

**PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG
PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *SOMATIC,
AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY* (SAVI) DENGAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS
DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 21 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

(Tesis)

Oleh :
Suhardiansyah



**PASCA SARJANA PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

**PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG
PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *SOMATIC,
AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY* (SAVI) DENGAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS
DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 21 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017
(Tesis)**

Oleh :

Suhardiansyah

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**PASCA SARJANA PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *SOMATIC*, *AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY* (SAVI) DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 21 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Oleh

SUHARDIANSYAH

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran TGT dengan memperhatikan minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII semester genap SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode penelitian eksperimental semu dengan desain *By Level*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester genap SMP Negeri 21 Bandar Lampung. Dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* diperoleh kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII E sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa di masing-masing kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Ada perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan TGT, (2) Keterampilan sosial siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih rendah dibanding dengan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT, (3) Keterampilan sosial siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT (4) Ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap keterampilan sosial.

Kata kunci: Model Pembelajaran SAVI, Model Pembelajaran TGT, Keterampilan Sosial dan Minat Belajar.

ABSTRACT

COMPARISON OF SOCIAL SKILLS LEARNING MODEL *SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY (SAVI)* AND *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* IN SOCIAL STUDIES BY TALKING INTO ACCOUNT INTEREST STUDENTS OF CLASS VIII SMP NEGERI 21 BANDAR LAMPUNG YEAR 2016/2017

By

SUHARDIANSYAH

The purpose of this study was to determine differences in social skills of students whose learning using SAVI learning model and TGT learning model in social studies second semester of eighth grade students of SMP Negeri 21 Bandar Lampung in academic year 2016/2017. The method used in this research is a comparative study with the experimental approach. The population in this study is the second semester of eighth grade students of SMP Negeri 21 Bandar Lampung. By using cluster random sampling technique derived class VIII C as the experimental class and control class VIII E as the number of 30 students in each class. The results showed that, (1) There are differences social skills among students the learning was using learning model SAVI compared to the learning was using TGT, (2) Social skills students who have interest in learning low the learning was using learning model SAVI lower than with learning was using model TGT learning, (3) Social skills students who have high interest in learning the learning was using SAVI learning model higher compared with learning model using learning was TGT (4) There interaction between model student learning interests against social skills.

Keywords: Model SAVI Learning, Model TGT Learning, Social Skills and Interest in Learning.

Judul Tesis : **PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY* (SAVI) DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 21 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Suhardiansyah**

No. Pokok Mahasiswa : 1423031058

Program Studi : Pascasarjana Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

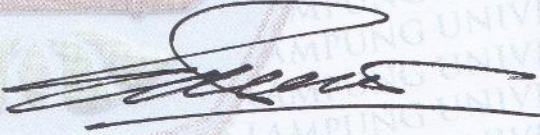
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Darsono, M.Pd.

NIP 19541016 198003 1 003


Dr. Edy Purnomo, M.Pd.

NIP 19530330 198303 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Pascasarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Drs. Zulkarnain, M.Si.

NIP 19600111 198703 1 001

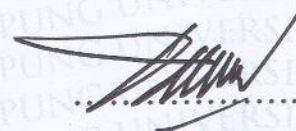

Dr. Trisnaningsih, M.Si.

NIP 19561126 198303 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

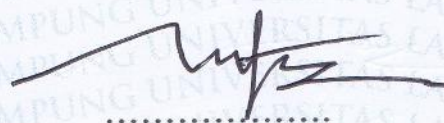
Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.



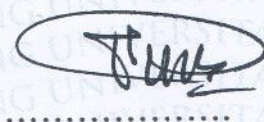
Sekretaris : Dr. Edy Purnomo, M.Pd.



Penguji Anggota : I. Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.



II. Dr. Trisnaningsih, M.Si.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 23 Desember 2016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Suhardiansyah
NPM : 1423031058
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
program studi : Magister Pendidikan IPS

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister pendidikan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Januari 2017




Suhardiansyah



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Sukaraja pada tanggal 26 Desember 1990 dengan nama lengkap Suhardiansyah. Penulis merupakan anak ke-3 pasangan Bapak Sucipto dan Ibu Sumiyati.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis yaitu

1. SD Negeri 2 Kunjir diselesaikan pada tahun 2002
2. SMP Negeri 1 Kalianda diselesaikan pada tahun 2005
3. SMA Bina Mulya Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2009
4. S1 Universitas Lampung, prodi pendidikan ekonomi diselesaikan pada tahun 2013

Pada tahun 2014, penulis diterima sebagai mahasiswa Pasca Sarjana, Program Studi Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Reguler. Pada bulan Pebruari 2015, penulis mengajar di SMP Negeri 21 Bandar Lampung, serta melakukan penelitian pada bulan Juli 2016 semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017 untuk meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Persembahan

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan hidayah-Nya tesis ini dapat terselesaikan. Tidak lupa shalawat dan salam kepada Rasulullah Nabi Muhammad SAW atas penunjuk jalan kebenaran bagi umat manusia di muka bumi ini.

Tesis ini kupersembahkan kepada:

Ayahandaku tercinta Sucipto S.Pd dan Ibundaku tersayang Sumiyati S.Pd yang senantiasa memberikan dukungan, menyayangiku serta selalu mendoakan keberhasilanku. Kasih sayang dan doa kalian adalah hal yang terindah sepanjang hayatku.

Kakak ku WIwik Widyan S.Pd.I dan Herlinawati S.Pt, MM yang selalu mendoakan, memberi semangat dan menantikan keberhasilanku.

Keluarga besar yang selalu memberi semangat dan memotivasi demi keberhasilanku.

Sahabat-sahabat yang kebanggakan

Para pendidik yang kuhormati

Almamater tercinta Universitas Lampung

Motto

"sesiapa yang menempuh satu jalan karena mencari ilmu, maka allah akan memudahkan baginya jalan ke syurga"

Riwayat Muslim

"Pemenang membuat sesuatu terjadi, dan pecundang membiarkan sesuatu terjadi".

By Justin Herald

"Hidup seperti air bukan berarti harus selalu mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah, tapi hidup harus mengalir dari tempat yang baik menuju lebih baik"

By. Suhardiansyah

"Orang-orang hebat dibidang apapun bukan baru bekerja karena terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena lebih suka bekerja, dan mereka tidak menyia-nyiakkan waktu untuk menunggu inspirasi" ..

By. Aldus Huxley

"Terkadang rasa kecewa adalah cara tuhan menunjukkan ada yang lebih baik,

I will reply to all that you do"

By Suhardiansyah

SANWACANA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhamad SAW yang telah menjelaskan kepada manusia tentang isi kandungan Al-Qur'an sebagai petunjuk jalan menuju kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat kelak. Tesis ini berjudul "Perbandingan Model Pembelajaran SAVI dan TGT Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017". Tesis ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Semoga karya ini dapat bermanfaat khususnya untuk dunia pendidikan.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki sehingga banyak mendapatkan petunjuk dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Program Pasca Sarjana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Supriadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Zulkarnaen, M. Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Ibu Dr. Trisnaningsih, M.Si., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, sekaligus Penguji II yang telah bersedia menguji serta memberikan masukan dan saran.
9. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah bersedia membimbing serta memberikan masukan, saran, memotivasi dan dukungan.
10. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik Sekaligus Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia membimbing serta memberikan masukan, saran, memotivasi dan dukungan.

11. Bapak Dr. M. Thoha B. Sampurna Jaya, M.S, Selaku Dosen Penguji I yang telah bersedia menguji serta memberikan masukan dan saran.
12. Bapak dan Ibu Dosen Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Unila, terima kasih kepada ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
13. Ibu Yuliati, S. Pd., selaku Kepala SMP Negeri 21 Bandar Lampung, yang telah bersedia membantu dan mengizinkan mengajar sekaligus melakukan penelitian demi keberhasilan penelitian ini.
14. Ibu Dra. Hermawati, Selaku guru IPS Sekaligus Waka Bidang Kesiswaan SMP Negeri 21 Bandar Lampung, yang telah bersedia membantu, memotivasi memberikan saran-saran demi keberhasilan penelitian ini.
15. Bapak Musril, Selaku Kasubag. TU SMP Negeri 21 Bandar Lampung, yang telah bersedia membantu dan mendukung demi keberhasilan penelitian ini.
16. Seluruh dewan guru, karyawan, serta staf tata usaha SMP Negeri 21 Bandar Lampung.
17. Seluruh siswa-siswi SMP Negeri 21 Bandar Lampung, Khususnya kelas VIIIC dan VIII E atas kerjasama, dan dukunganya.
18. Ayah, ibu, kakak, dan adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'anya selama ini.
19. My Princess, Desni Pratiwi wanita penyayang, penyabar dan setia, *thanks for togetherness during this time.*

20. Teman Pasca Sarjana Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2014 Dwinta Octiara, Lia Apriyanti untuk kebersamaannya dan telah memberikan semangat serta dukungannya.
21. Untuk Adik tingkat 2012 (Chika) terima kasih atas dukungannya.
22. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu di atas kertas ini, terima kasih untuk semuanya.

Semoga Allah memberikan berkah, rahmat, hidayah serta kemuliaan-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua. Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 2016
Penulis

Suhardiansyah

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Pembatasan Masalah	12
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian	13
1.6. Manfaat Penelitian	14
1.7. Ruang Lingkup Penelitian	15

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR DAN HIPOTESIS

2.1. Belajar	18
2.2. Teori Belajar	21
2.2.1. Teori Behaviorisme	21
2.2.2. Teori Humanisme	24
2.3. Prinsip Belajar	26
2.4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar	27
2.5. Pembelajaran	27
2.6. Model Pembelajaran	30
2.6.1. Model Pembelajaran <i>SAVI</i>	31
2.6.2. Prinsip Dasar Pembelajaran <i>SAVI</i>	35
2.6.3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>SAVI</i>	36
2.6.4. Model Pembelajaran <i>TGT</i>	38
2.6.5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>TGT</i>	41
2.7. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	43
2.8. Konsep Keterampilan Sosial	44
2.9. Minat Belajar	47
2.10. Penelitian Yang Relevan	50
2.11. Kerangka Pikir	52
2.12. Hipotesis Penelitian	57

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian	58
3.2. Metode Penelitian	58
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	59
3.3.1. Populasi	59
3.3.2. Sampel	59
3.4. Variabel Penelitian	60
3.4.1. Variabel Penelitian	60
3.5. Definisi Konseptual	61
3.6. Definisi Oprasional Variabel	63
3.6.1. Keterampilan Sosial	64
3.6.2. Minat Belajar	67
3.7. Desain Penelitian	68
3.8. Teknik Pengumpulan Data	70
3.9. Uji Persyaratan Instrumen	71
3.9.1. Uji Validitas Instrumen	71
3.9.2. Uji Reliabilitas Instrument	72
3.10. Uji Persyaratan Analisis Data	73
3.10.1. Uji Normalitas	74
3.10.2. Uji Homogenitas	74
3.11. Tehnik Analisis Data	75
3.11.1. Analisis Uji Hipotesis	75

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	80
4.1.1. Sejarah SMP Negeri 21 Bandar Lampung	80
4.1.2. Identitas Sekolah	82
4.1.3. Visi dan Misi Serta Tujuan	82
4.1.4. Kondisi Guru Serta Karyawan	84
4.1.5. Kondisi Siswa	84
4.1.6. Keadaan Sarana dan Prasarana	84
4.2. Deskripsi Data minat Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa	85
4.2.1. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Di Kelas Eksperimen dan Di Kelas Kontrol	85
4.2.2. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Tinggi	86
4.2.3. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Rendah	88
4.2.4. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Di Kelas Eksperimen dan Di Kelas Kontrol	89
4.2.5. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Untuk Minat Belajar Siswa Tinggi	90

4.2.6. Deskripsi Data Keterampilan Sosial untuk Minat Belajar Siswa Rendah	91
4.3. Pengujian Persyaratan Analisis Data	92
4.3.1. Uji Normalitas Sampel Data keterampilan Sosial Kelas Eksperimen	92
4.3.2. Uji Normalitas Sampel Data Keterampilan Sosial Kelas Kontrol	93
4.3.3. Uji Homogenitas Varians	94
4.4. Pengujian Hipotesis	94
4.4.1. Pengujian Hipotesis I	95
4.4.2. Pengujian Hipotesis 2	96
4.4.3. Pengujian Hipotesis 3	97
4.4.4. Pengujian Hipotesis 4	99
4.5. Pembahasan	100
4.5.1. Ada Perbedaan Keterampilan Sosial Antara Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Dibandingkan Yang Pembelajarannya Menggunakan TGT	100
4.5.2. Keterampilan Sosial Siswa Yang Memiliki Minat Belajar Rendah Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Lebih Rendah Dibanding Dengan Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran TGT	103
4.5.3. Keterampilan Sosial Pada Siswa Yang Memiliki Minat Belajar Tinggi Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Lebih Tinggi Dibandingkan Dengan Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran TGT ...	105
4.5.4. Ada Interaksi Antara Model Pembelajaran Dengan Minat Belajar Siswa Terhadap Keterampilan Sosial	107
4.6. Keterbatasan Penelitian	110

V. SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

5.1. Simpulan	111
5.2. Saran	113
5.3. Implikasi Penelitian	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Kelas VIII C dan VIII E Semester Ganjil SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017	6
2. Hasil Penelitian Yang Relevan	50
3. Kisi-kisi Keterampilan Sosial	64
4. Kisi-kisi Minat Belajar	67
5. Desain Penelitian Eksperimen Dengan 2x2 Faktorial	69
6. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan	76
7. Deskripsi Frekuensi Minat Belajar Siswa Dikelas Eksperimen Dan Di Kelas Kontrol	85
8. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Tinggi	87
9. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Rendah.....	88
10. Deskripsi Frekuensi Keterampilan Sosial Siswa Dikelas Eksperimen Dan Di Kelas Kontrol	89
11. Deskripsi Frekuensi Keterampilan Sosial Untuk Minat Belajar Tinggi	90
12. Deskripsi Frekuensi Keterampilan Sosial Untuk Minat Belajar Rendah	91

Tabel	Halaman
13. Uji Normalitas Sampel Data Keterampilan Sosial Siswa Pada Kelas Eksperimen	92
14. Uji Normalitas Sampel Data Keterampilan Sosial Siswa Pada Kelas Kontrol	93
15. Hasil Pengujian Hipotesis I	95
16. Hasil Pengujian Hipotesis 4	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	59
2. Diagram Minat Belajar di Kelas Eksperimen	95
3. Diagram Minat Belajar Tinggi di Kelas Eksperimen	97
4. Diagram Minat Belajar Rendah di Kelas Eksperimen	98
5. Diagram Keterampilan Sosial di Kelas Eksperimen	100
6. Diagram Keterampilan Sosial untuk Minat Belajar Tinggi Di Kelas Eksperimen	102
7. Diagram Minat Belajar Rendah di Kelas Eksperimen	103
8. Diagram Minat Belajar di Kelas Kontrol	106
9. Diagram Minat Belajar Tinggi di Kelas Kontrol	107
10. Diagram Minat Belajar Rendah di Kelas Kontrol	109
11. Diagram Keterampilan Sosial di Kelas Kontrol	111
12. Diagram Keterampilan Sosial untuk Minat Belajar Tinggi Di Kelas Kontrol	112
13. Diagram Keterampilan Sosial untuk Minat Belajar Rendah Di Kelas Kontrol	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Observasi	139
2. Surat Izin Penelitian	140
3. Surat Selesai Penelitian	141
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	142
5. Kisi-Kisi Minat Belajar	143
6. Kisi-Kisi Keterampilan Sosial	144
7. Angket Minat Belajar	145
8. Lembar Observasi Keterampilan Sosial	146
9. Rekapitulasi Data	147
10. Data Kelas Eksperimen	148
11. Data Kelas Kontrol	149
12. Minat Belajar Tinggi di Kelas Eksperimen	150
13. Minat Belajar Rendah di Kelas Eksperimen	151
14. Minat Belajar Tinggi di Kelas Kontrol	152
15. Minat Belajar Rendah di Kelas Kontrol	153

16. Uji Validitas Minat Belajar	154
17. Uji Reliabilitas Minat Belajar	155
18. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	156
19. Uji Normalitas Kelas Kontrol	157
20. Uji Homogenitas	158
21. Uji Hipotesis 1 dan 4	159
22. Uji Hipotesis 2	160
23. Uji Hipotesis 3	161

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam membangun serta memajukan suatu bangsa. Pendidikan dapat menjadi indikator keberhasilan suatu bangsa, karena pendidikan yang baik akan menciptakan sumber daya manusia yang baik, sumber daya manusia yang baik akan menghasilkan karya yang berguna bagi masyarakat luas, dan mampu berkompetisi dengan bangsa-bangsa lain.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dirancang serta terencana secara rinci untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan nasional menurut Kemdikbud sesuai dengan “Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab’. Peranaan pendidikan sangatlah berpengaruh dalam menunjang pembangunan dan kemajuan suatu bangsa, pendidikan menentukan kedudukan suatu bangsa.

Sekolah merupakan lembaga yang memang dirancang khusus untuk memberikan pendidikan serta pengajaran kepada peserta didik (siswa) di bawah pengawasan para guru di sekolah tersebut. Untuk mencapai tujuan nasional tersebut diperlukan adanya tujuan institusional atau sekolah adapun tujuan pendidikan dirumuskan mengacu kepada tujuan umum pendidikan. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, tujuan umum satuan pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut.

- Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- Tujuan pendidikan menengah adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Merujuk pada tujuan nasional tersebut, hal ini sejalan dengan tujuan SMP Negeri 21 Bandar Lampung, yaitu:

1. Peningkatan kualitas pembelajaran yang berkompeten
2. Peningkatan kegiatan belajar mengajar yang efisien
3. Pembiasaan beretika berdasarkan iman dan taqwa
4. Peningkatan mutu dalam kegiatan intra dan ekstra kurikuler

Pencapaian tujuan institusional ditentukan oleh pencapaian tujuan kurikulum, yaitu tujuan pada setiap mata pelajaran yang terdapat pada sikap lembaga pendidikan. Sedangkan pencapaian tujuan kurikulum ditentukan oleh pencapaian tujuan instruksional. Berdasarkan rumusan tujuan umum pendidikan pada satuan pendidikan, dirumuskanlah tujuan khusus pendidikan yang sesuai dengan visi dan kondisi serta kebutuhan warga sekolah. SMPN 21 Bandar Lampung pada saat ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk kelas VII, VIII dan IX. Dalam pelaksanaannya masih banyak mengalami kendala, terutama bagi guru, salah satunya adalah proses belajar mengajar, dan penilaian.

Kurikulum merupakan subsistem pendidikan. Sebagai subsistem pendidikan, kurikulum merupakan sebuah program yang direncanakan secara sistematis, yakni perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengajaran. Oleh sebab itu, kurikulum memiliki komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang bertujuan mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat baik pada tingkatan lokal, nasional maupun secara global. Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan memecahkan masalah terhadap kondisi sosial yang terjadi dimasyarakat yang senantiasa dinamis.

Dalam pembelajaran IPS selalu berkaitan dengan pola dan tingkah laku manusia, IPS selalu melibatkan manusia dalam memenuhi kebutuhan materinya, kebutuhan budayanya, kebutuhan jiwanya, pemanfaatan sumber daya yang ada untuk dapat dipergunakan dalam menunjang kesejahteraan hidupnya. Oleh karena itu dapat diartikan yang menjadi ruang lingkup IPS adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) sering disebut dengan *Social studies*, *Social Education*, *Studies Education*, *Studies of Society and Environment* (SOSE). Perbedaan tersebut muncul karena adanya keragaman latar belakang dan minat peserta didik, potensi, budaya serta permasalahan yang ada disuatu daerah atau negara (Maryani 2011: 7).

Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*) menurut NCSS, tahun 1992, sebagai berikut.

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competency, within the social program, social studies provide coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economic, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematic, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world (NCSS, 1992: 82).

Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*) merupakan kajian integrasi dari ilmu sosial dan humanities (antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik, filsafat, psikologi, agama dan sosiologi) untuk memperkenalkan kompetensi warga kompetensi masyarakat. Melalui program sosial, *social studies* menjadi koordinasi dan sistematis ilmu-ilmu sosial dengan tujuan utama menolong generasi muda untuk mengembangkan kemampuan dalam mengambil keputusan secara rasional, sehingga menjadi warga negara yang baik, dapat hidup dengan keragaman budaya, masyarakat yang demokratis dan dunia yang serba ketergantungan (NCSS, 1992: 82).

Dari uraian tersebut tampak Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) berfungsi untuk mempersiapkan warga negara agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap sehingga dapat bertumbuh/berkembang kepribadian yang baik bagi dirinya sendiri dan menjadi warga negara yang baik (*Good Citizen*). Untuk mencapai tujuan IPS yang menjadikan warga negara yang baik (*Good Citizen*) diperlukan penanaman nilai-nilai yang berkarakter agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti memiliki keterampilan sosial yang baik dalam proses pembelajaran.

Dengan tercapainya nilai-nilai karakter yang telah diuraikan diatas diharapkan peserta didik menjadi pribadi yang bermutu serta mampu berkembang, berinteraksi dengan baik dan berkompetisi dimasyarakat ini berarti tujuan mata pelajaran IPS adalah disamping memberikan pengetahuan masalah-masalah sosial juga menekankan pada keterampilan sosial yang selanjutnya menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Indikator keterampilan sosial menurut Maryani (2011: 18) yaitu: 1. Keterampilan berkomunikasi, 2. Menghormati, 3. Bekerjasama, 4. Bertanggung jawab, 5. Mengemukakan pendapat/ide, untuk selanjutnya kemampuan tersebut dipadukan dengan kemampuan berkomunikasi yang jelas, lugas, meyakinkan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 21 Bandar Lampung tentang keterampilan sosial yang rendah dapat dipetakan dalam tabel di bawah ini tentang harapan dan kenyataan keterampilan sosial yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung ke lapangan adapun pengambilan data menggunakan lembar observasi yang telah peneliti sediakan (terlampir) yang dilakukan selama

enam hari yang dimulai pada tanggal 9 dan selesai pada tanggal 14 Mei 2016.pada tanggal 9-14 Mei 2016.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Indikator	Harapan	Kenyataan di Sekolah	Jumlah Siswa
1.	Kemampuan Berkomunikasi	Siswa aktif bertanya, bertukar pendapat saat pembelajaran berlangsung, mampu menjelaskan dengan baik dan tepat mengenai materi yang telah dijelaskan.	Hanya sebagian kecil/ kurang dari 15 siswa atau 25% saja yang aktif dan berani bertanya/ menjawab, serta bertukar pendapat pada saat diberikan kesempatan oleh guru.	60 (100%)
2	Kemampuan Menghormati orang lain	Saat pembelajaran siswa memiliki rasa hormat menghormati, menghargai, sopan santun baik kepada orang yang lebih tua maupun teman sebaya.	Sebanyak 65% atau 39 siswa yang kurang memiliki rasa hormat, ketika guru sedang menjelaskan materi, menghargai pendapat temannya pada saat diskusi dan saling menghina/ mencemooh antar teman sebaya didalam kelas.	60 (100%)

No	Indikator	Harapan	Kenyataan di Sekolah	Jumlah Siswa
3.	Kemampuan Bekerjasama	Berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya.	Sebanyak 41 siswa atau 68% yang tidak mengerjakan tugas kelompok, hanya beberapa siswa saja yang mau mengerjakan, dan anggota kelompok yang lain tidak mau membantu, bahkan terkadang tidak tahu.	60 (100%)
4.	Kepedulian	Siswa memiliki kepedulian untuk membantu teman yang kesusahan dalam hal positif. Peduli lingkungan membuang sampah pada tempatnya.	Sebanyak 45 siswa atau 75% yang membiarkan dan tidak acuh saat temannya mengalami kendala. Banyak siswa yang membuang sampah tidak pada tempatnya.	60 (100%)
5	Kemampuan Bertanggung jawab	Siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan orang lain.	Sebanyak 45 siswa atau 75% yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, bahkan beberapa siswa tidak mengumpulkan tugas. Mencontek tugas yang diberikan. Tidak mau mengakui kesalahan yang telah di lakukan.	60 (100%)

Sumber: Hasil observasi peneliti pada semester ganjil tanggal 6-14 Mei 2016

Dari 60 siswa sebanyak 45 siswa atau sebanyak 75% siswa belum dapat memberikan penjelasan yang baik dan mudah dimengerti terkait pembelajaran IPS dikelas. Kemudian sebanyak 39 siswa atau sebanyak 65% siswa tidak aktif bertanya/ menjawab pertanyaan saat diberikan kesempatan oleh guru, serta masih sering berkata kasar, menghina teman sebaya. Sebanyak 41 orang siswa atau sebanyak 68% siswa tidak berperan aktif atau bahkan terkesan tidak peduli dalam kegiatan belajar kelompok. Selanjutnya sebanyak 45 siswa atau 75% siswa belum mau menolong teman yang mengalami kendala atau membutuhkan bantuan, dan yang terakhir sebanyak 45 siswa atau sebanyak 75% siswa masih terindikasi mencontek, tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru untuk mengerjakan PR atau tidak mengumpulkan PR tepat waktu sesuai perintah yang telah ditentukan.

