 Mengakses Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 1	82
Gambar 4.10 Tampilan Aplikasi <i>Educawaty</i> Babak 2 Siklus 1.....	85
Gambar 4.11 Kelompok 1 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 2.....	121
Gambar 4.12 Kelompok 2 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 2.....	121
Gambar 4.13 Kelompok 3 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 2.....	122
Gambar 4.14 Kelompok 4 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educawaty</i> Siklus 2.....	123

Gambar 4.15 Kelompok 5 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educandy</i> Siklus 2.....	124
Gambar 4.16 Kelompok 6 Mencari Sumber Belajar dan Melakukan Persiapan untuk Permainan Menggunakan Aplikasi <i>Educandy</i> Siklus 2.....	124
Gambar 4.17 Tampilan Aplikasi <i>Educandy</i> Babak 1 Siklus 2.....	126
Gambar 4.18 Kelompok 1 sampai 6 Mengakses Aplikasi <i>Educandy</i> Siklus 2....	128
Gambar 4.19 Para Siswa dari Kelompok 1 sampai 6 Mengangkat Tangan untuk Menyampaikan pernyataan dari Aplikasi <i>Educandy</i> Siklus 2	129
Gambar 4.20 Tampilan Aplikasi <i>Educandy</i> Babak 2 Siklus 2.....	132
Gambar 4.21 Langkah Pertama Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	169
Gambar 4.22 Langkah Kedua Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	169
Gambar 4.23 Langkah Ketiga Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	170
Gambar 4.24 Langkah Keempat Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	170
Gambar 4.25 Langkah Kelima Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	171
Gambar 4.26 Langkah Keenam Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	171
Gambar 4.27 Langkah Ketujuh Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	172
Gambar 4.28 Langkah Kedelapan Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	172
Gambar 4.29 Langkah Kesembilan Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	173
Gambar 4.30 Langkah Kesepuluh Membuat <i>Game</i> pada Aplikasi <i>Educandy Studio</i>	173

DAFTAR GRAFIK

- Grafik 4.1 Perolehan Penilaian Sub Indikator Minat Belajar Siswa setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* pada Siklus 1 hingga Siklus 2.... 188
- Grafik 4.2 Persentase Penilaian Sub Indikator Minat Belajar Siswa setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* pada Siklus 1 hingga Siklus 2.... 189
- Grafik 4.3 Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa Setiap Kelompok setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* pada Siklus 1 hingga Siklus 2.... 194
- Grafik 4.4 Persentase Penilaian Minat Belajar Siswa Setiap Kelompok setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* pada Siklus 1 hingga Siklus 2.... 195

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.1 SURAT PERMOHONAN IZIN MENGADAKAN PENELITIAN

1.2 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

LAMPIRAN 2

2.1 RPP SIKLUS 1

2.2 RPP SIKLUS 2

LAMPIRAN 3

3.1 DAFTAR NAMA SISWA KELAS XI IPS 3 SMA KARTIKA XIX-1
BANDUNG

LAMPIRAN 4

4.1 HASIL *EDUCANDY* DAN LKPD SIKLUS 1 HINGGA SIKLUS 2

4.2 HASIL WAWANCARA KEPADA SISWA

4.3 CATATAN LAPANGAN SIKLUS 1 HINGGA SIKLUS 2

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agung S., L. & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A. & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit: CV. Harapan Cerdas.
- Henry. S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismaun, Winarti, M., & Darmawan, W. (2016). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bandung: Asosiasi Pendidik dan Peneliti Sejarah (APPS).
- Mu'alimin & Cahyadi, R.A.H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Gading Pustaka.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Sjamsuddin, H. (2022). *Sejarah Indonesia: Model dan Pendekatan dalam Pembelajaran*. Bandung: Putra Anugerah Media.
- Sjamsuddin, H. & Mulyana, A. (2022). *Sejarah: Penulisan, Nilai dan Kegunaan dalam Pembelajaran*. Bandung: Putra Anugerah Media.
- Slameto, S. (2021). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Supriatna, N. & Maulidah, N. (2021). *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas*

- dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yanuarti, R. (2020). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wijoyo, H., dkk. (2020). *Generasi Z dan Revolusi Industri 4.0*. Banyumas: Penerbit CV. Pena Persada.
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Artikel Jurnal

- Al Fuad, Z. & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
- Amboro, K. (2020). Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Sejarah. *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(2), 90-106. doi: <https://doi.org/10.30872/yupa.v3i2.203>
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di Kelas dengan "Power Director" bagi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64-81. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um033v2i12019p064>
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1), 76-91.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Konstekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120. doi: <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457-476.
- Hartati, M.S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online akibat Pandemi Covid-19. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 3(1), 1-5. doi: <https://doi.org/10.32585/keraton.v3i1.1680>

- Koehler, M. J. & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-90.
- Kristina, M., Sari, R.N., & Nagara, E.S. (2020). Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Provinsi Lampung. *Jurnal Idaarah*, 4(2), 200-209.
- Mishra, P. & Koehler, M.J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Miskahuddin, M. (2017). Pengaruh Internet terhadap Penurunan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MUDARRISUNA Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 293-312. doi: [10.22373/jm.v7i2.2366](https://doi.org/10.22373/jm.v7i2.2366)
- Nisa, A. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 1-9.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Nurchayono, F. (2012). Pembangunan Aplikasi Penjualan dan Stok Barang pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(4), 15-19.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan *Website Educandy* sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255-264. doi: <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Jurnal Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 43-62. doi: <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Prasetya, A.E. (2021). Pembelajaran Sejarah Menyenangkan melalui Hasil Kreativitas Vlog History. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(6), 769-781. doi: <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.146>
- Rahmadi, I.F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK):

Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74. doi: <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>

- Ricardo & Meilani, R.I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.
- Siregar, H.F., Siregar, Y.H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. (*JurTi*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121.
- Tabrani, ZA. (2016). Sekilas Pandang tentang Metodologi Penelitian Pendidikan. *Education Zone*, 1-10. doi: [10.13140/RG.2.2.13077.01764](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13077.01764)
- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.
- Widiastuti, R., Sayekti, I.C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082-2089. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>
- Zahro, M., Sumardi, S., & Marjono, M. (2017). Implementation of The Character Education in History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1-11.

Skripsi

- Anggraeni, N.R. (2017). *Penggunaan Media Video Motivasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI JB 4 SMK Negeri 3 Bogor)*. (Skripsi). Departemen Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Azmi, F.D.I. (2020). *Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlash Way Jepara Lampung Timur*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.
- Nurhayati, W.I. (2017). *Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Metode Games dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII J SMPN*

- 3 Lembang). (Skripsi). Program Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nurjamil, L. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Educandy pada Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelas XI SMAN 10 Bandung)*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Wahyuni, S. (2021). *Penerapan Game Edukasi Educandy dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas V pada Materi Shape*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus UPI di Serang.
- Wicaksana, S.B. (2020). *Penggunaan Media Digital sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani di SMA N 1 Kalasan*. (Skripsi). Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Prosiding Penelitian

- Fitriati, I., dkk. (2021). "Implementasi *Digital Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Evaluasi dan Motivasi Mahasiswa Bima". *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian* (hlm. 307-312).
- Muhammad, A. (2022). "Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web *Educandy* Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya di Era Digital". *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Mahadewa Indonesai*, (hlm. 81-85).

Lainnya

- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019.