



## EFEKTIFITAS INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Muhammad Yudhia Laksono, Eti Nurhayati, Arif Abdul Haqq

Jurusan Pendidikan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Email: yudi1laksono@gmail.com

### Abstract

The purpose of this research are, first: To know the students response to the social interaction through Teams Game Tournament (TGT) Strategy, second To know the students response to the learning motivation through Teams Game Tournament (TGT) Strategy, third; To know the result of students learning after using Teams Game Tournament (TGT) Strategy. The method used is quantitative with research design nonequivalent control group design. Sample of this research are VIII E class as the experimental class and VIII A as a control class of MTs NU PUTRI 3 Buntet Pesantren. The result of hypothesis by F score,  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $21,218 > 1,99$ ) and significance score are ( $0,187 < 0,05$ ), means that  $H_0$  rejected. It concluded that the variabel of learning result of math has the significance effectivity by free variable of using the social interaction and learning motivation. Persamaan regresi berganda is  $53.670 + 0,258X_1 + 0,001X_2$  koefisien has a positive value it concluded that has a significance and positive effect between social interaction and learning motivation of Teams Game Tournament (TGT) strategy. By the result of math study, Teams Game Tournament (TGT) strategy it used and has the positive effect in social interaction and learning motivation and increasing the result of students in learning mathematics.

**Keywords:** Learning Model, Teams Game Tournament (TGT) strategy, Social Interaction, Learning Motivation, Learning Result.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan yang pertama; untuk mengetahui respon siswa terhadap interaksi sosial melalui model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), kedua; untuk mengetahui respon siswa terhadap motivasi belajar melalui model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), ketiga; untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT). Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan Kelas VIII A sebagai kelas control di MTs NU PUTRI 3 Buntet Pesantren. Hasil uji hipotesis melalui uji F nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $21,218 > 1,99$ ) dan nilai signifikansi ( $0,187 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan variabel terikat hasil belajar matematika mempunyai efektifitas yang signifikan oleh variabel bebas penerapan interaksi sosial dan motivasi belajar. Persamaan regresi berganda adalah  $53.670 + 0,258X_1 + 0,001X_2$  koefisien bernilai positif sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas secara signifikan antara interaksi sosial dan motivasi belajar model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan hasil belajar matematika, model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat berperan aktif dalam interaksi sosial dan motivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran, Teams Game Tournament (TGT), interaksi sosial, motivasi belajar, dan hasil belajar.

**Cara Menulis Sitasi:** M Y Laksono, E Nurhayati, A A Haqq. (2019). Efektifitas Interaksi Sosial Dan Motivasi Menggunakan Model *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Lemma : Letters Of Mathematics Education*, volume 6, Nomor 1, halaman 26-39

Manusia adalah makhluk sosial dengan demikian, manusia tidak akan bisa hidup menyendiri. Seseorang yang dengan sengaja menyendiri, akan sulit baginya untuk meraih kebahagiaan karena telah menyalahi fitrah dalam kehidupannya. Setiap orang memperoleh semua itu melalui suatu proses belajar yang disebut dengan sosialisasi. Proses sosialisasi awal yang dialami oleh siswa melalui lingkungan keluarga, siswa mengenal pola pergaulan hidup yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu berlanjut pada lingkungan sekolah. Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan formal secara sistematis melaksanakan program bimbingan pengajaran, dan pelatihan dalam rangka memberikan bantuan para siswa agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam proses belajar-mengajar terjadi interaksi sosial antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan pendidikan. Lingkungan pendidikan terdiri dari lingkungan pendidikan keluarga dengan pendidik (orang tua) dan peserta didik (siswa) dan lingkungan pendidikan masyarakat dengan pendidik (pimpinan organisasi kemasyarakatan) dan anak-anak yang belum dewasa sebagai peserta didiknya secara tidak langsung mempengaruhi semangat belajar siswa dalam kegiatan belajar agar bisa mencapai hasil belajar yang optimal. Belajar adalah suatu usaha yang melalui proses seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010, hal. 2).

