

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP  
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag  
Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**



Oleh :

Novi Aryani  
15.0305.0192

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP  
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag  
Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Novi Aryani  
15.0305.0192

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP  
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag  
Kabupaten Magelang)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

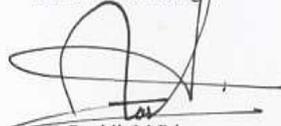
Novi Aryani  
15.0305.0192

Magelang, 14 Januari 2019

Dosen Pembimbing I

  
Hermahayudi, M.Si.  
NIK. 09880604

Dosen Pembimbing II

  
Rasidi, M.Pd.  
NIK. 128806103

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP  
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Oleh:  
Novi Aryuni  
15.0305.0192

Telah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji :  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 24 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Hermahayu, M.Si. (Ketua/ Anggota)
2. Rasidi, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. (Anggota)
4. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP



Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.  
NIP. 19570108 198103 1 003

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Novi Aryani  
N.P.M : 15.0305.0192  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP  
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA (Penelitian Pada Siswa  
Kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag  
Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 13 Januari 2019

Yang membuat pernyataan,



Novi Aryani  
NPM. 15.0305.0192

## **MOTTO**

Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah  
(perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah  
terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat.

(QS. Al-Hujurat 10)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan seluruh rasa syukurku atas kehadiran Allah Rabbku, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak Isyadi dan Ibu Arsunah, orang tuaku yang selalu menjadi penyemangat utama dan pendukungku dengan kasih sayang mereka.
2. Almamaterku tercinta, prodi PGSD, FKIP, UMMgl.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL**  
(Penelitian Pada Kelas IV SD Negeri Pucungsari Grabag Kabupaten Magelang)

Novi Aryani

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamess tournament* terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari Grabag Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-Exsperimentional Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih secara sampling total jenuh. Semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Sampling pada penelitian ini artinya semua siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari berjumlah 28 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket keterampilan sosial. Uji validitas instrumen menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan *cronch alpha* dengan bantuan program *SPSS for Windows Versi 23.00*. Analisis data menggunakan uji statistik non parametrik yaitu menggunakan sampel yang berhubungan atau uji peringkat bertanda *wilcoxon* dengan bantuan program komputer *software SPSS for windows versi 23.00*.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamess tournament* berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji peringkat bertanda *wilcoxon* uji satu sisi dan tingkat signifikansi 5% diperoleh angka 130 dengan *asympt.sig* < 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keterampilan sosial siswa.

**Kata kunci :** *model teams games tournament, keterampilan sosial*

**THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT COOPERATIFE  
LEARNING MODEL TO STUDENT SOCIAL SKILL**

*(Research on Grade IV Students of Pucungsari Grabag School Magelang  
District)*

Novi Aryani

**ABSTRACT**

*The study aims to determine the effect of teams games tournament cooperatife learning model to student social skill on grade IV Students of Pucungsari Grabag School Magelang District.*

*This research method is Pre-Exsperimentional Group Pretest-Postest Design. The subject were chosen by total saturate. All of population has opportunity to be sample. Sampling in this research all of students Grade IV of Pucungsari Grabag School Magelang District amount 28 students. Method of data completion is done by using social skill questionnaire. Test of validity of using product moment formula by SPSS for windows version 23.00. Test of reliability using cronch alpha formula by SPSS for windows version 23.00. Data analysis using non parametric with signify test Wilcoxon by SPSS for windows version 23.00*

*The conclusion of this research that teams games tournament cooperatife learning mentality to student social skill. This is evidenced by the results of a ranking test analysis marked wilcoxon one sided test and 5% significance level obtained by 130 with asym sig. < 0,05, then Ho is rejected. So teams games tournament cooperatife learning model have effect to student social skill.*

**Keywords: teams games tournament model, social skill**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Sosial Siswa” .

Penulisan skripsi ini dapat tersusun tidak lepas dari dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Hermahayu, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan Rasidi, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang penuh kesabaran telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Jayus Sumardi, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri Pucungsari beserta staff yang telah memberikan ijin penelitian dan dukungan selama penelitian berlangsung.
5. Singgih Subono, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri Pucungsari yang membantu dalam pelaksanaan penelitian pada kelas IV.
6. Siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari yang telah membantu menjadi subjek penelitian skripsi ini.
7. Kelas Pendidikan Guru Sekolah Dasar D 2015, yang telah kebersamai, mendukung, dan sebagai teman seperjuangan.
8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung untuk kelancaran terselesaikannya skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi

perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi dunia pendidikan dimasa yang akan datang. Amin

Magelang, 13 Januari 2018

Penulis,

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRAC .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Keterampilan sosial.....	7
1. Pengertian Keterampilan Sosial .....	7
2. Aspek-aspek Keterampilan Sosial.....	8
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial.....	11
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	14
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	14

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament .....	15
3. Fase-fase Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament .....	20
4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.....	22
C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	
1. Penelitian yang Relevan .....	24
2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Keterampilan Sosial Siswa .....	25
D. Kerangka Pemikiran.....	27
E. Hipotesis Penelitian.....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	30
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
D. Subjek Penelitian.....	32
E. Setting Penelitian .....	33
F. Metode Pengumpulan Data.....	34
G. Instrumen Penelitian.....	34
H. Validasi dan Reliabilitas .....	35
I. Prosedur Penelitian.....	39
J. Analisis Data .....	41

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	44
1. Hasil Observasi .....	44
2. Pengukuran Awal .....	44
3. Pelaksanaan Perlakuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	47
4. Pengukuran Akhir .....	56
5. Perbandingan Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir .....	59

