

**MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI  
MODEL EDUTAINMENT DENGAN MENGGUNAKAN  
PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH  
(Penelitian Tindakan Kelas X IPS 4 SMAN 4 BANDUNG)  
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah



Oleh:

Dimas Rizqi Dwi Prabowo  
1501176

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2019**

*“Dan apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu (Muhammad) tentang Aku, Maka sesungguhnya Aku dekat. Aku kabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku. Hendaklah mereka itu memenuhi (perintah)-Ku dan beriman kepada-Ku agar mereka memperoleh kebenaran.”*

*(Q.S. Al-Baqarah: 186)*

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”*

*(Q.S. Al-Insyirah: 5-8)*

*“Ilmu itu bukan yang dihafal, tetapi yang memberi manfaat.”*

*(Imam Syafii)*

**MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL  
*EDUTAINMENT* DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR  
TANGGA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH  
(Penelitian Tindakan Kelas di X IPS 4 SMA Negeri 4 Bandung)**

**Oleh  
Dimas Rizqi Dwi Prabowo**

Sebuah Skripsi yang Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Departemen Pendidikan Sejarah

**©DimasRizqiDwiPrabowo2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juni 2019**

**Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis**

**DIMAS RIZQI DWI PRABOWO**

**MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MODEL  
EDUTAINMENT DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR  
TANGGA**

**(Penelitian Tindakan Kelas di X IPS 4 SMA Negeri 4 Bandung)**

**disetujui dan disahkan oleh:**

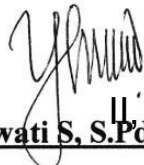
**Pembimbing I,**



**Dra. Yani Kusmarni, M.Pd.**

**NIP. NIP. 196601131990012002**

**Pembimbing II,**



**Yeni Kurniawati S, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 197706022003122001**

**Mengetahui,**

**Ketua Departemen Pendidikan Sejarah**



**Dr. Murdiah Winarti, M.Hum**

**NIP. 196005291987032002**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model *Edutainment* Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Bandung)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya 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 resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

Dimas Rizqi Dwi Prabowo

NIM. 1501176

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Edutainment Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Bandung)* ini berjalan dengan lancar. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.

Pada penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyaknya kekurangan dikarenakan oleh segala keterbatasan dan kemampuan penulis. Namun, penulis berusaha untuk melaksanakan penelitian skripsi ini dengan sebaik-baiknya agar dapat memiliki banyak manfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran.

Bandung, Juli 2019

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan skripsi ini merupakan hasil karya yang terlaksana dengan baik dan lancar atas kebangkitan diri sendiri untuk melawan rasa toleransi diri yang terkadang sulit untuk beranjak dari mimpi. Izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat untuk membangun semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini:

1. Kepada kedua orang tua penulis, Ibu Siti Pernubiyati yang selalu mendoakan anaknya agar dimudahkan, dilancarkan dan disegerakan. Ayah Cep Asmana yang selalu menyemangati. Kemudian, kakak beserta istri yang selalu menyemangati dan yang terakhir adik yang selalu menjadi pesaing dalam motivasi.
2. Ibu Dra. Yani Kusmarni M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan masukan dan menyegerakan dalam mengerjakan revisi skripsi. Kemudian, Ibu Yeni Kurniawati S, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberi arahan, serta selalu memberi dorongan dan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan revisi dalam proses penyusunan skripsi. Serta, Ibu Dr. Murdiah Wiyanarti, M. Hum sebagai ketua Departemen Pendidikan Sejarah.
3. Keluarga besar SMA Negeri 4 Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta memberikan pengalaman dan pembelajaran.
4. Kepada keluarga H15TORIA yang dikomandoi oleh Sugih Rahmat Pangersa dan terutama kepada keluarga besar H15TORI-A yang dikomandoi oleh M. Rivai Hasan B.
5. Kepada para pejuang terbaik yaitu Gilang, Fahmi, Rivai, Febri, Yanti, Lentera Kalbu, Cisit attack, Santri DT yang selalu memberikan suntikan semangat.

Alhamdulillah *Jazakumullah Khairan* semoga Allah memberikan balasan yang terbaik kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini dan mohon maaf penulis tidak bisa menyebutkan secara satu-persatu. Semoga dengan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca.

## ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang diberi judul “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model *Edutainment* dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X IPS 4 SMAN 4 Bandung)”. Penelitian ini didasarkan pada hasil temuan di kelas X IPS 4 yang menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Temuan-temuan tersebut yaitu kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran dan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Upaya guru dalam mengatasi masalah rendahnya aktivitas belajar siswa ialah melalui model *edutainment* dengan menggunakan permainan ular tangga. Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Indikator aktivitas belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich di antaranya; aktivitas memperhatikan aktivitas mendengarkan, aktivitas lisan, dan aktivitas sikap dengan subindikator yang peneliti kembangkan sesuai dengan keperluan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak tiga siklus menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkannya model *edutainment* menggunakan permainan ular tangga. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *edutainment* menggunakan permainan ular tangga efektif untuk mengatasi masalah aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Model *Edutainment*, Aktivitas Belajar, Permainan Ular Tangga.

