

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH IPS MATERI MASALAH SOSIAL DI LINGKUNGAN SETEMPAT DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SEMESTER III PGMI FITK UIN SUMATERA UTARA

Eka Yusnaldi

Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN Sumatera Utara

Email: ekayusnaldi@ymail.com

ABSTRAK : Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS yang diperoleh mahasiswa. Ini disebabkan model dan strategi dalam pembelajaran kurang dilaksanakan dengan baik dan mahasiswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan meningkatkan: (a) hasil belajar mahasiswa semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara pada matakuliah pelajaran IPS, (b) penggunaan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) pada matakuliah pelajaran IPS di semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara. pengumpulan data dilakukan melalui: (a) tes tertulis, (b) wawancara, (c) observasi, dan (d) catatan lapangan. Penelitian dilakukan dua siklus dan setiap siklus terdiri tahapan penelitian tindakan kelas, yaitu: (a) tahapan perencanaan (*Planning*), peneliti menyusun suatu perencanaan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan (b) tahapan tindakan (*Action*), kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dengan mengutamakan tindakan yang ingin diterapkan yaitu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) (c) tahapan pengamatan (*Observation*), dilakukan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah ditetapkan sekaligus mengetahui sejauhmana tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki dan (d) tahapan refleksi (*Reflection*), Hasil yang didapatkan dari tahap tindakan dan observasi dikumpulkan dan dianalisa, sehingga diperoleh suatu kesimpulan dari tindakan yang telah dilaksanakan.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah mahasiswa PGMI semester III sebanyak 37 mahasiswa. Tindakan pada siklus I yang berhasil sebanyak 20 mahasiswa (58,82%) sedangkan mahasiswa yang belum berhasil sebanyak 17 mahasiswa (41,18%), Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan mahasiswa pada tindakan siklus I ini dalam memahami materi berdasarkan tingkat keberhasilan masih tergolong rendah atau belum tuntas. Pada tindakan siklus II yang telah berhasil dalam belajar sebanyak 36 mahasiswa (94,12%), yang belum tuntas sebanyak 1 mahasiswa (5,88%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami materi kenampakan Masalah masalah Sosial di lingkungan setempat berhasil atau tuntas. Berdasarkan data di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Kata Kunci : Hasil Belajar IPS dan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT)

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak untuk menuju ketingkat dewasa.¹ Jadi tegasnya, pendidikan sifatnya mempengaruhi anak dalam rangka membentuk sikap kepribadian anak yang sesuai dengan keinginan pendidik yang didalamnya harus mengandung nilai-nilai atau norma yang baik setelah anak mengetahui dan mempunyai keterampilan ia harus juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, inovasi pendidikan dapat merubah hal yang baru pada sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.² Jadi, inovasi melakukan pembaruan dalam bidang pendidikan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan.

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Bab 1, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Untuk mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, faktor itu baik dari mahasiswa atau dosen. Pembelajaran dari dosen adalah salah satu faktor penentu keberhasilan. Kemudian mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal, terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu dan metode mengajar. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dikelas, dosen harus mampu memilih metode/strategi pengajaran yang tepat karena cara dosen dalam menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan minat mahasiswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang didapatkan peneliti sebelum PTK bahwa mahasiswa semester III di PGMI berjumlah 37 orang dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata kuliah IPS yang telah ditentukan yakni 70. Sedangkan peneliti mendapatkan data dilapangan bahwa hasil pembelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat memperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 49,41. Dari Jumlah mahasiswa 34 orang hanya 3 orang yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 17,65% sedangkan 34 orang mahasiswa dikatakan tidak tuntas dengan persentase ketidaktuntasan yaitu 82,35%. Dari hasil tersebut maka semester III di PGMI memperoleh nilai rata-rata sangat rendah. Rendahnya hasil belajar IPS mahasiswa tersebut diduga karena dosen secara aktif menjelaskan materi, memberi contoh, dan latihan sedangkan mahasiswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan soal latihan. Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Dengan demikian, pembelajaran tersebut kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri mahasiswa sehingga memberikan efek terhadap hasil belajar yang ia peroleh dan tujuan dari pengajaran itu sendiri. Sebagai dosen harus menyadari betul apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ketujuan yang ingin dicapai. Disini, tentu saja dosen harus menciptakan suasana mengajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didiknya. Tetapi kebanyakan dosen tersebut mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis seperti beberapa diantara mahasiswa tidak merespon dengan proses belajar mengajar yang sedang