6. Pengujian Hipotesis.....	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	72
1. Simpulan Teori.....	72
2. Simpulan Penelitian .....	73
B. Saran.....	73
1. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar .....	74
2. Bagi Guru Pendidikan Sekolah Dasar .....	74
3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Sintak model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> .....	26
Tabel 2 The One-Group Prepost-Postest Design .....	29
Tabel 3 Kisi-kisi Kuesioner Keterampilan Sosial Siswa .....	35
Tabel 4 Hasil Pengukuran Awal Keterampilan Sosial Siswa .....	45
Tabel 5 Kategori Hasil Penilaian pretest.....	46
Tabel 6 Hasil Pengukuran Akhir Keterampilan Sosial Siswa.....	57
Tabel 7 Kategori Hasil Penilaian Posttest.....	58
Tabel 8 Perbandingan Perhitungan Statistik Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir .....	59
Tabel 9 Perbandingan Nilai Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Keterampilan Sosial Siswa.....	61
Tabel 10 Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa.....	63
Tabel 11 Hasil Uji Wilcoxon .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 2 Alur Proses Penelitian.....	39
Gambar 3 Diagram Hasil Penelitian Pretest.....	46
Gambar 4 Diagram Hasil Penelitian Posttet.....	59
Gambar 5 Perbandingan Minimum, Maksimum, dan Mean Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir .....	60
Gambar 6 Perbandingan Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir.....	62
Gambar 7 Perbandingan Keterampilan Sosial Siswa Perempuan dan Laki-laki	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	79
Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	80
Lampiran 3 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Keterampilan Sosial.....	81
Lampiran 4 Lembar Kuesioner Keterampilan Sosial Uji Validasi .....	82
Lampiran 5 Kalkulasi Perhitungan Validitas .....	85
Lampiran 6 Kalkulasi Perhitungan Reliabilitas .....	91
Lampiran 7 Lembar Kuesioner Keterampilan Sosial Siswa .....	92
Lampiran 8 Lembar Kuesioner Keterampilan Sosial <i>Pretest</i> Siswa.....	95
Lampiran 9 Lembar Kuesioner Keterampilan Sosial <i>Posttest</i> Siswa .....	98
Lampiran 10 Rekapitulasi Awal Kuesioner Keterampilan Sosial .....	101
Lampiran 11 Rekapitulasi Akhir Kuesioner Keterampilan Sosial.....	102
Lampiran 12 Silabus Pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	103
Lampiran 13 Validasi Ahli.....	202
Lampiran 14 Uji Hipotesis.....	211
Lampiran 15 Dokumentasi.....	212
Lampiran 16 Buku Bimbingan.....	215

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan data yang dihimpun Bidang Data Informasi dan Pengaduan KPAI terhitung dari 1 Januari sampai 31 Mei 2018, kasus anak berhadapan dengan hukum berada di angka 27 persen atau sebanyak 504 kasus. Sementara kasus keluarga dan pengasuhan alternatif berada di 17 Persen atau 324 dan isu pornografi dan *cyberbullying* di tempat ketiga dengan angka 13 Persen atau 255 kasus. Dari sisi jumlah korban dan pelaku dari sisi gender, sebanyak 1901 anak terlibat dalam kasus perlindungan anak dengan pembagian sebanyak 930 anak laki-laki dan 971 anak perempuan. Hal ini menunjukkan kurangnya kontrol sosial di Indonesia.

Fenomena diatas menunjukkan betapa pentingnya sebuah kecakapan hidup bagi siswa yang setiap harinya selama kurang lebih delapan jam berada di sekolah. Keberadaan mereka merupakan tanggung jawab guru sebagai pendidik. Mereka perlu dibekali kecakapan-kecakapan hidup terutama yang berhubungan dengan hidup sosialnya. Salah satu jenis kecakapan yang dimaksud adalah kecakapan sosial atau sering disebut keterampilan sosial. Seperti yang diamanatkan pada perundang-undangan.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-undang tersebut tujuan pendidikan agar siswa dapat memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa yaitu keterampilan sosial (*Social Skill*) yang digunakan siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Ini menjadi tanggung jawab semua pihak, begitu juga guru bertanggung jawab secara penuh ketika anak berada di sekolah.

Melihat pentingnya keterampilan sosial bagi peserta didik, dapat dilatih dan diajarkan melalui proses kegiatan belajar mengajar. Pentingnya program pendidikan keterampilan sosial diselenggarakan di sekolah dengan alasan siswa masih membutuhkan bimbingan dalam memecahkan masalah, kebingungan saat mengambil keputusan dan saatnya peserta didik mengembangkan keterampilan interpersonal.

Hasil observasi pada tanggal 3 November 2018 yang peneliti lakukan di SD Negeri Pucungsari menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih memiliki keterampilan sosial yang rendah yaitu: kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, kurangnya kemandirian siswa mengemukakan pendapatnya, kurang kerjasama, dan kurang mengontrol diri. Melalui sebuah program pendidikan kecakapan hidup, para peserta didik dapat belajar bagaimana cara berkomunikasi yang baik, belajar tanggung jawab dan membuat keputusan. Program semacam ini dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran dengan metode dan teknik tertentu.

Usaha yang pernah dilakukan oleh sekolah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yaitu dengan menggunakan metode simulasi, dengan guru memperagakan secara langsung kepada siswa akan tetapi hasilnya belum optimal. Belum optimalnya dikarenakan desain pembelajaran belum dikemas dengan menarik. Sehingga diperlukan suatu inovasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang mengajarkan siswa minat dan berantusias mengikuti pembelajaran. Salah satunya yaitu penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok. Kelompok yang dimaksud adalah kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan, dan struktur. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan oleh Vries dan Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2010: 83).