Perilaku merupakan dampak dan cerminan rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa, rendahnya keterampilan ini akan membuat kesulitan dalam berinteraksi secara efektif dengan sesama teman, masyarakat maupun lingkungannya. Mereka akan cenderung melakukan tindakan agresif yang terkadang mengabaikan aspek kemanusiaan dan pelanggaran hukum.

Selama ini model pembelajaran yang digunakan guru IPS di SMP Negeri 21 Bandar Lampung masih menggunakan model pembelajaran ekspositori seperti ceramah, mencatat buku sampai habis, serta memberikan tugas di Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dimiliki masing-masing siswa. Melalui penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif diharapkan dapat terjadinya proses transfer pengetahuan yang lebih baik yang dilaksanakan seefisien mungkin serta

siswa tidak hanya paham secara materi tetapi juga mampu mempraktikannya secara langsung di kehidupan nyata dalam masyarakat.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif antara lain model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Penggunaan model pembelajaran SAVI dan TGT diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial (*Social Skills*) baik didalam kelas maupun diluar kelas. Berdasarkan hal tersebut diduga dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dan TGT dapat lebih meningkatkan keterampilan sosial siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori atau model ceramah.

Dengan model pembelajaran inovatif yaitu SAVI yaitu pendekatan ini melibatkan seluruh indra, belajar dengan bergerak aktif secara fisik, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar. Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan mengintruksikan agar anak berdiri dan bergerak. Akan tetapi, menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan optimalisasi semua indra dapat berpengaruh besar terhadap hasil pembelajaran. Dengan kata lain model pembelajaran SAVI tidak hanya mengajarkan tentang teori atau materi pelajaran saja, tetapi siswa juga dituntut untuk bergerak dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajarinya terkait materi pembelajaran IPS.

Kemudian model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang lebih mudah diterapkan dibandingkan model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status serta melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin, 2014: 203).

Model pembelajaran TGT salah satu model pembelajaran kooperatif dan mengandung unsur permainan (*games*) dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat lebih memotivasi serta lebih mengasyikan, sehingga siswa tidak jenuh dalam proses kegiatan pembelajaran tanpa mengurangi tujuan pembelajaran itu sendiri.

Dalam model pembelajaran TGT siswa akan dituntut untuk bekerjasama dalam team untuk memenangkan permainan, dengan bekerjasama dalam kelompok diharapkan akan tumbuh rasa kebersamaan, saling memotivasi, dan saling menghargai. Oleh karena itu maka model pembelajaran SAVI dan TGT diharapkan tepat untuk tercapainya tujuan pembelajaran IPS disekolah sehingga dapat tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran adalah minat belajar. Minat belajar yang baik akan menimbulkan ketertarikan, perhatian serta mampu mendorong semangat untuk belajar. hal ini sejalan dengan Slameto (2010: 57) minat adalah kecendrungan, ketertarikan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diikuti terus menerus dengan rasa senang dan akan menimbulkan kepuasan atas aktifitasnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah uraikan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Perbandingan Keterampilan Sosial Yang Pembelajarannya Menggunakan Model SAVI Dan TGT Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat di latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Masih rendahnya keterampilan sosial siswa.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Belum diterapkan model pembelajaran yang efektif\
4. Masih rendahnya komunikasi yang baik, rasa saling menghormati, kepedulian, kerjasama, keaktifan siswa dikelas, rasa tanggung jawab pada siswa.
5. Proses belajar masih monoton sehingga berdampak pada kejenuhan dan kebosanan siswa saat proses KBM.
6. Kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
7. Masih belum tercapainya tujuan mata pelajaran IPS
8. Guru IPS SMP Negeri 21 Bandar Lampung masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang proses pembelajarannya masih berpusat pada guru.

9. Penggunaan model pembelajaran Inovatif *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) dan *Teams Games Tournamet* (TGT) belum digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran IPS.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada kajian perbandingan model pembelajaran *SAVI* dan *TGT* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan memperhatikan minat belajar siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: rendahnya keterampilan sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung dalam mata pelajaran IPS. Dengan demikian atas dasar rumusan masalah tersebut maka pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *SAVI* dan model belajar tipe *TGT* pada mata pelajaran IPS?
2. Apakah keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *SAVI* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi?

3. Apakah keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran SAVI pada siswa yang memiliki minat belajar rendah?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa pada keterampilan sosial?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.
3. Untuk mengetahui keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
4. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap keterampilan sosial.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai masalah yang diteliti.
- b. Sumbangan pemikiran dan informasi dalam upaya meningkatkan mutu serta sumbangan khasanah keilmuan serta untuk melengkapi teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya pembelajaran IPS Terpadu di sekolah.
- c. Sebagai bahan/gambaran untuk dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan ruang lingkup yang lebih luas.
- d. Memberikan sumbangan pemikiran tentang peningkatan keterampilan sosial melalui model pembelajaran *SAVI* dan *TGT*

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

1. Terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif.
2. Dapat mengembangkan potensi serta keterampilan menjadi lebih maksimal.
3. Meningkatkan keterampilan sosial serta prestasi belajar dalam mata pelajaran IPS.

2. Bagi guru dan calon guru:

1. Sebagai upaya memperbaiki cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu *SAVI* dan *TGT*.

2. Meningkatkan serta mengembangkan potensi diri dalam bidang IPTEK.
3. Bagi sekolah:
 1. Sebagai masukan dan informasi dalam usaha meningkatkan kualitas sekolah dan peserta didik.
 2. Memberi landasan untuk menentukan kebijakan yang akan diambil dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
 3. Setelah semua unsur di sekolah menjadi baik maka diharapkan tercapainya tujuan nasional.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini mencapai sasaran sebagai mana telah dirumuskan, maka ruang lingkup penelitian:

1. Subjek Penelitian

Siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung. Semester Genap
Tahun Pelajaran 2016/2017

2. Objek Penelitian

Perbandingan model pembelajaran *SAVI* dan *TGT* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan memperhatikan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS

3. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 21 Bandar Lampung

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli dan selesai pada bulan Agustus semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017.

5. Ruang lingkup Ilmu Kajian IPS

Ruang lingkup kajian ilmu IPS terpadu yaitu kajian terpadu tentang ilmu sosial yang dikemas secara sosial, psikologis untuk tujuan pendidikan, bidang kajian penelitian ini, berkonsentrasi pada penelitian tingkat SMP.

Kajian IPS tingkat SMP sebagai mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dan memperhatikan keterkaitan pendidikan ilmu sosial lainnya yang dipahami sebagai ilmu Pengetahuan sosial yang utuh.

Menurut Pargito (2010: 21) dalam buku penelitian dan pengembangan, bidang pendidikan penelitian pengembangan selalu mencoba menemukan sesuatu yang baru (inovatif), maka jenis penelitian ini dianggap paling cocok, karena memang pendidikan sebagai program yang dinamis membutuhkan inovasi-inovasi untuk perbaikan pembelajaran atau praktik pendidikan lainnya. Penelitian ini termasuk dalam lingkup konsep-konsep pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

Menurut Woolever dan Scot (dalam Maryani, 2011: 24) ada lima tradisi *Social Studies* dalam pendidikan IPS, yakni:

- (1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*)
- (2) IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*social studies as social sciences*)
- (3) IPS sebagai pendidikan reflektif inkuiri (*social studies as reflective inquiry*)
- (4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*)
- (5) IPS sebagai pengambil keputusan rasional dan aksional (*social studies as personal development of the individual*)

Dalam penelitian ini menggunakan IPS sebagai pendidikan reflektif inkuiri (*social studies as reflective inquiry*). Sapriya (2009: 80) IPS sebagai reflektif inkuiri memperkenalkan konsep-konsep untuk para siswa secara induktif. Belajar dengan menggunakan pendekatan induktif yang mencakup proses berfikir dari hal-hal yang khusus kepada hal-hal yang bersifat umum dimulai dengan upaya guru

memberikan sejumlah contoh konsep yang spesifik. Contoh siswa akan mempelajari tentang masalah yang terjadi dimasyarakat, guru dapat menyiapkan gambar terkait masalah yang terjadi dimasyarakat untuk membangun reflektif siswa selanjutnya siswa dapat mencari tahu bagaimana masalah tersebut dapat terjadi dan bagaimana dampaknya.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR DAN HIPOTESIS

2.1. Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar menjadi ciri khas manusia yang sekaligus membedakannya dengan makhluk lain. Belajar dapat dilakukan manusia baik secara formal maupun non formal dan berlangsung dalam kehidupan sehari-hari sejak manusia dilahirkan hingga meninggal.

Belajar bukan hanya menghafal atau mengingat tetapi suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam beberapa bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya, kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan beberapa aspek yang ada pada individu Sudjana (2004: 28)

Belajar adalah suatu proses peserta didik yang harus aktif, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Guru hanyalah merangsang keaktifan dengan jalan menyajikan bahan pelajaran, sedangkan yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik itu sendiri sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat, dan latar belakang masing-masing individu Budiningsih (2012: 10).

Peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu di dalam berbagai bidang. Meskipun seseorang mempunyai tujuan tertentu dalam belajar serta telah memilih sikap yang tepat untuk merealisasikan tujuan itu, akan tetapi tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan itu sangat dipengaruhi dengan situasi belajar. Setiap situasi dimana dan kapan saja memberikan kesempatan belajar kepada seseorang.

Salah satu teori yang terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa disebut teori perkembangan intelektual atau perkembangan kognitif. Teori tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Sebagai contoh pada tahap sensori motor anak berfikir melalui gerakan atau perbuatan Ruseffendi dalam Pranita (2010: 32).

Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru kepikiran siswa. Siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru.

Menurut Tasker dalam Pranita (2010: 30) bahwa ada tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme. Pertama adalah peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. Ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka dan bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan atau dilakukan oleh guru. Dalam hal ini, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi. Perwujudan tingkah laku belajar biasanya lebih sering tampak dalam beberapa perubahan antara lain kecakapan, keterampilan, pengamatan, berfikir asosiatif dengan daya ingat, berfikir rasional, sikap, inhibisi, apresiasi, dan tingkah laku afektif Daylon dalam Pranita (2010: 37).

Beberapa prinsip belajar yang perlu diperhatikan adalah (1) belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas, (2) proses belajar akan terjadi apabila seorang dihadapkan pada situasi problematis. (3) belajar dengan pengertian akan lebih bermakna dari pada belajar dengan hafalan, (4) belajar merupakan proses kontinu, (5) belajar memerlukan kemampuan yang kuat, (6) keberhasilan ditentukan oleh banyak faktor, (7) belajar memerlukan metode yang tepat, (8) belajar memerlukan kesesuaian antara guru dan murid, dan (9) belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari peajaran itu sendiri Ahmadi (2005: 2).

2.2. Teori Belajar

2.2.1. Teori Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Peserta didik sering melakukan perilaku tertentu karena meniru apa yang dilihat dilakukan oleh orang lain disekitarnya seperti saudara kandungnya, orang tuanya, bahkan oleh gurunya. Oleh sebab itu dapat dikatakan, apabila lingkungan sosial dimana peserta didik berada sehari-hari merupakan lingkungan yang mengkondisikan secara afektif memungkinkan suasana belajar, maka peserta didik akan melakukan kegiatan atau perilaku belajar efektif Ahmadi (2005: 32).

Teori belajar behaviorisme menjelaskan belajar itu adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara kongkrit, perubahan terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. *Stimulans* tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun yang eksternal yang menjadi penyebab

belajar. Sedangkan respon adalah akibat atau dampak, pada stimulan. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecendrungan perilaku S-R (*Stimulan-Respon*) Teori Behavioristik adalah :

1. Mementingkan faktor lingkungan
2. Menekankan pada faktor bagian
3. Menekankan pada tingkah laku yang nampak dengan mempergunakan metode obyektif.
4. Sifatnya mekanis.
5. Mementingkan masa lalu

(<http://www.perpustakaan-online.blogspot.com/2008/04/teori-belajar-humanistik.hari.rabu,26/04/2015.21.47>)

Model pembelajaran SAVI dan TGT diharapkan dapat membantu siswa lebih memotivasi dalam proses belajar mengajar serta tidak hanya memahami konsep atau materi pelajaran semata, tetapi juga adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik serta mampu mengaplikasikannya dalam lingkungannya dan di kehidupan sehari-hari, hal ini sejalan dengan teori belajar behaviorisme yang menjelaskan belajar itu adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara kongkrit, perubahan terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik.

