

## Penerapan *Cooperative Learning* Berbasis *Fellowship* pada D.I *Edutainment*: Studi Kasus Gen Z

Tema Emiliana<sup>1\*</sup>, Musafa<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Sekolah Tinggi Pariwisata ARS Internasional, Indonesia

Email: [temanic4@gmail.com](mailto:temanic4@gmail.com)<sup>1</sup>, [musafadec@gmail.com](mailto:musafadec@gmail.com)<sup>2</sup>

Alamat: Jl. Terusan Sekolah No. 1-2, Cicaheum, Kec. Kiaracondong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Korespondensi penulis: [temanic4@email.com](mailto:temanic4@email.com)\*

**Abstract.** *This study aims to analyze the potential and challenges in implementing Fellowship-Based Cooperative Learning in D.I Edutainment, especially for Generation Z. The method used in this qualitative research is a case study, with data collection conducted through semi-structured interviews, participant observation, and documents. The unit includes the analysis of Gen Z participation, and involves facilitators, namely D.I Edutainment managers as informants. D.I Edutainment shows significant potential in implementing fellowship-based cooperative learning. Thanks to the interactive edutainment concept, small programs, and adequate human resource support. However, this study also identified challenges such as Generation Z's relatively short attention span, preference for digital media, variations in self-confidence levels, and the need for structure and motivation for ongoing collaboration. It is recommended that D.I Edutainment utilize, develop interactive and collaborative vehicles, train facilitators, design interesting project groups, and optimize community courage. From an academic perspective, further research is needed on the impact of cooperative learning, the role of technology, Generation Z's perceptions, and their social skills measurement models.*

**Keywords:** *Cooperative Learning, D.I Edutainment, Gen Z, Learning Challenges*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi dan tantangan dalam penerapan *Cooperative Learning* Berbasis *Fellowship* pada D.I *Edutainment*, khususnya untuk Gen Z. Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah studi kasus, dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Unit analisis mencakup partisipasi Gen Z, serta melibatkan fasilitator yaitu pengelola D.I *Edutainment* sebagai informan. D.I *Edutainment* menunjukkan potensi yang signifikan dalam penerapan *cooperative learning* berbasis *fellowship*. Berkat konsep *edutainment* yang interaktif, fleksibilitas program, dan dukungan sumber daya manusia yang memadai. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan seperti rentang perhatian Gen Z yang cenderung singkat, preferensi terhadap media digital, variasi tingkat kepercayaan diri, serta kebutuhan akan struktur dan motivasi untuk kolaborasi yang berkelanjutan. Disarankan agar D.I *Edutainment* memanfaatkan, mengembangkan wahana interaktif dan kolaboratif, melatih fasilitator, merancang proyek kelompok yang menarik, serta mengoptimalkan komunitas daring. Dari perspektif akademis, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak *cooperative learning*, peran teknologi, persepsi Gen Z, serta model pengukuran keterampilan sosial mereka.

**Kata kunci:** D.I *Edutainment*, Gen Z, Pembelajaran Kooperatif, Tantangan Pembelajaran

### 1. LATAR BELAKANG

Sektor pariwisata di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan dan memberikan kontribusi besar terhadap produk domestik bruto, dengan Indonesia berada di peringkat ke-22 dalam Travel and Tourism Development Index (TTDI) global (Kemenparekraf 2024b). Terutama di Jawa Barat dan Kota Bandung, tren kunjungan wisatawan terus meningkat, menjadikan Bandung salah satu tujuan wisata yang sedang tren di dunia versi *Tripadvisor* (Kemenparekraf 2024a). Dalam konteks ini, PT. Dirgantara Indonesia, sebagai

produsen pesawat terbang terbesar di Asia Tenggara, telah meluncurkan D.I *Edutainment* pada perayaan ulang tahunnya yang ke-47. Program ini merupakan inisiatif Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL) yang berbasis pendidikan, bertujuan untuk menjadi destinasi wisata edukasi baru di Bandung dengan menawarkan pengalaman unik di bidang kedirgantaraan.

