



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) BERBANTUAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JEPANG SISWA SMA PGRI 1 PATI

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Nama : Joko Prastiyo
Nim : 2302413024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.



Semarang, 14 Agustus 2017

Pembimbing I,

Pembimbing I

Two handwritten signatures in black ink are placed over the UNNES logo. The signature on the left is written in a cursive style and appears to be 'Andy Moorad Oesman'. The signature on the right is also cursive and appears to be 'Chevy Kusumah Wardhana'. Below the signatures, the text 'UNNES' is printed in large, bold, blue letters, and 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' is printed in smaller, blue, all-caps letters below it.

Andy Moorad Oesman S.Pd, M.Ed

Chevy Kusumah Wardhana S.Pd.,M.Pd.

NIP. 197311262008011005

NIP. 198409092010121006

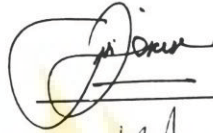
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu
Tanggal : 23 Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi

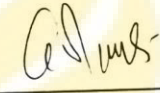
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
196202211989012001
Ketua



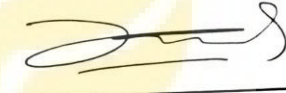
Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.
197807252005012002
Sekretaris



Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd.
197601292003122002
Penguji I



Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd.
198409092010121006
Penguji II/ Pembimbing II



Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed.
197311262008011005
Penguji III/ Pembimbing I

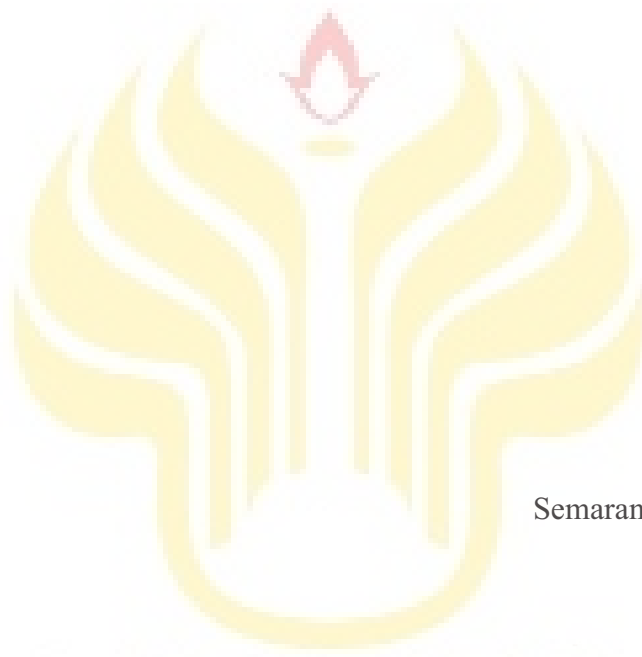


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
196008031989011001
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain, sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 14 Agustus 2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Joko Prastiyo', is written over the UNNES logo.

Joko Prastiyo

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Kesadaran adalah Matahari

Kesabaran adalah Bumi

Keberanian Menjadi Cakrawala

Perjuangan adalah pelaksanaan kata-kata

W.S. Rendra

Persembahan :

1. Untuk orang tua dan adik saya
2. Untuk sahabat dan teman-teman
3. Untuk yang selalu memberi semangat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) Berbantuan *Game* Edukasi Besbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Pati”.

Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa hal ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memfasilitasi penelitian.
3. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd. Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan fasilitas atas penulisan skripsi ini.
4. Andi Moorad Oesman S.Pd., M.Ed. Dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan masukan pada skripsi ini.

5. Chevy Kusumah Wardhana S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing II yang telah membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ai Sumirah Setiawati S.Pd., M.Pd. Dosen penguji yang telah memberi masukan dan arahan untuk memperbaiki skripsi ini.
7. Drs. H. Suharto, S.Pd., M.Si. kepala SMA PGRI 1 Pati yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian skripsi ini.
8. Dra. Asni Mardiana selaku guru bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati yang telah memberikan bantuan dalam penelitian.
9. Seluruh siswa kelas XI IPS 2 dan 3 SMA PGRI 1 Pati yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti berharap penelitian ini bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi semua pihak yang berkepentingan dan khasanah ilmu pengetahuan.

Terimakasih.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 14 Agustus 2017

Joko Prastiyo

SARI

Prastiyo, Joko. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) Berbantuan *Game* Edukasi Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Pati. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed. Pembimbing II: Chevy Kusumah Wardhana S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: Efektivitas, *game* Edukasi, Android

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa serta menangani berbagai permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA PGRI 1 Pati terdapat permasalahan pengelolaan kelas yang kurang dari guru khususnya guru bahasa Jepang. Salah satu faktor penyebab dari permasalahan tersebut adalah jumlah siswa yang banyak yaitu berjumlah 40 hingga 45 siswa per kelas, sehingga guru merasa kesulitan untuk mengelola kelas besar tersebut. Menurut penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan teknik dan media yang sesuai dengan tujuan seperti model pembelajaran TGT (*Teams game tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android dapat diujicobakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran TGT (*Teams game tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA PGRI 1 Pati.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen *post-test only control design*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA PGRI 1 Pati dan sampelnya dari kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 kelas kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test* diperoleh $t_{hitung} = 5,38$ sedangkan t_{tabel} untuk db 86 adalah 1,99 (5%) karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka hipotesis " model pembelajaran TGT (*teams game tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa jepang siswa SMA PGRI 1 pati" diterima. Adapun kekurangan yang didapat dari penelitian ini adalah hasil rata-rata nilai *post-test* yang didapat oleh siswa kelas eksperimen dan kontrol masih berada dibawah KKM. Namun jika model pembelajaran ini dilaksanakan dalam jangka waktu yang lama, besar kemungkinan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara perlahan-lahan.

RANGKUMAN

Prastiyo, Joko. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) Berbantuan *Game* Edukasi Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Pati. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed. Pembimbing II: Chevy Kusumah Wardhana S.Pd.,M.Pd.

1. Latar Belakang Masalah

Ketrampilan pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal serta mempertahankan kondisi belajar apabila terjadi suatu masalah ketika proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Majid (2007: 114) masalah-masalah yang biasa terjadi misalnya siswa ingin mendapat perhatian orang lain, ingin menunjukkan kekuatan, kurangnya kesukaan, ketidaktaatan terhadap standar tindakan prosedur belajar, reaksi negatif, pengakuan kelas terhadap kelakuan guru, ketidakmampuan menyesuaikan diri.