Tokoh-tokoh Behaviorisme dalam Fajar (2007:2) antara lain :

a. Edward Lee Thorndike (*The Law of Effect*)

Menyatakan belajar adalah suatu hubungan antara stimulus (pikiran, perasaan, gerakan) dan respons (pikiran, perasaan, gerakan). Apabila respons menghasilkan efek yang memuaskan, hubungan antara stimulus dan respons semakin kuat dan sebaliknya. Perubahan tingkah laku boleh berwujud sesuatu yang dapat dan tidak dapat diamati. Faktor penting yang

mempengaruhi semua belajar adalah pernyataan kepuasan dari suatu kejadian. Ia menghapuskan bagian negatif yang mengganggu dari hukum pengaruh (*law of effect*) karena dia menemukan hukuman tidak penting. Hukuman akan memperlemah ikatan dan tidak mempunyai *Effect* apa-apa berbeda halnya dengan hadiah (*Reward*).

Teori belajarnya mengarah pada sejumlah praktik pendidikan. Saran umum bagi guru adalah tahu apa yang hendak diajarkan, respons apa yang diharapkan, dan kapan harus memberikan hadiah atau penguat. Ia menunjukkan satu ikatan antara stimulus dan respons yang terjadi. Contoh dalam hal matematika ulangan yang tetap dari tabel perkalian dengan memberikan hadiah dari guru akan membentuk ikatan antara stimulus (berapa 7×7) dan respons (49) dalam membaca ulangan juga ditekankan dengan menyeluruh siswa belajar menggunakan kata sesering mungkin pada berbagai tingkat kelas.

Hukum pengaruh mengarah pada pemberian hadiah yang kongkrit, seperti pada gambar bintang yang ditempelkan pada papan kelas (untuk anak TK dan SD) pada kertas ulangan harian.

b. Ivan Pavlov (*classic conditioning* : pengkondisian klasik)

Teori ini adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut. Belajar adalah perubahan yang ditandai dengan adanya hubungan antara stimulus dan respons. Stimulus yang diadakan selalu disertai dengan stimulus penguat tadi, cepat atau lambat akan menimbulkan respons atau perubahan yang dikehendaki.

2.2.2. Teori Humanisme

Humanisme berarti memahami tingkah laku individu dari sudut pandang pelaku, bukan dari pengamat. Menurut aliran ini tingkah laku individu ditentukan oleh individu itu sendiri. Proses belajar harus berhulu dan bermuara pada isi dan proses belajar dan pada kenyataannya teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar bentuk yang paling ideal teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar apa adanya yang biasa kita amati dalam dunia keseharian.

Tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dengan baik dan dirinya sendiri. Siswa harus berusaha agar lambat laun mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Humanisme dipelopori oleh pakar psikologi Carl Rogers dan Abraham Maslow. Menurut Rogers dalam Fajar (2007: 19) semua manusia yang lahir sudah membawa dorongan untuk meraih sepenuhnya apa yang diinginkan dan berperilaku dalam cara yang konsisten menurut diri mereka sendiri. Rogers, seorang psikoterapis, mengembangkan *person-centered therapy*, suatu pendekatan yang tidak bersifat menilai ataupun tidak memberi arahan yang membantu klien mengklarifikasi dirinya tentang siapa dirinya sebagai suatu upaya fasilitasi proses memperbaiki kondisinya.

Hampir pada saat yang bersamaan, Maslow dalam Fajar (2007: 19) mengemukakan teorinya bahwa semua orang memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhannya yang bersifat hierarkhis. Pada bagian paling bawah dari hirarkhi ini adalah kebutuhan-kebutuhan fisik seperti rasa lapar, haus, dan mengantuk. Di atasnya adalah kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki dan cinta, dan kepercayaan diri yang berkaitan dengan kebutuhan akan status dan pencapaian.

Maslow yakin ketika berbagai kebutuhan ini terpenuhi orang akan meraih aktualisasi diri, suatu puncak pemenuhan kebutuhan dari seseorang. Sebagaimana kata Maslow, “Seorang musisi haruslah mencipta lagu, seorang pelukis harus melukis, seorang penyair harus menulis puisi, jika ia ingin damai dengan dirinya. Apa yang ia mampu lakukan, ia harus lakukan.”

Peranan model pembelajaran SAVI dan TGT diharapkan dapat merubah pola tingkah laku sebagai hasil dari belajar, dengan perubahan tingkah laku yang semakin baik maka perselisihan antara individu maupun antar kelompok dapat menurun sehingga diharapkan akan menjadikan hubungan sesama manusia dapat terjalin lebih harmonis. Hal ini sesuai dengan teori belajar humanisme “Untuk memanusiakan manusia”. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dengan baik dan dirinya sendiri. Siswa harus berusaha agar lambat laun mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya.

Menurut Fajar (2007: 23) Gagasan lain dari humanisme dapat diringkas sebagai berikut:

1. Setiap orang memiliki kapasitas untuk berkembang.
2. Setiap orang memiliki kebebasan untuk memilih tujuan hidupnya.
3. Humanisme menekankan pentingnya kualitas hidup manusia.

4. Setiap orang memiliki kemampuan untuk memperbaiki kehidupannya.
5. Persepsi pribadi seseorang terhadap dirinya sendiri lebih penting dari lingkungan.
6. Setiap orang memiliki potensi untuk memahami dirinya sendiri.
7. Setiap orang seharusnya memberikan dukungan pada orang lain sehingga semua memiliki citra diri yang positif serta pemahaman diri yang baik.
8. Konsep-diri adalah bagaimana seseorang mengenal potensinya, perilakunya, dan kepribadiannya.
9. Realita adalah bagaimana sesungguhnya diri seseorang sedangkan idealisme adalah bagaimana seseorang menginginkan dirinya menjadi apa.
10. Anggapan positif tanpa syarat, ketulusan dan empati membantu memperbaiki hubungan seseorang dengan orang lain.
11. Seseorang akan bermanfaat bagi orang lain apabila terbuka terhadap pengalaman, tidak terlalu mementingkan diri, peduli pada sekitarnya, dan memiliki hubungan yang harmonis dengan orang lain.
12. Aktualisasi diri adalah dorongan untuk mengembangkan potensi secara penuh sebagai manusia dari diri seseorang. Salah satu kritikus terhadap humanisme mengatakan adalah sulit untuk mengukur aktualisasi diri. Ada juga yang berpendapat humanisme terlalu optimis dalam memandang manusia. Yang lain lagi mengatakan humanisme membangkitkan rasa kekaguman pada diri sendiri.

2.3. Prinsip Belajar

Menurut Slameto (2010: 27) proses belajar memang kompleks, tetapi dapat juga dianalisis dan diperinci dalam prinsip-prinsip belajar, sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi hubungan saling memengaruhi secara dinamik antara siswa dan lingkungan.
- 2) Belajar harus memengaruhi tujuan, terarah, dan jelas.
- 3) Belajar bisa efektif bila disadari oleh dorongan atau motivasi yang murni dari diri sendiri.
- 4) Siswa sanggup mengatasi hambatan dan rintangan.
- 5) Belajar memerlukan bimbingan, baik dari guru, dan dosen atau dari buku pelajaran.
- 6) Jenis belajar adalah untuk berfikir kritis.
- 7) Cara belajar yang paling efektif adalah dalam bentuk pemecahan masalah melalui kerja kelompok
- 8) Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
- 9) Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa yang telah dipelajari dipraktikkan.
- 10) Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan/ hasil.
- 11) Belajar dianggap berhasil apabila si pelajar telah sanggup menransferkan atau menetapkan keadaan bidang praktek sehari-hari.

2.4. Faktor yang Memengaruhi Belajar

Slameto (2010: 54) berpendapat bahwa keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut digolongkan dalam dua bagian yaitu:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu atau siswa, misalnya: kemampuan, bakat, minat, kebiasaan, motivasi, kesehatan dan lain-lain; dan
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri individu misalnya: lingkungan sekolah meliputi cara guru mengajar, materi pelajaran, perlengkapan belajar, situasi lapangan dan lain-lain.

Berdasarkan definisi belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif menetap pada diri individu yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari latihan dan pengalaman yang diwujudkan ke dalam perubahan dan perilaku tertentu. Proses belajar itu terjadi karena interaksi individu pembelajaran tersebut dengan lingkungan sebagai proses belajarnya.

2.5. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari kegiatan belajar. Pembelajaran di lukiskan sebagai “upaya orang yang bertujuan membantu orang belajar” artinya, pembelajaran bukan sekedar mengajar, sebab titik beratnya adalah pada semua kejadian yang bisa berpengaruh secara langsung pada belajar.

Menurut UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003:

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Adapun pendapat lain mengemukakan bahwa “ pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa bersifat internal. Dengan demikian pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yang tercapainya tujuan kurikulum. Pembelajaran dilukiskan sebagai “ upaya orang yang bertujuan membantu orang belajar” artinya, pembelajaran bukan sekedar mengajar, sebab titik beratnya ialah pada semua kejadian yang bisa berpengaruh secara langsung pada belajar. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dan intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar Dimiyati dan Mudjiono (2009: 29).

Menurut Hamalik (2011: 21), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru, serta tenaga lainnya seperti tenaga administrasi dan laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan penghapus, fotografi, slide dan film, audio dan video. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar dan ujian.

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu Mulyasa (2009: 59).

Pengertian pembelajaran secara khusus diuraikan sebagai berikut:

- a. Behavioristik
Pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan(stimulus).
- b. Kognitif
Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami.
- c. Gestalt
Pembelajaran adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikannya (mengaturnya) menjadi suatu pola gestalt (pola bermakna).
- d. Humanistik
Pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang ditujukan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir siswa kearah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 butir 20).

Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan. Bukan sekedar bentuk kegiatan pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Pembelajaran adalah membentuk seseorang berfikir secara benar dengan membiarkannya berfikir secara sendiri.

Dari ketiga makna pembelajaran tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, dengan pendidikan (yang memberikan pelayanan dan menciptakan suasana belajar) serta sumber belajar dalam lingkungan yang memungkinkan siswa berfikir secara benar, dalam membangun sendiri pengetahuannya. Namun pembelajaran IPS yang selama ini dilakukan masih berpusat kepada guru sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa saat proses belajar mengajar, dan belum mampu memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa, serta pembelajaran masih menekankan pada pemahaman materi serta konsep semata sehingga banyak siswa yang memahami konsep dan materi namun belum mengaplikasikannya dalam perilaku sehari-hari.

2.6. Model Pembelajaran

Menurut Soekamto (dalam Shoimin, 2014: 23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Menurut Joyce dan Weil (1986: 14) mengemukakan bahwa setiap model belajar mengajar atau model pembelajaran harus memiliki empat unsur berikut.

1. Sintak (*syntax*) yang merupakan fase-fase (*phasing*) dari model yang menjelaskan model tersebut dalam pelaksanaannya secara nyata (Joyce dan Weil, 1986:14). Contohnya, bagaimana kegiatan pendahuluan pada proses pembelajaran dilakukan? Apa yang akan terjadi berikutnya?
2. Sistem sosial (*the social system*) yang menunjukkan peran dan hubungan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Kepemimpinan guru sangatlah bervariasi pada satu model dengan model lainnya. Pada satu model, guru berperan sebagai fasilitator namun pada model yang lain guru berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan.
3. Prinsip reaksi (*principles of reaction*) yang menunjukkan bagaimana guru memperlakukan siswa dan bagaimana pula ia merespon terhadap apa yang dilakukan siswanya. Pada satu model, guru memberi ganjaran atas sesuatu yang sudah dilakukan siswa dengan baik, namun pada model yang lain guru bersikap tidak memberikan penilaian terhadap siswanya, terutama untuk hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas.
4. Sistem pendukung (*support system*) yang menunjukkan segala sarana, bahan, dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung model tersebut.

Adapun fungsi dari model pembelajaran menurut Shoimin (2014: 24) sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.

2.6.1. Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*)

De Porter dalam Nilandari (2005: 84) mengemukakan tiga modalitas belajar yang dimiliki seseorang. Ketiga modalitas tersebut adalah modalitas visual, modalitas auditori, dan modalitas kinestetik (somatis). Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditori belajar melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

Hal tersebut didukung oleh Meier dalam Astuti (2005: 100) belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Seorang siswa dapat belajar sedikit dengan menyaksikan presentasi (V), tetapi ia dapat belajar jauh lebih banyak jika dapat melakukan sesuatu setelah presentasi berlangsung (S), membicarakan apa yang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada (I).

Menurut Meier (2002: 91) pembelajaran dengan pendekatan SAVI adalah pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Adapun teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri.

Meier (2002: 94) dalam bukunya (*The Accelerated Learning*), menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan SAVI. *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat). *Auditory* adalah *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan). *Visual* diartikan *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). *Intellectual* maksudnya adalah *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).

