

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS III DI MI AL-IKHLAS SETUPATOK
KEC. MUNDU KAB. CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

SUMINI

NIM.2015.3.3.1.00206

FAKULTAS TARBIYAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Interaksi Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon.**” Beserta isinya adalah benar-benar karya sendidri tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan diatas, saya siap menanggung resiko atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 01 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

SUMINI

NIM. 2015.3.3.1.00206

NOTA DINAS

Kepada Yth.

Dekan Tarbiyah

IAI Bunga Bangsa Cirebon

Di

Cirebon

Assalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi oleh Sumini Nomor Induk Mahasiswa 2015.3.3.1.00206, berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Interaksi Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Di Mi Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon.”** Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Mumun Munawaroh, M.Si

Muslimah, M.Pd

NIDN. 2022127001

NIDN. 0428029202

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS III DI MI AL-IKHLAS SETUPATOK KEC. MUNDU KAB. CIREBON

Oleh :

SUMINI

NIM : 2015.3.3.1.00206

Menyetujui :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Mumun Munawaroh, M.Si.

Muslimah, M.Pd.

NIDN. 2022127001

NIDN. 0428029202

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Interaksi Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon.**” Oleh SUMINI NIM. 2015.3.3.1.00206, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 01 Juli 2019.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 01 Juli 2019

Sidang Munaqosah :

Ketua

Sekretaris

Merangkap Anggota,

Merangkap Anggota,

Dr. H. Oman Fathurrohman, M.A.

Drs. Sulaiman, M.M.Pd.

NIDK. 8886160017

NIDN. 2118096201

Penguji I,

Penguji II,

H. Ahmad Munajim, MM

Drs. H. Abdul Hanan, M.Pd.I

NIDN. 2117086801

NUP. 9921000804

ABSTRAK

SUMINI. NIM. 2015.3.3.1.00206: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA PADAMATA PELAJARAN IPS KELAS III MI AL-IKHLAS SETUPATOK MUNDU CIREBON

Penelitian ini mengacu pada masalah pokok yaitu kurangnya interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan guru kurang memberikan inovasi yang menarik dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan variasi pembelajaran khususnya dalam model pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurangnya interaksi sosial siswa. Oleh sebab itu penelitian ini diharapkan dapat menjadikan kelas lebih hidup, keterlibatan siswa dalam belajar dan interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS.

Teams games tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcemen*. Model pembelajaran ini mempunyai kemampuan interaksi sosial siswa yang lebih baik karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dalam proses belajar-mengajar IPS untuk tujuan interaksi sosial siswa, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki kemampuan siswa lebih aktif dan kelas menjadi lebih hidup.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi yang digunakan yaitu kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon yang berjumlah 25 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik penelitian populasi. Sedangkan pengolahan data menggunakan analisis data statistik yakni uji korelasi *Pearson Product Moment* (PPM).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah : 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon diperoleh 85% dari hasil rekapitulasi angket artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* termasuk dalam kategori **baik**. 2) Interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon diperoleh 80% dari hasil rekapitulasi hasil angket artinya interaksi sosial siswa termasuk kategori **baik**.

Dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon yang ditunjukkan dengan hasil analisis korelasi sebesar 0,32% dengan tingkat hubungan rendah dan uji hipotesis diperoleh harga t_{hitung} sebesar 2,2500, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05% sebesar 1,714, ternyata $t_{hitung} (2,2500) \geq t_{tabel} (1,714)$ sehingga dengan demikian tolak H_0 dan H_a diterima.

Kata kunci : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Interaksi Sosial Siswa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT senantiasa dipanjatkan, sehingga pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Interaksi Sosial Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon.”**

Rahmat dan salam sejahtera senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw, junjungan dan suri tauladan ummat manusia menuju jalan kebenaran. Dalam penyusunan skripsi ini, disampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan IAI Bunga Bangsa Cirebon
2. Bapak Dr. H. Oman Fathurohman, MA, Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.MPd, Wakil Rektor I IAI Bunga Bangsa Cirebon
4. Ibu Ratna Purwati, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon
5. Ibu Dr. Mumun Munawaroh, M.Si. Pembimbing I
6. Ibu Muslimah, M.Pd. Pembimbing II
7. H. Ahmad Munajim, MM. Penguji I
8. Drs. H. Abdul Hanan, M.Pd.I. Penguji II
9. Bapak Endi Suhendi S,Pd, Kepala MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon
10. Kedua orang tua yang telah mendidik penulis
11. Teman, sahabat, saudara, rekan kerja dan orang spesial.
12. Segenap Pengurus Perpustakaan IAI Bunga Bangsa Cirebon, yang telah memberikan izin peminjaman buku untuk keperluan referensi pembuatan skripsi.
13. Segenap Dosen IAI Bunga Bangsa Cirebon yang telah memberikan bimbingan dan mendidik penulis selama dibangku perkuliahan.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan ini.

Menyadari akan kekurangan yang terdapat pada diri penulis, sehingga kemungkinan terdapatnya kesalahan dan kekurangan pada karya tulis ini, oleh karena itu semua kesalahan adalah tanggung jawab penulis. Dengan demikian, penulis mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak.

Akhirnya karya tulis yang sederhana ini dipersembahkan kepada almamater dan masyarakat akademis, semoga kiranya menjadi setitik sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang luas.

Cirebon, 01 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....		v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik	9
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis Penelitian	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....		46

C. Populasi dan Sampel	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	63
B. Pengujian Prasyarat Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	88
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	110
D. Keterbatasan Penelitian	112

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	113
B. Saran-Saran	115

DAFTAR PUSTAKA	116
-----------------------------	-----

DAFTAR LAMPIRAN	118
------------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif	15
Tabel 2.2 Analisis profil interaksi sosial	31
Tabel 2.3 Perbedaan penelitian Nur Lelatul Muna dengan penelitian ini	...38	
Tabel 2.4 Perbedaan penelitian Aminuyati dengan penelitian ini	39
Tabel 2.5 Perbedaan penelitian Irfan Hidayat dengan Sumini	41
Tabel 3.1 Waktu penelitian	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket <i>Teams Games Tournament</i>	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket interaksi sosial	51
Table 3.4 Konversi persentase	54
Tabel 3.5 Interpretasi koefisien korelasi nilai r	60
Tabel 3.6 Membuat tabel penolong korelasi PPM	60
Tabel 4.1 Penafsiran Kualitatif Skala Persentase	64
Tabel 4.2 Penafsiran Presentase Skor	64
Tabel 4.3 Siswa aktif bekerjasama dalam kelompok	65
Tabel 4.4 Siswa menjawab soal secara individual	65
Tabel 4.5 Siswa aktif dalam bertanya	66
Tabel 4.6 Tidak paham terhadap materi pelajaran	67
Tabel 4.7 Kelas menjadi lebih hidup	67
Tabel 4.8 Kerjasama menjadi lebih baik	68
Tabel 4.9 Pelajaran tidak membosankan	69
Tabel 4.10 Mudah memahami materi pelajaran dengan cepat	69
Tabel 4.11 Pelajaran jadi tidak menyenangkan	70
Tabel 4.12 Membuat pelajaran lebih bermakna	71
Tabel 4.13 Kelompok menjadi kompak	72

Tabel 4.14 Siswa merasa termotivasi	72
Tabel 4.15 Gambaran kategorisasi model pembelajaran TGT	75
Tabel 4.16 Rekapitulasi hasil angket tentang model pembelajaran TGT	...	75
Tabel 4.17 Menyampaikan pendapat dengan sopan	77
Tabel 4.18 Mendengarkan penjelasan teman	78
Tabel 4.19 Tidak akan menanggapi keluhan teman	78
Tabel 4.20 Kerjasama sesama kelompok	79
Tabel 4.21 Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	80
Tabel 4.22 Tidak membantu memecahkan masalah kelompok		80
Tabel 4.23 Menghargai pendapat teman kelompok	81
Tabel 4.24 Menerima lapang dada apabila pendapat saya ditolak	...	81
Tabel 4.25 Membantu teman dalam menjawab pertanyaan	82
Tabel 4.26 Bersaing secara aktif dalam pembelajaran	83
Tabel 4.27 Tidak akan bersaing secara sehat kepada semua lawan	...	83
Tabel 4.39 Gambaran kategorisasi interaksi sosial siswa	86
Tabel 4.30 Rekapitulasi hasil angket tentang interaksi sosial siswa	87
Tabel 4.31 Uji Normalitas model pembelajaran TGT	89
Tabel 4.32 Tabel penolong Chi Kuadrat hitung model pembelajaran TGT		90
Tabel 4.33 Uji Normalitas Interaksi Sosial Siswa	94
Tabel 4.34 Tabel penolong Chi Kuadrat Hitung Interaksi Sosial Siswa	95
Tabel 4.35 Uji Linearitas data Kelompok variabel X dan Y	98
Tabel 4.36 Urutan data X untuk menghitung JK_E	100
Tabel 4.37 Kelompok data X	101
Tabel 4.38 Distribusi frekuensi nilai TGT	104
Tabel 4.39 Distribusi frekuensi nilai interaksi sosial	106
Tabel 4.40 Tabel penolong korelasi PPM	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu. Dalam sistem pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghadirkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”¹

Salah satu faktor yang saling menunjang dalam proses pendidikan antara lain adalah sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang didalamnya terdapat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Proses pembelajaran dan komponen yang ada didalamnya yaitu guru, siswa, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode pembelajaran, dan sarana serta prasarana yang tersedia merupakan hal-hal yang dapat menentukan suatu keberhasilan proses pendidikan.

Seorang yang mendapat pengetahuan akan tampak perubahan dalam dirinya, karena orang yang mengetahui dengan orang yang tidak mengetahui itu pasti akan sangat berbeda.

¹ Depdiknas, *Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003,p.5, (<https://kelembagaan.ristekdikti.go.id>).

Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Az-Zumar (39: 9)

أَمَّنْ هُوَ قُنُوتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ
 قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۙ

*“ Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapakan rahmat Tuhan-Nya? Katakanlah, ‘apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tida mengetahui?’ sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran”.*²

Berkaitan dengan pendidikan, kita semua mengetahui banyak sekali masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, berperan aktif dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan percaya pada diri sendiri. Penerapan pembelajaran melalui kelompok kecil yang saling bekerja sama dan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, interaksi sosial dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

² Al-quran *Al-Mahira*, (Almahira : Jakarta), h. 459.

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik. Guru yang inovatif selalu menciptakan ide-ide baru dalam pembelajarannya agar setiap pembelajaran mengajak secara aktif, sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan selanjutnya mencari alternatif pemecahannya. Selain itu guru yang inovatif selalu mengupayakan suatu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan aktifitas pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, strategi yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa. Strategi pembelajaran yang kurang baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa

untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tipe yang mudah diterapkan. Melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga diharapkan dapat menumbuhkan interaksi sosial siswa.

Berdasarkan observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru kelas sekaligus guru mata pelajaran IPS yang dilakukan pada bulan Januari 2019 pada saat proses pembelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok kelas III diperoleh data antara lain: siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru kurang

mengembangkan berbagai model pembelajaran. Kebanyakan guru menempuh cara yang mudah saja dengan menggunakan metode ceramah yang berlebihan dan mengandalkan penghafalan fakta-fakta. Penggunaan model pembelajaran seperti itu tidak dapat mengakomodasi perbedaan individual siswa di kelas sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Rendahnya kinerja guru dan aktivitas siswa berdampak pada kurangnya interaksi sosial siswa.

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah penelitian berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut.

1. Sebagian besar siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Guru kurang mengembangkan model pembelajaran
4. Kurangnya interaksi antar siswa
5. Sebagian siswa bersifat individualistis

C. Pembatasan masalah

Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni tentang :

1. Yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan *reinforcement*.

2. Yang dimaksud interaksi sosial adalah salah satu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosial individu tersebut sehingga individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain.
3. Yang dimaksud dengan ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seberapa baik penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon?
2. Seberapa baik interaksi sosial siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon?
3. Seberapa kuat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon?

E. Tujuan penelitian

1. Untuk memperoleh data tentang seberapa baik penerapan model pembelajarankooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon.

2. Untuk memperoleh data tentang Seberapa tinggi interaksi sosial siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon.
3. Untuk memperoleh data tentang Seberapa kuat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon.

F. Kegunaan penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan interaksi social siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang dapat memoptimalkan kemampuan siswa dan untuk meningkatkan kinerja guru serta mempermudah penyampaian materi IPS.

3. Sekolah

Menjadi kontribusi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman tentang penelitian eksperimen dan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*)

a. Pengertian pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*)

Belajar kooperatif bukanlah sesuatu yang baru sebagai guru dan mungkin siswa, kita pernah menggunakannya atau mengalaminya sebagai contoh saat bekerja dalam laboratorium. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹

Cooperative learning adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok.²

Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk

¹ Sanjaya dalam Rusman *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta:UPI PRESS, 2014), h. 203.

² Tom V Savage dalam Rusman *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta:UPI PRESS, 2014), h. 203.

memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.³

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama⁴.

Jadi pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 3-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah masalah yang kompleks. jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-6 orang siswa yang sederajat tetapi

³ Johnson dalam Rusman *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta:UPI PRESS, 2014), h 204

⁴ Eggen & Kuchak, *Strategies for Teacher*, 2019, p.5, (<http://www.wordpress.com>).

heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama belajar dalam kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, saling membantu teman sekelompoknya, dan saling berinteraksi untuk mencapai ketuntasan belajar.

Jadi pembelajaran kooperatif adalah proses belajar kelompok dimana siswa berperan aktif berinteraksi

b. Tujuan pembelajaran kooperatif

Belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa. Dengan belajar kooperatif diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa

ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Struktur tujuan kooperatif terjadi jika siswa dapat mencapai tujuan mereka hanya jika siswa lain dengan siapa mereka bekerja sama mencapai tujuan tersebut. Tujuan-tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu :

1. Hasil belajar akademik
2. Penerimaan terhadap keragaman
3. Pengembangan keterampilan sosial⁵

Terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif, yaitu :

- 1) Saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa. Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terkait satu sama lain. Seorang siswa tidak akan sukses kecuali semua anggota kelompoknya juga sukses. Siswa akan merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok yang juga mempunyai andil terhadap suksesnya kelompok.

⁵ Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif* (Surabaya: UNESA, 2007), h 7.

- 2) Interaksi antara siswa yang semakin meningkat. Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antara siswa. Hal ini terjadi dalam hal seorang siswa akan membantu siswa lain untuk sukses sebagai anggota kelompok. Saling memberikan bantuan ini akan berlangsung secara alamiah karena kegagalan seseorang dalam kelompok mempengaruhi suksesnya kelompok. Untuk mengatasi masalah ini, siswa yang membutuhkan bantuan akan mendapatkan dari teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif adalah dalam hal tukar-menukar ide mengenai masalah yang sedang dipelajari.
- 3) Tanggung jawab individual. Tanggung jawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggung jawab siswa dalam hal :
(a) membantu siswa yang membutuhkan bantuan dan (b) siswa tidak dapat sekedar “membonceng” pada hasil kerja teman jawab siswa dan teman sekelompoknya.
- 4) Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil. Dalam belajar kooperatif selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan seorang siswa dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompoknya. Bagaimana siswa bersikap sebagai anggota kelompok dan menyampaikan ide dalam kelompok akan menuntut keterampilan khusus.