Keberhasilan dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks *edutainment*, sangat bergantung pada penggunaan media yang kreatif dan inovatif (Khasanah 2023). *Edutainment* terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran di kalangan Gen Z, terutama melalui pendekatan *cooperative learning* yang dipadukan dengan model *fellowship* seperti *Team Game Tournament*, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Zaiful Rosyid 2024). Namun, Gen Z menghadapi beberapa tantangan dalam pembelajaran, termasuk rentang perhatian yang pendek, preferensi terhadap media digital dibandingkan dengan interaksi langsung, kurangnya rasa percaya diri di depan umum, serta kecenderungan antisosial (Arum, Sekar. Duha dan Amira Zahrani. Arcindy 2023). Di sisi lain, Gen Z memiliki keterampilan digital yang baik, menjadikan mereka agen potensial dalam mempromosikan pariwisata berkelanjutan melalui media sosial, yang merupakan strategi pemasaran yang sangat efektif di era digital (Bayu, Bambang Perdana. Hamzah 2025) (Ghani 2024) (Kemp 2023).

Kajian literatur sebelumnya telah banyak membahas efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *cooperative learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, seperti Matematika dan Bahasa Indonesia di tingkat dasar dan menengah. Penelitian oleh Sufijantika & Noviant pada tahun 2024 (Sufijantika dan Novianti 2024), Nabilla & Fitriyana pada tahun 2022 (Nabilla dan Fitriyana 2022), Saputri dan Syamsuyurnita pada tahun 2024 (Saputri 2024), serta Kurniasih pada tahun 2022 (Kurniasih 2022), secara konsisten menunjukkan dampak positif dari model-model ini terhadap pemahaman konsep, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa. Namun, kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada fokusnya pada penerapan *Cooperative Learning* berbasis *fellowship* model *Team Game Tournament* dalam konteks wisata edukasi di D.I *Edutainment*, sebuah konsep wisata berbasis kedirgantaraan yang belum pernah ada sebelumnya di Kota Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan pembelajaran, kepercayaan diri, dan keterampilan sosial yang dihadapi oleh Gen Z, sekaligus mendukung pengembangan pariwisata di D.I *Edutainment*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini yaitu: Bagaimana potensi untuk D.I *Edutainment* dalam menerapkan *cooperative learning* berbasis *fellowship*? Dan Bagaimana tantangan pembelajaran, kepercayaan diri serta keterampilan sosial pada Gen Z? Tujuan dari kajian artikel ini adalah untuk mengidentifikasi potensi D.I *Edutainment* dalam

menerapkan *Cooperative Learning* Berbasis *Fellowship* serta menggali tantangan pembelajaran, kepercayaan diri, serta keterampilan sosial pada Gen Z.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Konsep Pariwisata**

Istilah "pariwisata" berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari "Pari" (lengkap/berkeliling), "Wis(man)" (rumah/kampung/properti), dan "ata" (mengembara). Hal ini diartikan sebagai aktivitas bepergian dari tempat tinggal tanpa maksud untuk menetap di lokasi tujuan. Pariwisata mencakup perjalanan individu atau kelompok ke lokasi di luar tempat tinggal tetap mereka, dengan tujuan rekreasi, bisnis, atau keperluan lainnya dalam jangka waktu yang relatif singkat. Menurut Kurniawan (2015) dalam (Motoh, Laloma, dan Londa 2021) komponen pariwisata terdiri dari empat aspek utama: (1) Daya Tarik (Atraksi), (2) Aksesibilitas, (3) Fasilitas Pelayanan, dan (4) Infrastruktur.

### **Konsep Wisatawan**

Wisatawan adalah individu yang melakukan perjalanan ke luar tempat tinggalnya untuk tujuan rekreasi, bisnis, atau keperluan lain dalam waktu singkat. Memahami karakteristik wisatawan, yang dipengaruhi oleh faktor demografi, budaya, dan preferensi pribadi, sangat penting untuk strategi pemasaran dan pengembangan pariwisata. Smith (1995) dalam penelitian (Nugroho 2019) menganalisis karakteristik ini melalui aspek sosio-demografis seperti jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, dan profesi.

### **Wisata Edukasi**

Wisata edukasi merupakan bentuk pariwisata di mana wisatawan berpartisipasi dengan tujuan utama untuk mendapatkan pendidikan dan pengalaman belajar (Anggraini dan Chodidjah 2023). Keberhasilan dalam wisata edukasi sangat bergantung pada penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sering kali melalui permainan yang dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik.