Hal yang dikemukakan Meier (2002: 95), tak lepas dari kelebihan yang dimiliki model pembelajaran SAVI, antara lain :

1. Mengembangkan kreativitas siswa
2. Memupuk kerjasama antar siswa
3. Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa
4. Siswa lebih termotivasi untuk belajar
5. Menumbuhkan bakat siswa terutama dalam berbicara dan mengembangkan sikap.
6. Melatih siswa untuk menganalisis masalah dan mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang singkat.
7. Menumbuhkan sikap menghargai guru, antar siswa serta orang lain.

Meier (2002: 92) pembelajaran SAVI menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki oleh siswa. Istilah SAVI adalah singkatan dari :

- a. *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak) bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktifitas fisik), yakni belajar dengan mengalami dan melakukan.
- b. *Auditory* (Belajar dengan berbicara dan mendengar) bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi.
- c. *Visualization* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemostrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga.
- d. *Intellectualy* (belajar dengan memecahkan masalah dan berfikir) bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (*minds-on*). Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkannya.

Pendekatan SAVI dalam belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut Belajar Berdasar Aktivitas (BBA). Belajar Berdasar Aktivitas (BBA) berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu yang lama. Terjadilah kelumpuhan otak dan belajar pun melambat layaknya merayap atau bahkan berhenti sama sekali. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar. Shoimin (2014: 182) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran SAVI sebagai berikut:

Kelebihan :

1. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
2. Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
3. Suasana dan proses pembelajarannya menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak cepat bosan untuk belajar.
4. Memupuk kerjasama karena siswa yang lebih pandai diharapkan dapat membantu yang kurang pandai.
5. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif.
6. Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan psikomotor siswa.
7. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa.
8. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.
9. Melatih siswa untuk terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.
10. Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar

Kekurangan :

1. Pendekatan ini menuntut adanya yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh.
2. Penerapan pendekatan ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhannya sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar. Terutama untuk mengadakan media pembelajaran yang canggih dan menarik. Ini dapat terpenuhi pada sekolah-sekolah yang maju.
3. Karena siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga kesulitan menemukan jawaban atau gagasannya sendiri.
4. Membutuhkan waktu yang lama terutama bila siswa memiliki kemampuan yang lemah.
5. Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran saat itu.
6. Belum ada pedoman penilaian sehingga guru merasa kesulitan dalam evaluasi atau memberi nilai.
7. Pendekatan SAVI masih tergolong baru sehingga banyak pengajar yang belum mengetahui pendekatan SAVI tersebut.
8. Pendekatan SAVI cenderung mensyaratkan keaktifan siswa sehingga bagi siswa yang kemampuannya lemah bisa merasa minder.

2.6.2. Prinsip Dasar Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*)

Dikarenakan pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan *Accelerated Learning* (AL), Meier (2002: 83) juga menyebutkan bahwa guru harus paham prinsip-prinsip SAVI

sehingga mampu menjalankan model pembelajaran dengan tepat. Prinsip tersebut adalah :

- a. pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh
- b. pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi
- c. kerjasama membantu proses pembelajaran
- d. pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan
- e. belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik
- f. emosi positif sangat membantu pembelajaran
- g. otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis

2.6.3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran SAVI

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *SAVI* menurut Shoimin (2014: 205) sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenal pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar. Secara spesifik meliputi hal:

- a. Memberikan sugesti positif
- b. Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa
- c. Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna
- d. Membangkitkan rasa ingin tahu
- e. Menciptakan lingkungan fisik yang positif
- f. Menciptakan lingkungan emosional yang positif
- g. Menciptakan lingkungan sosial yang positif
- h. Menenangkan rasa takut
- i. Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar
- j. Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah

2. Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan mater belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indra dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru:

- a. Uji coba kolaboratif dan berbagai pengetahuan
- b. Pengamatan fenomena dunia nyata
- c. Pelibat seluruh otak dan seluruh tubuh
- d. Presentasi interaktif
- e. Grafik dan sarana yang presentasi berwarna warni
- f. Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar
- g. Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim
- h. Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, dan kelompok)
- i. Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual
- j. Pelatihan memecahkan masalah

3. Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini hendaknya guru membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru sebagai berikut:

- a. Aktivitas pemrosesan siswa.
- b. Usaha aktif, umpan balik, renungan, atau usaha kembali
- c. Simulasi dunia nyata
- d. Pelatihan aksi pembelajaran
- e. Aktivitas pemecahan masalah

- f. Refleksi dan artikulasi individu
- g. Dialog berpasangan atau kelompok
- h. Pengajaran dan tinjauan kolaboratif
- i. Aktivitas praktis membangun keterampilan.
- j. Mengajar balik

4. Tahap Penampilan Hasil (Tahap Penutup)

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah :

- a. Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
- b. Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi
- c. Aktivitas penerapan penguatan penerapan
- d. Materi penguatan persepsi
- e. Pelatihan terus menerus
- f. Umpan balik dan evaluasi kinerja
- g. Aktivitas dukungan kawan
- h. Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung

2.6.4. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Shoimin (2014: 203), 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*.

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan tournament akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota team yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Adapun komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok. 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.

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT menurut Shoimin (2014: 204) sebagai berikut.

Kelebihan :

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkeampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang kemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik yang terbaik.

4. Dalam pembelajaran peserta didik, membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kekurangan :

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Menurut Shoimin (2014: 204), ada lima komponen utama dalam model pembelajaran TGT:

1. Penyajian Kelas

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

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademi, jenis kelamin, ras, atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

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

4. *Tournament*

Biasanya turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa berikutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

2.6.5. Langkah-langkah model pembelajaran TGT

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *TGT* menurut Shoimin, (2014: 205) sebagai berikut:

❖ Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut presentasi kelas (*class presentation*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian dikelas, peserta harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

❖ Belajar Dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi

bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal dapa saat *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

❖ Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

❖ Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan diakhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi pesertadidik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

❖ Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapatkan julukan "*Super Team*" apabila rata-rata mencapai 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka dapatkan.

2.7. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan tentang manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan ilmu politik, Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan Sebagainya. Puskur Depdiknas (2006: 7)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang perilaku manusia dengan manusia serta manusia dengan lingkungan sekitarnya. IPS sangat erat keterkaitannya dengan masalah-masalah sosial namun untuk menyelesaikan serta memecahkan masalah-masalah sosial tersebut tidak mungkin hanya dengan menggunakan satu ilmu pengetahuan saja maka oleh karna itu diperlukan suatu ilmu pengetahuan yang mencakup beberapa ilmu pengetahuan lainnya seperti IPS.

Gross, R.E et al. Dalam Maryani (2011: 10) berpendapat:

“The social studies are basic in social education, in preparing functioning citizens with requisite knowledge, skills, and attitudes that enable each to grow personally in living well with others, and in contributing to the on going culture”. (Studi sosial adalah dasar dari pendidikan sosial, berfungsi untuk mempersiapkan warga negara agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sehingga tumbuh/berkembang kepribadiannya guna hidup dengan baik diantara sesamanya dan berkontribusi dalam meneruskan kebudayaan.

Menurut Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas tahun 2006 dalam Maryani (2011: 11) Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari cabang ilmu-ilmu sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Adapun tujuan IPS menurut NCSS (1994: 5) adalah: “ *is to prepare young people to be humane, rational, participating, citizens in a world that is becoming increasingly interdependent*” (menyiapkan generasi muda agar menjadi manusia yang manusiawi, berfikir rasional, warga negara yang partisipatif di dunia yang semakin ketergantungan).

Dari uraian tersebut tampak bahwa IPS bersifat terpadu dan transdisipliner dari ilmu-ilmu sosial, yang bertujuan mempelajari, menganalisis dan menyintesis (mengambil kesimpulan atau makna) secara kritis dari setiap fakta, peristiwa, kejadian baik masalah maupun masa sekarang yang diharapkan dapat berguna dimasa yang akan datang sehingga terciptalah warga negara yang baik (*good Cityzen*) yang mampu berkontribusi membangun bangsa dan negaranya.

2.8. Konsep Keterampilan Sosial

Memberikan bimbingan dan pengarahan perlu dilakukan untuk mengatasi gangguan perilaku dan menjadi hal yang perlu diperhatikan. Gangguan perilaku sangat merugikan tidak hanya pada anak-anak, remaja tapi juga masyarakat. Meskipun anak dalam masa yang dapat ditolerir dalam gangguan perilaku namun beberapa anak memiliki gangguan perilaku berat yang berakibat rusaknya generasi muda, seperti menggunakan obat-obatan terlarang, melakukan kekerasan tauran, *free sex*.

Hal-hal tersebut akan berpengaruh buruk terhadap psikologis, sehingga anak sulit beradaptasi dengan pendidikan dan pekerjaan, melakukan perkawinan umur yang akan menyebabkan keluarga tidak stabil, cenderung akan bersikap keras dalam

mengasuh anak-anaknya yang pada akhirnya akan membuat anak-anak mereka mengalami gangguan perilaku juga, serta resisten terhadap upaya penyembuhan.

Menurut Maryani (2011: 9) norma dan nilai pada dasarnya adalah segala aturan yang harus dipatuhi dan hal-hal yang dianggap berharga seperti kekayaan spiritual dan material, yang membawa manusia ke dalam kedudukan tertentu dan keharmonisan hidup bersama dalam masyarakat.

Jarolimex (1997: 5) mengemukakan bahwa keterampilan sosial dapat meliputi, (1) *Living and Working Together; taking turns; respecting the right of other; being socially sensitive* (2) *Learning self-control and self-direction*, dan (3) *Sharing ideas and experience with others*. Hidup dan bekerjasama, bergiliran, kepedulian, dan sensitif terhadap hak-hak orang lain, belajar mengontrol diri dan tahu diri, berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain.

Menurut Maryani (2011: 18) keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Untuk selanjutnya kemampuan tersebut dipadukan dengan kemampuan berkomunikasi secara jelas, lugas, meyakinkan, dan mampu membangkitkan inspirasi, sehingga mampu mengatasi silang pendapat dan dapat menciptakan kerjasama. Untuk selanjutnya persamaan pandangan, empati, toleransi, saling menolong dan membantu secara positif, solidaritas, menghasilkan pergaulan (interaksi), secara harmonis untuk kemajuan bersama. Belajar memberi dan menerima, berbagi hak dan tanggung jawab, menghormati hak orang lain membentuk kesadaran sosial, dan menjadi embrio bagi keterampilan sosial.

Menurut Laura Cadler, dalam Maryani (2011: 19) menjelaskan pentingnya keterampilan sosial dikembangkan di kelas. Keterampilan sosial sangat diperlukan dan harus jadi prioritas dalam mengajar. Mengajar bukan hanya mengembangkan keterampilan akademik.

Hal yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah mendiskusikan sesama guru atau orang tua tentang keterampilan sosial tentang apa yang harus menjadi prioritas, memilih salah satu keterampilan sosial, memaparkan pentingnya keterampilan sosial, mempraktikkan, merefleksikan,

dan akhirnya mereview dan mempraktikkannya kembali setelah memperbaiki, merefleksi dan seterusnya sampai betul-betul dikuasai oleh peserta didik.

Di Amerika Keterampilan sosial dirumuskan oleh ASCD (*Association For Supervision Curriculum Development*) meliputi keterampilan hidup (*life skill*) yang berupa.

1. Keterampilan berfikir dan bernalar
2. Keterampilan bekerja dengan orang lain
3. Keterampilan pengendalian diri
4. Keterampilan dalam memanfaatkan peluang kerja.

Menurut Maryani (2011: 21), keterampilan sosial tersebut dapat dicapai melalui:

1. Proses pembelajaran: dalam menyampaikan materi guru mempergunakan berbagai metode misalnya bertanya, diskusi, bermain peran investigasi, kerja kelompok, atau penugasan. Sumberpembelajaran dapat mempergunakan lingkungan sekitar.
2. Pelatihan: guru selalu membiasakan siswa untuk selalu mematuhi aturan main yang telah ditentukan, misalnya memberi salam, berbicara dengan sopan, mengajak/mengunjungi orang yang kena musibah/sakit, atau kena bencana, datang ke panti asuhan dan sebagainya.
3. Penilaian berbasis portopolio atau kinerja. Penilaian tidak hanya diperoleh dari hasil tes, tapi juga dari hasil perilaku dan budi pekerti siswa.

Selanjutnya menurut Maryani (2011: 21) dalam mengembangkan keterampilan sosial, terutama dalam diskusi kelompok hendaknya persyaratan seperti dibawah ini:

1. Susana yang kondusif
2. Ciptakan rasa aman dan nyaman bagi setiap oarang
3. Kepemimpinan yang mendukung dan melakukan secara bergiliran.
4. Perumusan tujuan dengan jelas apa yang mau didiskusikan
5. Manfaatkan waktu dengan ketat namun fleksibel
6. Ada kesepakatan atau mufakat sebelumnya (*consensus*)
7. Ciptakan kesadaran kelompok (*awereness*)
8. Lakukan evaluasi yang terus menerus (*continual evaluation*)

2.9. Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat dapat dibangkitkan berdasarkan minat-minat yang telah ada atau membentuk minat-minat baru pada siswa. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan mengenai suatu nahan pelajaran yang akan diberikan dan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa mendatang.