- 5) Proses kelompok. Belajar kooperatif tidak akan berlangsung tanpa proses kelompok. Proses kelompok terjadi ketika anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik.⁶

Pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya. Pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah
- 3) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.⁷

c. Keterampilan pembelajaran kooperatif

Melalui model ini diharapkan tidak hanya kemampuan akademik yang dimiliki siswa tetapi juga keterampilan yang lain. Keterampilan-keterampilan itu menurut Ibrahim dkk antara lain :

⁶ Johnson & Johnson, *Learning Together*, 2019, p.5, (<http://www.wordpress.com>).

⁷ Arends, *Classroom Intructional Management*, 2019, p.5, (<http://www.wordpress.com>).

- a. Keterampilan-keterampilan sosial
- b. Keterampilan berbagi
- c. Keterampilan berperan serta
- d. Keterampilan-keterampilan komunikasi
- e. Pembangunan tim
- f. Keterampilan-ketreampilan kelompok.⁸

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Tabel 2.1 langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah laku guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotifasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informs kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan sswa kedalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompo agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untukk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

⁸ Ibrahim, *op. cit.*, h. 47-55.

Walaupun prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Terdapat empat pendekatan yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu Student Achievement Division (STAD), Tim Ahli (JIGSAW), Teams Games Tournament, dan pendekatan structural meliputi Think Pair Share (TPS). Yang akan dibahas adalah model pembelajaran kooperatif tipe Investigasi Kelompok (Teams Games Tournament)

2. Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁹

⁹ Shoimin, 2019, p. 5, (<http://www.karyatulisku.com>).

TGT merupakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁰

TGT adalah model pembelajaran kooperatif salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.¹¹

Jadi, TGT adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berbasis turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan

¹⁰ Slavin, *Cooperative Learning*, 2019, p. 5, (<http://www.karyatulisku.com>).

¹¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, 2019, p. 5, (<http://www.karyatulisku.com>).

dengan tujuan yang di rumuskan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja¹²

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Ada 5 komponen utama dalam TGT, yaitu :

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kealasin siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi

¹² Kardi dan Nur, *Pengantar pada Pengajaran dan Pengelolaan Kelas* (Surabaya: UNESA, 2000) h 27.

bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Permainan (Game)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan gameterdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akanmendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen.

d. Turnamen

Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja.

e. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumpulkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

a) langkah-langkah pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Secara runtut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) presentasi guru (sama dengan STAD) (2) Kelompok belajar (sama dengan STAD) (3) Turamen dan (4) pengenalan kelompok.

1) Guru menyiapkan :

- Kartu soal
- Lembar kerja siswa
- Alat/bahan

2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)

3) Guru mengarahkan aturan permainannya

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

b) Aturan (Skenario) permainan

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang 1, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

c) Sistem perhitungan poin turnamen

Poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang ditetapkan. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria

tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) dan yang lain.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial yang humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Selanjutnya, Supriatna mengemukakan bahwa pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Sapriya dkk menjelaskan IPS berusaha mengintegrasikan bahan/materi dari cabang-cabang ilmu dengan menampilkan permasalahan sehari-hari pada masyarakat.¹³

Penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa IPS merupakan bidang ilmu yang mengkaji ilmu tentang aktivitas manusia dan mengintegrasikan materi dari cabang-cabang ilmu dengan menampilkan masalah sehari-hari di sekitar masyarakat. IPS dapat mengajarkan kepada siswa tentang pemecahan masalah sosial di sekelilingnya.

b. Karakteristik IPS

¹³ Supriatna, *Pendidikan IPS di SD* (Bandung:UPI PRESS,2007), h 121.

Setiap bidang ilmu memiliki karakteristik tersendiri yang mencirikan bidang ilmu tersebut. Begitu juga dengan IPS yang memiliki karakteristik. Somantri dalam Supriatna dkk., (2007: 5) menjelaskan bahwa karakteristik IPS disebut sebagai suatu *synthetic disciplines* karena pendidikan IPS bukan hanya harus mampu mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, melainkan juga tujuan pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat pun disebut dengan *ipoteksosbudhankam* akan menjadi pertimbangan bahan pendidikan IPS.¹⁴

Karakteristik dari pendidikan IPS adalah pada upaya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. Hal tersebut dapat dibangun melalui perasaan yang terbentuk dalam diri seseorang yang menghargai terhadap segala perbedaan, baik pendapat etnik, agama, kelompok, budaya, dan sebagainya. Oleh karena itu, pendidikan IPS memiliki tanggung jawab untuk dapat melatih siswa dalam membangun sikap yang demikian.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap pembelajaran tentu memiliki tujuan, begitu pun dengan pembelajaran IPS. Hakikat IPS menurut pendapat Susanto adalah

¹⁴ Ibid, h. 5.

untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga Negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.¹⁵

Chapin dalam Sapriya mengidentifikasi tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut.

- Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan di masa yang akan datang.
- Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah/memproses informasi.
- Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*value*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.¹⁶

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Uraian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan akhir pembelajaran IPS adalah

¹⁵ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h. 138.

¹⁶ Supriya, *Pengembangan Pendidikan IPS SD* (Bandung: UPI PRESS, 2007), h. 10.

agar siswa dapat mengembangkan potensi sosial yang ada dalam dirinya guna meningkatkan kemampuan bersosialisasi sebagai warga negara di masyarakat.

d. Pembelajaran IPS di SD

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.

IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan di SD yang bersifat terpadu. Keterpaduan tersebut merupakan hasil dari penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar dan menengah. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Ruang lingkup IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku.

- e. IPS SD sebagai pendidikan ekonomi dan kesejahteraan global (*global education*), yakni mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia, menanamkan kesadaran kebergantungan antarbangsa, menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antarbangsa di dunia, mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

4. Interaksi sosial

Proses komunikasi yang telah berhasil mencapai tujuan yakni terjadi perubahan pengetahuan, sikap atau tingkah laku maka komunikasi tersebut sebenarnya telah berubah hakikatnya menjadi interaksi sosial.

Sebagaimana komunikasi, interaksi sosial merupakan salah satu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosial individu tersebut sehingga individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Interaksi sosial dapat pula meningkatkan jumlah/kuantitas dan mutu/kualitas dari tingkah laku sosial individu sehingga individu makin matang di dalam bertingkah laku sosial dengan individu lain di dalam situasi sosial.

a. Definisi interaksi sosial

Theodore M. Newcomb interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi

keduanya, dan yang mungkin mempunyai satu arti sebagai rangsangan dan yang lain sebagai reaksi.¹⁷

Yoseph Mac Grath interaksi sosial adalah sesuatu proses yang berhubungan dengan keseluruhan tingkahlaku anggota-anggota kelompok kegiatan dalam hubungan dengan yang lain dan dalam hubungan dengan aspek-aspek keadaan lingkungan, selama kelompok tersebut dalam kegiatan.¹⁸

Dr. W. A. Gerungan interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu lainb, atau sebaliknya.¹⁹

Sutherland interaksi sosial adalah suatu hubungan yang mempunyai pengaruh secara dinamis antara individu dengan individu dan antara individu dengan kelompok dalam situasi sosial.²⁰

S. Stanfeld Sargent interaksi sosial adalah suatu fungsi individu yang ikut berpartisipasi /ikut serta dalam situasi sosial yang mereka setuju.²¹

¹⁷ Theodore M.Newcomb dalam Santoso, *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010), h. 163.

¹⁸ Yoseph Mac Grath dalam Santoso, *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010), h. 163.

¹⁹ Dr. W. A. Gerungan dalam Santoso, *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010), h. 164.

²⁰ Sutherland dalam Santoso *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010), h. 164.

²¹ S. Stanfeld Sargent dalam Santoso *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010), h. 164.

Dari beberapa definisi interaksi sosial, Theodore M. Newcomb memberi ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut :

- a) Individu/orang dihubungkan pada pengaruh sosial
 - b) Hakikat hubungan dikhususkan
 - c) Dikhususkan macam kondisi hubungan yang tercatat
 - d) Pentingnya hubungan sikap antar individu.
 - e) Disebarkan pengaruh dalam kelompok²²
- b. Dasar-dasar interaksi sosial

Interaksi sosial sebagai suatu proses memiliki dasar-dasar yang kuat, sehingga interaksi sosial tersebut dapat berlangsung secara lancar dan kuat serta dapat mencapai tujuan, yakni saling mempengaruhi satu sama lain. Interaksi sosial demikian dapat meningkatkan tingkah laku sosial yang telah dimiliki masing-masing individu yang terlibat dalam interaksi sosial baik secara kuantitas maupun secara kualitas.

Dasar-dasar interaksi sosial tersebut adalah :

- 1) Imitasi. S. Stansfeld Sargent imitasi adalah suatu percontohan atau menghasilkan tindakan dari yang lain.²³
- 2) Sugesti. Stansfeld Sargent sugesti adalah seseorang menyebabkan penerimaan idea tanpa kritik atau perbuatan/tindakan tanpa sadar dari yang lain.²⁴

²²Theodore M Newcomb, *op. cit.*, h 165-166.

²³ Stansfeld Sargent, *op. cit.*, h 167.

²⁴ Ibid, h 172.

- 3) Identifikasi. Stansfeld Sargent identifikasi adalah suatu proses untuk melayani sebagai penunjukan sesuatu model.²⁵
- 4) Simpati. Mac Dougall, Herbert Spencer simpati adalah suatu proses tertariknya perasaan individu yang satu terhadap individu lain.²⁶

c. Teori-teori interaksi sosial

Ada beberapa teori interaksi sosial sehingga proses interaksi sosial berlangsung secara lancar dan terus-menerus. Robert F. Bales menganalisis proses interaksi sosial

- 1) Aspek-aspek proses interaksi sosial
 - a) Situasi yakni suasana di mana proses interaksi sosial itu berlangsung dan masing-masing individu menunjukkan tingkah lakunya. Misal, situasi kelompok belajar.
 - b) Aksi/interaksi yakni suatu tingkah laku dari individu yang tampak dan merupakan pernyataan kepribadian individu-individu tersebut. Saat proses interaksi sosial berlangsung, maka ada aksi juga interaksi sebab aksi/interaksi selalu berhubungan individu dengan individu lain yang terlibat dalam proses interaksi sosial. Misal, si A berbicara dan si B menjawab.²⁷

²⁵ Ibid, h 175.

²⁶ Mac Dougall, Herbert Spencer dalam Santoso *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010) h 178.

²⁷ Robert F. Bales dalam Santoso *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010) h 180.

2) Fase-fase dalam proses interaksi sosial

- a) Dalam proses interaksi sosial, fase pertama adalah ada komunikasi/hubungan yang melibatkan individu-individu dan komunikasi berlangsung berulang-ulang.
- b) Komunikasi/hubungan antara individu dapat berlangsung pada saat yang lampau sekarang, dan yang akan datang.
- c) Komunikasi/hubungan antar individu menimbulkan problem/masalah yang harus dipecahkan bersama-sama.
- d) Masalah/problem yang dipecahkan bersama-sama, menimbulkan ketegangan pada individu selama proses pemecahan masalah tersebut.
- e) Pemecahan masalah/problem tersebut menciptakan integrasi, artinya masing-masing individu merasakan kepuasan secara bersama-sama.

3) Macam-macam proses interaksi sosial

Proses interaksi sosial dapat di bedakan:

- a) Proses interaksi sosial yang terjadi dalam diri individu, yakni proses interaksi sosial yang terjadi antara ego/id dengan super ego. Misal ego menyuruh individu menonton bioskop walaupun saat belajar, tetapi super ego melarang.

- b) Proses interaksi sosial yang terjadi antara seseorang individu dengan individu lain. Missal, si A berbicara dengan si B secara berkepanjangan.
 - c) Proses interaksi sosial yang terjadi antara seseorang individu dengan kelompok. Missal, si A berdiskusi dengan kelompok belajarnya.
 - d) Proses interaksi sosial yang terjadi antara kelompok individu dengan kelompok individu lain. Missal, panitia berdiskusi dengan anggota masyarakat.
- 4) Kriteria untuk menganalisis proses interaksi sosial

Dalam menentukan kriteria untuk menganalisis proses interaksi sosial, **Robert F. Bales** menempuh langkah-langkah sebagai berikut :²⁸

- a) Bidang-bidang interaksi sosial, yang meliputi :
 - 1. Bidang sosio-emosional yang berupa reaksi-reaksi positif, yang meliputi : menunjukkan solidaritas, memberi hadiah, menunjukkan ketegangan positif, kepuasan, tatanan dan menunjukkan persetujuan, pengertian, penerimaan

²⁸ Ibid h 181-182.

Meminta pendapat								
Meminta saran								
Ketidaksetujuan								
Ketegangan								
Pertentangan								

Robert F. Bales mengadakan penyelidikan dan mengumpulkan data dari tiga kelompok yang diberi masalah untuk didiskusikan dalam waktu yang sama. Hasil diskusi tersebut digambarkan oleh Robert F. Bales seperti gambar diatas. Dari gambaran diagram tersebut dapat dianalisis sebagai berikut :

1. Kelompok A menunjukkan hasil diskusi yang baik karena tingkah laku anggota menunjukkan kurve normal, karena tingkah lakunya berada dalam kawasan tugas, yang berisi tingkah laku.
2. Kelompok B dan C menunjukkan hasil diskusi yang kurang baik (B juling positif dan C juling negative) karena tingkah laku anggota kelompok dikuasai emosional dan kurang pada pemikiran.²⁹

d. Tahap-tahap interaksi sosial

Dalam proses interaksi sosial, perlu menempuh tahap-tahap sebagai berikut :

²⁹ Ibid h 183.

1. Tahap pertama : ada kontak/hubungan

Pada tahap ini, individu-individu saling mendahului kontak/hubungan, baik langsung maupun tidak langsung dan tiap-tiap individu ada kesiapan untuk saling mengaakan kontak. Missal, si A berbicara kepada si B.

2. Tahap kedua : ada bahan dan waktu

Pada tahap ini, individu perlu emiliki bahan-bahan untuk berinteraksi sosial seperti informasi penting, pemecahan masalah, dan bahan-bahan dari aspek ehidupan yang lain. Proses interaksi sosial yang baik perlu dirancang sehingga individu-individu yang terlibat proses tersebut tidak merasa terkejut atau tertekan. Jadi proses interaksi membutuhkan waktu khusus bagi berlangsungnya proses tersebut. Misal, si A akan datang besok untuk diajari PR.

3. Tahap ketiga : timbul problema

Walaupun proses interaksi sosial telah direncanakan dengan baik, namun bahan-bahan interaksi sosial seringkali menimbulkan problema bagi individu-individu yang ada. Missal, P, yang berkenaan dengan pemecahan masalah logaritma belum diperoleh.

4. Tahap keempat: timbul ketegangan

Pada tahap ini, masing-masing memiliki rasa tegang yang tinggi karena masing-masing individu dituntut mencari penyelesaian terhadap problem yang ada. Semakin sulit problem

yang dihadapi, semakin tegang pula perasaan masing-masing individu. Missal, si A dan si B tampak bingung.

5. Tahap kelima : ada integrasi

Sering terjadi bahwa pada proses interaksi sosial permasalahan/problem yang timbul dapat dipecahkan bersama-sama walaupun proses interaksi sosial itu berlangsung berulang-ulang.