Penulis telah melakukan observasi terhadap pembelajaran bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati pada tanggal 30 Januari 2017. Berdasarkan hasil observasi Masalah-masalah seperti yang diulas pada paragraf di atas juga dialami oleh pengajar bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati. Masalah yang ada meliputi masalah individu maupun kelompok. Seperti siswa tidak menyimak terhadap pembelajaran ketika guru sedang menjelaskan, berbicara saat guru menjelaskan materi, bosan dan bahkan tidak antusias dengan pembelajaran yang ada yang berdampak pada hasil belajar siswa yang banyak mendapatkan nilai dibawah KKM. Salah satu penyebab masalah ini adalah kurangnya guru dalam mengelola kelas karena jumlah siswa dalam satu kelas yang banyak. Berjumlah 40 hingga 45 siswa dalam satu kelasnya. Masalah jumlah siswa yang banyak tidak dapat diatasi oleh guru bahasa Jepang

dengan membagi kelas menjadi dua karena jumlah pengajar bahasa Jepang hanya satu orang pengajar serta ruang kelas yang tidak mencukupi.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki komponen utama yang penting seperti presentasi kelas, tim *game*, *tournament*, dan penghargaan. Game yang digunakan pun banyak dan bervariasi, salah satunya game edukasi berbasis android dimana di zaman ini aplikasi berbasis android begitu dekat dengan kehidupan siswa SMA. Sehingga dengan menggunakan media ini guru dapat mengelola kelas dengan baik karena siswa terbagi dalam beberapa kelompok sehingga guru mampu mengawasi siswa dengan lingkup yang lebih kecil dan juga dengan penggunaan *game* edukasi berbasis android membuat siswa merasa tertantang menyelesaikan permainan sehingga perhatian siswa terpusat pada *game* tersebut dan mampu mengurangi tindakan siswa yang dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

Oleh karena itu peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android dengan judul ” Efektivitas Model Pembelajaran TGT (*teams game tournament*) Berbantuan *Game* Edukasi Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Pati ”.

2. Landasan Teori

2.1 Peranan Guru

Menurut Hamalik (2008: 9) ada beberapa peran yang wajib dimiliki guru:

1. Guru sebagai fasilitator

2. Guru sebagai pembimbing
3. Guru sebagai pengelola kelas
4. Guru sebagai komunikator
5. Guru sebagai model
6. Guru sebagai evaluator
7. Guru sebagai inovator
8. Guru sebagai agen moral
9. Guru sebagai agen kognitif
10. Guru sebagai manager.

2.2 Pengelolaan kelas

2.2.1 Pengertian Pengelolaan Kelas

Menurut Usman (2006: 97) pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan proses belajar mengajar. menurut Dunkin dan Biddle dalam Arends (2008:177) menegaskan bahwa manajemen kelas membentuk kondisi yang dibutuhkan untuk pembelajaran kognitif, dan bila guru tidak mampu mengatasi masalah dalam hal ini, kita dapat melupakan aspek aspek pengajaran lainnya.

2.2.2 Prinsip Pengelolaan Kelas

Menurut Djamarah, (2006 207-208) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kelas yaitu:

1. Hangat dan antusias

Guru hendaknya hangat dan akrab kepada siswa untuk meningkatkan gairah didik siswa.

2. Tantangan

Penggunaan media, cara kerja ataupun bahan-bahan yang menantang dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar.

3. Bervariasi

Penggunaan media yang bervariasi

4. Keluwesan

Keluwesan tingkah laku guru dalam mengajar dapat menciptakan iklim belajar yang efektif

5. Penekanan pada hal-hal positif

Hal-hal positif ini dapat menghindari pemusatan perhatian anak pada hal-hal negative.

6. Penanaman Disiplin Diri

Pengembangan disiplin Siswa

2.3 Model Pembelajaran TGT

Slavin (2006: 165) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam pelaksanaannya menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik

sebelumnya setara seperti mereka. Ada lima komponen utama pada model pembelajaran TGT (*Teams game tournament*) yaitu:

1. Presentasi kelas

Materi pembelajaran diperkenalkan dalam presentasi di depan kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti sering kali dilakukan/diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka

2. Tim

Tim terdiri dari 5-6 peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan kuis dengan baik. Pada setiap poinnya, ditekankan harus membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3. Game

Game-nya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang konteksnya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja-meja turnamen yang terdiri dari kelompok yang beda-beda sehingga tidak boleh ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Diatas meja tersedia

pertanyaan-pertanyaan. Dalam setiap meja turnamen peserta didik harus homogen.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok membahas LKS.

5. Rekognisi Tim

Setelah pelaksanaan turnamen guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan peserta didik yang aktif serta memiliki nilai tertinggi. Masing-masing akan mendapat sertifikat/hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2.4 Game Edukasi Berbasis Android

2.4.1 Pengertian Game Edukasi

Menurut Handriyantini (2009: 54) *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Sedangkan menurut Royle (2008) *Game* edukasi merupakan sebuah *game* yang didesain sesuai tujuan kurikulum tertentu untuk dipelajari secara praktis.

2.4.2 Pengertian Android

Ponsel berbasis platform android telah menjadi alat komunikasi yang sangat diperlukan bagi banyak orang. Khususnya di segmen populasi yang lebih muda, seperti siswa sekolah. *Mobile learning* adalah bentuk pembelajaran digital yang

dapat diterapkan untuk belajar mengajar, di mana beberapa ahli pendidikan melihatnya sebagai bagian dari *e-learning* namun memiliki perbedaan dalam penyampaiannya yang melalui perangkat *mobile* daripada komputer pribadi dan dekstop. Belajar mengajar dengan menggunakan platform android dapat dengan mudah diimplementasikan tanpa investasi komputasi yang berat (Hanafi dan Samsudin, 2012: 2)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat *mobile* dengan platform android memiliki banyak kelebihan dalam dunia pendidikan. Salah satunya dapat menjadi game edukasi yang dapat menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui perangkat *mobile* berbasis platform android.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan bentuk murni *post-test only control design*.

b. Variabel Penelitian

Variabel Bebas : Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*)

Variabel Terikat : Hasil belajar bahasa Jepang

c. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA PGRI 1 Pati. Dan sampel kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen, dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

d. Pengumpulan Data

1. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar siswa kelas eksperimen dan kontrol
2. Metode tes untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol

e. Validitas

Validitas isi diperoleh dengan menyesuaikan materi tes dengan materi yang diajarkan di buku sakura 2.

f. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan pada 29 April 2017 terhadap 45 siswa kelas XI-IPA 3. Dari perhitungannya menghasilkan $r(\text{hitung}) = 0,642$ sedangkan untuk $r(\text{tabel})$ untuk 45 dengan tingkat kepercayaan 1% = 0,372. Hal ini berarti $r(\text{hitung})$ lebih besar dari $r(\text{tabel})$. Dengan demikian soal yang diujikan reliabel

g. Pengambilan Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan. Mulai dari tanggal 25 Maret 2017 hingga 6 Mei 2017. *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2017 di luar jam pelajaran bahasa Jepang.