Menurut Dalyono (2012: 56) timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia, minat

belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.

Menurut Kerta yang dikutip oleh Bagus (1996: 57) ada beberapa indikator untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran, yaitu:

1. Perasaan senang,
2. Perhatian,
3. Rasa ingin tahu dan
4. Usaha yang dilakukan terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Menurut Djaali, (2014: 121) minat adalah rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minatnya.

Muslich (2009: 10) Minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : gairah, kemauwan, perasaan suka untuk melakukan perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu mempunyai ketergantungan pada faktor internal seseorang (siswa) seperti, perhatian, kemauwan dan kebutuhan terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Djamarah (2008: 166) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang, dengan kata lain minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat pada dasarnya penerimaan dalam suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu diluar diri. Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Anak didik yang berminat terhadap sesuatu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati itu. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya.

Menurut Sadirman (1994: 94) Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat, minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan gairah belajar anak didik dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat anak didik agar pelajaran yang diberikan mudah anak didik pahami. Ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat anak didik sebagai berikut :

1. Membandingkan suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
2. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki oleh anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
4. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

Adapun hal-hal yang dapat mendorong timbulnya minat siswa dalam belajar menurut N. Frandsen dalam Sumardi (2006: 253) adalah:

- a. Adanya sifat ingin tahu dan menyelidiki dunia lebih luas.
- b. Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
- c. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya.
- d. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dari operasi maupun dengan kompetensi.
- e. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu ketertarikan serta adanya rasa ingin tahu seseorang untuk belajar dan menyukai pelajaran tersebut serta untuk menumbuhkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar.

2.10. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini dan sudah pernah dilaksanakan adalah.

Tabel 2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Tahun	Nama	Judul Penelitian	Kesimpulan
2011	Teti Milawati	Peningkatan kemampuan anak memahami drama dan menulis teks drama melalui model pembelajaran somatis auditori visual intelektual (SAVI)	Berdasarkan uji t bahwa hasil tes performansi di kelas eksperimen memperoleh rerata (mean) 14.44 sedangkan rerata tes performansi 10,28 di kelas kontrol. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan kelas eksperimen lebih berhasil dibanding kelas kontrol.

Tahun	Nama	Judul Penelitian	Kesimpulan
2012	Wijayanti Noviana	Penggunaan Model Pembelajaran SAVI (<i>Somatic, auditory, Visulization, Intellectually</i>) dengan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa inggris siswa kelas IV semester Gasal SD Negeri 1 Sonorejo Blora Tahun Pelajaran 2011/2012	Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui strategi pembelajaran SAVI dengan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas IV semester gasal SD Negeri 1 Sonorejo Blora tahun pajaran 2011/2012.
2015	Fitri Handayani	Penerapan model <i>Cooperative Learning tipe Team Games Tournament</i> untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2014/2015	Adanya peningkatan rata-rata tiap siklusnya. Rata-rata siklus I sebesar 52,38% dengan kategori cukup aktif, meningkat pada siklus II sebesar 76,19% termasuk kategori aktif, dengan peningkatan sebesar 23,81%.
2015	Irfan Hidayat	Studi perbandingan berfikir kritis siswa yang pembelajarannya menggunakan model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> dan <i>JIGSAW</i> dengan memperhatikan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu siswa kelas VIII MTS Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015	Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> .

Tahun	Nama	Judul Penelitian	Kesimpulan
2014	Ahmad Ary	Penerapan Pembelajaran <i>Cooperative Problem Solving (Cps)</i> Disertai Demonstrasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Prestasi Belajar Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas Xi IPA 2 Sma Negeri Gondangrejo Tahun Ajaran 2012/2013.	Penerapan pembelajaran cooperative problem solving (CPS) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 67,52% pada siklus I menjadi 84,27% pada siklus II.

2.11. Kerangka Pikir

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (Variabel bebas) dan variabel dependen (Variabel terikat). Dimana dalam penelitian ini ada dua variabel independen yaitu model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (X1) dan *Teams Games Tournament* (X2). Variabel dependennya adalah keterampilan sosial (Y) melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Minat belajar siswa sebagai variabel moderator dalam mata pelajaran IPS.

1. Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran SAVI dan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami serta dapat menguasai suatu ilmu pengetahuan yang telah diajarkan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang

berlangsung efektif serta optimal menciptakan suasana belajar mengajar yang nyaman, menyenangkan, rileks, dan membahagiakan dengan menggunakan semua panca indera tanpa melupakan unsur pendidikan dan proses belajar mengajar yang tepat. Adapun dua jenis model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran SAVI dan TGT.

Model pembelajaran SAVI adalah suatu penggunaan model belajar yang dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Fungsi dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI adalah bagaimana memaksimalkan semua panca indera yang ada pada siswa seperti, dengan menggunakan *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak) bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktifitas fisik) yakni belajar dengan mengalami dan melakukan. *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar) bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi. *Visualization* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemostrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berfikir) bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (*minds-on*). Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkannya.

Model pembelajaran TGT terdiri dari lima tahap yang pertama tahap penyajian materi, pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah. Tahap ke dua, kelompok kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik., jenis kelamin, dan ras atau etnis. Tahap ke tiga *game*, *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tahap selanjutnya *tournament*, *tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Dan tahap terakhir *team recognize*, guru mengumumkan kelompok yang menang, dan memberikan hadiah kepada team yang telah memenuhi rata-rata skor kriteria yang telah ditentukan.

2. Keterampilan Sosial Pada Siswa Yang Memiliki Minat Belajar Rendah Yang Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Lebih Tinggi Dibandingkan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT.

Keterampilan sosial siswa dapat diperoleh dari proses serta hasil pembelajaran. Aktivitas belajar pada model pembelajaran SAVI, bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah harus mempersiapkan diri secara maksimal karena siswa akan dituntut untuk menjelaskan serta berani tampil untuk mempresentasikan secara mandiri.

Aktifitas belajar siswa yang memiliki minat belajar rendah pada model pembelajaran TGT ini, merasa sulit berinteraksi pada kawan satu teamnya karna perbedaan ilmu pengetahuan serta pemahaman hasil dari proses

bembelajaran serta diskusi kelompok. Siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dalam team.

Serta aktif berkontribusi untuk menjawab pertanyaan- pertanyaan yang menyangkut materi belajar yang telah dijelaskan oleh guru serta dibahas dalam diskusi kelompok untuk mengumpulkan skor dalam *tournament*/pertandingan. Diduga keterampilan sosial pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran TGT.

3. Keterampilan Sosial Pada Siswa Yang Memiliki Minat Belajar Tinggi Yang Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Lebih Rendah Dibanding Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT.

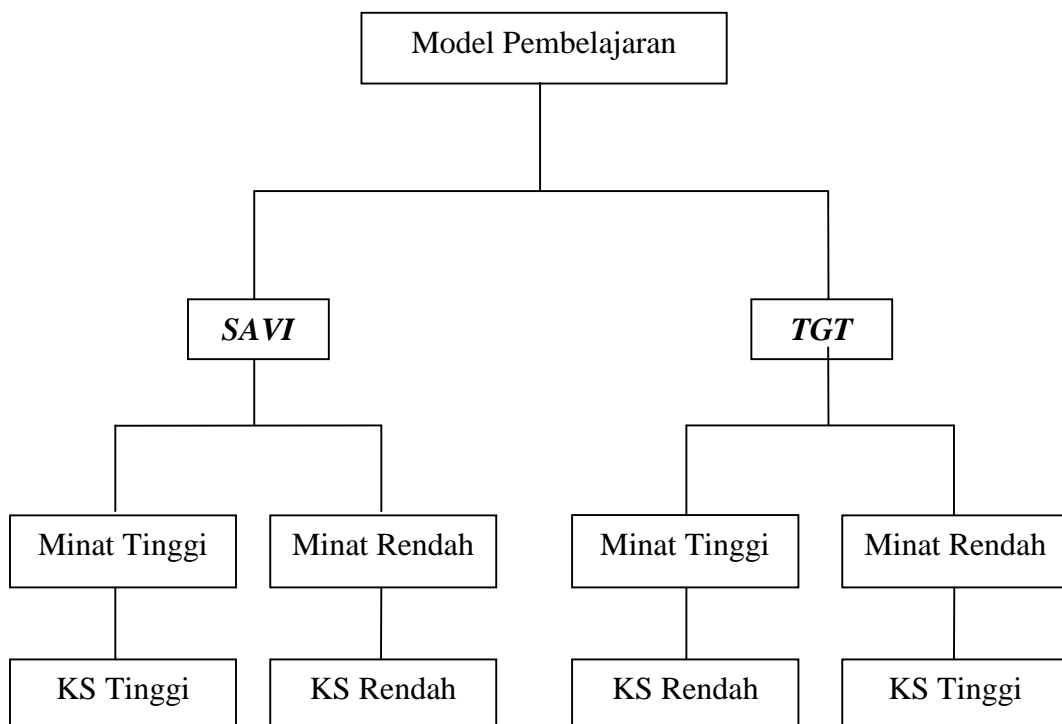
Proses belajar pada model pembelajaran SAVI, bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan berkemampuan untuk menguasai materi terkadang masih kesulitan untuk menjelaskan kembali kepada siswa lainnya dan kurang menyadari temannya memiliki minat belajar yang rendah akan berusaha memahami materi secara maksimal.

Aktivitas belajar pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada model pembelajaran SAVI, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih memahami materi pelajaran sehingga, pengetahuannya lebih baik serta aktif dalam proses pembelajaran. Diduga keterampilan sosial siswa pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang menggunakan model pembelajaran SAVI lebih rendah dibandingkan dengan model pembelajaran TGT.

4. Ada Interaksi Antara Model Pembelajaran SAVI Dan TGT Dengan Minat Belajar Siswa Pada Keterampilan Sosial

Jika pada model pembelajaran SAVI, siswa yang memiliki minat belajar rendah dalam pelajaran IPS keterampilan sosialnya lebih baik dari pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, dan jika model pembelajaran TGT, siswa yang memiliki minat belajar tinggi keterampilan sosialnya lebih baik dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah, maka terjadi interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.12. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model TGT.
2. Keterampilan sosial pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibanding dengan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI.
3. Keterampilan sosial pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran SAVI dan TGT dengan minat belajar siswa pada keterampilan sosial.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen, yaitu suatu penelitian yang bersifat membedakan. Rancangan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu sikap sosial dengan konsep diri yang berbeda. Sedangkan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel terhadap suatu variabel yang lain dalam kondisi terkontrol sangat ketat, Sugiyono (2009: 7).

3.2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif merupakan suatu penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57). Menguji hipotesis komparatif yang berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan (Sugiyono, 2013: 115). Metode ini digunakan untuk mengetahui perbedaan satu variabel yaitu keterampilan sosial dengan perlakuan yang berbeda.

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen, yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto 2010: 9). Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimental semu (*quasi experimental design*). Penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 118). Sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 60 siswa, 30 orang siswa kelas VIII C dan 30 orang siswa VIII E. Hasil tersebut berdasarkan penggunaan teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas VIII C dan VIII E sebagai sampel kemudian kedua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *SAVI* dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *TGT*.

3.4. Variabel Penelitian

3.4.1. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 118) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independen*), variabel terikat (*dependent*), dan variabel moderator.

A. Variabel Bebas (*Independen Variable*)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel independen maupun terikat (Sugiyono, 2013: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran SAVI (X1) dan model pembelajaran TGT (X2).

B. Variabel Terikat (*Dependen Variable*)

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa dengan menggunakan model pembelajaran SAVI (Y1) dan keterampilan sosial siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Y2).

C. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Diduga minat belajar dapat mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara model pembelajaran dengan keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran SAVI dan TGT. Pada penelitian ini variabel moderatornya adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

3.5. Definisi Konseptual

A. Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. SAVI singkatan dari Somatis, Auditori, Visual, Intektual. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri (Meier, 2002: 91)

Meier (2002: 96) dalam bukunya (*The Accelerated Learning*), menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan SAVI. *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat). *Auditory* adalah *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan). *Visual* diartikan *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). *Intellectual* maksudnya adalah *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).

B. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran 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* (Shoimin, 2014: 203).

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan tournament akademik, di

mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota team yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Adapun komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok.

C. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Untuk selanjutnya kemampuan tersebut dipadukan dengan kemampuan berkomunikasi secara jelas, lugas, meyakinkan, dan mampu membangkitkan inspirasi, sehingga mampu mengatasi silang pendapat dan dapat menciptakan kerjasama (Maryani, 2011: 18).