Bila terjadi pemecahan masalah maka tiap-tiap individu mengalami proses integrasi, artinya perasaan siap untuk menjalin proses interaksi sosial berikutnya. Missal, si B dapat memecahkan soal-soal logaritma dan si A. mengerti pemecahan itu, sehingga keduanya tampak sembara dan siap mengerjakan soal berikutnya.

e. Bentuk-bentuk interaksi sosial

Bentuk interaksi sosial dari Morton Deutch³⁰

1) *Cooperation*/kerja sama

a) Pengertian

Seperti digambarkan dalam teori motivasi, tiap-tiap individu mempunyai kebutuhan dan sekaligus individu yang bersangkutan menyadari bahwa kebutuhan-kebutuhan tersebut menuntut pemenuhan. Oleh karena itu, tiap-tiap individu melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memenuhi

³⁰ Morton Deutch dalam Santoso *Teori-Teori Psikologi Sosial* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010) h 191-193.

kebutuhannya dan kegiatan-kegiatan dilakukan sendiri-sendiri sehingga ada kebutuhan yang belum dapat dipenuhi.

Menurut S. Stanfeld Sargent kerjasama adalah usaha yang dikoordinasikan yang ditujukan kepada tujuan yang dapat dipisahkan.³¹

Pengertian ini memperkuat pandangan bahwa kerja sama sebagai akibat kekurangmampuan individu untuk memenuhi kebutuhan dengan usaha sendiri sehingga individu yang bersangkutan memerlukan bantuan individu lain.

Dengan kerjasama tersebut diharapkan bahwa tujuan bersama dapat tercapai secara optimal. Apakah jika tujuan bersama dapat tercapai maka tujuan masing-masing individu juga akan tercapai? Hal ini dapat terjadi kalau dalam kerja sama berlaku suatu prinsip tentang adanya kesediaan mengganti keinginan yang lain, apabila ada individu yang berhalangan melaksanakan tugas dalam rangka kerja sama tersebut.

b) Macam-macam kerja sama

- *Bargaining*, yakni sesuatu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang-barang dan jasa antara dua orang atau lebih.

³¹ Stanfeld Sargent, *op. cit.*, h 191.

- *Cooperation*, yakni suatu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kegoncangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan.
- *Combination*, yakni kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan yang sama dan biasanya agar tercapai kestabilan dari organisasi-organisasi tersebut.
- *Joint-ventura*, yakni suatu bentuk kerjasama antara dua atau lebih organisasi atau jasa, guna memperoleh suatu keuntungan dalam waktu yang sama.

2). Competition/ persaingan

a) Pengertian

Persaingan adalah bentuk interaksi sosial di mana seseorang mencapai tujuan, sehingga individu lain akan dipengaruhi untuk mencapai tujuan mereka.

b) Fungsi persaingan

- Persaingan dapat menyalurkan keinginan perorangan atau keinginan kelompok
- Persaingan sebagai sarana untuk menarik perhatian dari yang lain

- Persaingan sebagai sarana seleksi untuk memperoleh kedudukan/peran tertentu
- Persaingan dapat digabungkan sebagai sarana seleksi individu untuk memperoleh pembagian kerja secara efektif sehingga tujuan dapat tercapai dengan segera.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial dikemukakan oleh S Stanfeld Sargent :

1) Hakikat Situasi Sosial

Interaksi sosial antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok terjadi pada situasi sosial. Dalam interaksi sosial tersebut telah melibatkan individu/individu-individu dalam suatu situasi sosial sehingga sehingga individu/individu-individu pasti terpengaruh oleh situasi sosial tersebut.

Pengaruh tersebut sebenarnya datang dari hakikat situasi sosial, yang dapat dibagi dalam dua bagian penting :

- a) *Direct social situation*, yakni suatu situasi sosial yang terbentuk karena hubungan antarindividu di dalamnya.
- b) *Social symbol* yakni situasi sosial yang terbentuk karena hubungan kebendaan.

2). Kekuasaan Norma-norma yang Diberikan oleh Kelompok Sosial

3). Kecenderungan Kepribadian Sendiri

4). Kecenderungan Sementara Individu

5). Proses menanggapi dan Menafsirkan sesuatu Situasi³²

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil Penelitian Nur Laelatul Muna

Berdasarkan hasil penelitian Nur Laelatul Muna yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung” diperoleh hasil *Sig (2 tailed)* pada *equal variance* adalah 0,016 yang berarti $< 0,05$ dan $t_{hitung} 2,417 > t_{tabel} 2,002$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol. Persamaan penelitian Nur Laelatul Muna dengan penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diterapkan dan *setting* penelitian.³³

Adapun perbedaan penelitian Nur Laelatul Muna dengan penelitian ini.

Tabel 2.3 perbedaan penelitian Nur Laelatul Muna dengan penelitian ini

Perbedaan	Nur Laelatul Muna	Sumini
Variable terikat	Hasil belajar	Interaksi sosial
Mata Pelajaran	Matematika	IPS
Populasi	Kelas VII SMPN 1 Sumber Gempol	Kelas III MI AL-IKHLAS Setupatok Mundu Cirebon

³² Ibid h 199-201.

³³ Nur Laelatul, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung*, 2019, p. 5, (<http://repository.iain-tulungagung.edu>).

Tempat	Sumber Gempol	Setupatok Mundu Cirebon
Waktu	2014/2015	2018/2019

2. Hasil Penelitian Aminuyati

Berdasarkan hasil penelitian Aminuyati yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Hasil Belajar” menunjukkan data statistik inferensial diperoleh *posttest* kelas kontrol 59,51 dan kelas eksperimen 65,16. Melalui uji normalitas rata-rata *posttest* kelas control dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian dilakukan dengan uji t dua sampel (*Independent Samples Test*) pada baris *Equal variances not assumed* diperoleh nilai thitung = 3,806 lebih besar dari ttabel = 1,670. Rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Persamaan penelitian Aminuyati dengan penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT.³⁴

Tabel 2.4 pebedaan penelitian Aminuyati dengan penelitian ini

Perbedaan	Aminuyati	Sumini
Variable terikat	Berpikir kritis	Interaksi sosial
Mata Pelajaran	Matematika	IPS
Populasi	Kelas X SMA Negeri 1 Tanjungpura	Kelas III MI AL- IKHLAS Setupatok Mundu Cirebon

³⁴ Aminuyati, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Hasil Belajar*, 2019, p. 5, (<http://repository.iain-tulungagung.edu>).

Tempat	Tanjungpura Pontianak	Setupatok Cirebon	Mundu
Waktu	2014/2015	2018/2019	

3. Hasil Penelitian Irfan Hidayat

Berdasarkan hasil penelitian Irfan Hidayat yang berjudul “Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan (1) terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, (2) kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*, (3) ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Persamaan penelitian Irfan Hidayat dengan penelitian ini terletak pada salah satu variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan mata pelajaran yang digunakan adalah IPS.³⁵

³⁵ Hidayat, *Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Team Games Tournament dan Jigsaw dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs*

Tabel 2.5 perbedaan penelitian Irfan Hidayat dengan Sumini

Perbedaan	Irfan Hidayat	Sumini
Variable terikat	Berpikir kritis	Interaksi sosial
Populasi	Kelas VII MTs Miftahul Huda Terbanggi Besar	Kelas III MI AL-IKHLAS Setupatok Mundu Cirebon
Tempat	Terbanggi Besar, Lampung Tengah	Setupatok Mundu Cirebon
Waktu	2014/2015	2018/2019

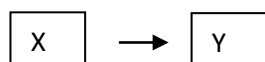
C. Kerangka Berpikir

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir, membentuk hubungan persahabatan, menimba informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sifat terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa menghargai pendapat orang lain.

Tipe dari model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *team games tournament* (TGT), tipe TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, bersaing sehat, keterlibatan belajar, dan interaksi siswa. Interaksi sosial adalah hubungan atau tingkah laku seseorang yang berupa rangsangan/reaksi terhadap seorang/kelompok dalam suatu kegiatan

Berdasarkan pokok pikiran di atas, memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap intraksi sosial siswa. Hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut.



KETERANGAN :

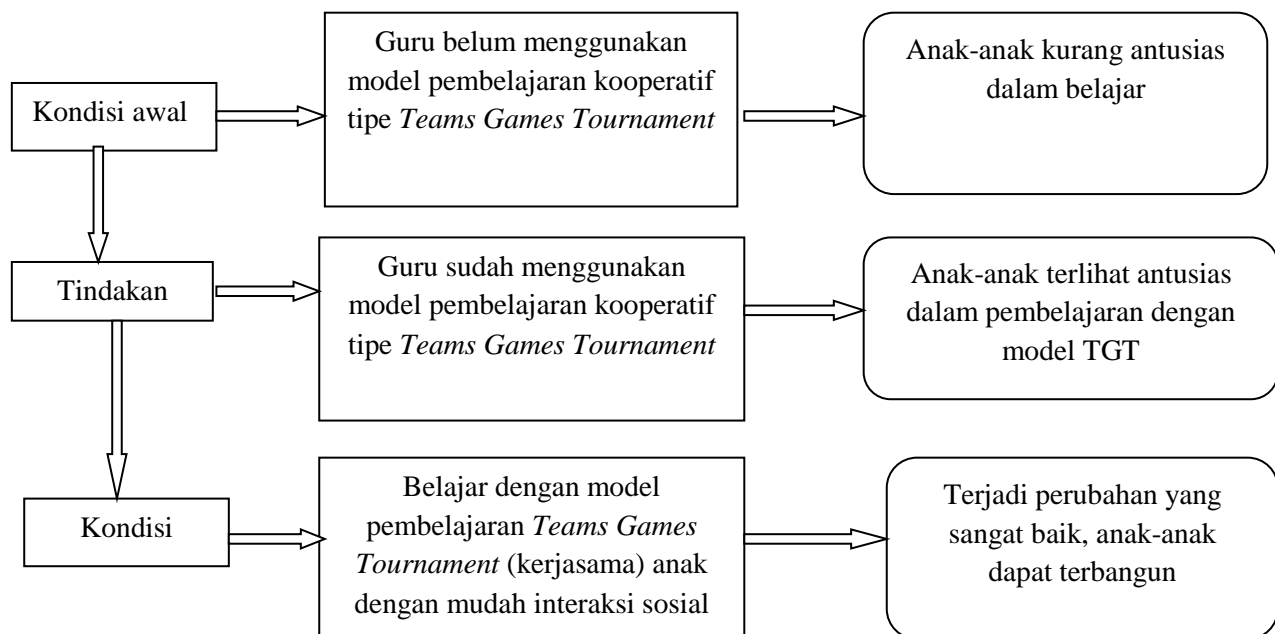
X : Model pembelajaran tipe TGT

Y : Interaksi Sosial

→ : Pengaruh

Dapat di deskripsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipeTGT (X) yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena siswa dapat belajar lebih relaks dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar (→). Gaya belajar yang seperti itu akan memberikan pengaruh yang positif dan memungkinkan terjadi interaksi sosial siswa.

Gambar bagan kerangka berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu pembahasan secara teoritis yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian pustaka yang berkaitan dengan variabel dan kerangka pikir yang diungkapkan.

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas III SD MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Casta bahwa, “penelitian sebagai kegiatan ilmiah merupakan cara-cara yang bersifat rasional, empirik dan sistematis, membutuhkan statistik dalam metode kerjanya”. Statistik dengan karakteristik yang selalu bekerja dengan angka, bersifat objektif, dan bersifat universal, akan sangat membantu dalam : memformulasikan hasil-hasil penelitian secara sederhana dan mudah dipahami, memberikan prediksi-prediksi, memberikan dasar-dasar menginterpretasi untuk mengambil keputusan dan menganalisis kausalitas dan perbedaan sejumlah gejala.

1

Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey. Metode survey adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi tempat

¹ Casta. Dasar-Dasar statistik pendidikan (Cirebon: STAI BBC, 2014) h. 2.

² Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif, dan R&D*, (Bandung: alfabeta, 2014), h.7.

tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan penyebaran kuisioner.³

Berdasarkan tingkat eksplaning penelitian ini termasuk penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun hubungan antara dua variable atau lebih.⁴

Hubungan dalam penelitian ini termasuk hubungan yang bersifat sebab akibat, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas III di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI AL-IKHLAS Setupatok Mundu Kabupaten Cirebon dengan subjek siswa penelitian yaitu siswa kelas III. Adapun tempat atau sekolah yang dijadikan lokasi penelitian tersebut beralamat di Desa Setupatok Mundu Kabupaten Cirebon.

Alasan peneliti memilih tempat tersebut untuk dijadikan lokasi penelitian dikarenakan atas pertimbangan dari berbagai hal, diantaranya sebagai berikut :

- a. Karena pada saat peneliti observasi, di kelas peneliti menemukan guru kurang mengembangkan model pembelajaran. Jadai peneliti melakukan penelitian di kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu.

³ Ibid h. 6.

⁴ Ibid., h 10.

- b. Murid cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran
- c. Masih banyak siswa yang individualistis
- d. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru
- e. Efisiensi dari segi waktu, tenaga dan biaya.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018-2019. Pelaksanaan penelitian tersebut dimulai dari bulan Januari 2018. Waktu yang telah ditentukan dalam pelaksanaan tersebut digunakan untuk berbagai kegiatan yang telah dilakukan selama pelaksanaan penelitian mulai dari kegiatan observasi tempat penelitian, menyusun instrument pengumpulan data, proses pengumpulan data serta pengolahan data dan penulisan laporan penelitian.

Untuk lebih jelasnya dibawah ini telah dibuat jadwal penelitian dalam bentuk tabel, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.1 Waktu penelitian

No	Tahap penelitian	Waktu penelitian				
		Bulan	Minggu ke-			
			1	2	3	4
1	Observasi	Januari	v			
2	Penyusunan instrument penelitian	Maret			v	
3	Pengumpulan data	Mei		v		
4	Pengolahan data	Mei			v	
5	Penulisan laporan penelitian					v

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵

Dalam penelitian ini populasinya adalah semua siswa kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon.

2. Sampel penelitian

Suharsimi Arikunto mendefinisikan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk hasil penelitian sampel.⁶ Jumlah sampel dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto yaitu, “untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih menurut kemampuan peneliti.

Berdasarkan pendapat di atas maka ditetapkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi dijadikan sampel yaitu sebanyak 25 siswa. Dengan demikian penelitian disebut juga dengan penelitian populasi.

⁵ Ibid, h. 80.

⁶ Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek*. (Edisi Revisi. Jakarta : PT, Rineka Cipta, 2006), h. 130.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data statistik yang dibutuhkan pada penelitian pada dasarnya dapat dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan instrument agar menjadi sistematis dan memudahkan

1. Angket

Angket atau *Questionnaire* adalah alat pengumpul data yang berbentuk kumpulan pertanyaan/pernyataan yang sudah dipersiapkan sebelumnya dengan pilihan jawaban yang terstruktur atau terarahkan.⁷ Dalam penelitian, peneliti mempersiapkan angket sebagai alat pengumpulan data utama, selanjutnya dibagikan kepada responden untuk diuji cobakan. uji coba instrument disebarkan kepada 25 siswa kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon. Dari hasil perhitungan diperoleh sebanyak 24, 12 tentang *Teams Games Tournament* dan 12 tentang interaksi sosial siswa, keseluruhan instrumen tersebut dikatakan valid oleh validator dan pada uji coba instrument. Kemudian peneliti menyebarkan angket tersebut kepada sampel penelitian (responden) sebanyak 25 siswa.