4. Analisis Data

Dari hasil penelitian diperoleh data dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yaitu 52,44 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 40,28. Hal ini menunjukkan nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T tes diperoleh $t_{hitung} = 5,38$ sedangkan t_{tabel} untuk $N = 86$ adalah 1,99 dengan taraf signifikansi 5%. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka hipotesis kerja berbunyi “ Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati “ diterima.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kontrol dapat disimpulkan jika hasil nilai yang diperoleh kurang dari KKM 70. Penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android dapat dikatakan efektif namun hasil yang diperoleh masih dibawah rata-rata KKM.

5. Penutup

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T tes diperoleh $t_{hitung} = 5,38$ sedangkan t_{tabel} untuk $N = 86$ adalah 1,99 dengan taraf signifikansi 5%. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka hipotesis kerja berbunyi “ Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati “ diterima.

まとめ

パーティーの PGRI 第一の高校生の日本語の学習成果を高めるための

アンドロイドのエデュケーションゲームによる TGT (*Teams Game Tournament*)の効果

ジョコ・プラスティヨ

1. 背景

クラス^{かんり}管理は教師がしなければならないスキルの一つである。それは授業の状況がつまらない、問題があったら、クラスはまだコントロールされることができるというスキルである。クラス管理の中によく起こる問題は例えば、生徒は先生から用心をもらいたくて、長所を見せたくて、授業にきらいで、適応することができなくて、などである。

PGRI 1 P a t i の高校で観測したあと、クラス管理についての問題がある。生徒は先生が教えている時、あまり気にしなくて、授業中に友達としゃべって、授業につまらなくなる。その問題から生徒たちの点はまだよいをとりない。一つの原因は生徒の数がとても多くて、40人～45人までで、先生があまり管理することができない。

そのため、クラスで生徒たちを管理されるために、研究者は TGT (*Teams Game Tournament*) の学習モデルを教えてみたくなる。TGT の大切なことは5つある。一つ目はプレゼンテーション、2つ目はチーム、つぎはゲーム、トーナメント、最後は価値である。TGT でクラスがチームにわけてから、先生が管理しやすくて、ゲームをつかうから、あまりつまらなくない。使うゲームはさまざまがあり、一つのはアンドロイドにエデュケーションゲームである。なぜなら、最近アンドロイドは高校生の時代にもう仲良くなったからである。

そのうえで、PGRI 1 Pati の高校生に日本語点がよい点をとるよう
に TGT (*Teams Game Tournament*) 学習モデルとアンドロイドのエデュケーションゲームを使用する。

2. 基礎的な理論

a) クラスの管理

クラス管理はクラスをコントロールし、じゃまなことがあつたら、また状態は静かになる。Djamarah (2006: 207-208) にとってクラス管理のための注意すること：

- やさしさ

教師は生徒にやさしくなる。

- トーナメント

授業中で挑戦があるメディアを使う。

- 変化
さまざまなメディアを使う。
- 似合わしいこと
授業中で教師の程度は生徒に勉強頑張れされる。
- いいことをすること
いいことを教える。
- 規律のあること
生徒に規律を守る。

b) TGT (*Teams Game Tournament*) の学習モデル

Slavin (2006: 165) にとって、TGT の大切なことは5つある。

- プレゼンテーション
教師は生徒に新しい言葉や文法などを分かるように、プレゼンテーションをする。生徒はクイズやゲームを答えられるように、先生のプレゼンテーションをちゃんと監督しなければならない。
- チーム
クラスはチームに分ける。チームは5人～6人までで、一人ずつのチームの能力が違う。トーナメントの前に別々のチームは勉強して、チームで練習をやる。
- ゲーム

このゲームはエデュケーションゲームで、中には質問を書いている。質問の目的は生徒の能力を知るためである。ゲームをやり方はチームの代表はほかのチームの代表と試合する。ゲームの中にある質問が答えた代表はチームが点をとる。

- トーナメント

トーナメントはゲームをやり方の試合である。

- 価値

最後に、一番多い点をとったチームは発表する。その勝ったチームは価値をもらう。

c) アンドロイドのエデュケーションゲーム

- エデュケーションゲーム

エデュケーションゲームは便利な勉強し方のゲームである。ゲームの目的は生徒に便利で、つまなくないように、勉強できる。

- アンドロイド

現代にはアンドロイドはもう人気になって、すべての携帯電話はこれをついている。教育の中にアンドロイドも役に立つ。ということで、アンドロイドのエデュケーションゲームは生徒にもっと楽しく勉強できる。

3. 研究方法

- 研究アプローチ

この研究の方法はただポストテストを使う。

- 研究の生息数とサンプル

本研究は PGRI 1 パティの 11 年生の高校生である。サンプルは PGRI 1 パティの 11 年生の社会学科の高校生である。実験クラスは 11 年生の社会学科 3 の高校生、コントロールクラスは 11 年生の社会学科 2 の高校生である。

- データを集める方法

データを集めるために、テスト方法を使用する。ポストテストは実験クラスとコントロールクラスに配る。

- 研究の実施期間^{じっしきかん}

本研究で実験は 2017 年 3 月 25 日から 2017 年 5 月 6 日にかけて行われた。テストは 2017 年 5 月 6 日に行われた。

4. データの結果と議論

研究のデータの結果は t テストを使い、実験クラスの^{へいきんち}平均値は 5 2 .