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup keadaan fisiologis dan psikologis, sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan yang meliputi faktor sosial dan non sosial (Rahayu In Tri, 2004, hal. 51). Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah melalui pergaulan atau interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan saling membutuhkan antara dua belah pihak, yaitu antara individu satu dengan individu lainnya dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu (Syani, 2012, hal. 151-159). Dalam hal ini interaksi adalah gabungan antara faktor psikologis peserta didik (internal) dengan faktor lingkungan khususnya lingkungan sosial (eksternal) untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Interaksi sosial peserta didik dalam lingkungan institusi pendidikan dibedakan menjadi beberapa macam dapat terjadi antara peserta didik yang lainnya dengan pengajar guru, maupun kepala sekolah. Khusus dalam ruang lingkup kelas interaksi sosial antara peserta didik dengan temannya dinilai sangat penting karena dapat memberikan motivasi belajar yang baik bagi peserta didik terhadap pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar adalah rangsangan, dorongan dan sumber semangat yang dimiliki seseorang sehingga orang tersebut memperlihatkan perilaku tertentu. Dengan meningkatnya motivasi belajar, hasil belajar yang optimal akan tercapai (Ahmadi, 2004, hal.

78-93).

Dari observasi di MTs NU Putri 3 masih terdapat siswa yang belum maksimal dalam motivasi belajar khususnya matematika. Hal ini terlihat dari ada siswa yang tidur dalam pembelajaran matematika, berdiam diri dan kurang aktif dalam pembelajaran matematika, dan juga belum termotivasi dengan guru memberikan tugas matematika masih ada siswa yang tidak mengerjakan tugas matematika tersebut. Selain itu terdapat siswa yang berdiskusi dengan teman sekelasnya dan tidak memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran. Namun ada juga siswa yang hanya ingin diperhatikan dengan membuat suatu kesalahan sehingga motivasi dalam diri siswa masih rendah, hanya untuk mencari perhatian saja.

Selain membutuhkan motivasi belajar, siswa juga merupakan makhluk sosial yang dibekali naluri dan akal untuk selalu mengadakan hubungan atau interaksi dengan siswa lain. Hubungan antar siswa merupakan suatu kebutuhan bagi setiap siswa. Karena jika seorang siswa yang tidak paham dengan pelajaran matematika maka siswa tersebut bisa menanyakan ke siswa yang lebih paham dalam pelajaran tersebut. Oleh sebab itu dengan pemenuhan kebutuhan tersebut, maka siswa akan memenuhi kebutuhan-kebutuhan lainnya. Selain hubungan siswa dengan siswa lain, hubungan siswa dengan guru juga sangat dibutuhkan. Karena dalam pembelajaran harus mempunyai respon yang positif yang baik antara guru dengan siswa, misalnya dalam pembelajaran matematika siswa sebaiknya bertanya jika kurang jelas dalam menerima pelajaran matematika. Dengan adanya interaksi siswa dengan guru yang baik, komunikatif, serta aktif maka pembelajaran tersebut akan berjalan secara lancar. Di MTs NU Putri 3 interaksi sosial siswa antar siswa masih rendah, ditandai dalam pembelajaran kelompok yang dilakukan oleh guru, masih terdapat siswa yang tidak menggunakan kegiatan tersebut untuk saling bertanya kepada siswa yang lain. Terlihat juga siswa bertanya kepada teman namun tidak membahas tentang materi pelajaran. Sehingga interaksi siswa masih bernilai negatif.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti interaksi sosial dan motivasi perlu dibahas dan diteliti karena untuk mengetahui faktor-faktor yang bernilai positif maka pihak-pihak yang terkait seperti sekolah, keluarga maupun siswa sendiri dapat mempertinggi atau mengembangkan faktor-faktor tersebut. Seperti pada penelitian Arlianti (2017) bahwa banyak faktor atau hubungan-hubungan yang mempengaruhi hasil belajar siswa bukan hanya interaksi belajar melainkan oleh hubungan-hubungan atau faktor yang lain, interaksi belajar hanya memberi sumbangan terhadap hasil belajar matematika siswa yaitu sebesar 34,69%, dan sisanya yaitu sebesar 65,31% ditentukan oleh hubungan-hubungan yang

lain. Dengan demikian hasil belajar siswa akan tercapai secara maksimal.