Adapun instrumen angket penelitian di sajikan dalam table di bawah ini :

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket *Teams Games Tournament*

Variabel	Definisi Konseptual	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Soal
				Positif	Negatif	
<i>Teams Games Tournament</i>	<i>Teams Games Tournament</i> salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah	Keaktifan seluruh siswa	➤ Siswa aktif bekerjasama dalam kelompok	1		3
			➤ Siswa secara individual menjawab soal	2		
			➤ Siswa aktif dalam	3		

⁷ Casta, *op. cit.*, h,11.

diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.		melempar pertanyaan			
	Peran tutor sebaya	➤ Tutor sebaya dalam TGT membuat siswa memahami materi pelajaran dengan baik	5	4	
		➤ Tutor sebaya dalam TGT membuat kelas menjadi hidup	6		
		➤ Tutor sebaya dalam TGT membuat kerjasama menjadi lebih baik			
Unsur permainan	➤ Adanya games (unsur permainan) dalam TGT membuat pelajaran tidak membosankan	7	3	9	
	➤ Adanya unsur permainan dalam TGT memudahkan materi dimengerti dengan cepat	8			
	➤ Adanya permainan dalam TGT membuat pelajaran jadi menyenangkan.				
Penghargaan kelompok	➤ Adanya <i>reward</i> dalam TGT membuat pelajaran lebih bermakna	10	3	11	
	➤ Adanya <i>reward</i> yang diberikan membuat kelompok merasa dihargai	12			
	➤ Adanya <i>reward</i> yang diberikan membuat kelompok merasa bersemangat				

Cirebon, 05 Mei 2019
Validator,

Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket interaksi sosial

Variabel	Definisi Konseptual	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Soal
				Positif	Negatif	
interaksi sosial	Menurut Yoseph Mac Grath interaksi sosial adalah sesuatu proses yang berhubungan dengan keseluruhan tingkah laku anggota-anggota kelompok kegiatan dalam hubungan dengan yang lain dan dalam hubungan dengan aspek-aspek keadaan lingkungan, selama kelompok tersebut dalam kegiatan. Bentuk interaksi sosial : kerjasama dan persaingan.	Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyampaikan pendapat ➤ Mendengarkan penjelasan teman ➤ Menanggapi/merespon keluhan teman 	1 2	3	3
		Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kerjasama sesama tim/kelompok ➤ Bersama-sama dalam menyelesaikan tugas ➤ Kerjasama dalam memecahkan masalah 	4 5	6	3
		Solidaritas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghargai pendapat teman kelompok ➤ Menerima jika pendapat kita kurang tepat ➤ Membantu teman ketika menjawab pertanyaan 	7 8 9		3
		Persaingan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersaing secara aktif dalam pembelajaran ➤ Bersaing secara sehat kepada semua lawan ➤ Bersaing untuk menjadi tim/kelompok terbaik 	10 12	11	3

Cirebon, 05 Mei 2019

Validator,

Drs.Agus Prayitno, M.Pd.I

Setelah bertemu validator yaitu Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I validator memberikan catatan sebagai berikut :

- 1) Item no 3 (variabel X) dari peneliti tertulis “Dengan strategi Teams Games Tournament membuat Saya aktif dalam melemparpertanyaan” dikoreksi/diganti oleh validator”Dengan strategi *Teams Games Tournament* membuat Saya aktif dalam bertanya”
- 2) Item no 12 (variabel X) dari peneliti tertulis “ Dengan adanya penghargaan dalam Teams Games Tournament membuat Saya merasa bersemangat” dikoreksi/diganti oleh validator dengan “Dengan adanya penghargaan dalam *Teams Games Tournament* membuat Saya termotivasi”
- 3) Item no 3 (variabel Y) dari peneliti tertulis “kalau teman Saya mengeluh, Saya tidak akan menanggapi keluhan teman” dikoreksi/diganti oleh validator dengan “Saya tidak akan menanggapi keluhan teman Saya”

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁸ Dalam penelitian ini, peneliti mempersiapkan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data pendukung.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis statistik deskriptif

⁸ Suharsimi Arikunto, *op. cit.*, h.274.

Analisis kriteria skor ideal digunakan untuk mengklasifikasikan data kuantitatif suatu variabel.⁹ Pada tahap ini data akan dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan kurang/rendah. Ketiga kategori tersebut dapat digunakan untuk membuat kesimpulan sederhana dari keadaan suatu variable.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung kriteria skor ideal menurut Casta adalah sebagai berikut :¹⁰

X Ideal + Z (SD Ideal)

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73kurva normal dengan $Z = 0,61$.

Kategori II : Berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z = +0,61$.

Kategori III : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z = -0,6$

Jika dikonversikan dengan rumus diatas, maka didapat kriteria sebagai berikut

$X \geq X_{id} + 0,61 S_{did}$ adalah tinggi

$X_{id} - 0,61 S_{did} < X < X_{id} + 0,61 S_{did}$ adalah sedang

$X \leq X_{id} - 0,61 S_{did}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

⁹ Casta, *op. cit.*, h. 51.

¹⁰ Ibid h.51-52

X_{id} = $\frac{1}{2}$ skor maksimal

S_{did} = $\frac{1}{3} X_{id}$

Untuk menentukan status suatu data atau variable penelitian dapat juga digunakan table konversi presentase sebagai berikut : ¹¹

Table 3.4 Konversi persentase

Presentase	Penafsiran
86% - 100%	Sangat baik/sangat tinggi
76% - 85%	Baik/tinggi
60% - 75%	Cukup baik/cukup tinggi
55% - 59%	Kurang baik/kurang tinggi
< 54%	Kurang sekali

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat ini digunakan peneliti untuk membuat kesimpulan, analisis ini sangat dipengaruhi oleh jenis data yang diperoleh dan tujuan analisis. Adapun prasyarat analisis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak yang menjadi prasyarat untuk menggunakan analisis kolerasi PPM. Jika ternyata data distribusi tersebut normal maka analisis statistic yang dilakukannya dengan analisis parametrik, namun jika distribusi data tersebut dalam keadaan tidak normal maka penggunaan analisisnya menggunakan analisis nonparametric. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan

¹¹ Ibid h. 50

rumus Chi kuadrat dengan rumus :¹²

$$X^2 = \sum \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

Langkah-langkah uji normalitas distribusi adalah sebagai berikut :

- 1) Mengurutkan data dari setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah
- 2) Mencari nilai Rentang \textcircled{R} dengan rumus :

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$
- 3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus :

$$K = 1 + 3,3 \log n$$
- 4) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus :

$$P = \frac{R}{K}$$
- 5) Membuat tabulasi dengan tabel penolong
- 6) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus : $\bar{X} = \frac{\sum fxi}{n}$
- 7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan, dengan cara sebagai berikut :
 - a) Menentukan batas kelas dengan skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5
 - b) Mencari nilai Z-Score untuk batas kelas interval dengan

¹² Ibid h. 55

menggunakan rumus : $J = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s}$

- c) Mencari luas O- Z dari table kurva normal dari O- Z
- d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka O- Z, yaitu angka baris pertama dikurangi angka baris kedua dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah dtambahkan pada baris berikutnya.
- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas setiap kelas interval dengan jumlah responden (n)
- f) Mencari Chi kuadrat hitung dengan menggunakan rumus, yaitu :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - e)^2}{f_e}$$

- g) Membandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chikuadrat table, dengan ketentuan sebagai berikut :

Taraf kepercayaan $\alpha=0,05$

Dengan derajat kebebasan : $dk = k-3$

K = Banyak kelas interval

kriteria pengujian :

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ artinya distribusi data tidak normal
(tolak H_0)

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ artinya distribusi data normal (terima H_0)

Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka analisis korelasi PPM dapat dilakukan, akan tetapi jika tidak berdistribusi normal maka analisis diganti dengan korelasi Rank Spearman.

b) Uji Linieritas Data

Uji Linieritas Data dilakukan untuk mengetahui apakah data linear atau tidak analisis ini ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap interaksi sosial siswa pada ilmu pengetahuan sosial atau tidak.

Menurut Casta, langkah-langkah uji linearitas data sebagai berikut
.13

Menyusun tabel kelompok data variabel X dan variabel Y

- 1) Menghitung jumlah kuadrat regresi (JK_{reg (a)})
- 2) Menghitung jumlah kuadrat regresi b 1 a (JK_{reg b 1 a})
- 3) Menghitung jumlah kuadrat residu (JK_{res})
- 4) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b 1 a (RJK_{reg b 1 a})
RJK_{reg (a)} = JK_{reg b 1 a}
- 5) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b 1 a (RJK_{reg b 1 a})
RJK_{reg b 1 a} = JK_{reg b 1 a}
- 6) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b | a (RJK_{reg b | a})
- 7) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat residu (RJK_{res})

¹³ Ibid, h.69.

- 8) Mencari jumlah kuadrat error JK_E
- 9) Mencari jumlah kuadrat tuna cocok (JK_{TC})
- 10) Mencari jumlah rata-rata kuadrat tuna cocok (RJK_{TC})
- 11) Mencari rata-rata jumlah kuadrat error (RJK_E)
- 12) Menghitung F hitung
- 13) Menentukan keputusan pengujian
- 14) Mencari F_{tabel}

c) Mengubah Skor Mentah menjadi Skor Baru

Data penelitian yang diambil dari data angket adalah data yang bersifat ordinal dan masih merupakan skor mentah. Jika data tersebut ingin ditingkatkan menjadi data interval, maka harus dirubah menjadi Skor Baku.

Menurut Casta, langkah-langkah mengubah skor mentah menjadi skor baku sebagai berikut :¹⁴

- 1) Membuat tabel distribusi frekuensi
- 2) Menentukan rata-rata, dengan rumus

a.
$$X = \frac{fX_i}{n}$$

- 3) Menentukan standar Deviasi (s)

a.
$$X = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fX_i^2 - (fX_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

- 4) Mengubah skor mentah menjadi skor baku, dengan rumus :

¹⁴ Ibid, h.11

$$T_i = 50 + 10 \left(\frac{X_i - \bar{x}}{s} \right)$$

3. Statistik inferensial

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis dan mengambil keputusan penelitian. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui korelasi, komparatif, dan prediksi. Statistik inferensial dibedakan menjadi dua, yaitu statistik parametris (data berdistribusi normal dan bersifat interval/rasio) dan statistik nonparametris (data tidak diasumsikan berdistribusi normal dan datanya bersifat nominal/ordinal).¹⁵ Untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara model pembelajaran *TeamsGames Tournament* terhadap interaksi sosial siswa, maka digunakan statistik parametris dengan Rumus Korelasi Product Moment dan koefisien determinasi.

a. Korelasi Person Product Moment (PPM)

Analisis korelasi Pearson Product Moment adalah model uji statistik inferensial yang bertujuan untuk mencari hubungan variabel X dan variabel terikat Y, jenis data yang dapat diolah dengan analisis ini adalah data interval atau rasio.

Rumus yang digunakan untuk uji korelasi product moment adalah sebagai berikut :¹⁶

$$r_{xy} = \frac{n (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

¹⁵ Ibid, h.5

¹⁶ Ibid, h.76

Keeratan hubungan dua variabel diketahui dengan cara membandingkan antara koefisien korelasi dengan tabel korelasi menurut tabel dibawah ini.

Tabel 3.5 Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Besarnya r_{xy}	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Analisis PPM dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat

Ha : Terdapat pengaruh positif dan signifikan ...

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan ...

2. Membuat hipotesis dalam bentuk statistik

Ha : $r \neq 0$

Ho : $r = 0$

3. Membuat tabel penolong untuk menghitung korelasi PPM

Tabel 3.6 membuat tabel penolong korelasi PPM

No	X	Y	X^2	Y^2	XY
1					
2					
3					
...					
Dst					
Statistik	$\sum X =$	$\sum Y =$	$\sum X^2 =$	$\sum Y^2 =$	$\sum XY =$

4. Mencari r_{hitung} dengan cara memasukkan angka statistik dari tabel penolong dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Nilai r (koefisien korelasi) tidak lebih dari harga $(-1 \leq r \leq +1)$. Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasinya negative sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada korelasi; dan $r = 1$ berarti korelasinya sangat kuat. Nilai r yang telah diperoleh dari perhitungan diatas kemudian ditafsirkan atau dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r.

5. Menguji signifikansi variabel X dengan variabel Y

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Kaidah pengujian :

Dengan $\alpha=0,05$ dan $dk=n-2$

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya signifikan

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan

- b. Koefisien Determinan (KD)

Perhitungan KD dilaksanakan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y. Koefisien determinan adalah kuadrat dari koefisien korelasi PPM yang dikalikan dengan 100%.

Rumusnya :

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas berarti variabel X mempunyai kontribusi atau ikut menentukan variabel Y sebesar ...% sisanya yakni ...% dipengaruhi oleh faktor lainyang tidak diteliti dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini berusaha menjawab masalah tentang apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap interaksi sosial siswa. Hasil penelitian merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diawali dengan deskripsi dari gambaran setiap variabel (variabel X dan variabel Y) yang dilanjutkan dengan deskripsi tentang hubungan variabel X dengan variabel Y sebagai hasil penelitian data.

1. Deskripsi Variabel X (Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS kelas III di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon)

Data tentang variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diambil dari hasil angket yang disebarkan kepada responden sebanyak 25 siswa yang ditetapkan sebagai sampel. Angket tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikembangkan dari indikator-indikator yang telah ditetapkan menjadi 12 item pertanyaan. Penyekoran dilakukan dengan pemberian skor 3 untuk menjawab ya, skor 2 untuk menjawab kadang-kadang, skor 1 untuk menjawab tidak.

Untuk menghitung jumlah responden yang menjawab tiap item angket maka digunakan analisis presentase dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya sampel)

Untuk menafsirkan skala presentase digunakan rumus sebagai berikut:¹

Tabel 4.1 Penafsiran Kualitatif Skala Presentase

Presentase	Penafsiran
100%	Seluruhnya
90% - 99%	Hampir seluruhnya
60% - 89%	Sebagian besar
51% - 59%	Lebih dari setengahnya
50%	Setengahnya
40% - 49%	Hampir setengahnya
10% - 39%	Sedikit sekali
1% - 9%	Sebagian kecil
0%	Tidak ada sama sekali

Dari hasil perhitungan rumus di atas, selanjutnya disimpulkan dengan menggunakan ketentuan penafsiran presentase skor sebagai berikut :²

Tabel 4.2 Penafsiran Persentase Skor

Presentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat baik/Sangat tinggi
76% - 85%	Baik/tinggi
60% - 75%	Cukup baik/Cukup tinggi
55% - 59%	Kurang baik/Kurang tinggi
< 54%	Kurang sekali

¹ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan* (Cirebon: STAI BBC, 2014) h. 112

² Ibid

Adapun data mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara kuantitatif dapat dilihat dari tabulasi sebagai berikut :

Tabel 4.3 Siswa aktif bekerjasama dalam kelompok

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
1	Ya	3	25	100	75
	Kadang-kadang	2	0	0	0
	Tidak	1	0	0	0
	Jumlah		25	100	75

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa seluruhnya (100%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif bekerjasama dalam kelompok. Tidak ada sama sekali (0%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif bekerjasama dalam kelompok. Tidak ada sama sekali (0%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif bekerjasama dalam kelompok.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa = $(\frac{75}{75} \times 100 = 100)$ (dibuat persentase menjadi 100%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif bekerjasama dalam kelompok adalah sangat baik.