Untuk selanjutnya persamaan pandangan, empati, toleransi, saling menolong dan membantu secara positif, solidaritas, menghasilkan pergaulan (interaksi), secara harmonis untuk kemajuan bersama. Belajar memberi dan menerima, berbagi hak dan tanggung jawab, menghormati hak orang lain membentuk kesadaran sosial, dan menjadi embrio bagi keterampilan sosial.

D. Minat Belajar

Djamarah (2008: 166) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang, dengan kata lain minat adalah suatu

rasa lebih suka dan rasa keterikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Muslich (2009: 10) Minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : ketertarikan, gairah, kemauwan, perasaan suka untuk melakukan perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu mempunyai ketergantungan pada faktor internal seseorang (siswa) seperti, perhatian, kemauwan dan kebutuhan terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu ketertarikan serta adanya rasa ingin tahu seseorang untuk belajar dan menyukai pelajaran tersebut serta untuk menumbuhkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar.

3.6. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sudjarwo (2009: 174) menyatakan bahwa definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada satu variabel dan konstrak dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang diamati dan diukur.

3.6.1. Keterampilan Sosial

Variabel dalam penelitian ini adalah perbandingan keterampilan sosial siswa. Penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan berpengaruh terhadap keterampilan siswa, pada penelitian ini guru akan membandingkan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan SAVI pada kelas eksperimen dan yang menggunakan model pembelajaran TGT pada kelas kontrol.

Indikator keterampilan sosial menurut Maryani (2011: 18) yang akan dibandingkan dalam penelitian ini yaitu: 1. Keterampilan berkomunikasi, 2. Menghormati, 3. Bekerjasama, 4. Bertanggung jawab, 5. Mengemukakan pendapat/ide.

Tabel 3. Kisi-Kisi Keterampilan Sosial

Dimensi Keterampilan Sosial	Indikator	Pernyataan
1. Keterampilan Berkomunikasi	Mendengarkan dan berbicara secara bergiliran	1. Siswa berbicara sesuai dengan giliran 2. Siswa memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menyampaikan pendapat.
2. Menghormati	Tidak mengobrol	1. Memperhatikan guru ketika menjelaskan 2. Tidak memotong pembicaraan
3. Bekerjasama	Membangun kelompok	1. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan diskusi 2. Siswa bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompoknya
4. Bertanggung jawab	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tepat waktu	1. Siswa menyelesaikan tugasnya dengan tuntas 2. Siswa mengumpulkan tugasnya tepat waktu

5. Memecahkan masalah	Menyelesaikan masalah dengan berdiskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saling bekerjasama dalam kegiatan diskusi 2. Bertukar pendapat dalam kelompok
-----------------------	---	---

Sumber : Febrilia (2016: 94)

Rubrik penilaian keterampilan sosial

Mendengarkan dan berbicara secara bergiliran

1. Jika tidak pernah atau 1 kali pertemuan berbicara sesuai dengan giliran, memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menyampaikan pendapat.
2. Jika 2 kali pertemuan berbicara sesuai dengan giliran, memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menyampaikan pendapat.
3. Jika 3-4 kali pertemuan berbicara sesuai dengan giliran, memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menyampaikan pendapat.
4. Jika 5-6 kali pertemuan berbicara sesuai dengan giliran, memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menyampaikan pendapat.

Tidak mengobrol

1. Jika tidak pernah atau 1 kali pertemuan memperhatikan guru ketika menjelaskan, dan tidak memotong pembicaraan.
2. Jika 2 kali pertemuan memperhatikan guru ketika menjelaskan, dan tidak memotong pembicaraan.
3. Jika 3-4 pertemuan memperhatikan guru ketika menjelaskan, dan tidak memotong pembicaraan.
4. Jika 5-6 pertemuan memperhatikan guru ketika menjelaskan, dan tidak memotong pembicaraan.

Membangun kelompok

1. Jika tidak pernah atau 1 kali pertemuan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompoknya.
2. Jika 2 kali pertemuan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompoknya.
3. Jika 3-4 kali pertemuan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompoknya.
4. 5-6 kali pertemuan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompoknya.

Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tepat waktu

1. Jika tidak pernah atau 1 kali pertemuan menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dan mengumpulkan tugasnya tepat waktu
2. Jika 2 kali pertemuan menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dan mengumpulkan tugasnya tepat waktu
3. Jika 3-4 kali pertemuan menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dan mengumpulkan tugasnya tepat waktu.
4. Jika 5-6 kali pertemuan menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dan mengumpulkan tugasnya tepat waktu

Menyelesaikan masalah dengan diskusi

1. Jika tidak pernah atau 1 kali pertemuan saling bekerjasama dalam kegiatan diskusi dan bertukar pendapat dalam kelompok.
2. Jika 2 kali pertemuan saling bekerjasama dalam kegiatan diskusi dan bertukar pendapat dalam kelompok.

3. Jika 3-4 kali pertemuan saling bekerjasama dalam kegiatan diskusi dan bertukar pendapat dalam kelompok.
4. Jika 5-6 kali pertemuan saling bekerjasama dalam kegiatan diskusi dan bertukar pendapat dalam kelompok.

3.6.2. Minat Belajar

Variabel moderator dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa. Untuk melihat apakah ada interaksi antara minat belajar siswa dengan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan SAVI pada kelas eksperimen dan yang menggunakan model pembelajaran TGT pada kelas kontrol.

Muslich (2009: 10) Minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : gairah, kemauwan, perhatian, sikap antusias terhadap pembelajaran, semangat dalam kegiatan pembelajaran, perasaan suka untuk melakukan perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman.

Tabel 4. Kisi-Kisi Minat belajar

Dimensi Minat Belajar	Indikator	Pernyataan
1. Perhatian terhadap pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presepsi siswa tentang pelajaran IPS 2. Rasa senang mengikuti pelajaran IPS 3. Memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran IPS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. IPS adalah pelajaran sangat yang menarik. 2. Saya senang dengan pelajaran IPS 3. Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran IPS
1. Sikap antusias terhadap pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan dan semangat mengikuti pembelajaran 2. Berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran 3. Tepat waktu saat pembelajaran IPS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya akan bertanya jika ada materi pelajaran yang belum saya pahami 2. Saya berkonsentrasi penuh saat mengikuti pelajaran IPS 3. Saya tidak pernah terlambat masuk kelas saat pelajaran IPS

2. Kegiatan belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar mandiri 2. Belajar dengan guru, teman atau orang yang lebih paham 3. Sikap siswa saat proses pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mengisi waktu luang untuk mempelajari kembali materi IPS 2. Jika saya tidak mengerti materi pelajaran maka saya akan bertanya pada guru, teman atau orang yang lebih paham 3. Saya akan meminta tolong pada guru untuk memperingati jika ada teman-teman yang berisik dan mengganggu belajar 4. Saya akan pindah tempat duduk dan menjauh dari teman yang mengganggu belajar
---------------------	--	---

Sumber : Putranto (2013: 86)

Rubrik penilaian Minat belajar

Terdapat 2 alternatif jawaban, apabila responden (siswa) menjawab YA dengan pernyataan tersebut maka diberikan Ceklist () pada kolom 2 dan jika TIDAK maka diberikan Ceklist () pada kolom (1)

3.7. Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*) dengan desain faktorial. Menurut Sugiyono (2009: 110) desain faktorial merupakan modifikasi dari *design true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan variabel independen terhadap variabel dependen. Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen, namun pada variabel moderator (minat belajar siswa) digunakan desain faktorial karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap keterampilan sosial.

Pada penelitian ini kelas VIII C Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII E melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model TGT sebagai kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat siswa yang memiliki minat belajar yang terbagi dalam minat belajar siswa tinggi dan minat belajar siswa rendah. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

Tabel 5. Desain Penelitian Eksperimen dengan 2x2 faktorial

Minat Belajar Siswa	Model Pembelajaran	
	<i>Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (A1)</i>	<i>Team Games Tournament (A2)</i>
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan :

- A1 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI
- A2 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT
- B1 : Minat belajar tinggi
- B2 : Minat belajar rendah
- A1B1 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI dengan minat belajar tinggi
- A1B2 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI dengan minat belajar rendah
- A2B1 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan minat belajar tinggi
- A2B2 : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan minat belajar rendah

Penyampaian materi dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dan model TGT diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat mengaplikasikan dalam kehidupan nyata terutama untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa yang lebih baik.

3.8. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum sekolah, memperoleh data karyawan dan guru, serta nama siswa yang akan menjadi sampel penelitian.

2. Observasi Keterampilan Sosial

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data keterampilan sosial siswa dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Adapun untuk mendapat data keterampilan sosial siswa setelah diberi perlakuan yaitu dengan model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran TGT dilakukan dengan pedoman observasi yang telah disediakan, dengan empat alternatif skor jawaban yaitu, Terampil (4), Cukup Terampil (3), Kurang Terampil (2), Tidak Terampil (1).

3. Angket

Untuk mendapatkan data minat belajar siswa digunakan lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti yang nantinya akan diisi oleh siswa, dengan dua alternatif skor. Jawaban, Ya diberi skor (2), dan jawaban Tidak diberi skor (1)

3.9. Uji Persyaratan Instrumen

3.9.1. Uji Validitas Instrumen

Validitas suatu instrumen akan menggambarkan tingkat kemampuan alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran. Dari hasil perhitungan tersebut nantinya dapat diketahui apakah instrumen sudah memenuhi kejelasan konsep yang hendak diukur dan operasionalnya. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan untuk menilai keterampilan sosial dan minat belajar siswa. Lembar pengamatan digunakan pada saat proses *treatment* dilakukan untuk mengukur keterampilan sosial dan minat belajar siswa. Metode uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*, sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma X \cdot Y - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2) \cdot (N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

X : Jumlah skor X

Y : Jumlah skor Y

N : Jumlah sampel yang diteliti

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka berarti tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$ (Sugiyono, 2009: 110)

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan program komputer, yaitu *Microsoft Excell 2013* yang terdapat pada lampiran 16. Dalam perhitungan uji validitas minat belajar siswa menggunakan angket yang terdiri dari 15 butir item terdapat 5 butir item yang tidak valid yaitu nomor 4, 6, 8, 11 dan 15. Butir item yang tidak valid selanjutnya di drop sehingga di jadikan 10 butir item untuk angket minat belajar.

3.9.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut cukup baik (Arikunto 2010: 221). Sebuah tes dikatakan reliabel jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Jika tes tersebut diberikan pada kesempatan yang lain akan memberikan hasil yang relatif sama. Untuk mengetahui reliabilitas alat ukur menggunakan rumus alfa. *Alfa Cronbach* merupakan suatu koefisien reliabilitas yang mencerminkan seberapa baik item pada suatu rangkaian berhubungan secara positif satu dengan yang lainnya. Teknik penghitungan reliabilitas dengan koefisien alpha sebagai berikut.

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

Keterangan :

- r_{11} : reliabilitas instrument
 k : banyak butir soal
 $\Sigma\sigma_b^2$: jumlah varian butir soal
 σ_t^2 : varians total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 0,05 maka alat ukur tersebut reliabel. Begitu pula sebaliknya, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak reliabel (Arikunto, 2010: 171).

Untuk mengklasifikasikan tingkat reliabilitas, maka digunakan kriteria sebagai berikut :

1. Antara 0,800 – 1,00 : Sangat Tinggi
2. Antara 0,600 – 0,799 : Tinggi
3. Antara 0,400 – 0,599 : Cukup
4. Antara 0,200 – 0,399 : Rendah
5. Antara 0,000 – 0,199 : Sangat rendah (tak berkorelasi)

Hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan program komputer yaitu *Microsoft Excel* di dapat reliabilitas angket minat belajar siswa sebesar 0,485 yang berarti angket tersebut tergolong angket yang memiliki tingkat reliabilitas cukup. Perhitungan uji reliabilitas terdapat pada lampiran 17.

3.10. Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Statistik parametrik adalah statistik yang mempertimbangkan jenis sebaran atau distribusi data yang berdistribusi normal dan memiliki varian homogen. Pada umumnya, data yang digunakan pada statistik parametrik ini bersifat interval dan rasio. Penggunaan statistik parametrik memerlukan

terpenuhinya asumsi data harus normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

3.10.1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan :

L_o = harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = peluang angka baku

$S(Z_i)$ = proporsi angka baku

(Sudjana, 2006:446)

Kriteria pengujian adalah Terima H_o apabila nilai signifikansi $> 0,05$, berarti data distribusi sampel adalah normal dan Tolak H_o apabila nilai signifikansi $< 0,05$, berarti data distribusi sampel tidak normal.