### **Konsep Edutainment**

Edutainment adalah kombinasi antara pendidikan dan hiburan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bebas tekanan (Nur'Aini 2022). Konsep ini melibatkan metode pengajaran yang efisien, interaksi edukatif yang terbuka, dan media pembelajaran yang menarik seperti video dan permainan. Dalam konteks pariwisata, edutainment diterapkan melalui program-program yang menggabungkan pembelajaran dengan hiburan, seperti museum interaktif dan taman edukasi.

## **Konsep Cooperative Learning**

Cooperative learning adalah pendekatan pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling mendukung dalam proses belajar. Slavin (2005) dalam (Irham dan Mahmud 2019) menjelaskan bahwa metode ini melibatkan siswa yang berkolaborasi dalam kelompok heterogen. Lima Elemen Cooperative Learning menurut (Slavin, 2008) pada (Simamora 2024) meliputi:

- 1) Ketergantungan Positif: Anggota kelompok bertanggung jawab untuk memahami materi dan memastikan semua anggota lainnya juga memahaminya.
- 2) Tanggung Jawab Individu: Setiap anggota harus mampu menyelesaikan tugas yang sama setelah berpartisipasi dalam kelompok, menunjukkan kontribusi dan kemandirian.
- 3) Interaksi yang Mendorong: Anggota saling membantu, berbagi informasi, dan meningkatkan pemahaman bersama, sehingga menciptakan rasa saling percaya.
- 4) Keterampilan Komunikasi Antaranggota: Siswa perlu saling mengenal, membangun kepercayaan, dan berkomunikasi dengan jelas, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif.
- 5) Pemrosesan Kelompok: Memungkinkan identifikasi tahapan kegiatan kelompok dan kontribusi masing-masing anggota untuk mengetahui siapa yang memberikan kontribusi signifikan.

## **Konsep Team Game Tournament (TGT)**

Team Game Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa dalam tim yang terdiri dari 5-6 orang dengan latar belakang yang beragam. Menurut Slavin (2005) dalam (Frayoga 2024), model ini menggabungkan turnamen akademik dalam bentuk permainan dan kuis untuk mendorong kerja sama serta persaingan yang sehat. Elemen Kunci Team Game Tournament menurut Slavin pada tahun 2015 dalam penelitian (Nurholis dan Holiludin 2024) meliputi: presentasi kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pengakuan tim. (Zaiful Rosyid 2024) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penerapan TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa, serta mengembangkan keterampilan kerja sama dan diskusi.

Landasan empiris penelitian ini didukung oleh hasil observasi serta berbagai penelitian sebelumnya yang relevan, khususnya yang berfokus pada model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Penelitian yang dilakukan oleh Nji Junia Sufijantika & Irhaz Novianti (2024), Silvia Khoerun Nisa dkk. (2024), Hurin Nabilla & Nur Fitriyana (2022), dan Bella Saputri & Syamsuyurnita (2024) melalui studi literatur, menunjukkan secara konsisten bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, pemahaman konsep,

serta keterlibatan siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah. Selain itu, penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Wanti Kurniasih (2022) juga menegaskan bahwa penerapan TGT secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam sistem koordinasi. Secara keseluruhan, kajian empiris ini menyimpulkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif berbasis fellowship dengan model TGT memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta mengembangkan keterampilan kolaborasi mereka. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat direkomendasikan kepada para pendidik sebagai inovasi dalam desain pembelajaran yang optimal.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran yang sistematis dan mendalam mengenai potensi serta tantangan dalam penerapan *Cooperative Learning Berbasis Fellowship* di D.I *Edutainment* bagi Gen Z (Widhagdha, Miftah Faridl, Ediyono 2022). Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi data dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber yang relevan.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah Gen Z yang berpartisipasi dalam program D.I *Edutainment* di Bandung. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive*, melibatkan peserta didik Gen Z yang aktif, fasilitator yaitu pengelola D.I *Edutainment*, dengan tujuan untuk mendapatkan perspektif yang komprehensif dari berbagai pihak yang terkait (Nurlaela et al. 2024).