¹Rosdiana A. Bakar, (2012), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 10

²Syafarruddin, Asrul, Mesiono. (2015). *Inovasi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, hal.52

³Wina Sanjaya, (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 2

berlangsung. Hal ini dikarenakan anak didik gelisah duduk berlama-lama di kursi mereka masing-masing. Kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Dewasa ini telah banyak dilakukan upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa demi tercapainya tujuan pendidikan.

Teams Games Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar, terdapat empat tahap dalam strategi *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, mahasiswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya.

Jadi, mahasiswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan mahasiswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, mahasiswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan mahasiswa yang berkemampuan akademiknya sedang, mahasiswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan mahasiswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap mahasiswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Hal ini, tentu akan memotivasi mahasiswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Untuk itu, peneliti membuat rumusan masalah dalam beberapa poin pertanyaan, sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar mahasiswa sebelum menerapkan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah IPS materi Masalah Sosial Di Lingkungan Setempat di semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara?
2. Bagaimana penerapan strategi *Times Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat di semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara?
3. Bagaimana hasil belajar mahasiswa setelah menerapkan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah IPS Materi Masalah Sosial Di Lingkungan Setempat di semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara.

C. Kajian Pustaka

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nawawi dalam K. Brahim menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁴ Jadi, secara sederhana yang dimaksud hasil belajar mahasiswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Dalam sistem pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

⁴ Nana Sudjana, (2009), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 22-23

- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan pespektual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.⁵

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Di antara ketiga ranah tersebut itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para dosen disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para mahasiswa dalam menguasai isi bacaan pengajaran.

Hasil belajar disebut juga prestasi belajar mahasiswa dalam mengikuti program pengajaran dan mata kuliah tertentu. Prestasi belajar diperoleh setelah terjadi interaksi. Selanjutnya, ada pula yang berpendapat bahwa prestasi adalah hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh setiap anak setelah melaksanakan proses belajar dalam periode tertentu. Jadi yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemampuan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.⁶

2. Hasil Belajar IPS

Sudjana, (2008:22) Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan dalam Arends (2008:262-263) Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni: (1) informasi verbal sebagai kapasitas berarti bahwa seorang mahasiswa dapat menyatakan baik secara lisan maupun tulisan atau bentuk lain informasi yang telah dia belajar, (2) keterampilan intelektual merupakan cara di mana mahasiswa mampu berinteraksi dengan lingkungan dengan simbol seperti huruf, angka, kata, dan diagram, (3) strategi kognitif adalah kemampuan yang memungkinkan mahasiswa mengendalikan perilakunya sendiri dalam menghadapi lingkungannya, seorang mahasiswa menggunakan strategi kognitif dalam memikirkan apa yang telah ia pelajari dalam memecahkan masalah, (4) sikap adalah keadaan internal terbentuk dari dalam diri mahasiswa dan memengaruhi tindakan benda atau peristiwa di sekitarnya, (5) keterampilan motoris adalah yang di pelajari berdasarkan aktivitas mahasiswa sehingga memungkinkan pelaksanaan penampilan mahasiswa yang menggunakan faktor fisik. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar sehingga dapat menyebabkan perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut.

Pembelajaran IPS untuk Sekolah Dasar atau MI nampaknya memiliki kecenderungan untuk memadukan pendekatan behavioralisme sosial dan intelektual tradisional sekaligus. Di Madrasah Ibtidaiyah pendidikan IPS tidak nampak sebagai disiplin ilmu sosial secara terpisah-pisah, namun masih memiliki alur pengelompokan berdasarkan disiplin ilmu sosial tertentu dalam naskah standar kompetensi dan kompetensi dasar ditegaskan bahwa IPS bersumber pada materi disiplin ilmu geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi, tetapi tujuan pembelajaran IPS sudah diarahkan untuk membina warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai dengan demikian, tujuan pembelajaran IPS mengacu pada

⁵ Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenamedia Group, hal. 5

⁶ Agus Suprijono, (2009), *Op-cit*, hal. 6-7

pendekatan behaviorisme sedangkan dalam pendekatan pembelajaran memilih pendekatan intelektual tradisional yaitu IPS yang terintegrasi.