Menurut Slavin (2008: 163) mengemukakan *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis. Para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Setiap wakil tim memiliki yang kinerja akademik setara.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu menumbuhkan rasa peduli siswa kepada orang lain dan bersedia menerima segala perbedaan, membantu memberdayakan siswa untuk

lebih bertanggung jawab dalam belajar dan meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal dan keterampilan mengelola waktu.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Sosial Siswa. Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang muncul dalam “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Sosial Siswa” adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru dan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Rendahnya keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang sehingga siswa sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan memecahkan masalah yang dihadapi.
3. Upaya sekolah untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan menggunakan metode simulasi belum berhasil dalam meningkatkan keterampilan sosial.

4. Kurangnya perhatian guru terhadap keterampilan sosial siswa yang masih rendah sehingga perkembangan keterampilan sosial terabaikan.
5. Belum diketahui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, penulis membatasi permasalahan yang ada, yaitu fokus pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keterampilan sosial siswa.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan diskusi untuk menambah ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan siswa.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi guru, diharapkan dapat menambah wawasan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sehingga dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi, terutama keterampilan sosial siswa.
  - b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran inovatif.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Keterampilan Sosial Siswa**

##### 1. Pengertian Keterampilan Sosial Siswa

Menurut Rosenberg (dalam Perdani: 2014) menjelaskan bahwa keterampilan sosial secara umum merupakan respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial.

Keterampilan sosial terdiri dari kata terampil dan sosial. Menurut Michelson (dalam Hertinjung dkk: 2008) kata sosial digunakan karena keterampilan sosial menyangkut proses interpersonal dan digunakan dalam berinteraksi dengan orang lain. Adapun kata terampil digunakan dalam istilah keterampilan sosial sebab mengandung kemampuan membedakan respon yang tepat dan dibutuhkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh dan berkembang melalui proses belajar baik dari orang tua, teman sebaya, maupun lingkungan masyarakat, bukan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh siswa untuk dapat memunculkan perilaku yang spesifik

dalam situasi tertentu dengan tujuan agar dapat melakukan dan mencapai hubungan positif dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi siswa yang kompeten secara sosial.

## 2. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial

Perubahan sikap perilaku seseorang dari *egocentric* menjadi *sosialized* sangat dipengaruhi oleh beberapa hal meliputi kesempatan bergaul yang diberikan oleh orang tua, motivasi yang dimiliki anak untuk bersosialisasi dan kemampuan anak untuk berkomunikasi

Menurut Elksnin & Elksnin (dalam Hertinjung dkk: 2008) mengidentifikasi aspek keterampilan sosial menjadi lima hal, yaitu:

- a. Perilaku interpersonal, yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan selama melakukan interaksi sosial, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian.
- b. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stres, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan lainnya.
- c. Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, yaitu perilaku atau keterampilan yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan

baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas.

- d. *Peer acceptance*, yaitu perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya, misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.
- e. Keterampilan komunikasi, yaitu kemampuan individu dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal terhadap orang lain. Kemampuan ini dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan, dan memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap lawan bicara.

Menurut Rahmawati dan Bertha (2012: 50) keterampilan sosial memiliki beberapa aspek, yaitu :

- a. Keterampilan sosial komunikasi

Keterampilan sosial siswa dalam berkomunikasi meliputi dua aspek yaitu bertanya serta menyumbangkan ide/pendapat.

- 1) Aspek Bertanya

Keterampilan sosial siswa dalam berkomunikasi pada aspek bertanya meliputi keterampilan sosial siswa dalam hal bertanya kepada teman dalam satu kelompoknya ketika ada materi yang belum dipahami serta bertanya pada diskusi kelas.

## 2) Aspek Menyumbang Ide/Pendapat

Keterampilan sosial siswa dalam berkomunikasi pada aspek menyumbangkan ide/pendapat meliputi keterampilan sosial siswa dalam menyumbangkan ide/pendapat saat diskusi kelompok serta berpendapat (memberikan tanggapan/sanggahan) saat kelompok lain presentasi.

### b. Keterampilan sosial menjadi pendengar yang baik

Keterampilan sosial siswa pada aspek menjadi pendengar yang baik yaitu keterampilan dalam hal mendengarkan guru, teman dari kelompok lain saat sedang presentasi maupun saat teman dari kelompok lain berpendapat.

### c. Keterampilan sosial aspek bekerjasama

Keterampilan sosial siswa pada aspek bekerja sama meliputi keterampilan sosial siswa dalam hal bekerja sama dengan teman dalam satu kelompok untuk menyelesaikan soal pada LKS.

Berdasarkan pendapat diatas maka disimpulkan bahwa keterampilan sosial memiliki beberapa aspek yaitu perilaku interpersonal, perilaku berhubungan dengan diri sendiri, perilaku berhubungan dengan kesuksesan akademis, perilaku berhubungan dengan penerimaan teman sebaya, keterampilan komunikasi, keterampilan menjadi pendengar yang baik, dan keterampilan bekerjasama.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial Siswa

Keterampilan sosial siswa sebagian besar berkembang secara alami sesuai dengan pertumbuhan. Pada umumnya siswa mempelajari keterampilan sosial dari interaksi sehari-hari dengan orang di sekitarnya, sebagai sebuah kemampuan yang diperoleh dari proses belajar. Maka perkembangan keterampilan sosial siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kondisi anak serta pengalaman interaksinya dengan lingkungan sebagai sarana dan media pembelajaran. Menurut hasil studi Davis dan Forsythe (dalam Mu'tadin, 2002), faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial (*social skill*) yaitu:

#### a. Keluarga.

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi individu dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh individu dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Individu yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) di mana individu tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka individu tersebut akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya.

#### b. Lingkungan.

Sejak dini individu sudah diperkenalkan dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah serta masyarakat luas. Hal

ini bermanfaat pada individu untuk mengetahui lingkungan sosial yang luas sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik.

c. Kepribadian.