4 4、コントロールクラスの平均値は 4 0 . 2 8 である。t の点は

5 . 3 8 である。その結果を t の^{けいすうおもて}計数表に書いてある t の点より

(5 % = 1 . 9 9) 高いと分かるようになった。それは TGT (*Teams*

Game Tournament) とアンドロイドのエデュケーションゲームで日本語

の点を高めるように効果的だと^{けんしょう}検証されたということである。

研究データの結果によると平均値はまだ足りなくて、弱点がある。こ

の TGT とアンドロイドエデュケーションゲームは長いじかんがかか

る。

5. 結論

データの結果、TGT (*Teams Game Tournament*) とアンドロイドのエデュ

ケーションゲームを使用はPGR I Iパーティの高校生の日本語点を高

めるために、効果的だと言える。



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
RANGKUMAN.....	ix
MATOME.....	xviii
DAFTAR ISI.....	xxiv

BAB I

PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat praktis.....	4
1.5 Sistematika penulisan.....	5

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teoretis.....	9
2.2.1 Peranan Guru.....	9
2.2.2 Pengelolaan Kelas.....	11
2.2.2.1 Pengertian Pengelolaan Kelas.....	11
2.2.2.2 Prinsip Pengelolaan Kelas.....	12
2.2.3 Model Pembelajaran.....	13
2.2.3.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
2.2.3.2 Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif.....	14
2.2.3.3 Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	16
2.2.4 Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Game Tournament</i>).....	18
2.2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran TGT.....	18
2.2.4.2 Komponen Utama Model Pembelajaran TGT.....	19
2.2.5 Game Edukasi Berbasis Android.....	20
2.2.5.1 Pengertian <i>Game</i>	20
2.2.5.2 Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	22
2.2.5.3 Pengertian Android.....	23
2.2.5.4 Penerapan <i>Game</i> Edukasi Berbasis Android.....	24
2.2.6 Kerangka Berfikir.....	27

2.2.7 Hipotesis.....	29
----------------------	----

BAB III

METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Pendekatan Penelitian.....	30
3.2 Variabel Penelitian.....	30
3.3 Populasi dan Sampel.....	30
3.3.1 Populasi.....	30
3.3.2 Sampel.....	31
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.4.1 Metode Dokumentasi.....	31
3.4.2 Metode Tes.....	31
3.5 Instrumen Penelitian.....	31
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	33
3.6.1 Validitas.....	33
3.6.2 Reliabilitas.....	34
3.6.3 Sistem Penilaian.....	35
3.7 Teknik Analisis Data.....	35
3.8 Pelaksanaan Penelitian.....	36

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Deskripsi Penelitian.....	38

4.2 Hasil Penelitian.....	38
4.3 Uji Hipotesis.....	41

BAB V

PENUTUP.....	44
5.1 Simpulan.....	44
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberhasilan seorang guru dalam mengajar tidak hanya ditentukan oleh faktor-faktor yang berhubungan dengan pembelajaran saja melainkan juga ditentukan oleh ketrampilan pengelolaan kelas yang dikuasainya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, kompetensi yang harus dimiliki oleh tenaga guru salah satunya adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman guru terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, pengembangan peserta didik serta pengelolaan kelas yang kondusif.

Ketrampilan pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal serta mempertahankan kondisi belajar apabila terjadi suatu gangguan dan masalah ketika proses belajar mengajar berlangsung. Tujuan pengelolaan kelas adalah agar setiap siswa di kelas dapat belajar dengan tertib sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pengelolaan yang efektif dan efisien harus didukung oleh kompetensi serta kreativitas guru, karena gurulah yang lebih mengetahui secara pasti situasi dan kondisi kelas terutama keadaan siswa dengan segala latar belakangnya.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih adanya masalah yang dihadapi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Majid (2007:114) dalam pengelolaan kelas terdapat dua masalah yakni masalah individual dan masalah kelompok.

Masalah individual misalnya tingkah laku siswa yang ingin mendapat perhatian orang lain, ingin menunjukkan kekuatan, menyakiti orang lain dan perasaan ketidakmampuan. Kemudian masalah kelompok contohnya : kurangnya kesukaan, ketidaktaatan terhadap standar tindakan prosedur belajar, reaksi negatif, pengakuan kelas terhadap kelakuan guru dan ketidakmampuan menyesuaikan diri.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis pada pembelajaran bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati. Masalah-masalah tersebut juga dialami oleh pengajar bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati. Masalah yang ada meliputi masalah individu maupun kelompok. Seperti siswa tidak menyimak terhadap pembelajaran ketika guru sedang menjelaskan, berbicara saat guru menjelaskan materi, bosan dan bahkan tidak antusias dengan pembelajaran yang ada yang berdampak pada hasil belajar siswa yang banyak mendapatkan nilai dibawah KKM.

Salah satu penyebab utama dalam masalah pengelolaan kelas di atas karena jumlah siswa dalam satu kelas cukup besar, yaitu sekitar 45 hingga 48 siswa. Hal ini tentu membuat guru kesulitan dalam mengelola kelas dan memperhatikan setiap individu yang ada di kelas. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap beberapa siswa kelas IX, sebagian besar mengungkapkan jika minat mereka dalam pembelajaran bahasa Jepang kurang, karena menganggap bahasa Jepang sebagai mata pelajaran sampingan yang tidak diujikan nasional serta kurang menariknya model pembelajaran secara ceramah yang sering digunakan oleh guru dalam proses mengajar.

Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari suatu

pembelajaran yang direncanakan dapat dicapai. Dilihat dari banyaknya siswa, model pembelajaran berkelompok dapat memudahkan guru dalam memperhatikan dan mengondisikan masing-masing kelompok. Salah satu model pembelajaran berkelompok ialah TGT (*Teams Games Tournament*) dimana model pembelajaran ini menggunakan *game* sebagai medianya. Terlebih lagi jika guru menggunakan media yang memang sudah dekat dengan para siswa seperti *Game* edukasi berbasis android.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki komponen utama yang penting seperti presentasi kelas, tim yang berjumlah 5 hingga 6 orang, *game*, *tournament*, dan penghargaan. *Game* yang digunakan pun banyak dan bervariasi, salah satunya *game* edukasi berbasis android dimana di zaman ini aplikasi berbasis android begitu dekat dengan kehidupan siswa SMA. Sehingga dengan menggunakan media ini guru dapat mengelola kelas dengan baik karena siswa terbagi dalam beberapa kelompok sehingga guru mampu mengawasi siswa dengan lingkup yang lebih kecil dan juga dengan penggunaan *game* edukasi berbasis android membuat siswa merasa tertantang menyelesaikan permainan sehingga perhatian siswa terpusat pada *game* tersebut dan mampu mengurangi tindakan siswa yang dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

Bedasarkan latar belakang diatas maka judul yang penulis pilih adalah: “Efektivitas Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Game* Edukasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Pati.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Efektifkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan game edukasi berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar bahasa jepang SMA PGRI 1 Pati.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan game edukasi berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar bahasa jepang siswa SMA PGRI 1 Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan di bidang pendidikan tingkat menengah atas sehingga tercapai hasil belajar yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis.

Bagi guru dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi 5 bab:

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang teori pengelolaan kelas, model pembelajaran, Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), game edukasi berbasis android, kerangka pikir dan hipotesis.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang memuat pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, instrumen validitas dan reliabilitas, system penilaian dan teknik analisis data.