Tabel 4.4 Siswa menjawab soal secara individual

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
2	Ya	3	17	68	51
	Kadang-kadang	2	6	24	12
	Tidak	1	2	8	2
	Jumlah		25	100	65

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (68%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa menjawab soal secara individual. Sedikit sekali (24%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa menjawab soal secara individual. Sebagian kecil (8%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa menjawab soal secara individual.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa = $(\frac{65}{75} \times 100 = 86,66)$ (dibulatkan menjadi 87%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa menjawab soal secara individual adalah sangat baik.

Tabel 4.5 Siswa aktif dalam bertanya

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
3	Ya	3	15	60	45
	Kadang-kadang	2	4	16	8
	Tidak	1	6	24	6
	Jumlah		25	100	59

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (60%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif dalam bertanya. Sedikit sekali (16%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif dalam bertanya. Sedikit sekali (24%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif dalam bertanya.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $= \frac{59}{75} \times 100 = 78,66$ (dibulatkan menjadi 79%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa aktif dalam bertanya adalah baik.

Tabel 4.6 Tidak paham terhadap materi pelajaran

No	Alternatif jawaban	Bobot (-)	F	%	Skor
4	Ya	1	8	32	8
	Kadang-kadang	2	4	16	8
	Tidak	3	13	52	39
	Jumlah		25	100	55

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sedikit sekali (32%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak paham terhadap materi pelajaran. Sedikit sekali (16%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak paham terhadap materi pelajaran. Lebih dari setengahnya (52%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak paham terhadap materi pelajaran.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $= \frac{55}{75} \times 100 = 73,33$ (dibulatkan menjadi 73%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa tidak paham terhadap materi pelajaran. adalah cukup baik.

Tabel 4.7 Kelas menjadi lebih hidup

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
5	Ya	3	21	84	63
	Kadang-kadang	2	2	8	4
	Tidak	1	2	8	2
	Jumlah		25	100	69

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (84%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas menjadi lebih hidup. Sebagian kecil (8%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas menjadi lebih hidup. Sebagian kecil (8%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas menjadi lebih hidup.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $= \frac{69}{75} \times 100 = 92$ (dibulatkan menjadi 92%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas menjadi lebih hidup. adalah sangat baik.

Tabel 4.8 Kerjasama menjadi lebih baik

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
6	Ya	3	21	84	63
	Kadang-kadang	2	2	8	4
	Tidak	1	2	8	2
	Jumlah		25	100	69

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (84%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kerjasama menjadi lebih baik. Sebagian kecil (8%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kerjasama menjadi lebih baik. Sebagian kecil (8%) menyatakan tidak model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kerjasama menjadi lebih baik.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{69}{75} \times 100=92$ (dibulatkan menjadi 92%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kerjasama menjadi lebih baik.adalah sangat baik.

Tabel 4.9 Pelajaran tidak membosankan

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
7	Ya	3	16	64	48
	Kadang-kadang	2	2	8	4
	Tidak	1	7	28	7
	Jumlah		25	100	59

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (64%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran tidak membosankan. Sebagian kecil (8%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran tidak membosankan. Sedikit sekali (28%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran tidak membosankan.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{59}{75} \times 100=78,66$ (dibulatkan menjadi 79%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran tidak membosankan.adalah baik.

Tabel 4.10 Mudah memahami materi pelajaran dengan cepat

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
8	Ya	3	20	80	60
	Kadang-kadang	2	2	8	4
	Tidak	1	3	12	3
	Jumlah		25	100	67

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (80%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran mudah memahami materi pelajaran dengan cepat. Sebagian kecil (8%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mudah memahami materi pelajaran dengan cepat. Sedikit sekali (12%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mudah memahami materi pelajaran dengan cepat.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{67}{75} \times 100 = 89,33$ (dibulatkan menjadi 89%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mudah memahami materi pelajaran dengan cepat. adalah sangat baik.

Tabel 4.11 Pelajaran jadi tidak menyenangkan

No	Alternatif jawaban	Bobot (-)	F	%	Skor
9	Ya	1	11	44	11
	Kadang-kadang	2	9	36	18
	Tidak	3	5	20	15
	Jumlah		25	100	44

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa hampir setengahnya (44%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran jadi tidak menyenangkan. Sedikit sekali (36%) menyatakan kadang-kadang bahwa

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran jadi tidak menyenangkan. sedikit sekali (20%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran jadi tidak menyenangkan.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{44}{75} \times 100=58,66$ (dibulatkan menjadi 60%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran jadi tidak menyenangkan.adalah cukup baik.

Tabel 4.12 Membuat pelajaran lebih bermakna

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
10	Ya	3	19	76	57
	Kadang-kadang	2	3	12	6
	Tidak	1	3	12	3
	Jumlah		25	100	66

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (76%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat pelajaran lebih bermakna. Sedikit sekali (12%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat pelajaran lebih bermakna. Sedikit sekali (12%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pelajaran membuat pelajaran lebih bermakna.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{66}{75} \times 100=88$ (dibulatkan menjadi 88%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat pelajaran lebih bermakna.adalah sangat baik.

Tabel 4.13 Kelompok menjadi tidak kompak

No	Alternatif jawaban	Bobot (-)	F	%	Skor
11	Ya	1	19	76	19
	Kadang-kadang	2	4	16	8
	Tidak	3	2	8	6
	Jumlah		25	100	33

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (76%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelompok menjadi tidak kompak. Sedikit sekali (16%) menyatakan kadang-kadang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelompok menjadi tidak kompak. Sebagian kecil (8%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelompok menjadi tidak kompak.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{33}{75} \times 100=44$ (dibulatkan menjadi 44%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelompok tidak kompak .adalah kurang baik sekali.

Tabel 4.14 Siswa merasa termotivasi

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
12	Ya	3	20	80	60
	Kadang-kadang	2	5	20	10
	Tidak	1	0	0	0
	Jumlah		25	100	70

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (80%) responden menyatakan ya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa merasa termotivasi. Sedikit sekali (20%) menyatakan kadang-kadang bahwa

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa merasa termotivasi. Tidak ada sama sekali (0%) menyatakan tidak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa merasa termotivasi.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{70}{75} \times 100 = 93,33$ (dibulatkan menjadi 93,33%), artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa merasa termotivasi adalah sangat baik.

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni deskripsi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan analisis Kriteria Skor Ideal, yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan Kriteria Skor Ideal menurut Casta yaitu :³

X Ideal + Z (SD Ideal)

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0.73 kurva normal dengan $Z=0,61$.

Kategori II : Berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z=+0,61$.

Kategori III : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z=0,6$

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

³ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan* . (Cirebon, STAI BBC, 2014), h.51-52

$X \geq X_{id} + 0,61 S_{did}$ adalah tinggi

$X_{id} - 0,61 S_{did} < X < X_{id} + 0,61 S_{did}$ adalah sedang

$X \leq X_{id} - 0,61 S_{did}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

$X_{id} = \frac{1}{2}$ skor maksimal

$S_{did} = \frac{1}{3} X_{id}$

Berdasarkan rumus-rumus kategori di atas, maka asumsi statistik untuk variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe TGT) perhitungannya adalah sebagai berikut :

Skor ideal : 12 item x menjawab skor 3 = 36

$X_{id} : \frac{1}{2} \times 36 = 18$

$S_{did} : \frac{1}{3} \times 18 = 6$

Dari hasil perhitungan di atas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut :

Kategori dirasakan tinggi = $X \geq 18 + 0,61 (6) = X \geq 21,66$

Kategori cukup dirasakan = $18 - 0,61 (6) < X < 18 + 0,61 (6)$
= 14,34 – 21,66

Kategori kurang dirasakan = $X \leq 14,34 - 0,61 (6) = 14,34$

Berdasarkan kategorisasi di atas, maka gambaran variabel model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :⁴

⁴ Ibid, h.111.

Tabel 4.15 Gambaran kategorisasi model pembelajaran TGT

Kategori	Rentang skor	F	%
Baik	$X \geq 21,66$	25	100
Sedang	14,34-21,66	0	0
Kurang	$X \leq 14,34$	0	0
	Jumlah	25	100

Berdasarkan tabel di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa 100% responden menyatakan model pembelajaran TGT dengan kategori baik. Sebanyak 0% responden menyatakan model pembelajaran TGT dengan kategori sedang. Sisanya yakni 0% responden menyatakan model pembelajaran TGT dengan kategori kurang.

Selanjutnya untuk melihat lebih jauh kategori model pembelajaran TGT, maka peneliti akan membuat rekapitulasi hasil angket sebagaimana di bawah ini :

Tabel 4.16 Rekapitulasi hasil angket tentang model pembelajaran TGT

No													Jmlh
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	32
2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	33
3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	31
4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	33
5	3	2	3	3	1	2	3	2	1	1	3	2	26
6	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	32
7	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	3	3	30
8	3	1	3	1	3	3	3	1	1	2	2	2	25
9	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	33
10	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	32
11	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	32
12	3	3	1	2	1	3	2	1	1	2	3	2	24
13	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	25
14	3	3	1	3	3	3	3	2	2	1	3	2	29
15	3	2	3	3	3	1	1	3	1	3	1	3	27
16	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	32
17	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	32
18	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	32
19	3	1	1	1	3	1	3	3	1	3	3	3	26
20	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	32
21	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	34
22	3	2	3	1	2	3	1	3	2	3	2	3	28
23	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34
24	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	1	3	28
25	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	33
jumlah skor yang diperoleh = 765													
jumlah skor ideal 25 siswa x 12 item x 3 = 900													

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 765 dan jumlah skor ideal 900 .untuk mengetahui kategori model pembelajaran TGT, maka akan diubah menjadi skala presentase dengan cara : $(765:900) \times 100\% = 85\%$. Nilai presentase 85 % berada pada interval 76% - 85% yang termasuk dalam kategori baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon termasuk dalam kategori baik.

2. Deskripsi variabel Y (Interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok)

Data tentang variabel interaksi sosial siswa diambil dari hasil angket yang disebarakan kepada responden sebanyak 25 siswa yang ditetapkan sebagai sampel. Angket tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikembangkan dari indikator-indikator yang telah ditetapkan menjadi 12 item pertanyaan. Penyebaran dilakukan dengan pemberian skor 3 untuk menjawab ya, skor 2 untuk menjawab kadang-kadang, skor 1 untuk menjawab tidak.

Adapun data mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara kuantitatif dapat dilihat dari tabulasi sebagai berikut :

Tabel 4.17 Menyampaikan pendapat dengan sopan

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
1	Ya	3	24	96	72
	Kadang-kadang	2	1	4	2
	Tidak	1	0	0	0
	Jumlah		25	100	74

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa hampir seluruhnya (96%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa menyampaikan pendapat dengan sopan. Sebagian kecil (4%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa menyampaikan pendapat dengan sopan. Tidak ada sama sekali (0%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa menyampaikan pendapat dengan sopan.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{74}{75} \times 100 = 98,66$ (dibulatkan menjadi 99%), artinya bahwa interaksi sosial siswa menyampaikan pendapat dengan sopan adalah sangat baik.

Tabel 4.19 Mendengarkan penjelasan teman

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
2	Ya	3	13	52	39
	Kadang-kadang	2	11	44	22
	Tidak	1	1	4	1
	Jumlah		25	100	62

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa lebih dari setengahnya (52%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa mendengarkan penjelasan teman. Hampir setengahnya (44%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa mendengarkan penjelasan teman. Sebagian kecil (4%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa mendengarkan penjelasan teman.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{62}{75} \times 100 = 82,66$ (dibulatkan menjadi 83%), artinya bahwa interaksi sosial siswa mendengarkan penjelasan teman adalah baik.

Tabel 4.19 Tidak akan menanggapi keluhan teman

No	Alternatif jawaban	Bobot (-)	F	%	Skor
3	Ya	1	13	52	13
	Kadang-kadang	2	7	28	14
	Tidak	3	5	20	15
	Jumlah		25	100	42

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa lebih dari setengahnya (52%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa tidak akan menanggapi keluhan teman. Sedikit sekali (28%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa tidak akan menanggapi keluhan teman. Sedikit sekali (20%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa tidak akan menanggapi keluhan teman.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{42}{75} \times 100 = 56$ (dibulatkan menjadi 56%), artinya bahwa interaksi sosial siswa tidak akan menanggapi keluhan teman teman adalah kurang baik.

Tabel 4.20 Kerjasama sesama kelompok

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
4	Ya	3	18	72	54
	Kadang-kadang	2	4	16	8
	Tidak	1	3	12	3
	Jumlah		25	100	65

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (72%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa kerjasama sesama kelompok. Sedikit sekali (16%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa kerjasama sesama kelompok. Sedikit sekali (12%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa kerjasama sesama kelompok.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{65}{75} \times 100 = 86,66$ (dibulatkan menjadi 87%), artinya bahwa

interaksi sosial siswa kerjasama sesama kelompok adalah sangat baik.

Tabel 4.21 Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
5	Ya	3	21	84	63
	Kadang-kadang	2	0	0	0
	Tidak	1	4	16	4
	Jumlah		25	100	67

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (84%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Tidak ada sama sekali (0%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Sedikit sekali (16%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{67}{75} \times 100 = 89,33$ (dibulatkan menjadi 89%), artinya bahwa interaksi sosial siswa Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas adalah sangat baik.

Tabel 4.22 Tidak akan membantu memecahkan masalah dalam kelompok

No	Alternatif jawaban	Bobot (-)	F	%	Skor
6	Ya	1	14	56	14
	Kadang-kadang	2	6	24	12
	Tidak	3	5	20	15
	Jumlah		25	100	41

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa lebih dari setengahnya (56%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa

tidak akan membantu memecahkan masalah dalam kelompok. Sedikit sekali (24%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa tidak akan membantu memecahkan masalah dalam kelompok. Sedikit sekali (20%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa tidak akan membantu memecahkan masalah dalam kelompok.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{41}{75} \times 100 = 54,66$ (dibulatkan menjadi 55%), artinya bahwa interaksi sosial siswa tidak akan membantu memecahkan masalah dalam kelompok adalah kurang baik.

Tabel 4.23 Menghargai pendapat teman kelompok

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
7	Ya	3	18	72	54
	Kadang-kadang	2	5	20	10
	Tidak	1	2	8	2
	Jumlah		25	100	66

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (72%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa menghargai pendapat teman kelompok. Sedikit sekali (20%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa menghargai pendapat teman kelompok. Sebagian kecil (8%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa menghargai pendapat teman kelompok.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{66}{75} \times 100 = 88$ (dibulatkan menjadi 88%), artinya bahwa interaksi sosial siswa menghargai pendapat teman kelompok adalah sangat baik.

