

PENERAPAN MEDIA EDUGAME DENGAN STRATEGI TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP PENGARUH HASIL BELAJAR SISWA PADA KD MENGANALISIS PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP DALAM KAITANNYA DENGAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN KELAS XI IPS DI MAN TUBAN TA 2013/2014

Avid Rizal Ilhamzah

Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
avidrizal92@gmail.com

Suhadi HS

Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) berpengaruh pada kemajuan suatu bangsa. Untuk meningkatkan kualitas SDM suatu bangsa bidang pendidikan memiliki peranan yang amat penting. Dengan pendidikan diharapkan mutu SDM di Indonesia dapat ditingkatkan. Untuk mendukung peningkatan kualitas SDM dalam bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran permainan bisa menjadi alternative. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media edugame yang dikombinasikan dengan menggunakan strategi TGT (*Teams-Games-Tournament*).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di MAN Tuban. Dari lima kelas XI IPS yang terdapat di MAN Tuban diambil sampel dua kelas yang homogen, yang pada awalnya sudah dilakukan *pretest* pada lima kelas tersebut untuk pemilihan kelas kontrol dan eksperimen. Setelah melaksanakan *pretest* tersebut diambil dua kelas yang nilainya relatif sama, yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Setelah melaksanakan proses pembelajaran dan *posttest* dari kedua kelas tersebut, dapat diketahui hasil *posttest* dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian siswa menunjukkan sebagai berikut: (1) untuk penilaian kognitif, terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi TGT (*Teams-Games-Tournament*) yang menerapkan media edugame antara hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 61,6 dan setelah dilaksanakan *posttest* untuk kelas eksperimen rata-rata nilainya adalah 86,16 yang mengalami peningkatan hasil belajar, sedang untuk rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 63,4 dan setelah dilaksanakan *posttest* untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 77,8 yang juga mengalami peningkatan hasil belajar. (2) untuk penilaian afektif, siswa dituntut aktif di dalam kelas, yaitu dengan rasa keingin tahunya, peduli dan kritis, memiliki rasa tanggung jawab dan bekerja sama dalam kelompok.

Kata kunci : edugame, strategi *teams games tournament*, strategi pembelajaran

Abstract

Human resource quality (Human Resources) effect on the progress of a nation. To improve the quality of human resources of a nation, education has a very important role. The quality of human resource in Indonesia expected to be improved by education. To support the improvement of the quality of human resources by education, the use of instructional game media can be an alternative. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes by implementing edugame media combined with the use of strategies TGT (*Teams-Games-Tournament*).

The population in this study were students of class XI IPS MAN Tuban. Of the five class XI IPS MAN contained in Tuban taken two classes homogeneous sample, which at first had done a pretest at the five classes for the selection of the control and experimental classes. After carrying out a pretest was taken two classes whose value is relatively the same, namely the class XI IPS 1 as the control class and class XI IPS 2 as the experimental class. After implementing the learning process and posttest of the second class, it can be seen posttest results using t-test. Student research results indicate the following: (1) for cognitive assessment, there is a difference in student learning outcomes by using strategies TGT (*Teams-Games-Tournament*) which implemented edugame media between student learning outcomes using conventional learning strategy. The average value for the pretest was 61.6 and the experimental class after class of experiments conducted posttest for the average value is 86.16, while the average value of the control class pretest was 63.4 and thereafter posttest values obtained for the control class an average of 77.8. (2) for affective assessment, students are actively in the classroom, that is with a sense of curiosity desires, and critical care, have a sense of responsibility and work together in groups.

Keywords : TGT, learning strategies and edugame

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia (SDM), semakin baik kualitas sumber daya manusia maka kesejahteraan suatu bangsa semakin baik. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa bidang pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Dengan pendidikan diharapkan mutu pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan perubahan, perbaikan dan pembaharuan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan.

Salah satu perubahan yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini merupakan tugas bagi masing-masing sekolah dan yang paling penting adalah guru sebagai tenaga pengajar. Guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan berkualitas dan prestasi yang dicapai siswa memuaskan.

Agar konsep-konsep geografi dapat dipahami dengan baik dan benar oleh siswa, maka pembelajaran geografi harus berpusat pada siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus dapat menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan dibahas. Disinilah pentingnya peran seorang guru sebagai fasilitator, membimbing siswa untuk membangun pemahaman konsep dengan menerapkan metode dan model pembelajaran yang sesuai.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara bersama, yang beranggotakan 5-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Majid, A., 2013: 174). Salah satu pendekatan model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain dan member waktu lebih banyak kepada siswa untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain (Ibrahim, dkk., 2000:26).