Kepribadian individu tidak dapat dilihat dari penampilannya sehingga penting bagi individu untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata. Penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi dan penampilan akan membuat individu mudah bergaul dengan orang lain.

d. Rekreasi.

Melalui rekreasi individu akan mendapat kesegaran baik fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa bosan dan mendapatkan semangat baru. Hal ini dapat menjadikan individu mampu mengatur emosi atau keadaan psikologis berkaitan dengan hubungan sosial.

e. Pergaulan dengan lawan jenis.

Pergaulan dengan lawan jenis akan memudahkan individu untuk mengenali karakteristik individu lain tanpa membatasi perbedaan jenis kelamin sehingga akan menciptakan hubungan sosial yang baik.

f. Pendidikan atau sekolah.

Pendidikan merupakan salah satu faktor keterampilan sosial yang berkaitan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajaran.

g. Persahabatan dan solidaritas kelompok.

Pada masa remaja peran kelompok dan teman-teman sangat besar, bahkan kepentingan kelompok lebih penting dari pada kepentingan keluarga. Hal ini akan mempengaruhi perkembangan sosial remaja.

h. Lapangan kerja.

Keterampilan sosial untuk memilih pekerjaan disiapkan di sekolah melalui berbagai pelajaran. Proses belajar mengajar yang baik akan membuat individu mampu menyiapkan diri dalam berhubungan sosial di lingkungan kerja.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain, yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian, rekreasi, pergaulan dengan laan jenis, pendidikan atau sekolah, persahabatan dan solidaritas kelompok, dan lapangan pekerjaan.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari beberapa kelompok, Seperti dijelaskan Nurulhayati (Rusman, 2002: 25) bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Ada beberapa variasi model pembelajaran kooperatif, salah satunya yaitu *Teams Games Tournament*.

*Teams Games Tournament* merupakan suatu metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, 2008: 13).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja

dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

## 2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Aris (2014: 204) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, ada beberapa komponen yang perlu ditempuh antara lain, yaitu :

### a. Penyajian kelas (*Class presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, sama seperti *Student Teams Achievement Division*. Materi dalam *teams games tournament* pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada *teams games tournament*. Cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian

penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan membantu mereka mengerjakan kuis-kuis/*games*, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Belajar dalam kelompok

Terdiri dari 3-6 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik maupun jenis kelamin. Fungsi utama dari tim ini benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi. Paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila ada anggota tim yang membuat kesalahan.

c. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dengan yang sudah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang sudah diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Games* tersebut dimainkan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *games* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan

nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah peraturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam *Student Teams Achivement Division*, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

e. Penghargaan kelompok (*Team Recognize*)

Sama seperti dalam *Student Teams Achivement Division*, yaitu : tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.(Slavin, 2010: 77)

Komponen model pembelajaran kooperatife tipe *teams games tournament* menurut Slavin (2008: 166) adalah sebagai berikut :

a. Presentasi kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau didiskusikan pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka dalam kegiatan turnamen dan skor turnamen mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang memiliki seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya bisa menjawab soal ketika mengikuti turnamen. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang sering terjadi, pelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama,

membandingkan jawabanm dan mengoreksi tiap kesalaha pahamam apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen-tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam STAD, memungkinkan para siswa dari semua tingkat

kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja ke meja 5): skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki beberapa komponen, yaitu presentasi kelas, tim, *games* dan turnamen.

### 3. Fase-fase Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (2008: 169) terdapat dua fase dalam TGT yaitu tahap persiapan dan tahap memulai TGT. Berikut adalah fase model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

a. Persiapan

1) Materi

Materi kurikulum TGT sama saja dengan STAD, kecuali perlu menyiapkan kartu-kartu bernomor dari nomor satu sampai tiga puluh untuk setiap tiga orang anak dalam kelas.

2) Menempatkan para siswa ke dalam tim

Tim TGT mewakili seluruh bagian di dalam kelas. Di dalam kelas yang terdiri dari separuh laki-laki, separuh perempuan, tiga perempat kulit putih, dan seperempat minoritas boleh saja membentuk tim yang terdiri dari empat orang yang terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan, dan tiga siswa kulit putih serta satu minoritas. Tim tersebut juga harus terdiri dari seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah dan dua lainnya berprestasi sedang. Tentunya, berprestasi tinggi merupakan terminologi yang relatif: ini berarti tinggi untuk kelas yang bersangkutan, tidak perlu tinggi bila dibandingkan norma-norma nasional.

3) Menempatkan para siswa ke dalam meja

Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta, Jika ada siswa yang tersisa setelah

dibagi tiga maka satu atau dua dari meja turnamen pertama beranggotakan empat peserta.

b. Memulai TGT

Setelah mengajarkan pelajaran, umumkan bagian tim dan mintalah para siswa untuk memindahkan meja mereka bersama membuat meja tim. Katakan kepada para siswa bahwa mereka akan bekerja dalam tim selama beberapa minggu dan bermain *game* akademik untuk menambah poin pada skor tim mereka, dan bahwa tim skor tertinggi akan menerima rekognisi.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua fase dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu, fase persiapan (materi, menempatkan siswa ke dalam tim, dan menempatkan para siswa ke dalam meja) dan memulai.

4. Kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Aris (2014: 208) berpendapat bahwa setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, akan tetapi inovasi dalam pembelajaran tetap harus selalu dilakukan. Begitu juga dengan model pembelajaran *teams games tournament*. Berikut adalah kelebihan model pembelajaran *teams games tournament*:

a. Model *teams games tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi

peserta didik berkemampuan rendah juga ikut berpartisipasi dalam permainan dan memiliki peran yang sama.