Tabel 4.24 Menerima dengan lapang dada apabila pendapat saya ditolak

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
8	Ya	3	13	52	39
	Kadang-kadang	2	3	12	6
	Tidak	1	9	36	9
	Jumlah		25	100	54

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa lebih dari setengahnya (54%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa Menerima dengan lapang dada apabila pendapat saya ditolak. Sedikit sekali (12%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa Menerima dengan lapang dada apabila pendapat saya ditolak. Sedikit sekali (36%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa Menerima dengan lapang dada apabila pendapat saya ditolak.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{54}{75} \times 100 = 72$ (dibulatkan menjadi 72%), artinya bahwa interaksi sosial siswa Menerima dengan lapang dada apabila pendapat saya ditolak adalah cukup baik.

Tabel 4.25 Membantu teman dalam menjawab pertanyaan

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
9	Ya	3	23	92	69
	Kadang-kadang	2	1	4	2
	Tidak	1	1	4	1
	Jumlah		25	100	72

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (92%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa Membantu teman dalam menjawab pertanyaan. Sebagian kecil (4%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa Membantu teman dalam menjawab pertanyaan. Sebagian kecil (4%) menyatakan

tidak interaksi sosial siswa Membantu teman dalam menjawab pertanyaan.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{72}{75} \times 100 = 96$ (dibulatkan menjadi 96%), artinya bahwa interaksi sosial siswa Membantu teman dalam menjawab pertanyaan adalah sangat baik.

Tabel 4.26 Bersaing secara aktif dalam pembelajaran

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
10	Ya	3	17	68	51
	Kadang-kadang	2	7	28	14
	Tidak	1	1	4	1
	Jumlah		25	100	66

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (68%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa bersaing secara aktif dalam pembelajaran. Sedikit sekali (28%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa bersaing secara aktif dalam pembelajaran. Sebagian kecil (4%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa bersaing secara aktif dalam pembelajaran.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{66}{75} \times 100 = 88$ (dibulatkan menjadi 88%), artinya bahwa interaksi sosial siswa bersaing secara aktif dalam pembelajaran adalah sangat baik.

Tabel 4.27 Tidak akan bersaing secara sehat kepada semua lawan

No	Alternatif jawaban	Bobot (-)	F	%	Skor
11	Ya	1	13	52	13
	Kadang-kadang	2	6	24	12
	Tidak	3	6	24	18
	Jumlah		25	100	43

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa lebih dari setengahnya (52%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa bersaing secara sehat kepada semua lawan. Sedikit sekali (24%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa bersaing secara sehat kepada semua lawan. Sedikit sekali (24%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa bersaing secara sehat kepada semua lawan.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{43}{75} \times 100 = 57,33$ (dibulatkan menjadi 57%), artinya bahwa interaksi sosial siswa bersaing secara sehat kepada semua lawan adalah kurang baik.

Tabel 4.28 Bersaing untuk menjadi kelompok terbaik

No	Alternatif jawaban	Bobot	F	%	Skor
12	Ya	3	19	76	57
	Kadang-kadang	2	3	12	6
	Tidak	1	3	12	3
	Jumlah		25	100	66

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dinyatakan bahwa sebagian besar (76%) responden menyatakan ya bahwa interaksi sosial siswa bersaing untuk menjadi kelompok terbaik. Sedikit sekali (12%) menyatakan kadang-kadang bahwa interaksi sosial siswa Bersaing untuk menjadi kelompok terbaik. Sedikit sekali (12%) menyatakan tidak interaksi sosial siswa Bersaing untuk menjadi kelompok terbaik.

Kesimpulan jawaban responden terhadap angket di atas dapat diketahui bahwa $=\frac{66}{75} \times 100 = 88$ (dibulatkan menjadi 88%), artinya bahwa interaksi sosial siswa bersaing untuk menjadi kelompok terbaik adalah sangat baik.

Guna menjawab pertanyaan penelitian kedua yakni gambaran tentang interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS digunakan analisis Kriteria Skor Ideal, yaitu membuat kriteria-kriteria gambaran variabel Y melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan Kriteria Skor Ideal menurut Casta yaitu :⁵

X Ideal + Z (SD Ideal)

Data penelitian variabel X dan variabel Y dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0.73 kurva normal dengan $Z=0,61$.

Kategori II : Berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z=-0,61$ sampai dengan $Z=+0,61$

Kategori III : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z=-0,6$

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

$X \geq X_{id} + 0,61 S_{did}$ adalah tinggi

$X_{id} - 0,61 S_{did} < X < X_{id} + 0,61 S_{did}$ adalah sedang

⁵ Ibid, h.51-52

$X \leq X_{id} = 0,61 S_{did}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

$X_{id} = \frac{1}{2}$ skor maksimal

$S_{did} = \frac{1}{3} X_{id}$

Berdasarkan rumus-rumus kategori di atas, maka asumsi statistik untuk variabel Y (interaksi sosial siswa) perhitungannya adalah sebagai berikut :

Skor ideal : 12 item x menjawab skor 3 = 36

$X_{id} : \frac{1}{2} \times 36 = 18$

$S_{did} : \frac{1}{3} \times 18 = 6$

Dari hasil perhitungan di atas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel interaksi sosial siswa adalah sebagai berikut :

Kategori dirasakan tinggi = $X \geq 18 + 0,61 (6) = X \geq 21,66$

Kategori cukup dirasakan = $18 - 0,61 (6) < X < 18 + 0,61 (6)$
= 14,34 – 21,66

Kategori kurang dirasakan = $X \leq 18 - 0,61 (6) = 14,34$

Berdasarkan kategorisasi di atas, maka gambaran variabel interaksi sosial siswa adalah sebagai berikut :⁶

Tabel 4.29 Gambaran kategorisasi interaksi sosial siswa

⁶ Ibid, h. 111.

Kategori	Rentang skor	F	%
Baik	$X \geq 21,66$	25	100
Sedang	14,34-21,66	0	0
Kurang	$X \leq 14,34$	0	0
	Jumlah	25	100

Berdasarkan tabel di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa 100% responden menyatakan interaksi sosial siswa dengan kategori baik. Sebanyak 0% responden menyatakan interaksi sosial siswa dengan kategori sedang. Sisanya yakni 0% responden menyatakan interaksi sosial siswa dengan kategori kurang.

Selanjutnya untuk melihat lebih jauh kategori interaksi sosial siswa, maka peneliti akan membuat rekapitulasi hasil angket sebagaimana di bawah ini :

Tabel 4.30 Rekapitulasi Hasil Angket tentang Interaksi Sosial Siswa

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	jmlh
1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	32
2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	31
3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	32
4	3	2	1	3	3	2	2	3	2	2	1	2	26
5	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	1	3	21
6	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	31
7	3	2	3	3	3	1	1	1	3	3	1	3	27
8	3	3	2	3	1	1	3	3	3	3	2	3	30
9	3	2	1	2	3	1	1	3	2	2	1	3	24
10	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	30
11	3	2	1	3	3	1	1	3	3	3	3	3	29
12	2	3	1	2	1	3	3	3	3	3	2	1	27
13	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	30
14	3	1	1	2	1	3	1	3	3	3	1	1	23
15	3	2	3	3	3	3	1	3	2	2	1	3	29
16	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	30
17	3	2	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	29
18	3	3	2	3	3	3	1	3	2	2	3	3	31

19	3	2	3	1	3	1	1	3	3	3	1	1	25
20	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	3	30
21	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	32
22	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	2	3	29
23	3	2	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	25
24	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	32
25	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	33
Jumlah skor yang diperoleh + 718													
Jumlah skor ideal 25 siswa x 12 item x 3 = 900													

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 718 dan jumlah skor ideal 900. Untuk mengetahui kategori interaksi sosial siswa, maka akan diubah menjadi skala persentase dengan cara : $(718:900) \times 100\% = 79,77\%$ dibulatkan 80%. Nilai presentase 80% berada pada interval 76% - 85% yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon termasuk dalam kategori baik.

B. Pengujian Hipotesis

Analisis pengolahan data dilakukan dengan statistik korelasional, khususnya untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga, yakni untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS. Sesuai dengan karakteristik hipotesis (H_a) penelitian ini menyatakan bahwa, “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model pembelajaran TGT terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon, maka analisis statistik yang digunakan adalah menggunakan analisis korelasi. Adapun jenis analisis korelasi yang dipilih adalah analisis korelasi *Pearson Product Moment* (PPM). Analisis korelasi ini menuntut prasyarat analisis seperti data berskala interval atau ratio data yang dihubungkan

mempunyai pasangan yang sama dan subjek yang sama data berdistribusi normal dan data yang dihubungkan berpola linear. Oleh karena itu prasyarat analisis untuk uji PPM adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas distribusi data dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak. Pengujian normalitas ini menggunakan rumus Chi Kuadrat, dengan rumus sebagaiberikut :

$$X^2 = \sum \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

a. Uji Normalitas Distribusi Variabel X

Untuk mengetahui variabel X berdistribusi normal atau tidak maka perlu diuji menggunakan rumus Chi Kuadrat, dengan kriteria keputusan jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka sebaran data berdistribusi normal.

Langkah-langkah uji normalitas distribusi data adalah sebagai berikut :⁷

1) Membuat tabel distribusi frekuensi

Tabel 4.31 Uji Normalitas model pembelajaran TGT

Kelas interval	f	X_i	fX_i	X_i^2	$f.X_i^2$
24-25	2	24,5	49	600,25	1200,50
26-27	3	26,5	79,5	702,25	2106,25
28-29	3	28,5	85,5	812,25	2436,75
30-31	2	30,5	61	930,25	1860,50
32-33	12	32,5	390	1056,25	12675
34-25	3	34,5	103,5	1190,25	2570,25
Jumlah	25		768,5	5291,5	23849,5

Min = 24

Max = 25

⁷ Ibid, h.55

$$\text{➤ } R = \text{Max} - \text{Min}$$

$$R = 25 - 24$$

$$R = 11$$

$$\text{➤ } K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 (1,39)$$

$$K = 1 + 4,58$$

$$K = 5,58 = 6$$

$$\text{➤ } P = \frac{R}{K} = \frac{11}{6} = 1,83 = 2$$

2) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\dot{x} = \frac{\sum fX_i}{n}$$

$$\dot{x} = \frac{768,5}{25}$$

$$\dot{x} = 30,74$$

3) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fX_i^2 - (\sum fX_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{25 \cdot 23849,25 - (768,5)^2}{25 \cdot (25-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{596231,25 - 590592,25}{25 \cdot (24)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{5639}{600}}$$

$$S = \sqrt{9,39}$$

$$S = 3,06$$

4) Membuat tabel penolong

Tabel 4.32 Tabel penolong Chi Kuadrat hitung model pembelajaran TGT

No	fo	intrvl	BK	Z	Luas O- Z	Luas tiap kls interval	fe	fo-fe	(fo-fe) ²	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
1	2	24-25	23,5	-2,36	0,4960	0,0396	0,99	1,01	1,0201	1,0304
2	3	26-27	25,5	-1,71	0,4564	0,1033	2,58	0,42	0,1764	0,0683
3	3	28-29	27,5	-1,05	0,2531	0,1977	4,94	-1,94	3,7636	0,7618
4	2	30-31	29,5	-0,40	0,1554	0,0606	1,51	0,49	0,2401	0,1590
5	1 2	32-33	31,5	0,24	0,0948	-0,2211	- 5,52	17,52	306,9504	-55,6069
6	3	34-25	33,5	0,90	0,3159	-0,1225	- 3,08	6,08	53,1441	-17,2545
			25,5	1,55	0,4394				36,9664	
										-70,8419

- Nilai fo dari skor frekuensi
- BK nilai angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan skor kanan kelas interval ditambah 0,5. Sehingga didapat 23,5: 25,5: 27,5: 29,5: 31,5: 30,5: dan 33,5.

$$z_1 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{23,5 - 30,74}{3,06} = \frac{-7,24}{3,06} = -2,36$$

$$z_2 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{25,5 - 30,74}{3,06} = \frac{-5,24}{3,06} = -1,71$$

$$z_3 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{27,5 - 30,74}{3,06} = \frac{-3,24}{3,06} = -1,05$$

$$z_4 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{29,5 - 30,74}{3,06} = \frac{-1,24}{3,06} = -0,40$$

$$z_5 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{31,5 - 30,74}{3,06} = \frac{0,76}{3,06} = 0,24$$

$$z_6 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{33,5 - 30,74}{3,06} = \frac{2,76}{3,06} = 0,90$$

$$z_7 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{25,5 - 30,74}{3,06} = \frac{4,76}{3,06} = 1,55$$

- Luas O- Z caranya dengan melihat tabel kurve normal O-Z
 - 2,36 berada pada kolom 2,3 kolom ke 6 = 49,09 (49,09:100) = 0,4960
 - 1,71 berada pada kolom 1,7 kolom ke 1 = 03,19 (45,64:100) = 0,4564
 - 1,05 berada pada kolom 1,0 kolom ke 5 = 25,31 (25,31:100) = 0,2531
 - 0,40 berada pada kolom 0,4 kolom ke 0 = 15,54 (15,54:100) = 0,1554
 - 0,24 berada pada kolom 0,2 kolom ke 4 = 09,48 (09,48:100) = 0,0948
 - 0,90 berada pada kolom 0,9 kolom ke 0 = 31,59 (31,59:100) = 0,3159
 - 1,55 berada pada kolom 1,5 kolom ke 5 = 43,94 (43,94:100) = 0,4394
- Luas tiap interval kelas caranya dengan mengurangkan nilai O-Z baris pertama dikurangi baris kedua dan seterusnya
 - $0,4960 - 0,4564 = 0,0396$
 - $0,4564 - 0,2531 = 0,1033$
 - $0,2531 - 0,1554 = 0,1977$
 - $0,1554 - 0,0948 = 0,0606$
 - $0,0948 - 0,3159 = -0,2211$
 - $0,3159 - 0,4394 = -0,1225$
- Fe caranya mengalikan luas tiap kelas interval dengan jumlah responden (25)
 - $0,0396 \times 25 = 0,99$
 - $0,1033 \times 25 = 2,58$
 - $0,1977 \times 25 = 4,94$
 - $0,0606 \times 25 = 1,51$
 - $-0,2211 \times 25 = -5,52$
 - $-0,1225 \times 25 = -3,08$
- Fo-fe
 - $1 - 0,99 = 1,01$
 - $2 - 2,58 = 0,42$
 - $3 - 4,94 = -1,94$
 - $2 - 1,51 = 0,49$

$$9 - (-5,52) = 17,52$$

$$7 - (-0,29) = 7,29$$

$$3 - (-3,08) = 6,08$$

➤ $F_o - f_e^2$

$$1,01 \times 1,01 = 1,0201$$

$$0,42 \times 0,42 = 0,1764$$

$$-1,94 \times -1,94 = 3,7636$$

$$0,49 \times 0,49 = 0,2401$$

$$17,52 \times 17,52 = 306,9504$$

$$7,29 \times 7,29 = 53,1441$$

$$6,08 \times 6,08 = 36,9664$$

➤ $F_o - f_e^2 : f_e$

$$1,0201 : 0,99 = 1,0304$$

$$0,1764 : 2,58 = 0,0683$$

$$3,7636 : 4,94 = 0,7618$$

$$0,2401 : 1,51 = 0,1590$$

$$306,9504 : (-5,52) = -55,6069$$

$$53,1441 : (-3,08) = -17,2545$$

Berdasarkan tabel di atas didapat harga Chi Kuadrat hitung sebesar -70,8419 sedangkan harga Chi-Kuadrat tabel pada $\alpha = 5\%$ dengan dk = 6-3 = 3 yaitu sebesar 7,815. dengan demikian $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu -70,8419 \leq 7,815, hasil ini dapat disimpulkan bahwa sebaran data variabel X berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Distribusi Variabel Y

Untuk mengetahui tabel variabel Y berdistribusi normal atau tidak maka perlu diuji menggunakan rumus Chi Kuadrat, dengan

kriteria keputusan jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka sebaran data berdistribusi normal.