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dan semi-terstruktur dengan informan kunci, serta observasi partisipatif di lapangan untuk mengamati interaksi dan aktivitas selama program. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen relevan yang mendukung penelitian ini (Rukhmana 2021).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, wawancara (Fiantika, Wasil M, Jumiyati, Honesti, Wahyuni, Jonata 2022) dan observasi (Ariyanti, Marleni, dan Prasrihamni 2022). Wawancara dilakukan secara *online* maupun *offline*, via *zoom meet* dan bertemu langsung dengan informan. Dilakukan dengan semi-terstruktur untuk mendapatkan informasi mendalam dari mengenai pengalaman, pandangan, potensi, dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan *cooperative learning* pada D.I *Edutainment*.

Observasi partisipatif juga dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas interaksi peserta Gen Z dan *tour guide* dalam kegiatan D.I Edutainment (Kurniasari 2021).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fakta dan karakteristik subjek penelitian secara sistematis tanpa melibatkan perhitungan statistik. Proses analisis data mengikuti tiga tahap utama menurut Miles dan Huberman pada tahun 1992 (Fiantika, Wasil M, Jumiyati, Honesti, Wahyuni, Jonata 2022):

- a) **Reduksi Data (*Data Reduction*)** : Meliputi pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah dari catatan lapangan. Data yang tidak relevan akan dieliminasi.
- b) **Penyajian Data (*Data Display*)** : Organisasi informasi yang tersusun untuk memungkinkan penarikan kesimpulan, seperti penyajian dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau matriks.
- c) **Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)** : Peneliti mencari makna dari data, mengidentifikasi pola, menjelaskan fenomena, dan mengembangkan proposisi berdasarkan temuan yang ada.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil

Hasil penelitian ini terbagi menjadi dua bagian utama, yakni potensi D.I Edutainment dalam penerapan *Cooperative Learning Berbasis Fellowship*, serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran, kepercayaan diri, dan keterampilan sosial pada Gen Z.

##### 1. Potensi D.I Edutainment dalam Menerapkan Cooperative Learning Berbasis Fellowship

D.I Edutainment menunjukkan beberapa potensi signifikan dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis *fellowship*, di antaranya:

##### a) Konsep Edutainment yang mendorong Interaktivitas

D.I Edutainment mengintegrasikan elemen pendidikan dan hiburan melalui berbagai fasilitas seperti *mockup gallery* dan *static display*. Dengan dukungan fasilitator yang aktif, lingkungan pembelajaran interaktif dapat tercipta, yang berpotensi meningkatkan minat dan partisipasi aktif Gen Z.



Keterangan: Gambar Mockup Gallery, PT. Dirgantara Indonesia  
Sumber: Peneliti, 2025

**Gambar 1. Mockup Gallery**



Keterangan: Gambar Static Display, PT. Dirgantara Indonesia  
Sumber: Peneliti, 2025

**Gambar 2. Static Display**

#### **b) Fleksibilitas Program**

Tersedianya berbagai pilihan program, mulai dari kunjungan singkat hingga program intensif, memungkinkan D.I *Edutainment* untuk menyesuaikan dengan preferensi belajar Gen Z yang cenderung menghargai variasi dan kebebasan dalam memilih.

#### **c) Visi Pengembangan Wahana VR/Simulasi**

Rencana pengembangan wahana *Virtual Reality* (VR) atau simulasi menjadi potensi besar. Wahana ini sangat relevan untuk Gen Z yang akrab dengan teknologi dan dapat berfungsi sebagai platform ideal untuk menerapkan *Cooperative Learning* berbasis *fellowship*.

#### **d) Inisiatif Komunitas Daring**

Keberadaan komunitas daring melalui platform seperti *WhatsApp* dan *Instagram* merupakan aset berharga. Komunitas ini dapat dimanfaatkan untuk memperkuat rasa kebersamaan (*fellowship*) dan kolaborasi di antara peserta, bahkan di luar jam program fisik.

### **e) Dukungan Sumber Daya Manusia Internal**

*Tour guide* dan fasilitator di D.I *Edutainment* memiliki pengetahuan mendalam tentang kedirgantaraan serta keterampilan komunikasi yang baik. Mereka berperan penting sebagai *motivator* dan *peer facilitator* dalam mendorong proses *cooperative learning*.

## **2. Tantangan Pembelajaran, Kepercayaan Diri, dan Keterampilan Sosial pada Gen Z**

Meskipun memiliki potensi, terdapat beberapa tantangan yang perlu dihadapi dalam implementasi pembelajaran bagi Gen Z:

### **a) Rentang Perhatian yang Relatif Singkat**

Gen Z cenderung cepat merasa bosan dengan aktivitas yang monoton. Hal ini menuntut variasi kegiatan yang cepat, menarik, dan dinamis untuk menjaga fokus mereka.