- b. Siswa mampu belajar dengan bantuan teman.
- c. Menciptakan saling kerjasama di antara siswa.
- d. *Increase comprehension of concepts and/or proses*  
(meningkatkan pemahaman konsep dan/atau proses)

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *teams games tournament* menurut Shoimin (2014: 207) adalah sebagai berikut:

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki beberapa kelebihan yaitu semua anak aktif dalam pembelajaran, belajar untuk bekerjasama, saling membantu dan meningkatkan pemahaman konsep. Sedangkan kekurangan model ini yaitu membutuhkan waktu lama, harus pandai memilih materi yang cocok dan banyak hal yang harus dipersiapkan sebelum diterapkan.

### **C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

#### 1. Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Khalimah pada tahun 2018 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh positif yaitu 71% siswa sangat setuju dengan proses belajar mengajar dengan permainan, selain itu model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga berpengaruh pada prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam taraf signifikan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  2.051. Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen membuktikan bahwa nilai akhir prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih rata-rata kelas kontrol 15.14 sedangkan selisih rata-rata kelas eksperimen 23,2, artinya bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam, jadi  $H_a$  diterima dan terbukti kebenarannya. Penelitian ini hanya berfokus pada prestasi belajar siswa.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Sri Oktaviyani pada tahun 2018 menunjukkan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui bermain balok mendapatkan hasil: peningkatan keterampilan sosial anak melalui bermain balok pada kelima subjek

penelitian mencapai ketuntasan pada siklus III. Hal ini terbukti dari pedoman observasi pada kelima subjek di siklus III presentase meningkat melebihi 60%. Penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan keterampilan sosial siswa.

Penelitian yang telah diuraikan walaupun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini, dengan demikian penelitian tersebut mendukung penelitian ini. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya karena penelitian ini berfokus pada keterampilan sosial yang meliputi komunikasi, menjadi pendengar yang baik dan bekerjasama.

## 2. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Agar siswa Kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag memiliki keterampilan sosial tinggi maka terlebih dahulu kita harus meningkatkan minat dan antusiasme siswa pada proses pembelajaran. Seorang guru sekolah dasar dituntut untuk memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Berikut ini Sintak model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

**Tabel 1**  
**Sintak model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.**

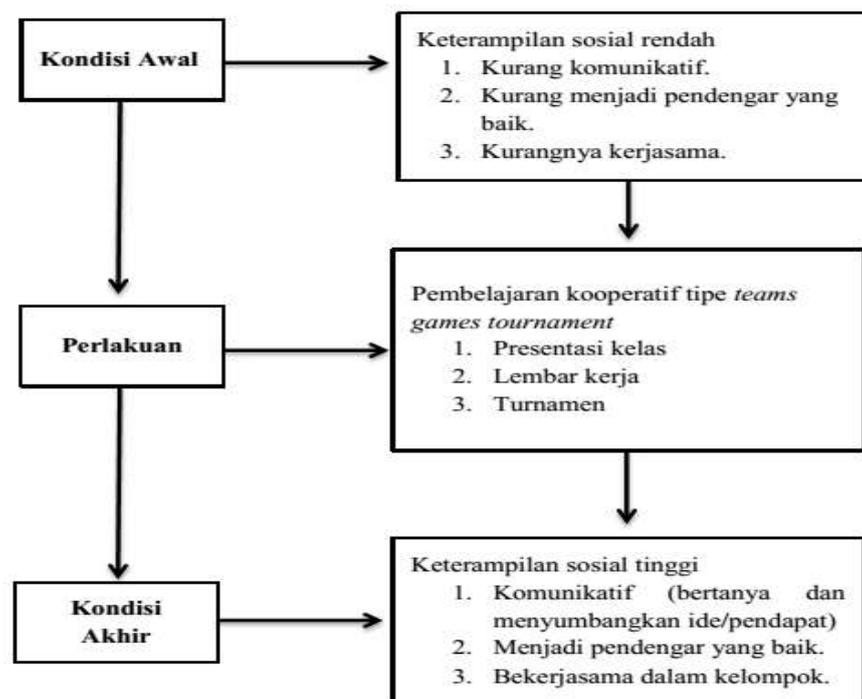
<b>Sintak model pembelajaran</b>	<b>Kegiatan guru</b>	<b>Kegiatan siswa</b>
Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara umum yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar.	Siswa belajar menjadi pendengar yang baik yaitu dengan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi.
Menyajikan materi pembelajaran	Guru menyajikan materi secara umum kepada siswa.	Siswa belajar berkomunikasi atau menyumbangkan ide/pendapat dengan mengajukan pertanyaan kepada guru terhadap materi yang belum dipahami atau menanggapi materi yang sudah disampaikan oleh guru.
Pembentukan kelompok heterogen.	Guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.	Siswa belajar untuk bekerja sama dalam mengerjakan LKS. Semua anak memiliki tanggung jawab yang sama.
Turnamen	Guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen	Siswa belajar untuk bekerjasama dengan kelompok dengan berdiskusi ketika turnamen, belajar berkomunikasi yaitu siswa menyampaikan jawaban mereka secara mandiri, dan belajar menjadi pendengar yang baik yaitu mendengarkan kelompok lain yang sedang berbicara.
Penghargaan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tinggi.	Siswa belajar untuk mengontrol diri yaitu dengan menunjukkan sikap menghargai kelompok lain jika mendapatkan nilai tinggi dan tidak emosi apabila mendapatkan nilai rendah.

Berdasarkan tabel 1 Sintak model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* : (a) menyampaikan tujuan dan memotivasi

siswa, (b) menyajikan materi pembelajaran, (c) pembentukan kelompok heterogen, (d) turnamen, dan (e) penghargaan kelompok.