Untuk itu dalam permasalahan di atas yang mengenai interaksi sosial dan motivasi belajar dan hasil belajar matematika peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Efektifitas interaksi sosial dan motivasi menggunakan model pembelajaran teams game tournament terhadap hasil belajar matematika siswa di MTs NU PUTRI 3 Buntet Pesantren”.

## METODE

Dengan Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk seseorang peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitiannya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pendekatan ini adalah kuantitatif. Metode ini dipilih karena dalam penelitian yang dilakukan mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010, hal. 77).

Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* untuk mengukur hasil belajar, interaksi sosial dan motivasi belajar matematika yang dibentuk dalam proses pembelajaran teams games tournaments maka dari itu diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil pembelajaran kognitif, dan melakukan pengamatan untuk mengetahui interaksi sosial dan motivasi belajar matematika. Variabel penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu: Variabel bebas “Interaksi sosial dan motivasi belajar model pembelajaran *Teams Game Tournaments*” dan variabel terikat “Hasil belajar matematika siswa”.

Desain Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*. Pada desain penelitian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random namun berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010, hal. 79).

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Perlakuan	Post test
Eksperimen	X	Q1
Kontrol	-	Q1

Keterangan :

Q1 = *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah diberi perlakuan.

X = Perlakuan untuk kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*

### 1. Deskripsi data tentang interaksi sosial menggunakan model *teams game tournament*

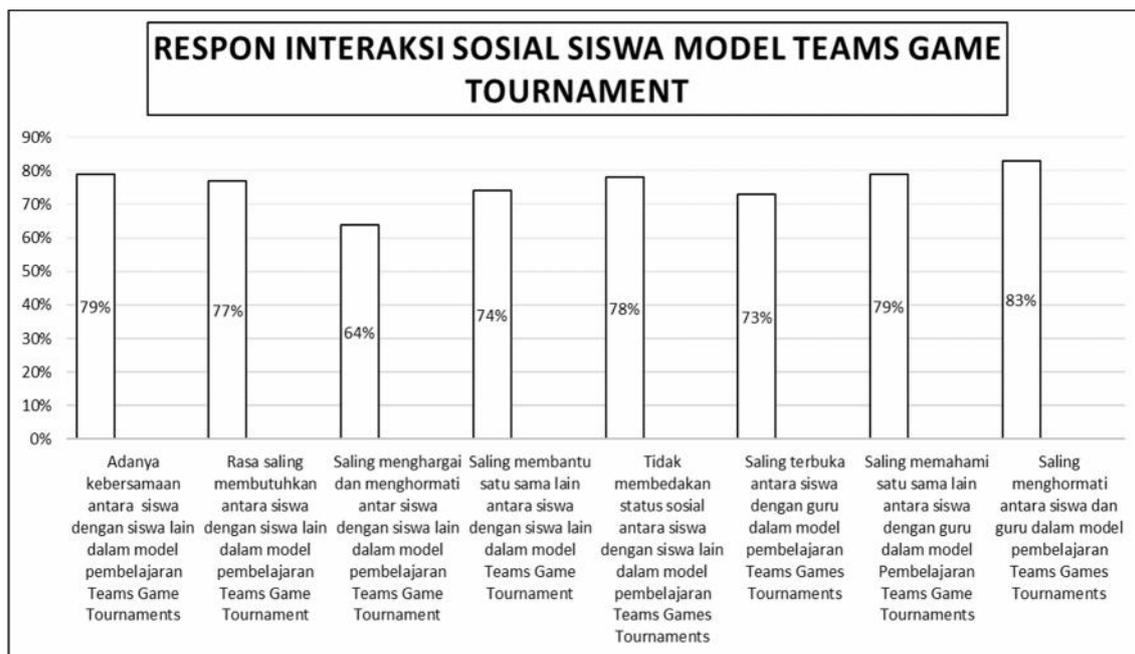
Untuk mengukur seberapa besar interaksi sosial menggunakan model *teams game tournament*, dengan demikian penelitian ini menggunakan angket respon siswa sebanyak 34 item pernyataan. Angket tersebut tersebar kepada 40 siswa dikelas eksperimen yaitu kelas VIII-E, angket yang dipakai mengarah kepada skala likert (Ridwan dan Sunarto, 2009, hal. 20):

