

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENGETAHUAN LINGKUNGAN

Edward Alfin

Indra Martha Rusmana

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Teknik, Matematika dan IPA

Universitas Indraprasta PGRI

edwardalfin@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effect of the use of the TGT method in improving learning outcomes and environmental science courses to measure the level of effectiveness (effect size) method uses the TGT to the improvement of learning outcomes subject knowledge environment. This research was conducted at the Industrial Engineering Program at the University of Indraprasta PGRI Jakarta semester V students with a sample consisting of 88 students 44 students 44 students of the experimental class and the control class . The method used is an experiment with hypothesis testing techniques through value engineering t test for two groups of data from two groups of unpaired samples . Test data analysis requirements of the data used is the test of normality and homogeneity tests . The test results showed that the use of the TGT method affects learning outcomes for Environmental Science and the value obtained was 0.261 efektifitas so TGT method is effective in improving learning outcomes for Environmental Science .*

Keywords: *effectiveness; methods of team games tournament; environmental science learning outcomes*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dari penggunaan metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah pengetahuan lingkungan dan mengukur tingkat keefektivan (*effect size*) penggunaan Metode TGT terhadap peningkatan hasil belajar mata kuliah pengetahuan lingkungan. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Teknik Industri Universitas Indraprasta PGRI Jakarta pada mahasiswa semester V dengan sampel 88 mahasiswa yang terdiri dari 44 mahasiswa kelas eksperimen dan 44 mahasiswa kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan teknik uji hipotesis melalui teknik uji nilai t untuk dua kelompok data dari dua kelompok sampel tidak berpasangan. Uji persyaratan analisis data data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT berpengaruh terhadap hasil belajar Pengetahuan Lingkungan dan nilai efektifitas yang didapatkan sebesar 0.261 sehingga metode TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pengetahuan Lingkungan.

Kata Kunci: *efektivitas; metode team games tournament; hasil belajar pengetahuan lingkungan*

PENDAHULUAN

Konsep lingkungan dalam pembahasannya tidak lepas dari berbagai komponen penyusunnya, yaitu faktor biotik dan faktor abiotik yang selalu berhubungan dengan manusia serta menjalankan fungsinya, sehingga keseimbangan (*equilibrium*) alam akan selalu terjaga. Lingkungan juga berhubungan erat dengan tingkatan-tingkatan organisasi makhluk hidup, yaitu populasi, komunitas dan ekosistem yang saling mempengaruhi dan merupakan sistem yang menunjukkan kesatuan.

Faktor biotik adalah faktor hidup yang meliputi semua makhluk hidup di bumi, baik hewan maupun tumbuhan. Faktor abiotik yang merupakan unsur tak hidup meliputi faktor fisik dan faktor kimia. Manusia juga memiliki peranan penting terhadap keadaan alam. Salah satu peran penting manusia yaitu memberi pembelajaran satu sama lain tentang pentingnya arti lingkungan bagi kehidupan, tidak hanya bagi manusia tetapi juga bagi makhluk lain bahkan seluruh lapisan kehidupan yang ada di bumi (*biosfer*).

Pembelajaran lingkungan telah didapatkan dari kecil sampai perguruan tinggi. Di perguruan tinggi, konsep lingkungan diuraikan secara terperinci dan menjadi mata kuliah wajib yang harus diambil mahasiswa. Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar dalam hal ini keberhasilan peserta didik. Metode yang digunakan tidak sembarangan, melainkan sesuai dengan dengan tujuan pembelajaran (Djamarah, 2002: 177).

Pembelajaran pengetahuan lingkungan yang terjadi saat ini adalah pembelajaran yang dilaksanakan untuk memenuhi unsur kurikulum saja atau pemenuhan target materi sehingga orientasinya hanya untuk dapat menjawab soal pada waktu ujian dilaksanakan. Hal

ini tentu berakibat pada aspek kecerdasan khususnya kecerdasan nalar yang dimiliki peserta didik, dimana aspek ini diabaikan yang akibatnya tentu apabila ada hal yang tidak secara gamblang dipelajari maka peserta didik akan ragu menentukan sikapnya.