### **b) Preferensi terhadap Media Digital Dibandingkan Interaksi Tatap Muka**

Gen Z lebih nyaman berinteraksi di ranah digital, yang seringkali menjadi tantangan dalam membangun kolaborasi langsung dan mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal di dunia nyata.

### **c) Variasi dalam Tingkat Kepercayaan Diri**

Ditemukan bahwa beberapa anggota Gen Z kurang berani mengekspresikan diri di depan umum. Kondisi ini memerlukan metode pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif tanpa memberikan tekanan berlebihan.

### **d)Kebutuhan akan Struktur dan Motivasi yang Berkelanjutan dalam Kolaborasi**

Meskipun melek teknologi, Gen Z masih memerlukan panduan dan motivasi yang jelas untuk berkolaborasi secara efektif dalam tim. Scaffolding dan insentif yang terstruktur diperlukan untuk menjaga kolaborasi yang berkelanjutan.

## **Pembahasan**

### **1. Relevansi Potensi D.I Edutainment dengan Teori Cooperative Learning**

Potensi D.I *Edutainment* dalam menerapkan *Cooperative Learning* sejalan dengan prinsip-prinsip utama teori ini, yang mencakup interdependensi positif, akuntabilitas individu, keterampilan sosial, interaksi promotif, dan pemrosesan kelompok[19]. Konsep *edutainment* yang didukung oleh fasilitas interaktif di D.I *Edutainment* secara efektif memfasilitasi model *Team Game Tournament* (TGT), yang mendorong kompetisi antar tim serta pembelajaran aktif. Fleksibilitas program dan inisiatif komunitas daring di D.I *Edutainment* semakin memperkuat aspek *fellowship* dalam *Cooperative Learning*, menumbuhkan rasa kebersamaan dan dukungan di antara peserta. Rencana pengembangan wahana VR/simulasi juga sangat relevan dengan

preferensi Gen Z terhadap teknologi, menjadikannya platform yang ideal untuk mendukung pembelajaran kolaboratif.

## **2. Keterkaitan Tantangan Gen Z dengan Konsep Pembelajaran dan Pengembangan Diri**

Tantangan yang dihadapi Gen Z, seperti rentang perhatian yang singkat dan preferensi terhadap media digital, sejalan dengan karakteristik demografis generasi ini yang banyak dibahas dalam literatur. Kurangnya kepercayaan diri dan kebutuhan akan struktur dalam kolaborasi menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang secara spesifik mendukung pengembangan keterampilan sosial mereka sangat diperlukan[5]. Dalam konteks ini, *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* dapat menjadi solusi yang efektif karena mendorong interaksi tatap muka yang terstruktur dan mengurangi tekanan individu, sehingga membantu membangun kepercayaan diri peserta. Selain itu, konsep *fellowship* sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif, memungkinkan Gen Z untuk berlatih keterampilan sosial dan berinteraksi secara autentik.

## **3. Implikasi dan Kontribusi Penelitian**

### **a) Implikasi Praktis**

Penelitian ini memberikan rekomendasi konkret bagi D.I *Edutainment* untuk mengoptimalkan programnya. Dengan mengintegrasikan *Cooperative Learning Team Game Tournament* berbasis *fellowship*, memanfaatkan wahana interaktif, melatih fasilitator sebagai mentor, mengaktifkan komunitas daring, dan D.I *Edutainment* dapat menarik lebih banyak peserta Gen Z serta meningkatkan kualitas pengalaman edukasi mereka.

### **b) Kontribusi Teoritis**

Penelitian ini memperkaya literatur mengenai penerapan *Cooperative Learning* di luar konteks pendidikan formal, khususnya dalam lingkungan *edutainment* dan wisata edukasi. Selain itu, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik Gen Z dalam konteks pembelajaran kolaboratif non-tradisional. Temuan ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai efektivitas *Cooperative Learning* dalam membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial pada Gen Z di lingkungan wisata.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

D.I *Edutainment*, sebuah inisiatif wisata edukasi kedirgantaraan yang diinisiasi oleh PT. Dirgantara Indonesia di Bandung, memiliki potensi yang signifikan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis *fellowship*. Konsep *edutainment* yang interaktif, bersama dengan pilihan program yang fleksibel, rencana pengembangan wahana *Virtual Reality* (VR)/simulasi, serta dukungan dari komunitas daring dan sumber daya manusia internal, semuanya berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif bagi Gen Z.