**Tabel 2. Pemberian Skor pada Skala Likert**

Alternatif Jawaban	Skor Tiap Jawaban	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Berikut hasil presentase skor yang di dapat dari data angket respon siswa terhadap interaksi sosial dalam model *Teams Game Tournament* kelas VIII MTs NU PUTRI 3 Buntet Pesantren Cirebon dan penulis menyajikan data berdasarkan indikator pernyataan angket skala likert.

Berdasarkan Gambar 1 pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII E menunjukkan hasil rentang setiap indikator memperoleh presentase 64% sampai dengan 83% .kategori indikator yang terendah adalah saling menghargai dan menghormati antar siswa dengan siswa lain dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* menghasilkan presentase 64%. Tetapi pada indikator ini dapat dikategorikan baik. Selanjutnya untuk kategori indikator tertinggi adalah saling menghormati antara siswa dengan guru dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* 83%. Namun pada indikator ini dapat dikategorikan baik sekali. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat membantu siswa dalam berinteraksi sosial baik siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru agar hasil belajar matematika bisa meningkatkan nilai secara maksimal.



**Gambar 1. Rekapitulasi presentase angket interaksi sosial menggunakan model *Teams Game Tournaments***

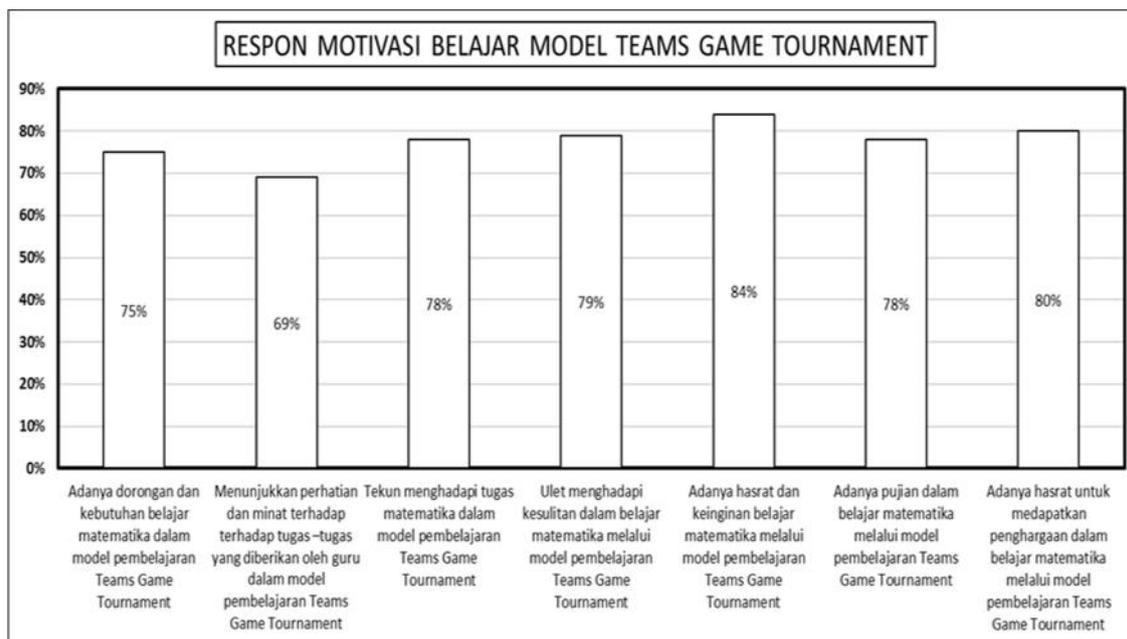
## 2. Deskripsi data tentang respon siswa terhadap motivasi belajar dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament*