Langkah-langkah uji normalitas distribusi adalah sebagai berikut :⁸

- 1) Membuat tabel distribusi frekuensi

Tabel 4. 25 Uji Normalitas Interaksi Sosial Siswa

Kelas Interval	f	X_i	fX_i	X_i^2	fX_i^2
21-22	1	21,5	21,5	462,25	462,25
23-24	2	23,5	47	552,25	1104,50
25-26	3	25,5	76,5	650,25	1950,75
27-28	2	27,5	55	756,25	1512,50
29-30	9	29,5	265,5	870,25	7832,25
31-32	7	31,5	220,5	992,25	6945,75
33-34	1	33,5	33,5	1122,25	1122,25
Jumlah	25		686	4283,5	20930,25

- 2) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\dot{x} = \frac{\sum fX_i}{n}$$

$$\dot{x} = \frac{686}{25}$$

$$\dot{x} = 27,44$$

- 3) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{B \cdot \sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{25 \cdot 20930,25 - (686)^2}{25(25-1)}}$$

⁸ Ibid h. 55

$$S = \sqrt{\frac{523256,25 - 470596}{600}}$$

$$S = \sqrt{\frac{52660,25}{600}}$$

$$S = \sqrt{87,76}$$

$$S = 9,36$$

4) Membuat Tabel Penolong

Tabel 4.34 Tabel penolong Chi Kuadrat Hitung Interaksi Sosial
Siswa

No	F0	BK	Z	Luas O- Z	Luas tiap interval kelas	fe	Fo-fe	(F0-fe) ²	$\frac{(F0 - fe)}{fe}$
1	1	20,5	-0,74	0,2703	0,0718	1,79	-0,79	0,6241	0,3486
2	2	22,5	-0,52	0,1985	0,0768	1,92	0,08	0,0064	0,0033
5	3	24,5	-0,31	0,1217	0,0828	2,07	0,93	0,8649	0,4178
4	2	26,5	-0,10	0,0438	-0,0049	-0,12	2,12	4,4994	-37,4533
5	9	28,5	0,11	0,1255	-0,0817	-2,04	11,04	121,8816	-57,7458
6	7	30,5	0,032	0,2054	-0,0799	-1,99	8,99	80,8201	-40,6131
7	1	32,5	0,54	0,2734	-0,0680	-1,70	2,70	7,2990	-4,2882
		34,5	0,75						-
									139,3307

- Nilai fo dari skor frekuensi
- BK nilai angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan skor kanan kelas interval ditambah 0,5. Sehingga didapat 20,5: 22,5: 24,5: 26,5: 28,5: 30,5: dan 32,5.

$$Z_1 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{20,5 - 27,44}{9,36} = \frac{-6,94}{9,36} = -0,74$$

$$Z_2 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{22,5 - 27,44}{9,36} = \frac{-4,94}{9,36} = -0,52$$

$$Z_3 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{24,5 - 27,44}{9,36} = \frac{-2,94}{9,36} = -0,31$$

$$Z_4 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{26,5 - 27,44}{9,36} = \frac{-0,94}{9,36} = -0,10$$

$$Z_5 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{28,5 - 27,44}{9,36} = \frac{1,06}{9,36} = 0,11$$

$$Z_6 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{30,5 - 27,44}{9,36} = \frac{3,06}{9,36} = 0,32$$

$$Z_7 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{32,5 - 27,44}{9,36} = \frac{5,06}{9,36} = 0,54$$

$$Z_8 = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{X}}{s} = \frac{34,5 - 27,44}{9,36} = \frac{7,06}{9,36} = 0,75$$

➤ Luas O- Z caranya dengan melihat tabel kurve normal O-Z
-0,74 berada pada kolom 0,7 kolom ke 4 = 27,03 (27,03:100) = 0,2703

-0,52 berada pada kolom 0,5 kolom ke 2 = 19,85 (19,85:100) = 0,1985

-0,31 berada pada kolom 0,3 kolom ke 1 = 12,17 (12,17:100) = 0,1217

0,10 berada pada kolom 0,1 kolom ke 0 = 03,89 (03,89:100) = 0,0389

0,11 berada pada kolom 0,1 kolom ke 1 = 04,38 (04,38:100) = 0,0438

0,32 berada pada kolom 0,3 kolom ke 2 = 12,55 (12,55:100) = 0,1255

0,54 berada pada kolom 0,5 kolom ke 4 = 20,54 (20,54:100) = 0,2054

0,75 berada pada kolom 0,7 kolom ke 5 = 27,34 (27,34:100) = 0,2734

➤ Luas tiap interval kelas caranya dengan mengurangkan nilai O-Z baris pertama dikurangi baris kedua dan seterusnya

$$0,2703 - 0,1985 = 0,0718$$

$$0,1985 - 0,1217 = 0,0768$$

$$0,1217 - 0,0389 = 0,0828$$

$$0,0389 - 0,0438 = -0,0049$$

$$0,0438 - 0,1255 = -0,0817$$

$$0,1255 - 0,2054 = -0,0799$$

$$0,2054 - 0,2734 = -0,0680$$

➤ Fe caranya mengalikan luas tiap kelas interval dengan jumlah responden (25)

$$0,0718 \times 25 = 1,79$$

$$0,0768 \times 25 = 1,92$$

$$0,0828 \times 25 = 2,07$$

$$-0,0049 \times 25 = 0,12$$

$$-0,0817 \times 25 = -2,04$$

$$-0,0799 \times 25 = -1,99$$

$$-0,0680 \times 25 = -1,70$$

➤ Fo-fe

$$1 - 1,79 = -0,79$$

$$2 - 1,92 = 0,08$$

$$3 - 2,07 = 0,93$$

$$2 - (-0,12) = 2,12$$

$$9 - (-2,04) = 11,04$$

$$7 - (-1,99) = 8,99$$

$$1 - (-1,70) = 2,70$$

➤ Fo-fe²

$$(-0,79) \times (-0,79) = 0,6241$$

$$0,08 \times 0,08 = 0,0064$$

$$0,93 \times 0,93 = 0,8649$$

$$2,12 \times 2,12 = 4,4944$$

$$11,04 \times 11,04 = 121,8816$$

$$8,99 \times 8,99 = 80,8201$$

$$2,70 \times 2,70 = 7,2900$$

➤ Fo-fe² : fe

$$0,6241 : 1,79 = 0,3486$$

$$0,0064 : 1,92 = 0,0033$$

$$0,8649 : 2,07 = 0,4178$$

$$4,4944 : -0,12 = -37,4533$$

$$121,8816 : -2,04 = -57,7458$$

$$80,8201 : -1,99 = 40,6131$$

$$7,2900 : -1,70 = -4,2882$$

Berdasarkan tabel di atas, didapat harga Chi Kuadrat hitung sebesar = -139,3307, sedangkan harga Chi Kuadrat tabel pada $\alpha = 0,05\%$ dengan dk = 6-3=3 yaitu sebesar 7,815. Dengan demikian $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, yaitu -139,3307, 068 < 7,815. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa sebaran data variabel Y berdistribusi normal.

2. Uji linearitas data

Uji linearitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data linear atau tidak. Caranya:

a) Membuat tabel kelompok data variabel X dan variabel Y

Tabel 4.25 Uji Linearitas data Kelompok variabel X dan Y

X	Y	X^2	Y^2	XY
32	32	1024	1024	1024
33	31	1089	961	1023
31	32	961	1024	992
33	26	1089	676	858
26	21	676	441	546
32	31	1024	961	992
30	27	900	729	810
25	30	625	900	750
33	24	1089	576	792
32	30	1024	900	960
32	29	1024	841	928
24	27	576	729	648
25	30	1225	900	1050
29	23	841	529	667
27	29	729	841	783
32	30	1024	900	960
32	29	1024	841	928
32	31	1024	961	992
26	25	676	625	650
32	30	1024	900	960
34	32	1156	1024	1088
28	29	784	841	812
34	25	1156	625	850
28	32	784	1024	896

33	33	1089	1089	1089
$\sum X=765$	$\sum Y=718$	$\sum X^2=23637$	$\sum Y^2=20862$	$\sum XY=22048$

b) Menghitung jumlah kuadrat regresi ($JK_{reg(a)}$)

$$JK_{reg(a)} = \frac{\sum Y^2}{n}$$

$$JK_{reg(a)} = \frac{20862}{25}$$

$$JK_{reg(a)} = 834,48$$

c) Menghitung jumlah kuadrat regresi b | a ($JK_{reg b | a}$)

$$JK_{reg b | a} = b \cdot \left(\sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n} \right)$$

$$b = \frac{N(\sum X \cdot Y) - \sum X \cdot Y}{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{25 \cdot 22048 - 765 \cdot 718}{25 \cdot 23637 - 765^2}$$

$$b = \frac{551200 - 549270}{590925 - 585225}$$

$$b = \frac{1930}{5700}$$

$$b = 0,33$$

$$JK_{reg b | a} = b \cdot \left(\sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n} \right)$$

$$JK_{reg b | a} = 0,33 \left(22048 - \frac{765 \cdot 718}{25} \right)$$

$$JK_{reg b | a} = 0,33 \left(22048 - \frac{549270}{25} \right)$$

$$JK_{reg b | a} = 0,33 (22048 - 21970,8)$$

$$JK_{reg b | a} = 0,33 (77,2)$$

$$JK_{reg b | a} = 25,476$$

d) Menghitung jumlah kuadrat residu (JK_{res})

$$JK_{res} = \sum Y^2 - JK_{reg(a)} - JK_{reg b | a}$$

$$JK_{res} = 20862 - 834,48 - 25,476$$

$$JK_{res} = 20002,044$$

e) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b | a ($RJK_{reg(a)}$)

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(a)}$$

$$RJK_{reg(a)} = 834,48$$

f) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b | a ($RJK_{reg b | a}$)

$$RJK_{reg b | a} = JK_{reg b | a}$$

$$JK_{reg b | a} = 25,476$$

g) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat residu (RJK_{res})

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2} = \frac{20002,044}{25-2} = \frac{20002,044}{23} = 869,654$$

h) Mencari jumlah kuadrat error JK_E

$$JK_E = \sum_k = (\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n})$$

Untuk menghitung JK_E urutkan data X mulai dari data yang paling kecil sampai data yang paling besar berikut disertai pasangannya.

Tabel 4.36 Urutan data X untuk menghitung JK_E

X	Kelompok	n	Y
24	1	1	32
25	2	1	31
26	3	2	32
26			26
27	4	1	21
28	5	2	31
28			27
29	6	1	30
30	7	1	24
31	8	1	30
32	9	8	29
32			27
32			30
32			23
32			29
32			30
32			29
32			31

33	10	4	25
33			30
33			32
33			29
34	11	2	25
34			32
25	12	1	33

$$JK_E = \sum_{k=1}^k \left(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right)$$

Tabel 4.37 Kelompok data X

Kelompok	JK_E tiap kelompok	Hasil
1	$= \left\{ (32)^2 - \frac{(32)^2}{1} \right\}$ $= 1024 - \frac{1024}{1}$ $= 1024 - 1024 = 0$	0
2	$= \left\{ (31)^2 - \frac{(31)^2}{1} \right\}$ $= 961 - \frac{961}{1}$ $= 961 - 961 = 0$	0
3	$= (32)^2 + (26)^2 - \frac{(32+26)^2}{2}$ $= 1024 + 676 - \frac{(58)^2}{2}$ $= 1700 - \frac{3364}{2}$ $= 1700 - 1682 = 18$	18
4	$= \left\{ (21)^2 - \frac{(21)^2}{1} \right\}$ $= 441 - \frac{441}{1}$ $= 441 - 441 = 0$	0
5	$= (31)^2 + (27)^2 - \frac{(31+27)^2}{2}$ $= 961 + 729 - \frac{(58)^2}{2}$ $= 1690 - \frac{3364}{2}$ $= 1690 - 1682 = 8$	8
6	$= \left\{ (30)^2 - \frac{(30)^2}{1} \right\}$ $= 900 - \frac{900}{1}$ $= 900 - 900 = 0$	0

7	$= \left\{ (24)^2 - \frac{(24)^2}{1} \right\}$ $= 576 - \frac{576}{1}$ $= 576 - 576 = 0$	0
8	$= \left\{ (30)^2 - \frac{(30)^2}{1} \right\}$ $= 900 - \frac{900}{1}$ $= 900 - 900 = 0$	0
9	$= \frac{3 \cdot (29)^2 + (27)^2 + 2 \cdot (30)^2 + (23)^2 + (31)^2}{(3 \cdot 29 + 27 + 2 \cdot 30 + 23 + 31)^2} - 44$ $= \frac{3 \cdot 841 + 729 + 2 \cdot 900 + 529 + 961}{(87 + 27 + 60 + 23 + 31)^2}$ $= \frac{3 \cdot 841 + 729 + 1800 + 529 + 961}{(228)^2}$ $= \frac{6542 - 51984}{8}$ $= 6542 - 6498 = 44$	44
10	$= \left\{ (25)^2 + (30)^2 + (32)^2 + (29)^2 - \frac{(25+30+32+29)^2}{4} \right\}$ $= 625 + 900 + 1024 + 841 - \frac{(116)^2}{4}$ $= 3390 - \frac{13456}{4}$ $= 3390 - 3364 = 26$	26
11	$= (25)^2 + (32)^2 - \frac{(25+32)^2}{2}$ $= 625 + 1024 - \frac{(57)^2}{2}$ $= 1649 - \frac{3249}{2}$ $= 1649 - 1624,5 = 24,5$	24,5
12	$= \left\{ (33)^2 - \frac{(33)^2}{1} \right\}$ $= 1089 - \frac{1089}{1}$ $= 1089 - 1089 = 0$	0
	Jumlah total JK_E	120,5

i) Mencari jumlah kuadrat tuna cocok (JK_{TC})

$$R JK_{TC} = JK_{Res} - JK_E$$

$$R JK_{TC} = 20002,04 - 120,50 = 19881,54$$

j) Mencari jumlah rata-rata kuadrat tuna cocok ($R JK_{TC}$)

$$R JK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{K-2} = \frac{19881,54}{12-2} = \frac{19881,54}{10} = 1988,154$$

k) Mencari rata-rata jumlah kuadrat error (RJK_E)

$$RJK_E = \frac{JK_E}{n-k} = \frac{120,5}{25-12} = \frac{120,5}{13} = 9,26$$

l) Menghitung F hitung

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E} = \frac{1988,154}{9,26} = 2146,99$$

m) Menentukan keputusan pengujian

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ artinya data berpola linear

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ artinya data berpola tidak linear

n) Mencari F_{tabel}

$$F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(dk_{TC}, dk_E)}$$

$$F_{tabel} = F_{(1-0,05)(dk=k-2, dk=n-k)}$$

Cara mencari F_{tabel} : $dk=k-2$ sebagai angka pembilang

$Dk=n-k$ sebagai angka penyebut

$$K=12$$

$$N=25$$

$$F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(dk_{TC}, dk_E)}$$

$$F_{tabel} = F_{(1-0,05)(dk=k-2, dk=n-k)}$$

$$F_{tabel} = F(1-0,05)(12-2)(25-12)$$

$$F_{tabel} = F(95\%)(10,13)$$

Kesimpulan : jika $F_{hitung} (2146,99) \geq F_{tabel} (2,67)$ artinya data berpola tidak linear.