Namun, Gen Z juga menghadapi tantangan yang khas, seperti rentang perhatian yang pendek, preferensi terhadap media digital dibandingkan dengan interaksi tatap muka, variasi dalam tingkat kepercayaan diri, serta kebutuhan akan struktur dan motivasi yang berkelanjutan dalam kolaborasi. Oleh karena itu, pendekatan *Cooperative Learning* dengan model *Team Game Tournament* (TGT), yang menekankan interaksi terstruktur dan kompetisi antar tim, dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan ini, serta membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial mereka.

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi D.I *Edutainment* dalam mengoptimalkan programnya dan menarik lebih banyak peserta dari Gen Z, sekaligus memberikan kontribusi teoritis dengan memperkaya literatur mengenai penerapan *Cooperative Learning* di luar konteks pendidikan formal, khususnya dalam bidang wisata edukasi.

## DAFTAR REFERENSI

- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis faktor penghambat membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1450–1455.
- Arum, S., Duha, L., & Zahrani, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z dan kesiapan dalam menghadapi bonus demografi 2030. *Accounting Student Research Journal*, 2(1), 59–72. <https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812>
- Bayu, B. P., & Hamzah, F. (2025). Pengembangan video profil Terminal Wisata Grafika Cikole Lembang. *Media Wisata*, 23(1), 178–194. <https://doi.org/10.36276/mws.v23i1.699>
- Fiantika, W. M., Jumiayati, Honesti, Wahyuni, J., & lainnya. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. [Tanpa penerbit].
- Ghani, Y. A., & lainnya. (2024). Strategi pengembangan pemasaran media Instagram sebagai upaya meningkatkan kunjungan wisatawan (Studi pada wisata edukasi Kampung Bamboo). *Jurnal Pariwisata*, 11(2), 140–157.

- Kemenparekraf, Baparekraf. (2024a). Fakta menarik Bandung, kota kembang yang penuh kreativitas. *Kemenparekraf.go.id*. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/fakta-menarik-bandung-kota-kembang-yang-penuh-kreativitas>
- Kemenparekraf, Baparekraf. (2024b). Siaran pers: Indeks kinerja pariwisata Indonesia peringkat ke-22 dunia. *Kemenparekraf.go.id*. <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-indeks-kinerja-pariwisata-indonesia-peringkat-ke-22-dunia>
- Kemp, S. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. Datareportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Khasanah, L. A. I. U. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799–1806. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536>
- Kurniasari, D. (2021). Teknik pengolahan data kualitatif: Mengenal 3 tipe observasi. *Dqlab.id*. <https://dqlab.id/teknik-pengolahan-data-kualitatif-mengenal-3-tipe-observasi>
- Kurniasih, W. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar sistem koordinasi pada siswa kelas XI-A1 SMA Negeri 1 Manyaran. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(4), 503–512. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i4.1681>
- Nabilla, H., & Fitriyana, N. (2022). Systematic literature review: Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Science and Education*, 5(1), 34–43. <https://doi.org/10.31540/jmse.v5i1.1621>
- Nurlaela, S., Hidayatullah, A., Sujana, R., & Setiadi, S. (2024). Branding UMKM Tarsan Ship di Desa Cikahuripan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 308–314.
- Rosyid, M. Z. (2024). Implementasi cooperative learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pendidikan tingkat dasar. *Jurnal Reflektika*, 19(1), 210–241.
- Rukhmana, T. (2021). Jurnal Edu Research Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS) page 25. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33.
- Saputri, B., & Syamsuyurnita. (2024). Analisis penerapan pembelajaran model cooperative learning tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1310–1319.
- Sufijantika, N. J., & Novianti, I. (2024). Systematic literature review: Model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar matematika di sekolah menengah. *AlphaEuclidEdu*, 5(1), 50–59.
- Widhagdha, M. F., & Ediyono, S. (2022). Case study approach in community empowerment research in Indonesia. *Indonesian Journal of Social Responsibility Review*, 1(1), 71–76. <https://doi.org/10.55381/ijsrr.v1i1.19>