Saat ini telah banyak aplikasi-aplikasi media pembelajaran berbasis komputer yang telah didesain secara interaktif dan menyenangkan, misalnya dalam bentuk simulasi, multimedia dan audio visual. Salah satu contohnya berbentuk edugame. Maka ingin dilakukan kegiatan penelitian dengan media edugame dikaitkan dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dimana strategi pembelajaran

kooperatif menurut Sanjaya (2006:239) merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Strategi pembelajaran berkelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu dengan lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini berarti model pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan siswa lain sekaligus berkompetisi untuk menjadi lebih baik. Dengan adanya turnamen ini siswa akan dapat bersaing dan berusaha menjadi lebih baik dan lebih baik lagi. Dalam hal ini, guru sangat berperan penting untuk membimbing siswa melakukan diskusi, sehingga akan tercipta suasana belajar yang lebih hidup, aktif, kreatif, efektif, kompetitif dan menyenangkan. Dari uraian latar belakang di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Edugame Dengan Strategi TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Pengaruh Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Pelestarian Lingkungan Hidup Dalam Kaitannya Dengan Pembangunan Berkelanjutan Kelas XI IPS Di MA Negeri Tuban TA 2013/2014”**.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang diajukan adalah Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada penerapan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran menganalisis pelestarian lingkungan hidup pada aspek kognitif dan afektif di MAN Tuban?

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah penerapan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran menganalisis pelestarian lingkungan hidup pada aspek kognitif dan afektif di MAN Tuban.

Menurut Majid (2013:174), salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara bersama, yang terdiri dari 5-6 siswa dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Menurut Hurd dan Jenuings (2009:5), education game adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan user suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman konsep dan membimbing dalam melatih kemampuannya, serta memotivasi mereka untuk memainkannya.

Langkah-Langkah dalam pelaksanaan strategi TGT :
(1) Pembentukan kelompok; (2) Games; (3) Tournament; (4) Penghargaan kelompok.

Manfaat dari penerapan strategi belajar *teams games tournament* digunakan untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan siswa sebagai dasar untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Strategi

belajar ini menggunakan sebuah teknik untuk mendapatkan partisipasi siswa melalui tulisan. Hal ini sangat baik digunakan pada siswa yang kurang berani mengungkapkan pertanyaan, keinginan dan harapan-harapannya melalui percakapan atau diskusi.

Menurut Sanjaya (2006:239) pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Strategi pembelajaran berkelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Arends (1997), pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran konvensional memiliki tujuan seperti berikut: *direct instructions aims at accomplishing two major learner of well structured academic content and acquisition of all kinds of skill*. Artinya, pembelajaran konvensional memiliki dua tujuan utama, yaitu agar siswa menguasai bahan pelajaran dan memiliki berbagai keterampilan.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh oleh seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 03) mengemukakan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. (Sudjana, 2009: 22)

Perubahan yang terjadi dari hasil belajar yang diperoleh pada siswa akan mempengaruhi cara berpikir serta berinteraksi dengan orang lain. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dinilai dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Baik melalui hasil tes tulis, lisan, ataupun cara bersosialisasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* yang merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. *Quasi Experimental Design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2011: 116).

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Tuban pada tanggal bulan April sampai dengan bulan Mei, semester genap tahun ajaran 2013-2014 dengan populasi penelitian adalah seluruh MAN Tuban dan sampel penelitian siswa kelas XI IPS MAN Tuban, yang terdiri dari 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Dengan jumlah siswa kelas eksperimen XI IPS 1 sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol XI IPS 2 sebanyak 30 siswa.

Pada desain ini yang termasuk kelompok eksperimen (yang diberi penerapan media edugame dengan strategi belajar *teams games tournament*) dan kelompok kontrol (yang diberi model pembelajaran konvensional). Desain pada rancangan penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 1.

Quasi Eksperimental Design

Tipe Nonequivalent Control Group Design

O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	-	O ₄

(Tuckman, 1999)

Keterangan : O₁ dan O₃ = Pre-test yaitu soal tes yang diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar; O₂ dan O₄ = Post-test yaitu soal tes yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan belajar mengajar; X₁ = Pembelajaran menggunakan edugame dengan strategi belajar *teams games tournament*; X₂ = Pembelajaran konvensional.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode : (1) Validasi instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Validasi instrumen dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari 2 dosen teknik elektro Unesa dan 2 guru SMK Sunan Drajat Paciran Lamongan dan kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus hasil rating, (2) Metode tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi strategi pembelajaran yang telah direncanakan dan kemudian dianalisis menggunakan uji-t satu pihak untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Tes yang digunakan dalam bentuk pemberian soal. Soal yang digunakan adalah soal yang telah divalidasi dan dianalisis butir untuk mengetahui soal yang baik yang digunakan untuk soal *pre-post test*.