Hasil belajar IPS adalah tingkat kemampuan yang di peroleh mahasiswa berupa penguasaan konsep dasar IPS, khususnya pada pokok bahasan perkembangan teknologi transportasi yang di wujudkan dalam bentuk skor, tes hasil belajar IPS setelah proses belajar berakhir.

Jadi, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar mahasiswa. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya dosen menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi Pembelajaran adalah kegiatan mengukur dan menilai, maka penilaian tidak dapat dilakukan tanpa didahului dengan kegiatan pengukuran.⁷

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain sebagai berikut:

a. Faktor internal

1. Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya: penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:
 - a) Intelegensi (tingkat kecerdasan mahasiswa sangat menentukan keberhasilan mahasiswa dalam belajar).
 - b) Perhatian (mahasiswa yang mempunyai perhatian terhadap bahan yang akan dipelajari akan mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik dibandingkan mahasiswa yang tidak mempunyai perhatian sama sekali).
 - c) Minat (bahan pelajaran yang dipelajari jika tidak sesuai minat maka mahasiswa tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh).
 - d) Bakat (seseorang yang mempunyai bakat dalam suatu bidang pekerjaan akan lebih cepat mengerjakan pekerjaan tersebut jika dibandingkan dengan orang yang kurang berbakat)
 - e) Motivasi (hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah)
 - f) Kematangan (kematangan akan sangat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa karena mahasiswa yang cukup umur akan dapat menerima pelajaran dengan baik dibandingkan mahasiswa yang belum matang dalam berfikir)
 - g) Kesiapan (mahasiswa yang telah memiliki kesiapan dalam menerima pelajaran akan memperoleh hasil yang cukup baik).

b. Faktor Eksternal

1. Lingkungan keluarga (pengaruh keluarga bisa berasal dari kepedulian orang tua berupa dukungan motivasi belajar)
2. Lingkungan sekolah (peranan kepala sekolah dalam membekali seseorang dengan berbagi ilmu sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam mempelajari sesuatu)
3. Lingkungan masyarakat (teman bergaul, media, dan kegiatan di- masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan belajar mahasiswa).⁸

⁷Nurmawati, (2015), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media, hal.37

⁸H. Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, (2006), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal.

4. Strategi *Teams Games Tournament* (TGT)

Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan.⁹

Strategi *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada strategi ini mahasiswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata kuliah dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP, SMA) hingga perdosenan tinggi.¹⁰

Jadi, aktivitas belajar dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan mahasiswa dapat belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Selain itu, mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas mahasiswa tanpa ada perbedaan status serta mengandung unsur permainan.

Langkah-Langkah dan aktivitas strategi *Times Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- a. Dosen menyiapkan: kartu soal, lembar kerja mahasiswa, dan alat/bahan.
- b. Mahasiswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- c. Dosen mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, mahasiswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Dosen menyiapkan pelajaran, dan kemudian mahasiswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh mahasiswa dikenai kuis. Pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.
- d. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- e. Kelompok pembaca bertugas: ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, baca pertanyaan keras-keras, dan beri jawaban.
- f. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).
- g. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor mahasiswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh mahasiswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran yang lain.
- h. Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).¹¹

Adapun kelebihan strategi *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi dan motivasi belajar peserta didik bertambah.
- b. Meningkatkan kerjasama mahasiswa dalam proses belajar mengajar.
- c. Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.
- d. Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.