Bab IV berisi analisis dan pembahasan.

Bab V berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah terlebih dahulu dilakukan oleh peneliti lain yang melakukan penelitian pada bidang yang sama. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Kajian pertama yang berkaitan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Permana (2011) mahasiswa program pendidikan Bahasa Jepang dalam skripsi yang berjudul *Efektivitas Teams Games Tournament Menggunakan Powerpoint Pada Pembelajaran Bahasa Jepang* ini membahas tentang keefektivan model pembelajaran TGT menggunakan media powerpoint terhadap pembelajaran bahasa jepang siswa kelas XI IPA SMA N 10 Semarang.

Hasil dari penelitian Permana menunjukkan bahwa metode TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan powerpoint berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil tes yang dicapai oleh responden, rata-tara kelas eksperimen adalah 80,416, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 74,558. Jadi nilai rata-rata kels eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Penelitian Permana dengan penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu TGT (*Teams Games Tournament*). Perbedaannya pada media yang pada media yang digunakan. Penelitian Yogha menggunakan media powerpoint sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis android.

Kajian kedua yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Nurhidayah (2015) mahasiswa Universitas Negeri Semarang prodi pendidikan bahasa Jepang dalam skripsi yang berjudul *Efektivitas Permainan Read or Punishment dengan Teknik Teams Games Tournament dalam Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang* ini membahas keefektifan model pembelajaran TGT dengan permainan *Read or Punishment*.

Hasil dari penelitian Hidayah permainan *Read or Punishment* dapat membantu siswa mengingat huruf hiragana namun membutuhkan waktu yang lama. Dibuktikan dari rata-rata pretest hanya 61,6 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 79,4. Kemudian dihitung dengan rumus statistika, diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel.

Persamaan penelitian Hidayah dengan penelitian ini adalah metode pembelajaran yang TGT (*Teams games Tournament*). Sedangkan perbedaannya terdapat pada media yang digunakan dan variabel terikatnya. Penelitian Yunia menggunakan media permainan *Read or Punishment* untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Sedangkan penelitian ini menggunakan media game edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang.

Kajian ketiga yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Akhwat (2016) mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam judul skripsi *Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta 1*. Dalam skripsi ini

membahas tentang penggunaan media game android dalam meningkatkan hasil belajar bahasa arab siswa MI Negeri 1 Yogyakarta.

Berdasarkan hasil penelitian Akhwat diketahui bahwa penggunaan media game edukatif berbasis android dalam pembelajaran bahasa arab di MI Negeri 1 Yogyakarta efektif dan juga meningkatkan minat belajar siswa. Dibuktikan dari nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 8,69.

Persamaan penelitian Akhwat dengan penelitian ini adalah penggunaan media game edukasi berbasis android dalam pembelajaran bahasa asing. Sedangkan perbedaannya penelitian Musyafaul menggunakan metode individual (privat). Artinya satu anak harus diawasi oleh guru secara bergantian, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif dimana membutuhkan kemampuan kelompok dalam pembelajarannya.



2.2 Landasan Teoritis

2.2.1 Peranan Guru

Guru dalam dunia pendidikan guru memiliki banyak peran yang wajib dimiliki untuk mengajar. Menurut Hamalik (2008: 9) ada beberapa peran yang wajib dimiliki guru:

1. Guru sebagai fasilitator

Guru menyediakan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, suasana ruang kelas yang pengap, meja kursi yang berantakan, fasilitas yang kurang tersedia, menyebabkan anak didik malas belajar.

2. Guru sebagai pembimbing

Guru membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses belajar. Membimbing anak didik menjadi manusia dewasa susila yang cakap. Tanpa bimbingan, anak didik akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya.

3. Guru sebagai pengelola kelas

Guru berupaya menciptakan lingkungan yang menantang siswa agar melakukan kegiatan belajar.

4. Guru sebagai komunikator

Guru melakukan komunikasi dengan siswa dan masyarakat.

5. Guru sebagai model

Guru mampu memberikan contoh yang baik kepada siswanya agar berperilaku baik.

6. Guru sebagai evaluator

Guru melakukan penilaian terhadap kemajuan belajar siswa. Guru dituntut untuk menjadi seorang evaluator yang baik dan jujur, dengan memberikan penilaian yang menyentuh aspek ekstrinsik dan intrinsik.

7. Guru sebagai inovator

Guru turut menyebarluaskan usaha-usaha pembaharuan kepada masyarakat.

8. Guru sebagai agen moral

Guru turut membina moral masyarakat, peserta didik, serta menunjang pola-pola pembangunan.

9. Guru sebagai agen kognitif

Guru menyebarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan masyarakat.

10. Guru sebagai manager

Guru memimpin kelompok siswa dalam kelas sehingga pembelajaran berhasil.

Berdasarkan berbagai peran guru di atas, guru dituntut memiliki kemampuan profesional dalam pembelajaran. Bukan hanya itu guru juga harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian dan kompetensi profesional.

2.2.2 Pengelolaan Kelas

2.2.2.1 Pengertian Pengelolaan Kelas

Secara istilah, pengelolaan kelas berasal dari bahasa Inggris “ *Classroom Management*.” *Classroom* berarti “kelas” sedangkan *Management* berarti “kepemimpinan, ketatalaksanaan, penguasaan maupun pengurusan.”

Menurut Usman (2006: 97) pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Pendapat tersebut sama seperti yang diungkapkan oleh Djamarah (2006:174) Pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan Dunkin dan Biddle dalam Arends (2008:177) menegaskan bahwa manajemen kelas membentuk kondisi yang dibutuhkan untuk pembelajaran kognitif, dan bila guru tidak mampu mengatasi masalah dalam hal ini, kita dapat melupakan aspek aspek pengajaran lainnya.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa, pengelolaan kelas adalah ketrampilan yang wajib dimiliki guru untuk menciptakan, memelihara kondisi belajar secara optimal sehingga tercapai tujuan. Yaitu menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa belajar. Serta membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

2.2.2.2 Prinsip Pengelolaan kelas

Menurut Djamarah, (2006:207-208) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kelas yaitu:

a) Hangat dan Antusias

Hangat dan antusias dalam proses belajar mengajar. Guru yang hangat dan akrab dengan anak didik selalu menunjukkan antusias pada tugasnya atau aktivitasnya akan berhasil dalam mengimplementasikan pengelolaan kelas.

b) Tantangan

Penggunaan kata-kata, tindakan, cara kerja atau bahan-bahan yang menantang akan meningkatkan gairah anak didik untuk belajar sehingga mengurangi kemungkinan munculnya tingkah laku yang menyimpang.