3.10.2. Uji Homogenitas

Arikunto (2010: 237) pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu bervariasi homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Significancy*, dengan ketentuan jika nilai $Sig > \alpha (0,05)$ maka data bersifat homogeny. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

Leneve Statistic dengan model *Anova*. Hipotesis untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut:

H_0 = data penelitian adalah homogen

H_1 = data penelitian adalah tidak homogen

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika nilai probabilitas atau nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima dan sebaliknya.

3.11. Teknik Analisis Data

3.11.1. Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis 1 dan 4 menggunakan rumus analisis varians dua jalan.

Rumusan hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbedaan ketrampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT.

H_a : Terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT.

Rumusan Hipotesis 4

H_0 : Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

H_a : Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat baca siswa pada mata pelajaran IPS.

Analisis varians atau anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain dapat mengetahui antar variabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain Arikunto (2010: 244).

Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kemampuan awal pada mata pelajaran IPS.

Tabel 6. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah kuadrat (JK)	Db	MK	$\frac{JK}{db}$	p
Antara A	$JK_A = \frac{(\sum X_A)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \frac{(\sum X_B)^2}{N}$	B-1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \frac{(\sum X_{AB})^2}{N}$	$db_A \times db_B$ (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_{dd}}$	
Dalam (d)	$JK_{(d)} = \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$db_T - db_A - db_B - db_{AB}$	$\frac{JK_d}{db_d}$		
Total (T)	$JK_T = \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N - 1 (49)			

Keterangan:

JKT = jumlah kuadrat total

JKA = jumlah kuadrat variabel A

JKB = jumlah kuadrat variabel B

JKAB = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

JKd = jumlah kuadrat dalam

MKA = mean kuadrat variabel A

MKB = mean kuadrat variabel B

MKAB = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
 MKd = mean kuadrat dalam
 FA = harga Fo untuk variabel A
 FB = harga Fo untuk variabel B
 FAB = harga Fo untuk interaksi variabel A dengan Variabel
 (Arikunto, 2010: 253)

Sedangkan untuk pengujian hipotesis 2 dan 3 di uji dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen.

Rumusan Hipotesis 2

Ho : Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model TGT pada siswa yang memiliki minat belajar yang rendah.

Ha : Keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model TGT pada siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi.

Rumusan Hipotesis 3

Ho : Keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model SAVI pada siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi.

Ha : Keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model SAVI pada siswa yang memiliki minat belajar yang rendah.

Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*.

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{(S_1^2/n_1) + S_2^2/n_2}} \quad (\text{separated varians})$$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad (\text{polled varians})$$

Keterangan :

X_1 = rata-rata keterampilan sosial siswa kelas eksperimen

X_2 = rata-rata keterampilan sosial siswa kelas kontrol

S_1^2 = varians total kelompok 1

S_2^2 = varians total kelompok 2

n_1 = banyaknya sampel kelompok 1

n_2 = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal tersebut maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

1. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk mengetahui t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
2. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
3. Bila $n_1 = n_2$ varians tidak homogeny, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *separated varians*, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
4. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians tidak homogeny, dapat digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t tabel hitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dan $dk = n_2 - 1$, dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t terkecil (Sugiyono 2009: 134).

Kriteria pengujian Hipotesis adalah :

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}; t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}; t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1 dan 4 diuji menggunakan rumus analisis varians dua jalan.

Hipotesis 2 dan 3 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen.

V. SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan tentang perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model SAVI dengan pembelajaran model TGT dengan memperhatikan minat belajar. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian sebagai berikut.

1. Ada perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model TGT. Dengan kata lain bahwa perbedaan keterampilan sosial dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan keterampilan sosial tersebut dikarenakan perbedaan penggunaan model yang digunakan yaitu model pembelajaran SAVI dimana siswa dituntut harus memberikan kontribusi atau penjelasan dari apa yang telah di dapat TGT siswa dituntut untuk belajar menyampaikan materi kepada peserta didik lainnya dan dituntut untuk lebih mandiri.
2. Keterampilan sosial pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih rendah dibanding dengan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran

TGT. Berarti keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe SAVI pada siswa yang memiliki minat belajar rendah, hal ini dikarenakan pada model pembelajaran TGT siswa secara individu terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran TGT menjadikan siswa memiliki tanggungjawab untuk saling membantu dalam penguasaan materi pembelajaran. Siswa berinteraksi dan bekerjasama satu dengan yang lain, sehingga siswa yang memiliki minat belajar rendah akan semakin bersemangat dalam memahami materi dengan mengajarkan dan membantu teman pasangannya yang belum paham, sehingga siswa yang awalnya malas-malasan dalam pembelajaran dengan sendirinya akan lebih giat lagi dalam belajar dikarenakan dia mempunyai tugas untuk bisa menjelaskan kepada teman yang lain.

3. Keterampilan sosial pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan model pembelajaran SAVI maka akan sangat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dikarenakan dalam model SAVI ini siswa dituntut untuk belajar menyampaikan materi kepada peserta didik lainnya, maka siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan selalu ingin tampil terbaik saat menyampaikan materi kepada peserta didik lainnya, ia

akan belajar dengan sungguh- sungguh sehingga keterampilan sosialnya pun meningkat.

4. Ada interaksi antara model pembelajaran SAVI dan TGT dengan minat belajar siswa pada keterampilan sosial.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah disampaikan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada Guru

- 1) Untuk meningkatkan kompetensi siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.
- 2) Hendaknya guru meningkatkan kemampuan pribadi, khususnya berkenaan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat mengimbangi kemajuan teknologi dibidang pendidikan.

2. Kepada Siswa

Bagi siswa agar dapat membangkitkan semangat dalam belajar khususnya berkenaan dengan keterampilan sosial dan sikap yang berasal dari dalam diri sendiri misalnya memiliki tujuan atau cita-cita tinggi untuk menjadi sukses dimasa depan.

3. Kepada Sekolah

- 1) Bagi sekolah model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran TGT dapat memberikan suatu solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa sekaligus akan meningkatkan kualitas sekolah tersebut.
- 2) Memberikan dorongan kepada para guru untuk meningkatkan kualitas serta kemampuan khususnya dalam bidang informasi dan teknologi sehingga dapat menggunakan model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran TGT.
- 3) Melengkapi fasilitas yang dibutuhkan para guru khususnya sarana dan prasarana pembelajaran. Selain itu, menciptakan hubungan kerja yang harmonis dan kekeluargaan.
- 4) Mengadakan pendidikan dan latihan untuk meningkatkan kualitas serta kemampuan guru dalam pembelajaran, atau mengirimkan para guru-guru sebagai peserta bila ada pendidikan dan latihan dari pemerintah dan swasta.

5.3 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini berupa:

1. Implikasi Penelitian

Perlu dilakukan penelitian kembali dengan mengadakan perubahan baik dari segi tempat atau lokasi yang baru dan juga dengan variabel yang baru sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi para guru.

2. Implikasi Teoritis

Upaya peningkatan kualitas guru serta pendidikan dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa. Peningkatan dan pembinaan kemampuan guru serta kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan.

3. Implikasi Kebijakan

Pesan yang harus dikembangkan dalam rangka peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa hendaknya dilakukan oleh para siswa sendiri dan usaha yang dilakukan diluar siswa seperti; sekolah, pimpinan, dan teman sejawat.

4. Implikasi Praktis

Dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa perlu dilakukan juga pada siswa di kelas lainnya dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran TGT. Kepada sekolah hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran khususnya peralatan komputer dan LCD proyektor. Bagi para guru yang belum mampu mengoperasikan peralatan ICT hendaknya mengikuti pendidikan dan latihan yang diadakan pemerintah, atau mengikuti kursus secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Anggara. 2014. Penerapan Pembelajaran Cooperative Problem Solving (CPS) Disertai Demonstrasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Prestasi Belajar Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri Gondangrejo Tahun Ajaran 2012/2013 (*Tesis*). Program Studi Pendidikan Kimia, Pasca Sarjana. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- . 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Astuti, Rahmani. 2005. *Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Kaifa: Bandung.
- Bagus, I Gusti. 1996. Analisis Minat dan Daya Serap Konsep Fisika siswa kelas 1 Caturwulan III SMU YPS Sidorejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 1995/1996 (*Skripsi*). Program Studi Pendidikan Fisika FKIP: Universitas Lampung.
- Budiningsih, C.Asri. 2012. *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Borg, Walter R and Meredith D Gall. 1989. *Educational Research*. DMC and Company: San Frasco.
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.

- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu SMP/MTs*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Fajar. 2007. *Teori Belajar: Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Universitas Sebelas Maret.
- Febrilia, Duwi. 2016. Efektivitas Model Pembelajaran VCT dan CIRC Untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Memperhatikan Pola Asuh Orang Tua Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 11 Bandar Lampung (*Tesis*). Program Studi Magister Pendidikan IPS, Pasca Sarjana. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Handayani, Fitri. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Bumiharjo.TP 2014/2015 (*Tesis*). Program Studi Magister Pendidikan IPS, Pasca Sarjana. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Hidayat, Irfan. Study Perbandingan Berfikir Kritis Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Teams 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 (*Skripsi*). Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP.. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Huda. 2011. *Representasi Belajar Berbasis Masalah*. Prosiding Konferensi Nasional Matematika XI, Edisi Khusus.
- Jarolimek. 1997. *Social Studies Competencies and Skills*. Macmillan Publishing Co. Inc: New York.

- Komalasari. 2013. Pengaruh Belajar dalam Kelompok Kecil dan Kemampuan Penalaran Logis terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA. (Tesis). Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak Dipublikasikan: Bandung.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Margareth, E. Gredler. 2011. *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Maryani, Enok. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Alfabeta: Bandung.
- Martorella, P, Beal, C, dan Bolick, C. 2005. *Teaching Social Studies In Middleand Secondary Schools. 4th. US: Person*.
- Meier, Dave. 2002 *The Accalrates Learning Handbook*. Terj. Rahmani Astuti. *Model Pembelajaran SAVI*.2014. Kaifa: Bandung.
- Milawati, Teti. 2011. Peningkatan kemampuan anak memahami drama dan menulis teks drama melalui model pembelajaran somatis auditori visual intelektual (SAVI)(*jurnal. penelitian pendidikan. edisi khusus No.2 Agustus 2011*). Pendidikan Bahasa Indonesia. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung. (<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/author/teti-milawati>). Diakses pada tanggal 9 Februari 2016. Pukul. 23.43 WIB.
- Mulyasa. 2009. *Pengembangan dan implementasi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muslich. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Nasution. 1992. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Nasution., S. 2011. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Nasution, S. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- NCSS. 1992. *Curriculum Standard for Social Studies: Expectation of Excellence Washington*.

- Nilandari, Ary. 2005. *Mempraktikan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Kaifa: Bandung.
- Noviana Wijayanti. 2012. Penggunaan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, auditory, Visualization, Intellectually) dengan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV semester Gasal SD Negeri 1 Sonorejo Blora Tahun Pelajaran 2011/2012 (*Tesis*). Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pasca Sarjana. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta.
- Pargito. 2010. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Pendidikan MPIPS FKIP Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- . 2011. *Penelitian Berbasis Kelas*. Pendidikan MPIPS FKIP Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Permana. 2010. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Sosial (Social Problem Based Learning Methods) dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis dan Kepekaan Sosial Siswa Sekolah Dasar (Studi eksperimen kuasi penerapan pembelajaran berbasis masalah sosial pada pelajaran IPS di kelas V SDN Tikukur Kota Bandung (*Tesis*). Program Studi Magister Pendidikan IPS, Pasca Sarjana. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Pranita, T. 2010. *Teori Belajar Konstruktivisme*. <http://edukasi.kompasiana.com>. Diakses pada tanggal 26 Juli 2015. Pukul. 22.37 WIB.
- Putranto, Ivan. 2013. Perbedaan sikap siswa terhadap lingkungan sosial dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kontekstual dan inkuiri dengan memperhatikan minat belajar siswa pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 marga tiga Lampung Timur. (*Skripsi*). Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers: Bandung.
- Sadirman A.M. 1994. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo: Jakarta.
- Sanjaya. 2010. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Dan Mengajar*. CV. Rajawali: Jakarta.

- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-ruzz: Yogyakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sidi dan Setyo. 2008. *Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)*.
[https : // aprysilver.wordpress.com/2012/09/06/creative-problem-solving/](https://aprysilver.wordpress.com/2012/09/06/creative-problem-solving/).
Diakses pada tanggal 23 Agustus 2016. Pukul. 23.27 WIB.
- Sudjana, Nana. 2004. *Interaksi dan Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.
- Sudjarwo dan Basrowi. 2009. *Manajemen Penelitian Sosial*. CV. Maju Mundur: Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R and D*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Sumardi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sunendar, Dadang dan Wassid, Iskandar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Trianto. 2007. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Bumi Aksara: Jakarta.
- . 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.