⁹ Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, hal.18

¹⁰ Hamdani, *Ibid*, hal.92

¹¹Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, hal. 238-239

Sedangkan kekurangan strategi *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:

- a. Menggunakan waktu yang cukup lama
 - b. Harus dilakukan secara berkesinambungan
 - c. Materi kurang tertanam baik didalam kepala mahasiswa untuk dihafal atau diingat kembali.¹²
5. Pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial (IPS)

- a. Hakikat Pembelajaran IPS

Menurut Zuraik dan Djahiri, hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.¹³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Ips atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.¹⁴

6. Materi IPS masalah sosial di lingkungan setempat

- a. Masalah sosial Di Lingkungan

- 1) Pengangguran

Pengangguran adalah orang dewasa yang tidak bekerja dan tidak mendapatkan penghasilan. Jumlah pengangguran semakin bertambah karena jumlah lulusan sekolah tidak sebanding dengan jumlah lapangan pekerjaan.

- 2) Kemiskinan

Di Indonesia jumlah rakyat miskin masih banyak, walaupun pemerintah telah berupaya mengatasinya. Orang yang miskin tidak dapat memenuhi kebutuhan pokoknya seperti: sandang, pangan, dan papan. Kemiskinan menyebabkan berbagai masalah sosial yang lain, misalnya: kejahatan, kelaparan, putus sekolah, kurang gizi, rentan penyakit, dan stres.

- 3) Kejahatan

Pengangguran dan kemiskinan terjadi secara bersamaan. Kalau tidak dilandasi keimanan dan akal sehat, para penganggur mengambil jalan pintas untuk mengatasi kemiskinannya. Banyak cara keliru yang dijalani, misalnya: melakukan judi, kejahatan, penipuan, bahkan kadang-kadang menimbulkan ketegangan dan pertengkaran di wilayah setempat. Sebagai generasi muda, kalian harus menghindari tindak kejahatan.

- 4) Pertikaian

Kemiskinan yang berkelanjutan bisa berakibat buruk pada permasalahan sosial yang lain. Para penganggur kadang-kadang mudah tersinggung perasaannya dan mudah marah. Jika banyak pengangguran, mudah timbul permusuhan dan pertikaian. Jika masyarakat sering bermusuhan, maka kerukunan, kedamaian, dan ketenteraman warga setempat terganggu. Hal-hal semacam itu menimbulkan permasalahan sosial yang semakin banyak. Sebagai generasi muda, kalian harus

¹²H. Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dkk, (2011), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, hal. 72-73

¹³Ahmad Susanto, (2013), *Op-cit*, hal. 137-138

¹⁴Trianto, (2013), *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Impelmentasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 17

menghindari pertikaian. Selain itu, jika kita melihat pertikaian hendaknya kita pisahkan dan kita cari jalan keluarnya untuk menyelesaikan masalah pertikaian tersebut agar terciptanya kedamaian dan ketentraman dalam diri sendiri. Jadi, perlunya kesadaran dalam setiap individu untuk menghindari masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