c) Bervariasi

Penggunaan alat atau media, alat bantu, gaya mengajar guru, pola interaksi antara guru dan anak didik

d) Keluwesan

Keluwesan tingkah laku untuk mengubah strategi mengajarnya dapat mencegah kemungkinan munculnya gangguan anak didik serta menciptakan iklim belajar mengajar yang efektif

e) Penekanan pada hal-hal Positif

Pada dasarnya dalam mengajar dan mendidik, guru harus menekankan pada hal-hal yang positif dan menghindari pemusatan perhatian anak didik pada hal-hal negatif.

f) Penanaman Disiplin Diri

Tujuan akhir dari pengelolaan kelas adalah anak didik mengembangkan disiplin diri sendiri. Karena itu, guru sebaiknya selalu mendorong anak didik untuk melaksanakan disiplin diri sendiri dan guru sendiri hendaknya menjadi teladan mengenai pengendalian diri dan pelaksanaan tanggung jawab.

Berdasarkan dari pendapat di atas terdapat prinsip-prinsip yang seharusnya dikuasai oleh guru dalam menunjang keberhasilannya dalam mengelola kelas. sikap hangat dan antusias guru terhadap siswa sangat diperlukan, kemudian adanya hal yang berbeda disetiap pembelajaran seperti penggunaan media, cara mengajar dan strategi mengajar agar tidak terjadinya kebosanan pada siswa dalam belajar. Menekankan pada hal-hal positif karena guru adalah sebagai teladan bagi siswa-siswanya. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut guru akan dengan mudah dapat melakukan pengelolaan kelas yang tepat.

2.2.3 Model Pembelajaran

2.2.3.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif berperan di dalam kelas adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan

kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.
(Rusman, 2010:201-202)

Lain hal dengan pendapat di atas, Suprijono (2013:54) mengungkapkan secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Sedangkan menurut Killen (1998:82) pembelajaran kooperatif adalah gabungan dari teknik instruksional dengan filsafat mengajar yang mendorong siswa-siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan dirinya sendiri dalam belajar mengajar dengan kawan sebaya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif berpusat kepada siswa, menuntut kerjasama antar siswa di dalam kelas agar tercapai tujuan belajar yang dimaksud. Peran guru dalam model ini adalah sebagai penyedia bahan-bahan informasi yang berguna bagi kelangsungan pembelajaran.

2.2.3.2 Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif

Menurut Lie (2002:31) ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya, karena setiap anggota memberikan kontribusi sendiri-sendiri pada

kelompok. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka.

b. Tanggung jawab perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur pertama. Pengajar harus membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

c. Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan siswa membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya dari pada satu kepala. Lebih jauh lagi hasil kerja sama ini jauh lebih besar dari pada jumlah hasil masing-masing anggota kelompok.

d. Komunikasi Antar Kelompok

Unsur ini menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai ketrampilan komunikasi. Sebelum menugaskan siswa kelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

e. Evaluasi proses Kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok, melainkan bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali pembelajarannya.

Dalam pembelajaran kooperatif ada banyak hal yang harus terpenuhi untuk dapat disebut kooperatif. Pertama ada kelompok dan yang kedua harus ada individu-individu sebagai anggota kelompok dengan perannya masing-masing. Selain itu kemampuan individu, tanggung jawab dalam memecahkan masalah dan kemampuan berkomunikasi antar sesama teman sekelompok sangat dibutuhkan dalam pembelajaran kooperatif. Evaluasi pun perlu dilakukan agar kelompok mampu melihat kekurangan yang ada untuk diperbaiki.

2.2.3.3 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprihatiningrum (2016: 197-198) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan ketrampilan sosial.

a. Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun kelompok bawah yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Jadi, siswa kelompok bawah

memperoleh bantuan dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya, karena memberikan pelayanan bagi sebagai tutor membutuhkan pemikiran yang mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat dalam materi tertentu.

b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Pembelajaran kooperatif menyajikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi, untuk bekerja dan saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama.

c. Pengembangan Ketrampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan ini sangat penting untuk dimiliki dalam masyarakat. Ketrampilan-ketrampilan khusus dalam pembelajaran kooperatif, disebut ketrampilan kooperatif dan berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas.

Pencapaian hasil belajar yang memuaskan serta perubahan sikap pada siswa merupakan tujuan bagi setiap pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai model pembelajaran yang ada. Namun dalam model pembelajaran kooperatif, siswa tidak dituntut hanya untuk mampu mendapatkan nilai yang baik, melainkan siswa dituntut pula bekerja-sama dan saling bergantung satu sama lain.

2.2.4 Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

2.2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Team Games Tournament*) dimana dalam pelaksanaannya menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Slavin, 2006: 165)

Suprihatiningrum (2016: 210) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Suyatno (2009: 54) pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan penggabungan antara kelompok belajar, game, dan turnamen dalam proses belajarnya

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan kelompok memainkan turnamen atau permainan edukatif yang dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

2.2.4.2 Komponen Utama Model Pembelajaran TGT

Menurut Slavin (2006: 166-167) ada lima komponen utama pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu:

a. Presentasi di kelas

Materi pembelajaran diperkenalkan dalam presentasi di depan kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti sering kali dilakukan/diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

Tim terdiri dari 5-6 peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan kuis dengan baik. Pada setiap poinnya, ditekankan harus membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. *Game*

Game-nya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang konteksnya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja-meja turnamen yang terdiri dari kelompok yang berbeda-beda

sehingga tidak boleh ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Diatas meja tersedia pertanyaan-pertanyaan. Dalam setiap meja turnamen peserta didik harus homogen.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok membahas LKS.

e. Rekognisi Tim

Setelah pelaksanaan turnamen guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan peserta didik yang aktif serta memiliki nilai tertinggi. Masing-masing akan mendapat sertifikat/hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Dalam model pembelajaran kooperatif ini tentu dibutuhkan suatu kelompok untuk bekerja sama, permainan dan tantangan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Peran guru di dalam model pembelajaran ini adalah sebagai pengajar materi di wal pembelajaran dan mengawasi, memandu serta mengelola kelas di saat turnamen berlangsung.

2.2.5 Game Edukasi Berbasis Android

2.2.5.1 Pengertian Game

Menurut Wahono (<http://ilmukomputer> diakses 6 juni 2017) game merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat

aktivitas ini digemari oleh banyak orang. *Game* merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan.