Permasalahan lain yang sering dijumpai adalah kurangnya variasi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran pengetahuan lingkungan dan kurangnya interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam memotivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini masih terlihat dari pemahaman konsep yang masih kurang sehingga mengakibatkan peserta didik kesulitan untuk melakukan proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2008) TGT merupakan kompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara. TGT terasa lebih adil dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya, karena di dalam TGT kompetisi dilakukan setiap minggu. Dengan pengelompokan yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka peserta belajar akan menikmati suasana belajar tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut di atas maka diperlukan suatu penelitian yang mengkaji tentang efektivitas penggunaan metode TGT (*team games tournament*) dalam peningkatan hasil belajar mata kuliah pengetahuan lingkungan

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang awalnya tidak mampu menjadi mampu, tidak tahu menjadi tahu dan tidak bisa menjadi bisa. Perubahan tingkah laku terjadi atas dasar hasil interaksi dengan lingkungan, seperti membaca buku, berlatih hal baru,

mengamati orang lain, interaksi dengan masyarakat dan bentuk pengalaman lainnya. Belajar bukan saja terjadi pada perubahan tingkah laku, namun belajar juga terjadi dalam pengetahuan dan kepribadian seseorang. Menurut Hilgrad dan Bower dalam Purwanto (2013: 84), proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan yang berulang-ulang tersebutlah yang dikatakan sebagai belajar.

Menurut Jihad (2013: 1), belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di tempat belajar dan lingkungan sekitarnya.

Tahapan dalam belajar tergantung pada fase-fase belajar, salah satu tahapannya adalah yang dikemukakan oleh Witting, yaitu:

1. Tahap *acquisition*, yaitu tahapan perolehan informasi;
2. Tahap *storage*, yaitu tahapan penyimpanan informasi;
3. Tahap *retrieval*, yaitu tahapan pendekatan kembali informasi (syah dalam Jihad, 2013: 1-2)

Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* (Purwanto, 2013: 84) menyatakan bahwa: Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Sudjana dalam Jihad (2013: 2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta

perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang diakibatkan adanya interaksi lingkungan yang mendukung terciptanya proses belajar. Proses belajar tersebut menghasilkan perilaku yang dikehendaki, suatu hasil belajar sebagai dampak pengajaran. Hal ini senada dengan pendapat Slameto (2010: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Herman Hudojo dalam Jihad (2013: 3), belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Dalam hal ini pengetahuan, keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, termodifikasi dan berkembang disebabkan belajar.

Hamalik dalam Jihad (2013: 2-3) juga menyampaikan dua definisi umum tentang belajar, yaitu:

1. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*);
2. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar merupakan proses yang unik banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Secara global, Syah (2010: 129) membedakan menjadi 3 golongan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri peserta belajar), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
2. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta belajar), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta belajar;
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk

melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Metode TGT

Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2008:13). Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan.

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi tetapi menggantikan kuis dengan turnamen dimana mahasiswa memainkan *game* akademik dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. (Slavin, 2008: 13).

Terdapat lima komponen dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Slavin, 2008 :161). Komponen pertama adalah presentasi kelas atau pengamatan langsung. Presentasi kelas digunakan Dosen untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Dosen membagi kelompok mahasiswa serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para mahasiswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas,

karena dengan demikian akan sangat membantu mereka menjawab soal-soal pada saat kompetisi dalam permainan.

Komponen kedua dalam pembelajaran TGT adalah belajar tim. Tim terdiri dari empat atau lima mahasiswa 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, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal pada saat permainan dengan baik. Setelah dosen menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran tim sering melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada metode TGT ini, poin penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

Komponen ketiga adalah permainan. Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai mahasiswa dan biasanya disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan lain. Permainan dalam pembelajaran kooperatif metode TGT dapat berupa permainan yang mudah dan banyak dikenal. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah Bola pertanyaan.

Komponen keempat dalam pembelajaran TGT adalah pertandingan atau turnamen. *Tournament* adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah dosen memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam *tournament* masing-masing mahasiswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para mahasiswa dari

semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah *tournament* selesai maka dilakukan penilaian.

Komponen terakhir dalam pembelajaran TGT adalah penghargaan tim. Gunakan imajinasi, kreativitas, dan variasikan penghargaan dari waktu ke waktu. Hal yang lebih penting adalah dapat menyenangkan para mahasiswa atas prestasi yang mereka buat daripada sekedar memberikan hadiah besar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *team games tournament* merupakan metode mengajar dengan diiringi selingan permainan.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan instruksional tertentu. Hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa erat kaitannya dengan rumusan instruksional yang direncanakan oleh dosen sebelumnya. Hasil belajar memiliki banyak pengertian dari sudut pandang para ahli yang berbeda. Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi mahasiswa dan dari sisi dosen". Dari sisi mahasiswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis bahan pelajaran. ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi dosen, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar yang dicapai mahasiswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni, faktor dalam diri mahasiswa itu sendiri dan faktor dari luar mahasiswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri mahasiswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan mahasiswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar

yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki mahasiswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan lain-lain.

Menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2009: 10). Dari ketiga komponen penting dalam kegiatan belajar tersebut yang menjadi tujuan akhir dari proses belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar pada dasarnya dapat ditunjukkan siswa dengan kemampuannya berupa kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, kemampuan mengarahkan kecerdasannya dalam memecahkan masalah dan Kemampuan melakukan serangkaian gerak.

Dari beberapa kemampuan yang ditunjukkan siswa tentang hasil belajar di atas, memang benar bahwa hasil belajar itu bermacam-macam bentuknya. Perubahan tingkah laku yang ditunjukkan berupa kemampuan dalam mengemukakan pendapat merupakan kemampuan afektif. Kemampuan untuk menggunakan kecerdasannya dalam memecahkan masalah merupakan kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif siswa diperoleh melalui suatu aktivitas mental dalam suatu proses pembelajaran. Sedangkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak merupakan kemampuan motorik yang dapat dilihat dari kerja siswa. Dari hasil-hasil belajar tersebut dapat dijelaskan bahwa sebenarnya hasil belajar memiliki manfaat yang banyak bagi individu itu sendiri.

Hasil belajar yang dicapai siswa banyak dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan lingkungan belajar, terutama kualitas pengajaran (Sudjana. 2010: 43). Kemampuan siswa yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dapat berupa motivasi, minat, bakat dan kebiasaan belajar. Untuk memperoleh

hasil belajar yang baik, maka pengajar harus memberikan motivasi pada siswa yang terkait dengan beberapa faktor yang terdapat dalam diri siswa tersebut. Kualitas pengajaran juga merupakan faktor yang sangat penting untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Jadi, pengajar harus menentukan strategi belajar yang tepat agar dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan suatu ukuran yang menyatakan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini hasil belajar diukur dengan aspek/ranah kognitif.

METODE PENELITIAN

Untuk memecahkan suatu masalah, penggunaan suatu metode sangatlah penting. Sesuai dengan masalah yang hendak dipecahkan dan tujuan yang hendak dicapai serta hipotesis yang diajukan, maka penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu dengan adanya perlakuan kepada objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 17.0 for windows*. Dan diperoleh hasil seperti diuraikan dalam tabel 1

Tabel 1. Ringkasan Analisis Statistik Deskriptif

Sumber Varians	Y ₁	Y ₂
Mean	51,59	46,59
Median	52,50	47,50
Modus	60	30
Standar Deviasi	18,8	19,5
Varians	352,1	380,0

Berdasarkan tabel 1. Terlihat bahwa hasil belajar matematika dengan menggunakan metode TGT lebih tinggi

dibanding dengan hasil belajar yang menggunakan metode konvensional.

Pengujian Persyaratan Analisis Data

Pengujian persyaratan analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan pengujian persyaratan analisis data dengan menggunakan *software SPSS 17.0 for windows*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data berdistribusi normal atau tidak.

Hipotesis pengujian

H₀ : data berasal dari populasi berdistribusi normal

H₁ : data tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Kriteria uji:

Jika *P-value* (sig.) ≥ α (0,05), maka data berdistribusi normal

Jika *P-value* (sig.) < α (0,05), maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 2. Ringkasan Uji Normalitas

Kelompok Data	n	Sig.	Simpulan Asal Data
Y ₁	44	0,928	Berdistribusi normal
Y ₂	44	0,658	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2. Terlihat bahwa seluruh kelompok data memiliki sig. Atau *p* > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa seluruh kelompok data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians populasi bersifat homogen atau tidak.