Untuk mengukur seberapa besar respon siswa terhadap motivasi belajar dalam model *teams game tournament*, dengan demikian penelitian ini menggunakan angket respon siswa sebanyak 30 item pernyataan. Angket tersebut tersebar kepada 40 siswa dikelas eksperimen yaitu kelas VIII-E, angket yang dipakai mengarah kepada skala likert (Ridwan dan Sunarto, 2009, hal. 20).

Berikut hasil presentase skor yang di dapat dari data angket respon siswa terhadap interaksi sosial dalam model *Teams Game Tournament* kelas VIII MTs NU PUTRI 3 Buntet Pesantren Cirebon dan penulis menyajikan data berdasarkan indikator pernyataan angket skala likert.

Berdasarkan Gambar 2 pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII E menunjukkan hasil rentang setiap indikator memperoleh presentase 69 % sampai dengan 84 % .kategori indikator yang terendah adalah menunjukkan perhatian dan minat terhadap terhadap tugas – tugas yang diberikan oleh guru dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* menghasilkan presentase 69%. Tetapi pada indikator ini dapat dikategorikan baik. Selanjutnya untuk kategori indikator tertinggi adalah menghasilkan adanya hasrat dan keinginan belajar matematika melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament* 84 %. Namun pada indikator ini dapat dikategorikan baik sekali. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Game Tournament*

dapat membantu siswa untuk mendorong siswa dalam belajar matematika agar hasil belajar matematika bisa meningkatkan nilai secara maksimal.



**Gambar 2. Rekapitulasi presentase angket motivasi belajar menggunakan model Teams Game Tournament**

**3. Deskripsi data hasil belajar dari model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT)**

Penelitian ini untuk mendapatkan hasil belajar siswa diukur dengan tes setelah melakukan *treatment* melalui model pembelajaran Teams Game Tournament di kelas eksperimen yang digunakan dengan berupa tes essay sebanyak 10 item pertanyaan. Penskoran tes dapat dilihat dari bagaimana cara siswa menjawab, alasan, dan sistematika penjawabannya. Apabila data dari tes tersebut telah didapat, kemudian skor diolah dan dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament. Hasil tes yang didapat dari penyebaran di kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) didapat data deskriptif statistiknya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3 descriptive statistic hasil belajar**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kelas	80	1	2	120	1.50	.503	.253
Hasil belajar	80	58.00	100.00	6345.00	79.3125	9.36813	87.762
Valid N (listwise)	80						

Berdasarkan Tabel 3 mengenai descriptive statistics dari output diatas, dapat diketahui nilai minimum, nilai maksimum, jumlah keseluruhan tiap variabel, rata – rata tiap variabel dan

standar deviasinya. Sebagai contoh, dari 40 siswa yang didata, rata – rata jumlah nilai hasil belajar matematika adalah 79.3125, nilai terendahnya adalah 58 dan nilai tertinggi adalah 100 dari 10 soal posttest uraian yang diberikan kepada 40 siswa di MTs NU PUTRI 3 Buntet Pesantren.

#### 4. Uji Hipotesis

Dalam persamaan regresi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah adanya hubungan yang positif dalam interaksi sosial dan motivasi belajar model Teams Game Tournament dengan hasil belajar matematika siswa, maka dapat dilihat pada Tabel 4;

**Tabel 4 Hasil Uji Regresi Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.294 <sup>a</sup>	.087	.037	8.66357

Tabel 4 menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,294. Dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,087, yang mengandung pengertian bahwa efektifitas variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*) adalah sebesar 87%, sedangkan sisanya dimiliki oleh variabel yang lain.