Kirriemuir dan McFarlane (2004: 7-8) membagi *game* menjadi:

1. Aksi

Genre ini merupakan macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini membutuhkan kemampuan refleks pemain. Salah satu subgenre action yang populer adalah *First Person Shooter* (FPS). Pada *game* FPS diperlukan kecepatan berfikir. *Game* ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut.

2. Aksi Petualangan

Genre ini memadukan *game play* aksi dan petualangan contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari harta karun, atau menyebrangi sungai.

3. Olahraga

Genre ini membawa olahraga kedalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya *gameplay* dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

4. *Puzzle*

Genre *puzzle* menyajikan teka-teki menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.

5. Permainan kata

Genre ini sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. *Word game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah alat untuk bersenang-senang dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terlebih lagi pembelajaran bahasa asing. Seperti halnya *game* edukasi yang digunakan untuk pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

2.2.5.2 Pengertian Game Edukasi

Game merupakan kata dalam bahasa inggris yang berarti permainan. Menurut Sadiman (2009: 75) *game* merupakan suatu hal yang dimainkan dengan aturan tertentu yang biasa digunakan untuk tujuan kesenangan dan dapat juga digunakan untuk tujuan pendidikan. *Game* selain untuk media hiburan juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan disebut *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan sebuah *game* yang didesain sesuai tujuan kurikulum tertentu untuk dipelajari secara praktis (Royle, 2008)

Menurut Handriyantini (2009: 54) *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *game* edukasi adalah permainan yang dirancang secara menyenangkan dan lebih kreatif dimana

disesuaikan dengan kebutuhan ataupun kurikulum yang ada dalam pendidikan. Dari berbagai macam-macam game yang ada, permainan kata atau *word game* sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Hal tersebut pun didukung oleh Anggra dalam (2010: 6) *Word game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

2.2.5.3 Pengertian Android

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (<http://www.wikipedia> diakses pada 6 Juni 2017). Mulyana (2012:49) juga menyebutkan android merupakan *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti.

Seperti yang diharapkan, ponsel berbasis platform android telah menjadi alat komunikasi yang sangat diperlukan bagi banyak orang. Khususnya di segmen populasi yang lebih muda, seperti siswa sekolah. *Mobile learning* adalah bentuk pembelajaran digital yang dapat diterapkan untuk belajar mengajar, dimana beberapa ahli pendidikan melihatnya sebagai bagian dari *e-learning* namun memiliki perbedaan dalam penyampaianya yang melalui perangkat *mobile* daripada komputer pribadi dan dekstop. Belajar mengajar dengan menggunakan platform android dapat dengan mudah diimplementasikan tanpa investasi komputasi yang berat (Hanafi dan Samsudin, 2012: 2)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat *mobile* dengan platform android memiliki banyak kelebihan dalam dunia pendidikan. Salah satunya dapat menjadi game edukasi yang dapat menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui perangkat *mobile* berbasis platform android.

2.2.5.4 Penerapan Game Edukasi Berbasis Android

Dari berbagai macam-macam game yang ada, permainan kata atau *word game* sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Menurut Anggra dalam (2010: 6) *Word game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

Word Game atau permainan kata memanglah permainan yang mampu di gunakan sebagai media pembelajaran terlebih lagi pembelajaran bahasa asing. Banyak permainan kata yang sudah ditemukan di dunia ini dan digunakan dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran bahasa asing seperti: Teka-teki silang, *Scrabble*, Anagram dan lain sebagainya. Terlebih lagi dengan berkembangnya dunia teknologi pada masa ini, dimana *Handphone* berbasis Android menjadi barang umum di dunia. Diimana *Word Game* dapat dengan mudah dimainkan dengan dengan masing-masing *handphone* setiap orang.

Salah satu *Word game* yang dapat dimainkan dalam *handphone* berbasis Android adalah ” *Four Pictures One Word*. “ permainan ini tentunya dapat di

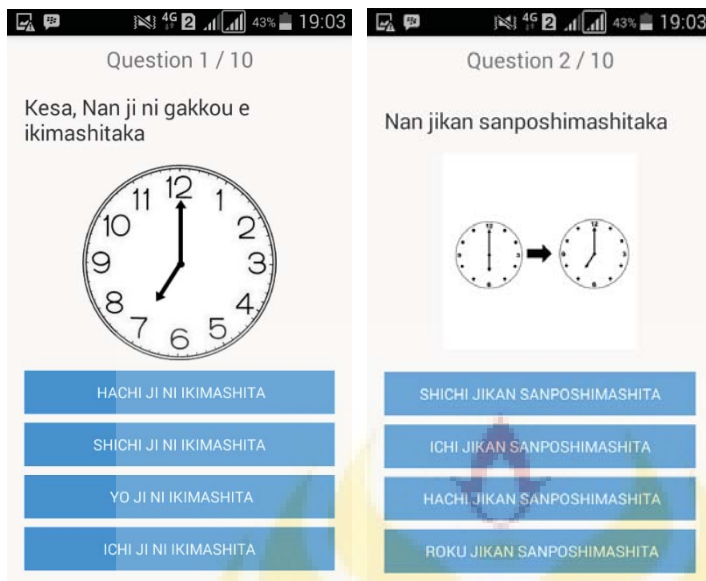
aplikasikan dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran bahasa yang berguna untuk melatih siswa mempelajari kosakata dalam bahasa asing.



Dari artinya game *four picture one word* adalah empat gambar satu kata. Dalam permainan tersebut terdapat empat gambar yang berkesinambungan dimana siswa di haruskan untuk menebak kata apa yang mewakili dari keempat gambar yang ada. dalam menebak kata yang dimaksud siswa dibantu dengan pilihan huruf yang berjumlah 12 huruf. Siswa harus memilih huruf yang benar dari ke-12 tersebut untuk mengisi kotak-kotak kosong yang berisi jawaban dari kata yang dimaksud.

Permainan yang dibuat penulis ini berjumlah 15 soal. Soal-soalnya di sesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa jepang yang telah diajarkan ke siswa. Setiap soal yang berhasil terjawab bernilai 50 poin. Permainan ini dirancang untuk pembelajaran kelompok jadi tidak ada tingkat perbedaan kesulitan dalam setiap soalnya.

Media lain yang dibuat oleh penulis adalah kuis berbasis android yang digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Jepang.