#### D. Kerangka Pemikiran

Mencari pengaruh keterampilan sosial siswa, khususnya siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag, diperlukan upaya yaitu dengan memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Lebih jelasnya kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1 Skema Kerangka Pemikiran**

Pada skema diatas dapat dijelaskan yaitu, pada kondisi awal keterampilan sosial siswa rendah, ditunjukkan dengan kurang komunikatif, kurang menjadi pendengar yang baik, dan kurangnya

kerjasama. Oleh karena itu perlu adanya tindakan dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Setelah dilakukan tindakan maka diperoleh kondisi akhir yang merupakan hasil dari tindakan yang telah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu keterampilan sosial siswa tinggi ditunjukkan dengan siswa mampu berkomunikasi (bertanya dan menyumbangkan ide/pendapat), menjadi pendengar yang baik dan bekerjasama.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Menurut Siregar (2013: 38) hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata "*hupo*" artinya sementara dan "*thesis*" artinya pernyataan atau teori. Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Sehingga dapat diartikan hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Terdapat 4 bentuk penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012: 109) terdapat beberapa desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu *eksperimental design*, *true eksperimen design*, *factory eksperimen design*, dan *quasi eksperimen design*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Exsperimentional one Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Dalam penelitian ini dilakukan pengukuran awal tentang kemampuan sosial siswa siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode kooperatif *teams games tournament* dan pengukuran akhir tentang kemampuan sosial siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode kooperatif *teams games tournament*.

Berikut skema mengenai *Eksperiment One Group Pretest Posttest Design*:

**Tabel 2**  
**The One-Group Prepost-Posttest Design**

Pengukuran Awal (Pretest)	Perlakuan (Treatment)	Pengukuran Akhir (Posttest)
O1	X	O2

Keterangan :

- O1 : Pengukuran awal kemampuan sosial siswa sebelum diberi *treatment* (perlakuan).
- X : *Treatment* (perlakuan) berupa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
- O2 : Pengukuran akhir kemampuan sosial siswa sesudah diberi *treatment* (perlakuan).

Sebelum diberi perlakuan model ini, dilakukan pengukuran awal terhadap subyek yang bertujuan untuk mengukur kemampuan sosial siswa (O1) yang selanjutnya subyek diberi perlakuan (X) dan setelah perlakuan maka dilakukan pengukuran kembali (O2). Penelitian ini digunakan dua kali pengukuran yaitu pengukuran awal dan pengukuran akhir. Kemudian peningkatan keterampilan sosial anak dibandingkan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Apabila hasil akhir menyatakan bahwa pengukuran keterampilan sosial anak lebih tinggi dari pengukuran awal, maka penelitian ini dinyatakan berhasil.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Menurut Siregar (2013: 10) variabel adalah konstruk yang sifat-sifatnya telah diberi angka (kuantitatif) atau juga dapat diartikan variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai, berupa kuantitatif maupun kualitatif yang dapat berubah-ubah

nilainya. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*).

#### 1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah/mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

#### 2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat adanya variabel lain (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang akan diteliti meliputi aspek, (1) komunikasi, (2) menjadi pendengar yang baik, dan (3) bekerjasama.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Kata kuncinya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan keterampilan sosial. Pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa melakukan beberapa kegiatan selama proses pembelajaran. Kegiatan pertama adalah guru menyajikan materi, disini guru menjelaskan materi kepada siswa, ketika guru sedang menjelaskan materi maka siswa akan belajar untuk mendengarkan dengan baik apa yang

disampaikan oleh guru. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah pembentukan kelompok, pada pembentukan kelompok siswa belajar untuk menerima teman sebayanya karena dalam pembentukan kelompok ini guru yang menentukan mereka belajar untuk menerima orang lain walaupun mereka memiliki kecerdasan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda. Setelah pembentukan kelompok yaitu siswa akan diberikan guru lembar kerja siswa (LKS) yang harus dikerjakan secara berkelompok, pada saat pengerjaan LKS siswa akan belajar untuk bekerjasama semua anggota memiliki peran dan tanggung jawab yang sama untuk mengerjakan LKS. Tahap selanjutnya yaitu turnamen, pada saat sesi turnamen siswa belajar bagaimana mereka saling bekerjasama dalam kelompok (mendiskusikan jawaban), menjadi pendengar yang baik (mendengarkan kelompok lain yang sedang berbicara), dan mengontrol diri (tidak mudah emosi). Berdasarkan penjelasan diatas terdapat beberapa tahap kegiatan pembelajaran yang didalamnya mengajarkan anak untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

#### **D. Subjek Penelitian**

##### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari kelas IV yang akan diberi perlakuan dengan

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berjumlah 28 siswa.

## 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa.

## 3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling total atau jenuh. Semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Sampling pada penelitian ini artinya semua siswa kelas IV SD Negeri Pucungsari berjumlah 28 siswa.

## **E. Setting Penelitian**

### 1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2018/2019 SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.

### 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pucungsari Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan lembar kuesioner yang diisi oleh siswa. Menurut Siregar (2013: 21) kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang dapat digunakan dalam proses pengumpulan data.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama (Siregar, 2013: 46).

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian kuesioner (angket) dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Kisi-kisi Kuesioner Keterampilan Sosial Siswa**

Variabel	Indikator		Kode	Pernyataan		Jumlah		$\Sigma$
				(+)	(-)			
Keterampilan Sosial	Komunik-asi	Mengajukan pertanyaan	A	1, 3, 5, 7, 9	2, 4, 6, 8, 10	5	5	10
		Menyumbangkan ide/pendapat	B	11, 13, 15, 17, 19	12, 14, 16, 18, 20	5	5	10
	Menjadi pendengar yang baik		C	21, 23, 25, 27, 29	22, 24, 26, 28, 30	5	5	10
	Dapat bekerjasama		D	31, 33, 35, 37, 39	32, 34, 36, 38, 40	5	5	10
Jumlah						20	20	40

Berdasarkan tabel kisi-kisi kuesioner keterampilan sosial siswa meliputi : (1) komunikasi (bertanya dan menyumbangkan pendapat/ide), (2) menjadi pendengar yang baik, dan (3) bekerjasama.