Hipotesis pengujian

H₀ : varians data berasal dari populasi homogen

H₁ : varians data tidak berasal dari populasi homogeny

Kriteria pengujian

Jika *P-value* (sig.) ≥ α (0,05), maka keragaman data homogen

Jika *P-value* (sig.) < α (0,05), maka keragaman data tidak homogen

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Lingkungan

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,786	1	86	0,378

Berdasarkan tabel 3. Terlihat nilai sig. Atau $p > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa seluruh kelompok data memiliki keragaman homogen

Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan *software SPSS 17.0 for windows* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis
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
Hasil Belajar Lingkungan	Equal variances assumed	0,099	0,734	1,226	86	0,224	5,000	4,079	-3,108	13,108
	Equal variances not assumed			1,226	83,875	0,224	5,000	4,079	-3,109	13,109

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 1,226$. Karena nilai $t_{hitung} = 1,226 < \alpha (0,05)$ dengan $df (86) = 1,980$ maka H_0 diterima. Dengan kata lain bahwa metode TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah pengetahuan lingkungan.

Untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah pengetahuan lingkungan pada mahasiswa maka nilai t hitung = 1,226 kita masukan ke dalam persamaan perhitungan *effect size* dan didapatkan nilainya yaitu sebesar 0,261 dan ini menunjukkan bahwa tingkat efektivitasnya

sedang. Artinya metode TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah pengetahuan lingkungan pada mahasiswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode TGT terhadap hasil belajar mata kuliah lingkungan atau hasil belajar pengetahuan lingkungan mahasiswa yang diajar dengan metode TGT lebih tinggi dari hasil belajar pengetahuan lingkungan mahasiswa yang diajar dengan metode konvensional. Ini pula menunjukkan bahwa metode TGT lebih baik dari metode berkelompok biasa, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Hasil belajar pengetahuan lingkungan merupakan puncak kegiatan pembelajaran pengetahuan lingkungan. Penggunaan metode TGT dalam pelaksanaan menuntut peran aktif mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terbentuk suasana kelas yang dapat menciptakan mahasiswa yang berfikir kreatif, kemudian mahasiswa akan berusaha menggali informasi yang diperlukan untuk menemukan solusi permasalahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Leonard dan Kusumaningsih (2012) yang mengatakan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kriteria yang ada maka nilai *effect size* menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah lingkungan dari hasil belajar mahasiswa yang menggunakan metode konvensional. Efektivitas merupakan faktor dalam mendukung keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran pengetahuan lingkungan, artinya belajar yang efektif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pengetahuan

lingkungan. Hal ini sesuai dengan Susanto (2012) yang mengatakan bahwa Pembelajaran model *TGT* dinilai efektif karena hasil belajar yang dicapai kelas eksperimen diatas dari hasil belajar kelas kontrol

Metode *TGT* dalam penerapannya membutuhkan kreativitas pengajar, hal ini dikarenakan *games* seperti apa yang akan diterapkan kepada peserta didiknya. Permainan atau *games* sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran karena meyangkut ketertarikan peserta didik dalam mengikuti suatu materi. Keefektifan pembelajaran pengetahuan lingkungan terlihat baik dengan menggunakan *TGT* karena mahasiswa secara aktif dan fokus akan berfikir tentang permasalahan yang ada sehingga menentukan keberhasilan kelompok mereka secara keseluruhan dan pribadi dalam permainan pada pembelajaran tersebut.

PENUTUP

Penelitian ini adalah Pertama; terdapat pengaruh penggunaan metode *TGT* dalam peningkatan hasil belajar Mata Kuliah Pengetahuan Lingkungan. 2) Penggunaan metode *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar Mata Kuliah Pengetahuan Lingkungan efektif.

Kedua; hendaknya penggunaan metode *TGT* diterapkan dalam mata kuliah lainnya. 2) Variasi dalam pembelajaran sangat bagus diterapkan sehingga penggunaan metode pembelajaran yang variatif sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah dan Zaid. 2002. **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Jihad, Asep *et al.* 2013. **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Leonard dan Kusumaningsih, Kiki Dwi. 2012. **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia**. *Faktor Exacta* 2 (1): 83-98.
- Syah, Muhibbin. 1997. **Psikologi Pendekatan dengan Pendekatan Baru**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalim. 2013. **Psikologi Pendidikan**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. **Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, RE. 2008. **Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik**. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2004. **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Iswari. 2012. "Efektivitas Model Team-Game-Turnamen pada Pembelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin di SMK Piri Sleman", **Tesis**, Yogyakarta:UNY Press diakses <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&ved=0CF0QfjAH&url=http%3A%2F%2Fprints.uny.ac.id%2F9502%2F1%2Fartikel%2520skripsi.pdf&ei=isgFU66PloiekQXdhYDwDw&usq=AFQjCNHIBMryz5zpu8II6PIZTgIbWUfLfg&bvm=bv.61725948,d.dGI>