Teknik analisis data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan metode statistika, yaitu menggunakan bantuan software SPSS 16. Dengan langkah melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap perangkat pembelajaran strategi belajar *question student have* yang terdiri dari (1) RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), (2) silabus, dan (3) soal evaluasi. Setelah dilakukan validasi, Maka hasil keseluruhan nilai validasi dari setiap perangkat sebagaimana berikut :

Tabel 2.

Hasil Rata-Rata Validasi Instrumen Pembelajaran

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi yang telah dibahas pada Tabel 2, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan baik. Sesuai dengan skala Likert (Widoyoko, 2012:105) bahwa instrumen penelitian dinyatakan baik apabila mempunyai angka 68% - 84%.

No	Jenis Instrumen	Hasil	Keterangan
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80%	Baik
2	Silabus	78%	Baik
3	Soal Evaluasi	78%	Baik
Rata-Rata		78,7%	Baik

Sebelum melaksanakan penelitian dilakukan pengujian butir soal yang bertujuan untuk menganalisis tingkat kevalidan soal yang akan dijadikan evaluasi *pre-test* dan *post-test* pada kelas XI IPS. Pengujian butir soal dilakukan dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 40 soal kepada kelas XI IPS dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Terdapat 40 butir soal yang telah divalidator. 40 soal tersebut yang akan digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*.

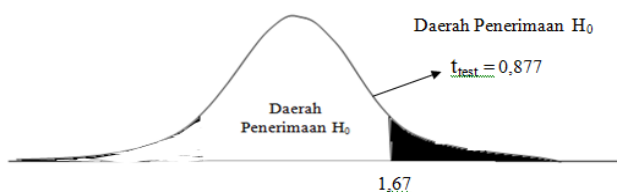
Perhitungan uji-t (menggunakan software SPSS versi 16.0) dari hasil *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2.
Perhitungan Uji-T dari Hasil Pre-Test

Dari hasil analisis nilai *pre-test* dengan menggunakan

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Nilai_	Equal	9.707	.003	6.118	58	.000	8.36667	1.36751	5.62930 11.10403
Posttest	variances assumed								
	Equal			6.118	40.291	.000	8.36667	1.36751	5.60345 11.12988
	variances not assumed								

uji-t seperti pada tabel 7 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -0,796 dengan taraf signifikansi sebesar 0,589. Sedangkan diketahui nilai $t_{tabel} = t_{(1-\alpha)} = t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)}$ derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 58$. Nilai t_{tabel} adalah 1,67 dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = -0,796 < t_{tabel} = 1,67$.



Gambar 1. Kurva Distribusi Uji-t Pretest

Dari Gambar 1 kurva distribusi uji-t terlihat bahwa t_{hitung} berada pada penerimaan H_0 sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen terdapat perbedaan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum diterapkan strategi pembelajaran yang berbeda.

Dan saat proses pembelajaran berakhir maka dilakukan *post-test* untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran serta strategi pembelajaran yang telah diberikan. Hipotesis hasil belajar siswa dirumuskan sebagai berikut : H_0 = hasil belajar siswa yang menerapkan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* lebih rendah sama dengan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi belajar Tanya Jawab; H_1 = hasil belajar siswa yang

menerrapkan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.

Dan perhitungan dengan menggunakan uji-t satu pihak atau menggunakan SPSS versi 16.0 dengan uji *Independen Samples Test* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.
Data Statistik

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	eksperimen	30	86.1667	3.07474	.56137
	kontrol	30	77.8000	6.82995	1.24697