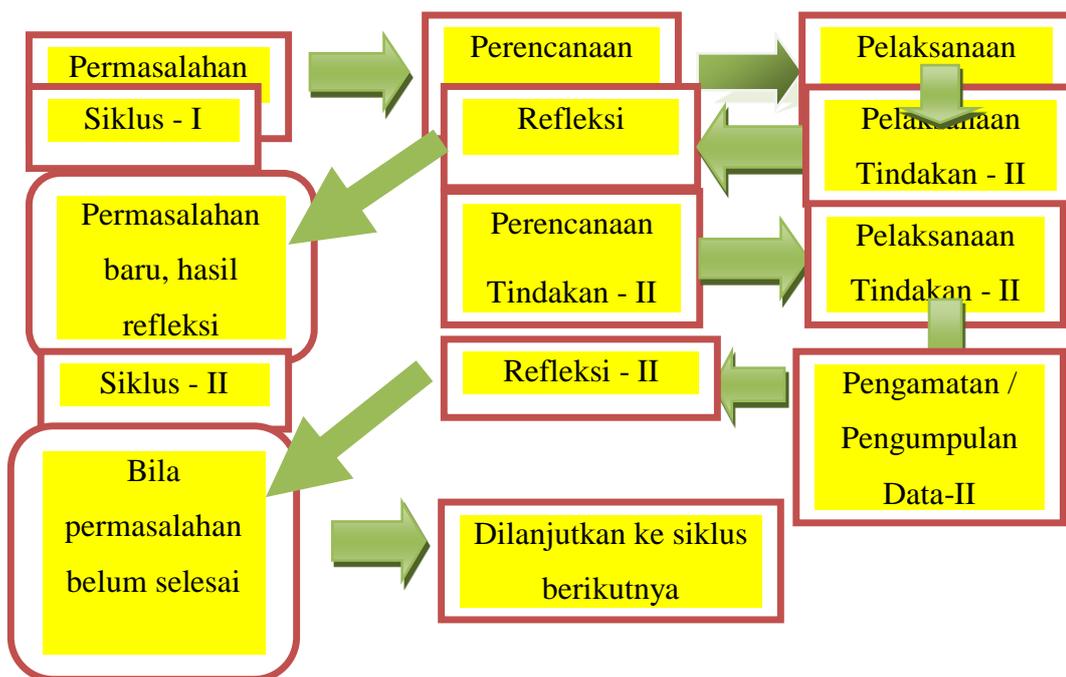
D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis t penelitian ini adalah dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata kuliah IPS Materi Masalah Sosial Di Lingkungan Setempat Di semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara.

E. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). Dan istilah tersebut mencerminkan isi yang terkandungnya di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas. dalam penelitian ini yaitu mahasiswa semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara dalam pembelajaran IPS tentang masalah sosial dilingkungan setempat melalui strategi *Teams Games Tournament* (TGT) di Dengan demikian berdasarkan pendapat ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang dosen dikelasnya atau secara bersama dengan bertujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran dikelas melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Alur pelaksanaan PTK yang direncanakan peneliti dalam dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Skema Siklus Kegiatan PTK

F.Deskripsi Data

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan awal yang dilakukan dalam penelitian adalah melakukan wawancara bersama dosen mata kuliah IPS dan observasi terhadap proses pembelajaran IPS di Semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara. Wawancara dilakukan pada hari kamis, Tanggal 18 Oktober 2018. Terdapat beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran yang biasa digunakan dosen dalam melaksanakan pembelajaran IPS serta hambatan-hambatan yang dihadapi dosen ketika mengajarkan IPS kepada peserta didik. Dari hasil observasi awal yang dilakukan di PGMI FITK UIN Sumatera Utara pada mahasiswa semester III diketahui bahwa nilai rata-rata mata kuliah IPS berada

di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Hal ini disebabkan karena mahasiswa dalam proses belajar mengajar masih didominasi oleh metode ceramah.

Kemudian untuk memperbaikinya peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai sarana utama. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dua siklus, setiap siklus dilaksanakan sesuai perubahan yang ingin dicapai. Namun, sebelum diterapkan strategi *Times Games Tournament* (TGT), peneliti terlebih dahulu melaksanakan pra tindakan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dengan memberikan pre test yang berisikan soal-soal materi masalah sosial di lingkungan setempat. Hal ini berguna untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dan gambaran kesulitan mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Soal pre test ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 22 oktober 2018.

Jika dilihat dari nilai masing-masing hasil belajar pra tindakan (pre test) mahasiswa dalam menyelesaikan soal-soal materi masalah sosial di lingkungan setempat memperoleh hasil yaitu yang mendapat nilai 80 berjumlah 1 orang, mendapat nilai 70 berjumlah 2 orang, mendapat nilai 60 berjumlah 12 orang, mendapat nilai 50 berjumlah 14 orang, mendapat nilai 40 berjumlah 6, dan mendapat nilai 30 berjumlah 2 orang.