Game four pictures one word hanya mampu melatih siswa dalam pembelajaran kosakata, namun dengan bantuan kuis berbentuk pilihan ganda dapat digunakan siswa untuk menerapkan pembelajaran pola kalimat yang sebelumnya telah diajarkan oleh guru. Cara bermain kuis ini, siswa di haruskan memilih jawaban yang tepat dari soal yang telah disediakan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.6 Kerangka Berfikir



Pengelolaan kelas merupakan salah satu hal yang penting dalam proses belajar. Dengan pengelolaan kelas yang tepat guru akan mampu menguasai kelas dan menjaga kondisi kelas agar tetap tenang sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap materi yang diajarkan. Biasanya masalah yang biasa dihadapi oleh guru dalam mengelola kelas adalah jumlah siswa yang besar sehingga guru kesulitan untuk mengatur masing-masing individu.

Salah satu cara yang efektif untuk mengelola kelas adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai masalah yang dialami kelas tersebut. Dalam kasus pengelolaan kelas dimana siswa berjumlah besar, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode yang cocok untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa di haruskan berkelompok dengan teman-temannya sehingga guru dapat dengan mudah mengatur dan mengawasi masing-masing kelompok tersebut.

Masalah di atas pun dialami oleh guru di SMA PGRI 1 Pati dimana guru kesulitan mengelola kelas karena jumlah siswa dalam satu kelas begitu besar yaitu berkisar 45 hingga 48 siswa. Dalam kelas yang begitu besar seperti ini guru pun tidak mampu untuk mengawasi dan memantau setiap individu yang berada di kelas. ketidakmampuan guru dalam memantau setiap individu yang ada, menyebabkan siswa menyibukkan diri dengan melakukan kegiatan lain yang mengganggu berjalannya proses belajar mengajar seperti: gaduh didalam kelas, berbicara kepada kawannya saat pelajaran berlangsung hingga tidur di dalam kelas.

Untuk mempermudah guru dalam mengelola kelas yang besar serta menanggulangi siswa menggagu jalannya proses belajar mengajar di dalam kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, salah satunya TGT (*Team Games Tournament*) dengan menggunakan media game edukasi berbasis android. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa akan belajar bahasa jepang secara aktif karena pembelajaran ini menuntut semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar dan memudahkan guru dalam mengelola kelas karena kelas dibagi menjadi beberapa kelompok belajar kecil. Game edukasi berbasis android yang disesuaikan dengan materi sebagai media pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mengurangi rasa bosan terhadap pembelajaran sebelumnya. Game edukasi android yang digunakan adalah game sejenis susun kata dalam bahasa jepang dan kuis untuk pengajaran pola kalimatnya.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diujicobakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media game edukasi

berbasis android untuk diketahui keefektifannya. Jika terbukti efektif maka media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2.2.7 Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian berupa hipotesis kerja yaitu Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan *Game* Edukasi berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Pati. Untuk menguji hipotesis kerja yang diajukan, diperlukan hipotesis nol yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan *game* edukasi berbasis android tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa jepang siswa SMA PGRI 1 Pati.



BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams game tournament*) berbantuan game edukasi berbasis android efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa SMA PGRI 1 Pati. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang telah diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil tes yang telah diberikan, nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 52,44. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 40,28 sehingga nilai rata-rata soal *post-test* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Berdasarkan nilai t_{tabel} dengan taraf kepercayaan 5% untuk $db = (N_1 + N_2) - 1$, $(45 + 42) - 1 = 86$ adalah 1,99 dan hasil t_{hitung} adalah 5,38. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} . Jadi hipotesis yang berbunyi “ Efektifitas Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) Berbantuan Game Edukasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Pati” diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa hal yang penulis dapat sarankan sebagai berikut :

- Bagi Guru

Pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) memerlukan waktu yang cukup lama serta ruang kelas yang cukup luas untuk mobilitas siswa. Maka dari itu jika akan menggunakan model pembelajaran ini guru sebaiknya memperhatikan ruang kelas dan waktu pelaksanaannya. Agar model pembelajaran ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- Bagi Siswa

Game edukasi android dapat dimainkan di luar jam pelajaran dengan *smartphone* siswa. Maka dari itu setelah pembelajaran di kelas diharapkan siswa dapat belajar sendiri dengan media tersebut agar meningkatkan kemampuan bahasa jepangnya.

- Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya jika ingin melakukan penelitian yang serupa dengan Model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) sebaiknya memperhatikan ruang kelas dan frekuensi pertemuan dalam melakukan eksperimen. Hal ini dikarenakan jika dengan waktu yang relatif singkat maka hasil yang diperoleh akan kurang maksimal. Selain itu bagi peneliti

selanjutnya jika ingin mengembangkan media *game* edukasi android juga dapat menggunakan huruf hiragana atau katakana agar media tersebut dapat digunakan terhadap siswa SMA yang mempelajari huruf hiragana dan katakana serta membuat aplikasi *game* edukasi android menjadi *game* edukasi *online* agar latihan-latihan soal untuk siswa dapat terus diperbarui oleh peneliti.



Daftar Pustaka

- Akhwat, Musyafaul. 2016. *Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Anggra. 2010. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta: Gava Media
- Arends, Richard I. 2008. *Belajar Untuk Mengajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi, H. F. and Samsudin, K. 2012. *Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-Based Learning Application on Undergraduates' Learning*, International Journal of Advanced Computer Science and Applications 3(3), 63-66
- Handriyantini. 2009. *Game Edukasi*, Bandung: Rosda Karya.
- Nurhidayah, Yunia. 2015. *Efektivitas Permainan Read or Punishment dalam Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Killen, Roy. 1998. *Effective Teaching Strategies Lessons From Research and Practice. Second Edition*, Australia: Social Science Press
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning, Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*, Jakarta: Gramedia
- McFarlane, A. Dan Kirriemuir J. 2004. *Literature Review in Games and Learning Future Lab Series, Report 8*. FutureLab. Tersedia di www.futurelab.org.uk/research/litreview.htm. Online. Diakses: 6 Juni 2017
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, E. 2012. *APP Inventor: Ciptakan Sendiri Androidmu*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Permana, Yogha Bagus. 2011 *Efektivitas Teams Games Tournament Menggunakan Powerpoint pada Pembelajaran Bahasa Jepang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang

- Royce, k. 2008. *Game Based Learning: A Different Perspective*. *Innovate Journal of Online Education* vol.4: Iss 4, Article 4
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru edisi ke dua*, Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sadiman, A. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Gravindo Persada.
- Slavin, Robert. E. 2016. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Suprhatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*, Bandung: UPI Press.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Buana Pustaka
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Usman, Moh. Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Rosdakarya
- Wahono, Romi saputra. 2006. *Game Design an Development*. Tersedia di <http://www.ilmukomputer.com> Online. Diakses: 6 Juni 2017
- <http://www.wikipedia.com> Online. Diakses: 6 Juni 2017