**Tabel 5. Uji Koefisien Regresi ganda**

Model		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	53.670	19.361		2.772	.009
	motivasi belajar	.258	.143	.294	1.801	.080
	interaksi sosial	.001	.120	.001	.004	.997

Berdasarkan Tabel 5 dengan demikian persamaan untuk kedua variabel tersebut adalah:

$$\hat{Y} = 53.670 + 0,258X_1 + 0,001X_2$$

- Constant 53.670 berarti bahwa hasil belajar akan constant sebesar 53.670 jika tidak memiliki efektifitas yang signifikan oleh interaksi sosial dan motivasi belajar.
- Beta interaksi sosial 0,001 ( $X_1$ ) mempengaruhi hasil belajar (Y) sebesar 0,001 atau memiliki efektifitas secara signifikan yang artinya jika ( $X_1$ ) ditingkatkan 1% saja maka hasil belajar (Y) akan meningkatkan 0,001 dan sebaliknya jika ( $X_1$ ) diturunkan 1% saja maka hasil belajar (Y) akan turun sebesar 0,001.
- Beta motivasi belajar 0,258 ( $X_2$ ) mempengaruhi hasil belajar (Y) sebesar 0,258 atau

memiliki efektifitas secara signifikan yang artinya jika ( $X_1$ ) ditingkatkan 1% saja maka hasil belajar ( $Y$ ) akan meningkatkan 0,258 dan sebaliknya jika ( $X_1$ ) diturunkan 1% saja maka hasil belajar ( $Y$ ) akan turun sebesar 0,258.

## 5. Pembahasan

Interaksi sosial dalam pembelajaran merupakan suatu komunikasi dua orang atau lebih berupa aksi atau reaksi yang saling mempengaruhi antar individu, individu dan kelompok, dan antar kelompok, baik interaksi sosial antar siswa maupun siswa dengan guru yang membangun motivasi dalam belajar serta, meningkatkan hasil belajar di dalam kelas hal ini diperjelas dengan pendapat (Yamin Martinis dan Maisah, 2010, hal. 161) menjelaskan Interaksi sosial dalam pembelajaran merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara jawab, mendemonstrasi, mempraktikkan materi pelajaran di dalam kelas. Dalam meningkatkan interaksi sosial antara siswa dengan siswa maupun siswa dalam guru, diperlukan model pembelajaran yang efektif dan tidak menjenuhkan, karena pembelajaran matematika pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi dalam belajar mengajar pelajaran matematika yang dilakukan antara siswa dan guru sebagaimana mestinya proses tersebut untuk suatu sarana atau wadah yang berfungsi untuk mempermudah berfikir di dalam ilmu atau konsep-konsep abstrak. Menurut Haqq (2017) Sikap matematis seseorang dilandasi oleh dua faktor yakni faktor eksternal dan faktor internal. faktor eksternal dalam sikap matematis seseorang dilandasi oleh beberapa hal, yakni: didikan orang tua, lingkungan sekitar, didikan guru, teman dan lain sebagainya, oleh karena itu dibutuhkan interaksi sosial dari siswa dengan siswa, siswa dengan guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara maksimal. Hal ini sependapat dengan Fathurrohman Sobry (2010, hal. 14) yang mengatakan bahwa: interaksi dikatakan maksimal jika terjadi antara guru dengan semua peserta didik, antara peserta didik dengan guru, antara peserta didik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan bahan, model pembelajaran, dan media pembelajaran, bahkan peserta didik dengan dirinya sendiri. Namun tetap dalam kerangka mencapai suatu tujuan yang telah disepakati bersama.