Pada akhir pembelajaran siklus I diberikan tes yang dianggap berhasil apabila mahasiswa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Sedangkan jika peserta didik tidak mencapai nilai KKM atau di bawah 70 maka peserta didik tersebut tidak berhasil dalam mengikuti pembelajaran IPS tentang masalah sosial di lingkungan setempat di PGMI FITK UIN Sumatera Utara

Jika di lihat dari nilai masing-masing hasil belajar mahasiswa post test siklus I dalam menyelesaikan soal-soal materi masalah sosial di lingkungan setempat memperoleh hasil yaitu mendapat nilai 90 berjumlah 12 orang, mendapat nilai 80 berjumlah 15 orang, mendapat nilai 70 berjumlah 3 orang, mendapat nilai 60 berjumlah 3 orang, mendapat nilai 50 berjumlah 4 Orang. Untuk itu dapat kita ketahui berdasarkan penjelasan tersebut maka tingkat ketuntasan belajar post test siklus I dapat kita uraikan sebagai berikut:

Pada akhir pembelajaran siklus II diberikan tes yang dianggap berhasil apabila mahasiswa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Jika peserta didik mencapai KKM 70 atau pun melebihi 70 maka ia dikatakan tuntas dalam mengikuti pembelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) di PGMI FITK UIN Sumatera Utara.

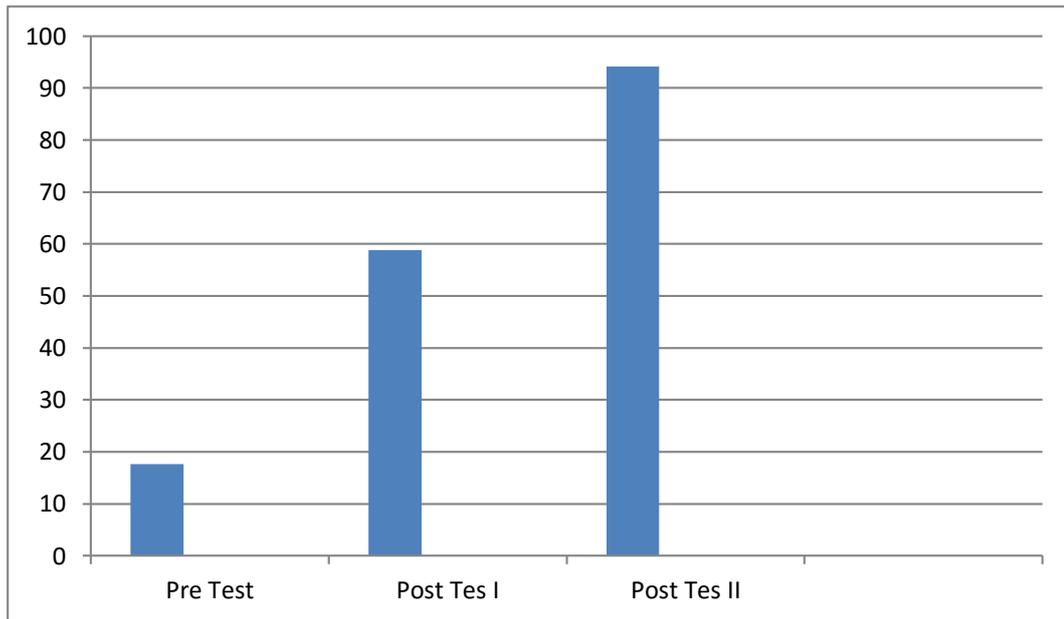
Jika dilihat dari nilai masing-masing hasil belajar mahasiswa post test siklus II dalam menyelesaikan soal-soal materi masalah sosial di lingkungan setempat dengan menggunakan strategi *Times Games Tournament* (TGT) memperoleh hasil yaitu mendapat nilai 100 berjumlah 10 mahasiswa, mendapat nilai 90 berjumlah 10 mahasiswa, mendapat nilai 80 berjumlah 8 mahasiswa, mendapat nilai 70 berjumlah 8 mahasiswa, dan mendapat nilai 60 berjumlah 1 mahasiswa.

Dengan Demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil observasi hasil respon belajar mahasiswa dan observasi aktivitas mengajar dosen di siklus II selama menerapkan strategi *Times Games Tournament* (TGT) materi masalah sosial di lingkungan setempat sudah maksimal.