## **ABSTRACT**

This thesis is the result of a study entitled "Improving Student Learning Activities Through Edutainment Models by Using Snakes and Ladders games in Learning History (Class Room Action Research in Grade X IPS 4 of SMAN 4 Bandung)". This research is based on the findings of class X IPS 4 which shows the low student learning activities in history learning. These findings are those that lack attention to students in learning and lack of student participation in learning. The teacher's efforts in solving the problem of low student learning activities through the edutainment model using the snake ladder game. The method of this research is Classroom Action Research with Kemmis and Taggart research design models consisting of planning, action, observation and reflection. This research was conducted in three cycles. Learning activity indicators used in this study refer to the indicators put forward by Paul B, Diedrich including the following; activities pay attention to listening activities, oral activities, and attitude activities with subindicators that the researchers developed in accordance with research needs. Based on the results of the research that has been done as many three cycles shows an increase in student learning activities after applying the edutainment model using the game of snakes and ladders. This improvement shows that the application of edutainment models uses effective in overcoming problems of student activities in learning history.

**Keywords:** Edutainment Model, Learning Activity, Snake Ladder Game

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1 Pembelajaran Sejarah.....	12
2.2 Aktivitas Belajar.....	14
2.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar.....	14
2.2.2 Jenis-Jenis Aktivitas Belajar.....	15
2.3 Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Sejarah.....	18
2.4 Model <i>Edutainment</i> .....	20
2.4.1 Pengertian Model <i>Edutainment</i> .....	20
2.4.2 Karakteristik Model <i>Edutainment</i> .....	20
2.5 Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran.....	23
2.6 Keterkaitan Aktivitas Belajar melalui Model <i>Edutainment</i> dengan menggunakan permainan ular tangga dalam Pembelajaran Sejarah.....	26
2.7 Penelitian Terdahulu.....	29

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
3.1 Lokasi Penelitian.....	35
3.2 Subjek Penelitian.....	35
3.3 Metode Penelitian.....	35
3.4 Desain Penelitian.....	37
3.5 Fokus Penelitian.....	40
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.7 Instrumen Penelitian.....	47
3.8 Pengolahan dan Analisis Data.....	54
3.9 Validasi Data.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian Aktivitas Belajar Siswa melalui Model <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga.....	57
4.1.1 Profil Sekolah.....	57
4.1.2 Deskripsi Observasi Awal Kelas X IPS 4 Pada Pembelajaran Sejarah.....	59
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penerapan Model <i>Edutainment</i> melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	61
4.2.1 Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus I.....	62
4.2.1.1 Perencanaan Siklus I.....	62
4.2.1.2 Tindakan Siklus I.....	63
4.2.1.3 Observasi Siklus I.....	69
4.2.1.4 Refleksi Siklus I.....	74
4.2.2 Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus II.....	76
4.2.2.1 Perencanaan Siklus II.....	76
4.2.2.2 Tindakan Siklus II.....	77
4.2.2.3 Observasi Tindakan II.....	84
4.2.2.4 Refleksi Tindakan II.....	88

4.2.3 Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus III.....	90
4.2.3.1 Perencanaan Tindakan III.....	90
4.2.3.2 Tindakan Siklus III.....	91
4.2.3.3 Observasi Siklus III.....	97
4.2.3.4 Refleksi Siklus III.....	101
4.3 Deskripsi Hasil Pengolahan Data Penelitian Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Sejarah.....	101
4.3.1 Perencanaan Pembelajaran Sejarah Melalui Model <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	103
4.3.2 Mengembangkan Langkah-Langkah Pembelajaran Sejarah melalui Model <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	106
4.3.3 Efektivitas Pembelajaran Sejarah melalui Model <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	107
4.3.3.1 Deskripsi Data Hasil Penilaian dan Observasi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar siswa dalam Pembelajaran Sejarah melalui Model <i>Edutainment</i> dengan Menggunakan Sejarah.....	107
4.3.3.2 Data Hasil Wawancara dengan Siswa.....	114
4.3.4 Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala pada Pembelajaran Sejarah melalui Model <i>edutainment</i> dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.....	115
4.3.5 Analisis Hasil Penelitian Setelah Diterapkannya Model <i>Edutainment</i> melalui Permainan Ular Tangga.....	117

<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>121</b>
5.1 Simpulan.....	121
5.2 Rekomendasi.....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