Interaksi sosial dalam pembelajaran di kelas dapat melibatkan siswa secara aktif karena peran interaksi sosial membangun komunikasi secara efektif yang membangkitkan semangat siswa dalam belajar agar bisa meningkatkan hasil yang maksimal, hal ini diperjelas dengan pendapat Sardirman A.M (2010) yang mengatakan bahwa interaksi antara pembelajar dan pembelajar dapat berfungsi sebagai motivasi. Interaksi yang efektif mampu membangkitkan dan

menumbuh kembangkan motivasi belajar siswa secara optimal. Menurut Nurhayati Eti (2011, hal. 98) Strategi Kognitif merupakan suatu pendekatan belajar yang menekankan perkembangan proses dan keterampilan berpikir sebagai alat untuk meningkatkan pembelajar yang bertujuan agar seluruh pembelajar menjadi lebih strategis, percaya diri, fleksibel, dan produktif dalam usaha belajarnya. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang tidak membosankan agar mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran matematika, karena melalui pembelajaran kooperatif diharapkan siswa di kelas mampu aktif secara individu, aktif berdiskusi, berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan dari orang lain, kreatif mencari solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi dan memiliki kepercayaan yang tinggi dalam pembelajaran matematika (Syahrir., 2012, hal. 29). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa membangun interaksi sosial dan motivasi belajar adalah model pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data interaksi sosial terhadap model pembelajaran Teams Game Tournament dalam pembelajaran matematika. Interaksi sosial siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru di ukur dengan menggunakan angket. Dari hasil perhitungan angket yang diperoleh dari kelas uji coba yaitu kelas VIII E memperoleh rata-rata sebesar 132.08 adapun presentase yang diperoleh dari skor terendah yaitu 64 % dari indikator saling menghargai dan menghormati antar siswa dengan siswa lain dalam model pembelajaran Teams Game Tournament dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik dan skor tertinggi yaitu 83 % dari indikator saling menghormati antara siswa dan guru dalam model pembelajaran Teams Game Tournament dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik sekali. Indikator dalam mengukur interaksi sosial di bagi menjadi dua aspek yaitu interaksi sosial siswa dengan siswa dan interaksi sosial siswa dengan guru dengan menggunakan model Teams Game Tournament. Interaksi sosial siswa dengan siswa terdiri dari 5 indikator yaitu: 1) adanya kebersamaan, 2) rasa saling membutuhkan 3) saling menghargai dan menghormati 4) saling membantu satu sama lain dan 5) tidak membedakan status sosial. Sedangkan interaksi sosial siswa dengan guru terdiri dari 3 yaitu : 1) Saling terbuka, 2) Saling memahami satu sama lain dan 3) Saling menghormati.

Berdasarkan hasil analisis data motivasi belajar terhadap model pembelajaran Teams Game Tournament dalam pembelajaran matematika. Motivasi belajar dengan menggunakan angket. Dari hasil perhitungan angket yang diperoleh dari kelas uji coba yaitu kelas VIII E memperoleh rata-rata sebesar 113.85, adapun presentase yang diperoleh dari skor terendah yaitu 69 % dari indikator menunjukkan perhatian dan minat terhadap terhadap tugas–tugas

yang diberikan oleh guru dalam model pembelajaran Teams Game Tournament dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik dan skor tertinggi yaitu 84% dari indikator adanya hasrat dan keinginan belajar matematika melalui model pembelajaran Teams Game Tournament dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik sekali. Indikator dalam mengukur motivasi belajar di bagi menjadi dua aspek yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi belajar intrinsik terdiri dari 5 indikator yaitu 1) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 2) menunjukkan perhatian dan minat terhadap terhadap tugas -tugas yang diberikan 3) tekun menghadapi tugas 4) ulet menghadapi kesulitan 5) adanya hasrat dan keinginan belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik terdiri dari 2 indikator yaitu 1) adanya pujian, 2) adanya hasrat untuk medapatkan penghargaan dalam belajar.