## H. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas Instrumen

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it succesfully measure the phenomenon*) (Siregar, 2013: 46).

a. Validitas ahli

Validitas ahli merupakan suatu teknik penelitian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai dengan lembar validasinya kepada validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang bahasa dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan instrumen penelitian terhadap variabel yang akan diteliti.

b. Validitas Tes

Arikunto (2016: 170) mengatakan bahwa validitas tes adalah tingkat suatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Rumus yang digunakan untuk uji validitas instrumen yaitu korelasi *product moment*, yaitu:

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

Keterangan :

X : Skor yang diperoleh subyek dari seluruh item.

Y : Skor total yang diperoleh dari seluruh item.

$r_{hitung}$  : Koefisien korelasi

$\sum X$  : Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$  : Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat skor dalam distribusi X

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat skor dalam distribusi Y

$\sum XY$  : Jumlah hasil kali X dan Y

Butir soal dinyatakan valid jika r hasil angket adalah positif dan lebih besar dari r tabel.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Menurut Siregar (2013: 57) ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen penelitian, tergantung dari skala yang digunakan salah satunya, yaitu *Alpha Cronbach*. Teknik atau rumus ini dapat digunakan untuk mengukur apakah suatu instrumen penelitian reabel atau tidak, bila jawaban yang diberikan responden memiliki skala

seperti 1-3, 1-5, serta 1-7 atau jawaban responden yang menginterpretasikan penilaian sikap.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}$$

Di mana :

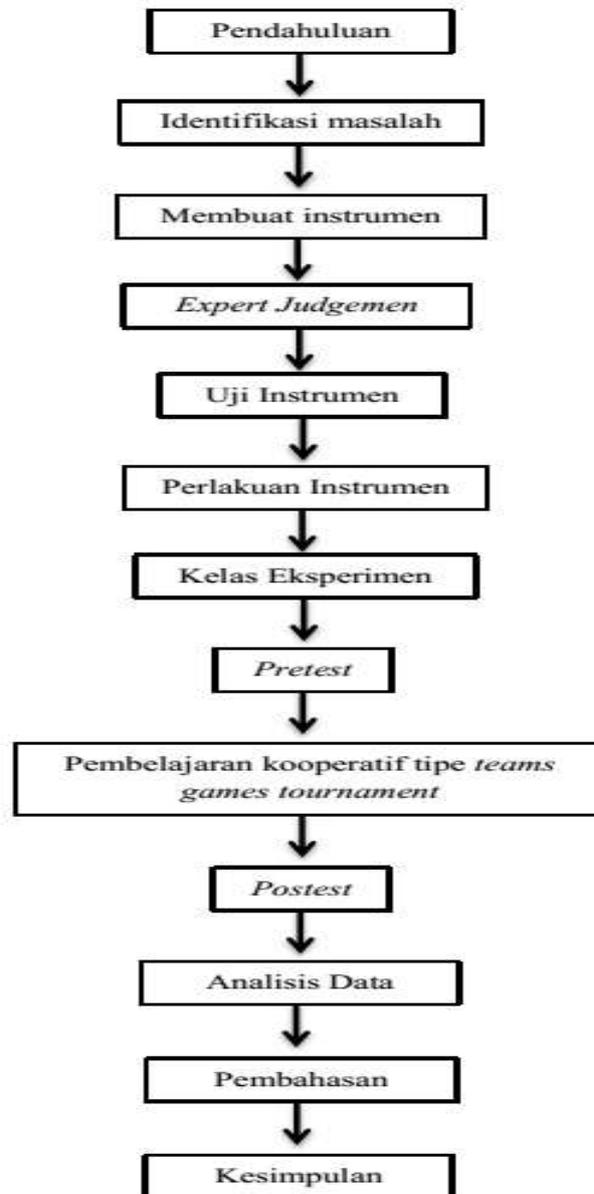
k = jumlah butir pertanyaan

$\sigma_b^2$  = varians butir

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen

## I. Prosedur Penelitian



Gambar 2 Alur Proses Penelitian

Memudahkan penelitian ini, maka perlu dirancang suatu prosedur penelitian. Prosedur tersebut merupakan arahan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari:

a) Persiapan penelitian

- 1) Pengajuan judul dan proposal penelitian
- 2) Peneliti mengajukan judul penelitian yang dilanjutkan dengan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing.
- 3) Penyusunan instrumen penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah RPP, penilaian mencakup kognitif, afektif dan psikomotor. Penyusunan RPP yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Instrumen penelitian yang sudah jadi kemudian dinilai oleh ahli (*expert judgement*) untuk menguji kelayakan instrumen terhadap apa yang hendak diukur.

b) Pelaksanaan penelitian

- 1) Pengukuran awal keterampilan sosial siswa

Pengukuran awal tentang keterampilan sosial siswa dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan memberikan lembar angket yang diisi oleh siswa.

- 2) Pelaksanaan pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen*.

Pemberian perlakuan diberikan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen* terhadap 28 subyek penelitian yang peneliti lakukan pada tanggal 3 Januari 2019

sampai dengan 8 Januari 2019. Perlakuan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, sehingga peneliti dapat membedakan atau mengetahui tingkat keterampilan sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3) Pengukuran akhir keterampilan sosial siswa

Pengukuran awal tentang keterampilan sosial siswa dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan memberikan lembar angket yang diisi oleh siswa.

c) Penyusunan hasil penelitian

1) Pengolahan, analisis dan interpretasi hasil penelitian.

Pengolahan dan analisis dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode analisis data. Kemudian hasil analisis diinterpretasi hasil penelitian.

2) Menyusun laporan penelitian berupa tulisan.

Tahap selanjutnya yaitu menyusun laporan penelitian.