3.1 Indikator Aktivitas Belajar.....	41
3.2 Hubungan Aktivitas Belajar Siswa dengan Permainan Ular Tangga.....	43
3.3 Keterkaitan antara Model <i>Edutainment</i> dengan Permainan Ular Tangga.....	44
3.4 Lembar Catatan Lapangan.....	48
3.5 Format Observasi.....	49
3.6 Format Rubrik Aktivitas Belajar Siswa.....	50
3.7 Pedoman Wawancara Siswa.....	53
4.1 Data Siswa Kelas X IPS 4.....	59
4.2 Daftar Nama-nama Kelompok.....	64
4.3 Rubrik Penilaian Aktivitas Belajar Siswa pada saat Permainan Ular Tangga.....	69
4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada saat Permainan Ular Tangga Tindakan I.....	70
4.5 Presentase hasil kemampuan Aktivitas Belajar Siswa pada saat Permainan Ular Tangga Kelompok Siswa di Kelas Tindakan I.....	73
4.6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada saat Permainan Ular Tangga Tindakan II.....	85
4.7 Presentase hasil kemampuan Aktivitas Belajar Siswa pada saat Permainan Ular Tangga Kelompok Siswa di Kelas Tindakan II.....	87
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada saat Permainan Ular Tangga Tindakan III.....	98
4.9 Presentase hasil kemampuan Aktivitas Belajar Siswa pada saat Permainan Ular Tangga Kelompok Siswa di Kelas Tindakan III.....	100
4.10 Indikator Aktivitas Belajar Siswa.....	108
4.11 Perolehan Skor Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model <i>Edutainment</i> pada Tindakan I-III.....	108
4.12 Hasil Indikator Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I-III.....	110

**TABEL GRAFIK**

4.1 Grafik Presentase Aktivitas Belajar Siswa Tindakan I-III.....	110
4.2 Hasil Indikator Aktivitas Belajar Siswa Siklus I-III.....	113

## DAFTAR GAMBAR

3.1 Model Spiral Kemmis & Mc.Taggart.....	39
4.1 Banner Permainan Ular Tangga pada Tindakan I.....	66
4.2 Perwakilan Kelompok sedang Membacakan Pertanyaan Soal.....	68
4.3 Bentuk Banner Permainan Ular yang telah divariasikan.....	80
4.4 Setiap Kelompok Bergantian dalam Mencari Potongan Puzzle.....	83
4.5 Kelompok dua sedang Menyanyikan Lagu Manuk Dadali.....	83
4.6 Sebelum Menjawab Pertanyaan Soal, Guru Memberikan Tantangan berupa Tebak Gambar.....	94
4.7 Perwakilan kelompok mengambil Undian yang telah disiapkan oleh Guru.....	95
4.8 Seluruh Kelompok empat bersiap untuk Melaksanakan Tantangan Menyanyikan Lagu Tokecang sambil Menari.....	96
4.9 Setiap Anggota Kelompok secara bergantian mencari Potongan Puzzle.....	96

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, S.B. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawati, A. P. (2013). *Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Menumbuhkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*. Skripsi, Bandung: Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia.
- E. Mulyasa. (2002). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- E. Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faizal, Rahman. (2012). *Permainan Ular Tangga. Makalah Politeknik*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Hamid, Moh. S. (2013). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamid, S. (2013). *Model Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hartono. (2008). *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa.
- Hasan, Said Hamid. (1999). *Kurikulum dan Buku Teks Sejarah*. Jakarta: Makalah disajikan di Kongres Nasional Sejarah.
- Hidayanti, E. N. dan Djumila. (2016). Penerapan Metode *Edutainment Humanizing The Classroom* Dalam Bentuk *Moving Class* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 26 (1): 11-19.
- Hopkins, D. (2011). *(Panduan Guru) Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.

- Kusnandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Budaya
- Moleong, J. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mujib, Fathul. dan Nailur Rahmawati. (2011). *Permainan-permainan. Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*, Malang: Maliki Press
- Natawijaya, Rochman. (2005). *Aktivitas Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Oemar, Hamalik. (2010). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Roqib. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam; Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKiS.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, S, A. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sayono, Joko. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. 7(1): 9-17.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, dkk. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Sunaengsih. (2006). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2): 177-184.
- Susanto, Eko. (2009) *60 Games Untuk Mengajar. Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lambung Kita.
- Sutrisno. (2005). *Revolusi Pendidikan Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: AR Ruzz Media.

- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books
- Tedjasaputra, S. Mayke (2001) *Bermain, Mainan dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Thobroni, M. dan Arif, M. (2011). *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wahyuni, dan Siswanto, Joko. (2010). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika melalui Model Pembelajaran Edutainment dengan metode kuis galileo di SMP Negeri 2 Kaliwungu*. *Jurnal Pendidikan*, 1 (2): 182-191.
- Wiriaatmadja. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.