3. Mengubah skor mentah menjadi skor baku

Data angket adalah data yang bersifat ordinal dan masih merupakan skor mentah. Jika data tersebut ingin ditingkatkan menjadi data interval, maka harus diubah menjadi skor baku dengan rumus :

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s}$$

a. Variabel X (*Teams Games Tournament*)

Caranya :

1) Membuat tabel distribusi frekuensi

Tabel 4.38 Distribusi frekuensi nilai TGT

Nilai interval	f	X_i	$(X_i)^2$	fX_i	$f(X_i)^2$
24-25	2	24,5	600,25	49	1200,50
26-27	3	26,5	702,25	79,5	2106,25
28-29	3	28,5	812,25	85,5	2436,75
30-31	2	30,5	930,25	61	1860,50
32-33	12	32,5	1056,25	390	12675
34-25	3	34,5	1190,25	103,5	2570,25
Jumlah	25		5291,5	768,5	23849,25

2) Menentukan rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum fX_i}{n} = \frac{768,5}{25} = 30,74$$

3) Menentukan standar deviasi (s)

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fX_i^2 - (\sum fX_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{25 \cdot 23849,25 - (768,5)^2}{25 \cdot (25-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{596231,25 - 590592,25}{25 \cdot (24)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{5639}{600}}$$

$$S = \sqrt{9,39}$$

$$S = 3,06$$

4) Mengubah skor mentah menjadi skor baku dengan rumus

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{24 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (-2,20) = 50 - 22 = 28$$

skor baku 28

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{25 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (-1,87) = 50 - 18,7 = 31,3$$

skor baku 31

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{26 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (-1,53) = 50 - 15,3 = 34,7$$

skor baku 25

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{27 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (-1,22) = 50 - 12,2 = 37,8$$

skor baku 39

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{28 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (-0,89) = 50 - 8,9 = 41,1$$

skor baku 41

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{29 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (-0,56) = 50 - 5,6 = 44,4$$

skor baku 44

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{30 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (-0,24) = 50 - 2,4 = 47,6$$

skor baku 48

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{31 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (0,08) = 50 + 0,8 = 50,8$$

skor baku 51

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{32 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (0,41) = 50 + 4,1 = 54,1$$

skor baku 54

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{33 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (0,73) = 50 + 7,3 = 57,3$$

skor baku 57

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{34 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (1,06) = 50 + 10,6 = 60,6$$

skor baku 61

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{25 - 30,74}{3,06} = 50 + 10 (1,39) = 50 + 13,9 = 63,9$$

skor baku 64

b. Variabel Y (interaksi sosial siswa)

Caranya :

1) Membuat tabel distribusi frekuensi

Tabel 4.39 Distribusi frekuensi nilai interaksi sosial

Kelas Interval	f	X_i	fX_i	X_i^2	fX_i^2
21-22	1	21,5	21,5	462,25	462,25
23-24	2	23,5	47	552,25	1104,50
25-26	3	25,5	76,5	650,25	1950,75
27-28	2	27,5	55	756,25	1512,50
29-30	9	29,5	265,5	870,25	7832,25
31-32	7	31,5	220,5	992,25	6945,75
33-34	1	33,5	33,5	1122,25	1122,25
Jumlah	25		686	4283,5	20930,25

a. Menentukan rata-rata

$$\dot{x} = \frac{\sum fX_i}{n}$$

$$\dot{x} = \frac{686}{25}$$

$$\dot{x} = 27,44$$

b. Menentukan standar deviasi (s)

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fX_i^2 - (\sum fX_i)^2}{n \cdot (n-1)}} = \sqrt{\frac{25 \cdot 20930,25 - 686^2}{25 \cdot (25-1)}} = \sqrt{\frac{52660,25}{600}}$$

$$= \sqrt{87,76} = 9,36$$

c. Mengubah skor mentah menjadi skor baku dengan rumus

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{21 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(-0,68) = 50 - 6,8$$

=43,2=43 skor baku 43

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{22 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(-0,58) = 50 - 5,8$$

=44,2=44 skor baku 44

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{23 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(-0,47) = 50 - 4,7 =$$

45,3=45 skor baku 45

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{24 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(-0,36) = 50 - 3,6$$

=46,4=46 skor baku 46

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{25 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(-0,26) = 50 -$$

2,6=47,4 skor baku 47

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{26 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(-0,15) = 50 -$$

1,5=48,5 skor baku 49

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{27 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(-0,04) = 50 -$$

0,4=49,6 skor baku 50

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{28 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(0,05) =$$

50 + 0,5=50,5 skor baku 51

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{29 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(0,16) =$$

50 + 1,6=51,6 skor baku 52

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{30 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(0,27) =$$

50 + 2,7=52,7 skor baku 53

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{31 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(0,38) =$$

50 + 3,8=53,8 skor baku 54

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \frac{32 - 27,44}{9,36} = 50 + 10(0,48) =$$

50 + 4,8=54,8 skor baku 55

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \cdot \frac{33 - 27,44}{9,36} = 50 + 10 (0,59) =$$

50 + 5,9 = 55,9 skor baku 56

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \cdot \frac{34 - 27,44}{9,36} = 50 + 10 (0,70) = 50 + 7 = 57$$

skor baku 57

$$T_i = 50 + 10 \cdot \frac{X_i - \bar{x}}{s} = 50 + 10 \cdot \frac{25 - 27,44}{9,36} = 50 + 10 (0,80) = 50 + 8 = 58$$

skor baku 58

4. Analisis korelasi PPM

Langkah-langkahnya :

- a. Membuat tabel penolong untuk menghitung korelasi PPM

Tabel 4.40 Tabel penolong korelasi PPM

No Resp	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	32	32	1024	1024	1024
2	33	31	1089	961	1023
3	31	32	961	1024	992
4	33	26	1089	676	858
5	26	21	676	441	546
6	32	31	1024	961	992
7	30	27	900	729	810
8	25	30	625	900	750
9	33	24	1089	576	792
10	32	30	1024	900	960
11	32	29	1024	841	928
12	24	27	576	729	648
13	25	30	1225	900	1050
14	29	23	841	529	667
15	27	29	729	841	783
16	32	30	1024	900	960
17	32	29	1024	841	928
18	32	31	1024	961	992
19	26	25	676	625	650
20	32	30	1024	900	960
21	34	32	1156	1024	1088
22	28	29	784	841	812

23	34	25	1156	625	850
24	28	32	784	1024	896
25	33	33	1089	1089	1089
	$\sum X=765$	$\sum Y=718$	$\sum X^2=23637$	$\sum Y^2=20862$	$\sum XY=22048$

- b. Mencari r_{hitung} dengan cara memasukkan angka statistik dari tabel penolong dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25 \cdot 22048 - (765) \cdot (718)}{\sqrt{25 \cdot 23637 - (765)^2} \cdot \sqrt{25 \cdot 20862 - (718)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{1930}{\sqrt{5700.6026}} = \frac{1930}{\sqrt{34348200}} = \frac{1930}{5860,73} = 0,32$$

Kesimpulan : nilai 0,32 berada pada 0,20-0,399 (Rendah), artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon diperoleh 0,32 tergolong rendah.

- c. Menguji signifikansi variabel X dengan variabel Y

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,32 \sqrt{25-2}}{1-0,32} = \frac{0,32 \sqrt{23}}{0,68} = \frac{0,32 (4,79)}{0,68} = \frac{1,53}{0,68} = 2,2500$$

Kaidah :

Dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$

$$t_{tabel} = 25 - 2$$

$$t_{tabel} = 23$$

Pada tabel student's t 23 bernilai 1,714

Kesimpulan : jika $t_{hitung} (2,2500) \geq t_{tabel} (1,714)$ maka

tolak H_0 artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap interaksi sosial

siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu.

5. Koefisien Determinan (KD)

Untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y.

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,32)^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,1024 \times 100\%$$

$$KD = 10,24\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas berarti variabel X mempunyai kontribusi atau ikut menentukan variabel Y sebesar 10,24%, sisanya yakni 89,76% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah melakukan analisis data hasil penelitian maka dari analisis data tersebut dihasilkan bahwa model pembelajaran *Teams GamesTournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon yang didapatkan dengan memberikan tes angket kepada 25 siswa dengan 12 item angket, dihasilkan nilai presentase 85% berada pada interval 76%-85% yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams GamesTournament* pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon termasuk kategori baik.

Sementara itu nilai interaksi sosial siswa di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon pada mata pelajaran IPS berdasarkan hasil analisis angket 12 item dari 25 siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian dengan nilai

sebesar 80%. Maka dapat diartikan bahwa nilai interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon termasuk kategori baik.

Selanjutnya untuk mengetahui hubungan variabel X dengan variabel Y ditempuh dengan menghitung normalitas data kedua variabel dulu. Berdasarkan hasil uji normalitas data didapatkan bahwa variabel X (Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*) berada pada kondisi normal yaitu $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu $-70,8419 < 7,815$, artinya data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk variabel Y (Interaksi sosial siswa) setelah dilakukan pengujian normalitas data didapatkan bahwa $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, yaitu $-139,3307, 068 < 7,815$, artinya data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dikarenakan kedua variabel berdistribusi normal maka penelitian ini dilanjutkan dengan perhitungan analisis korelasi *Person Product Moment*.

Dari hasil perhitungan analisis statistik *Person Product Moment* diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,32, dimana terdapat pengaruh yang rendah antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap interaksi sosial siswa. Selanjutnya diperoleh hasil perhitungan analisis statistik *Person Product Moment* diperoleh hasil perhitungan $t_{hitung} (2,2500) \geq t_{tabel} (1,714)$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon.

Adanya pengaruh yang rendah (0,32%) antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap interaksi sosial siswa, sehingga pengaruhnya hanya 10,24% saja jika dikaitkan dengan teori tentang aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (interaksi sosial siswa) menurut (Slavin, 2015). Teori tersebut ternyata

tidak sesuai yang diharapkan dengan hasil penelitian ini, karena dari hasil penelitian ini didapat pengaruhnya hanya 10,24%. Ini bukan berarti teorinya salah, tapi hasil penelitiannya yang dalam proses mungkin kurang maksimal atau keadaan dan situasi tidak memungkinkan dan masih banyak lagi alasan mengapa hasilnya sedikit.

Hasil penelitian ini dibuktikan dengan angka sesuai proses dan aturan, walaupun hasilnya rendah mungkin kenyataan dilapangan berbeda atau bisa juga sesuai dengan teori yang kuat. Hasil penelitian yang rendah ini bukan berarti menyalahkan teori tetapi karena keterbatasan/kemampuan peneliti dalam mengolah angka.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dan diusahakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun masih memiliki keterbatasan yaitu :

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial siswa dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu variabel yaitu Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams GamesTournament*, sedangkan masih banyak faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial siswa yang mungkin bisa lebih baik dibandingkan dengan variabel yang diteliti.
2. Adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan dokumentasi, dimana dalam penelitian ini metode dokumentasi tidak dijelaskan/dipaparkan.
3. Keterbatasan waktu dalam proses penelitian terutama dalam pengambilan data angket dilokasi penelitian. Hal terkait dengan kondisi sekolah yang sedang dalam persiapan UAS semester II. Sehingga dari pihak sekolah hanya memberikan toleransi waktu yang sangat sempit untuk melakukan pengambilan data terhadap setiap siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon berdasarkan hasil analisis data didapatkan nilai presentase sebesar 85% termasuk dalam kategori baik.
2. Interaksi sosial siswa pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon berdasarkan hasil analisis data didapatkan nilai rata-rata sebesar 80% artinya interaksi sosial siswa termasuk dalam kategori baik.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon yang ditunjukkan dengan hasil analisis korelasi sebesar 0,32% dengan tingkat hubungan rendah dan uji hipotesis diperoleh harga t_{hitung} sebesar 2,2500, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05% sebesar 1,714, ternyata $t_{hitung} (2,2500) \geq t_{tabel} (1,714)$ sehingga dengan demikian tolak H_0 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan

antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS di MI Al-Ikhlas Setupatok Mundu Cirebon.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, sebagai variasi dalam menggunakan model pembelajaran agar siswa aktif sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bagi siswa, sebagai pendorong untuk lebih meningkatkan keaktifan khususnya pada mata pelajaran IPS dan dapat mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran.
3. Hendaknya penelitian ini dilanjutkan karena hanya baru beberapa faktor penyebab saja yang diteliti. Guna mendapatkan hasil yang lebih baik maka dapat dilakukan penelitian yang lebih intensif dengan faktor-faktor lain yang lebih mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-quran : *Al-Mahira*. Jakarta: Almahira. 2010.
- Aminuyati : *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Hasil Belajar*. 2015. <http://www.wordpress.com>
- Arends : *Classroom Intructional Management*. New York : The McGraw Hill Company. 1997.<http://www.wordpress.com>
- Arikunto Suharsimi : *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta. 2006.
- Bales F Robert dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PT Refika Aditama. 2010.
- Casta : *Dasar-Dasar statistik pendidikan*. Cirebon : STAI BBC. 2014
- Depdiknas : *Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. 2003 <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id>
- Deutch Morton dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PT Refika Aditama. 2010.
- Dougall Mac, Spencer Herbert dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PT Refika Aditama. 2010.
- Dr. Gerungan W. A. dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PT Refika Aditama. 2010.
- Eggen & Kuchak : *Strategies for Teacher*. Boston : Allyn & Bacon. 1996 <http://www.wordpress.com>
- Hidayat Irfan : *Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015*. Bandar Lampung : Universitas Lampung. 2015. <http://www.wordpress.com>
- Ibrahim : *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA. 2007.

- Johnson & Johnson : *Learning Together*. Massachusetts : Allyn & Bacon.1994. <http://www.wordpress.com>
- Kardi dan Nur :. *Pengantar pada Pengajaran dan Pengelolaan Kelas*. Surabaya : UNESA. 2000.
- Mac Grath Yoseph dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PT Refika Aditama. 2010.
- M.Newcomb Theodore dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PT Refika Aditama. 2010.
- Nur Laelatul : *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 IAIN Tulungagung : Sumbergempol Tulungagung. 2015* <http://repository.iain-tulungagung.edu>. Diakses pada 10 Januari 2019 @05.30 WIB.
- Nurulhayati dalam Rusman : *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : UPIPRESS. 2014.
- Shoimin, <http://www.karyatulisku.com>
- Stanfeld S Sargent dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PT Refika Aditama. 2010.
- Sugiyono : *Metode penelitian kuantitatif kualitatif*, Bandung : R&D Alfabeta. 2004.
- Supriatna : *Pendidikan IPS di SD*. Bandung : UPI PRESS. 2007.
- Supriya : *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bandung : UPI PRESS. 2007
- Susanto : *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup. 2013.
- Sutherland dalam Santoso : *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Surabaya : PTRefika Aditama. 2010.

DAFTAR LAMPIRAN