## **J. Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik yang berangkat dari data kuantitatif. Model analisis yang digunakan harus relevan dengan jenis data yang dianalisis, tujuan penelitian, hipotesis yang akan diuji dan rancangan penelitiannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Pengaruh tersebut diketahui melalui perbedaaan hasil analisis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Berdasarkan uraian tersebut, pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan analisis uji statistik non parametrik karena subjek penelitian mendapatkan pengukuran yang sama yaitu diukur sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Uji statistik non parametrik ini menggunakan sampel yang berhubungan atau Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon* dengan bantuan program komputer *software SPSS (Statistical Package For The Social Scences)* versi 23.0. Subjek penelitian mendapatkan dua pengukuran yang sama yaitu, pengukuran keterampilan sosial sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan pengukuran keterampilan sosial sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Peneliti menggunakan Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon* karena menggunakan dua sampel yang berhubungan dan untuk menguji hubungan dua sampel yang saling berhubungan dan untuk

menguji hubungan di antara keduanya. Bila terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keterampilan sosial siswa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

##### 1. Simpulan Teori

###### a. Keterampilan Sosial Anak

Keterampilan sosial siswa merupakan suatu kemampuan mengatur pikiran, emosi dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi secara efektif yang digunakan oleh siswa dalam kehidupannya untuk bermasyarakat.

###### b. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

###### c. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal ini dapat dilihat melalui serangkaian langkah pembelajaran dalam model ini yang

didalamnya terdapat banyak kegiatan yang mengembangkan keterampilan sosial.

## 2. Simpulan Hasil Penelitian

Penelitian di SD Negeri Pucungsari Grabag Magelang ini yaitu pengukuran awal keterampilan sosial siswa, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, dan pengukuran akhir keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Hal ini dibuktikan pada pengukuran awal subyek peneliti masih belum berkembang. Pengukuran awal nilai minimum sebesar 43, nilai maksimum 80 dan rata-rata keterampilan sosial siswa pada pengukuran awal sebesar 54,28. Setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* selama 5 kali, peneliti melakukan pengukuran akhir dan diperoleh nilai minimum sebesar 64, nilai maksimum sebesar 8, dan rata-rata keterampilan sosial siswa meningkat menjadi 74,92.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Pucungsari Grabag Kabupaten Magelang, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

- a. Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar hendaknya memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- b. Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar hendaknya memfasilitasi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

2. Bagi Guru Pendidikan Sekolah Dasar

- a. Guru Pendidikan Sekolah Dasar diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
- b. Guru Pendidikan Sekolah Dasar diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen* dengan berbagai penyesuaian mata pelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih variatif terkait model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena dengan menggunakan model

pembelajaran ini dapat melatih kemampuan komunikasi, menjadi pendengar yang baik, dan kerjasama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansah, Eri Alvan. “Pengaruh Kemampuan Sosialisasi dan Penyesuaian Diri Siswa Terhadap Aktualisasi Nilai Karakter Sosial di SMAN 3 Yogyakarta”. Skripsi.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Aris, Shoimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djemari, Mardepi. 2008. *Teknik Menyusun Instrumen dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Offset.
- Fatimah, dkk. 2013. Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*. Vol. 1 no 3. Hlm 1.
- Hasibuan, Noviyati Choirunnisa. “Hubungan Usia, Jenis Kelamin, dan Etnis Terhadap Kecemasan Komunikasi (*Communication Apprehension*) Pada Mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung”. Skripsi.
- Heritinjung, dkk. 2008. “Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau Dari Interaksi Guru-Siswa Model”. *Mediated Learning Experience. Jurnal Penelitian dan Evaluasi*. 1 (I). Hlm. 8.
- Huraerah, Abu dan Purwanto. 2006. *Dinamika Kelompok: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Joniansyah. 2012. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa”. Skripsi.

- Khalimah, Siti. 2018. "Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam". Skripsi.
- Maryani dan Syamsudin. 2009. Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Penelitian*. 9 IX. Hlm. 7-8.
- Mustofa Fuad. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Sosial Pada Pelajaran IPS". Skripsi.
- Mu'tadin, Zainun. 2002. "Mengembangkan Keterampilan Sosial Pada Remaja." *Artikel e-Psikologi*.
- Nazir. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rosdakarya.
- Nugraha. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oktaviyani, Sri. 2018. "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak melalui Bermain Balok". Skripsi.
- Perdani, Putri. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan*. 8 (VIII). Hlm. 3.
- Rahmawati dan Bertha. 2012. "Keterampilan Sosial Siswa Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* (NHT) SMA Negeri 9 Surabaya". *Unesa Journal of Chemical Education*. 1 (I). Hlm. 50-53.
- Rijaladika, Yosep. 2016. Perbandingan Kemampuan Bekerjasama Siswa Laki-laki dan Siswi Perempuan dalam Pembelajaran Bola Basket Melalui Pembelajaran *Kooperatif Learning*. *Repository UPI*. 1 (I). Hlm. 1.
- Sasmita dan Raihan. 2013. Kepemimpinan Pria dan Wanita. *Repository Universitas Riau*. 1 (I). Hlm. 230.
- Sari, dkk. Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak melalui Media Boneka Jari. *Repository UPI Cibiru*. 1(I). Hlm. 1.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Slavin. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- \_\_\_\_\_, dalam Trianto (2009:68). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Shoimin, Aris. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Konsep landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. 2003 Departemen Pendidikan Indonesia.
- Widiastuti. 2018. *Hari Anak Nasional, KPAI Catat Kasus Bullying Paling E* (<https://nasional-tempo-co.cdn.ampproject.org/v/s/nasional.tempo.co/amp/1109584/hari-anak-nasional-kpai-catat-kasus-bullying-paling-banyak.html>), diunduh tanggal 24 November 2018.