Tabel 9.
Perhitungan Uji-t Hasil Belajar

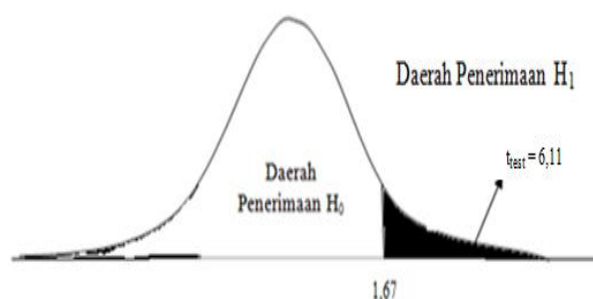
Dari hasil perhitungan di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 6,11. *Standar Error Difference* adalah selisih standar deviasi dua data yakni antara kelas X TEI 1 dan X TEI 2. Sedangkan untuk 95% *Confidence Interval Of The Difference* adalah rentang nilai perbedaan yang ditoleransi. Pada penelitian ini, toleransi menggunakan taraf toleransi maksimal yaitu 5%. *Mean Difference* adalah selisih *mean* (rata-rata). Dari data yang diperoleh sebelumnya, rata-rata kelas X TEI 1 (eksperimen) sebesar 86,16 sedangkan kelas X TEI 2 (kontrol) sebesar 77,8.

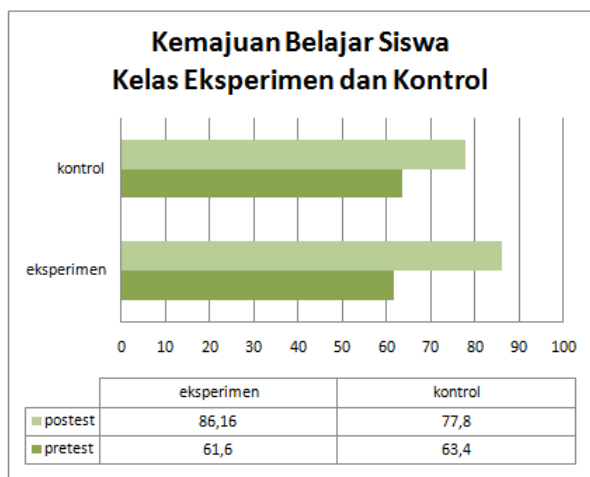
Selanjutnya melihat tingkat signifikansinya sebesar 5% dengan membandingkan t_{test} dengan t_{tabel} . Diketahui t_{test} sebesar 8,66 dan nilai $t_{tabel} = t_{(1-\alpha)} = t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)}$ derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 58$. Nilai t_{tabel} adalah 1,67 maka nilai $t_{test} > t_{tabel}$.

Dari Gambar 2 kurva distribusi uji-t terlihat bahwa t_{hitung} berada pada penolakan H_0 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa dengan dengan model belajar konvensional.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media edugame dengan strategi *Teams Games Tournament* pada kompetensi dasar pelestarian lingkungan hidup. Berdasarkan penilaian yang diberikan setelah seluruh siswa mengisi soal *pre-test* dan *post-test* didapat hasil sebagai berikut :

Gambar 2. Kurva Distribusi Uji-t Post-test





Gambar 3. Histogram Perbandingan Nilai

Tabel 10.
Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Siswa

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Post-test
Eksperimen	61.6	86,16
Kontrol	63.4	77,8

Berdasarkan Gambar 3 dan Tabel 10 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (XI IPS 2) dengan menerapkan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* untuk nilai *pre-test* adalah 61,6 dan nilai hasil belajar meningkat pada nilai *post-test* (nilai akhir) dengan nilai rata-rata adalah 86,16. Sedangkan pada kelas kontrol (XI IPS 1) dengan model pembelajaran konvensional untuk nilai *pre-test* adalah 63,4 dan nilai hasil belajar meningkat pada nilai *post-test* (nilai akhir) dengan nilai rata-rata adalah 77,8. Dan dari data tersebut dianalisis perbedaan rata-rata dari hasil *post-test* (nilai akhir) tiap kelas dengan uji-t (menggunakan software SPSS versi 16.0) dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,11. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dengan demikian penelitian yang dilakukan di MAN Tuban dengan menerapkan media edugame dengan strategi belajar *teams games tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan: Hasil belajar siswa pada kompetensi dasar di MAN Tuban dengan penerapan media edugame dengan strategi belajar *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional, dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 86,16 dan kelas kontrol 77,8.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, saran yang diberikan adalah sebagai berikut : (1) Strategi belajar *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih aktif. Siswa dapat memaksimalkan potensi tentang keinginan dan harapan yang mereka miliki dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melatih kemampuan dan keterampilan bertanya siswa; (2) Dalam penerapan media edugame dengan strategi *Teams Games Tournament*, guru harus mempunyai keterampilan memandu kelompok dan memonitoring kinerja masing-masing kelompok, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard. I. 1997. *Classroom Instruction and Management*. Toronto: The McGraw – Hill
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurt, Daniel dan Jeunings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggest Criteria*.
- Ibrahim, Muslim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.