G.Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa penerapan strategi *Times Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa khususnya mata kuliah IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat di PGMI FITK UIN Sumatera Utara meningkat. Peneliti menggunakan pre test, post test I, dan post test II, untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan strategi *Times Games Tournament* (TGT).

Gambar Grafik Persentase Hasil Belajar Mahasiswa



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa, di mana pada pre test frekuensi ketuntasan sebesar 17,65% meningkat ke post test I menjadi 58,82%, atau dengan kata lain dari pre test ke post test mengalami peningkatan sebesar 41,17%. Sedangkan dari post test I frekuensi ketuntasan sebesar 58,82% meningkat ke post test II menjadi 94,12% atau dengan kata lain dari post test I ke post test II mengalami peningkatan sebesar 35,3%. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa mulai dari pre test, post test I, dan post test II, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi *Times Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa khususnya pada mata kuliah IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat di PGMI FITK UIN Sumatera Utara

H. Simpulan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar mahasiswa Sebelum menerapkan pembelajaran strategi *Times Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi masalah sosial di lingkungan setempat memperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 49,41. Dari jumlah mahasiswa 37 orang hanya 3 orang yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 17,65% sedangkan 34 orang mahasiswa dikatakan tidak tuntas dengan persentase ketidaktuntasan yaitu 82,35%. Dari hasil tersebut kelas PGMI FITK UIN Sumatera Utara belum dapat dikatakan tuntas karena persentase ketuntasannya belum mencapai 85%.
2. Penerapan pembelajaran strategi *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi masalah sosial di lingkungan setempat di PGMI FITK UIN Sumatera Utara berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dari observasi dosen maupun mahasiswa. Jadi dapat disimpulkan, kemampuan dosen dalam menerapkan strategi *Times Games Tournament* (TGT) sudah berjalan dengan baik sesuai yang ingin dicapai dan hasilnya terlihat bahwa mahasiswa mulai berani untuk bertanya dan mengajukan pendapat serta tetap percaya diri dan bersemangat dalam memahami materi.
3. Hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan pembelajaran strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan melakukan refleksi dan memberikan tindakan maka di siklus I pada mata kuliah IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat memperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 68,82. Nilai rata-rata tersebut meningkat dibandingkan nilai rata-rata pre test. Adapun Jumlah mahasiswa yang tuntas di siklus I sebanyak 20 orang dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 58,82% sedangkan jumlah mahasiswa yang tidak tuntas hanya 17 orang dengan persentase ketidaktuntasannya yaitu 41,18%. Persentase ketuntasan klasikal siklus I belum dapat dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan klasikalnya belum mencapai 85%. Hasil belajar mahasiswa pada siklus II memperoleh nilai rata-rata yaitu 86,47. Nilai rata-rata di siklus II meningkat juga dibandingkan nilai rata-rata post test I. Adapun Mahasiswa yang tuntas di siklus II berjumlah 36 mahasiswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 94,12% sedangkan mahasiswa yang tidak tuntas berjumlah 1 orang dengan persentase 5,88%. Hal ini berarti ketuntasan belajar klasikal sudah tercapai karena sudah lebih dari 85% sehingga penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Efi Miftah Faridli, H. Tukiran Taniredja, dkk. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta.
- Djamarah Bahri Syaiful. (1994). *Dosen dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farida Jaya. (2015). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Gema Ihsani.
- Hamalik, Oemar. (2000). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamka. (2007). *Tafsir Al-Azhar*. Singapore: Pustaka Nasional.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Mardianto. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Muslich Masnur. (2009). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktik Bagi Dosen Professional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurmawati. (2015). *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.
- Purwanto M Ngalim. (2000). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rosdiana A. Bakar. (2012). *Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Sudjana Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Sumadayo Syamsu. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sunarto Ahmad. (2001). *Terjemahan Shahi Bukhari Asy Syifa*. Semarang: Grafindo.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Suprijono Agus, (2009), *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia Group.
- Syah Muhibbin. (2004). *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Syafarruddin, dkk. (2015). *Inovasi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Syafri Amri Ulil. (2014). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-qur'an*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widodo Supriyono & Abu Ahmadi. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarsih Varia. (2008). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.