Efektifitas interaksi sosial dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematikas siswa di MTs NU PUTRI 3 Buntet Pesantren mempunyai efektifitas secara signifikan terlihat dari hasil uji Uji Koefisien Regresi analis berganda untuk variabel ganda dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  dan dalam interaksi sosial dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bahwa variabel interaksi sosial ( $X_1$ ) menyumbang 0,258 terhadap hasil belajar matematikas ( $Y$ ) pada tiap kenaikan satu-satuan variabel interaksi sosial ( $X_1$ ). Dan variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) menyumbang 0,001 terhadap hasil belajar matematika ( $Y$ ) pada tiap kenaikan satu-satuan variabel motivasi belajar ( $X_2$ ). berdasarkan hasil penelitian dari tabel R Square kedua variabel sama-sama dapat menjelaskan variabel sebesar 0,87 atau 87 %, adapun 13% dijelaskan faktor lain diluar penelitian ini. Adapun faktor lain yang belum diketahui diluar dari penelitian ini adalah menurut Muhibbin (2013:132) mengatakan bahwa faktor hasil belajar terdiri dari yaitu, faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. 1) faktor internal meliputi; kondisi rohani dan jasmani siswa, 2) faktor eksternal meliputi; faktor sosial yaitu, faktor-faktor yang termasuk lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa, dan faktor non sosial yaitu, faktor ini meliputi gedung sekolah dan letaknya, alat belajar. Keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa, faktor-faktor ini turut menentukan tingkat keberhasilan siswa. 2) faktor pendekatan belajar meliputi; jenis upaya pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran materi tertentu. Berbeda dengan pendapat Sudjana (39-40) bahwa hasil belajar yang dipengaruhi oleh faktor intern yaitu faktor yang berasal dari diri siswa tersebut dan faktor ekstern faktor dari luar siswa tersebut.

Berdasarkan observasi menurut peneliti faktor yang mempengaruhi ketidakefektifitasnya hasil belajar faktor ekstern mencakup lingkungan dan jadwal pembelajaran. Jelas terlihat bahwa lingkungan sekolah yang diteliti adalah banyaknya jumlah siswa dan ruangan yang kurang luas sehingga harus bisa mengatur tempat duduk siswa dalam belajar agar siswa merasa nyaman dalam belajar. Hal ini yang menyebabkan siswa malas belajar dan sering mengobrol dengan teman sebangkunya. Padatnya jadwal kegiatan pondok pesantren sehingga banyak siswa merasa lelah pada saat sekolah ini terlihat ketika guru sedang mengajar ada sebagian siswa yang mengantuk dalam pelajaran matematika. Sehingga harus bisa membangun komunikasi yang membangkitkan semangat siswa dalam belajar matematika untuk itu diperlukan strategi dan model pembelajaran yang tepat seperti halnya model pembelajaran Teams Games Tournament untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar secara optimal, karena dengan adanya model Teams Games Tournament siswa tidak merasa jenuh karena model pembelajaran ini diselingi dengan permainan dan dapat berinteraksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Terlebih matematika membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Sedangkan faktor lainnya tidak diketahui oleh peneliti.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan tentang interaksi sosial dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan statistika, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Interaksi sosial dalam model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada pokok bahasan statistika mendapatkan presentase yang diperoleh dari skor terendah yaitu 64 % dari indikator saling menghargai dan menghormati antar siswa dengan siswa lain dalam model pembelajaran Teams Games Tournaments dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik dan skor tertinggi yaitu 83 % dari indikator saling menghormati antara siswa dan guru dalam model pembelajaran Teams Games Tournaments dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik sekali.
2. Motivasi belajar dalam model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada pokok bahasan statistika mendapatkan presentase yang diperoleh dari skor terendah yaitu 69 % dari indikator menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru dalam model pembelajaran Teams Game Tournament dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik dan skor tertinggi yaitu 84% dari indikator adanya hasrat dan keinginan belajar matematika melalui model pembelajaran Teams Game Tournament dengan presentase tersebut dapat dikategorikan baik sekali.
3. Efektifitas interaksi sosial dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematikas siswa di MTs

NU PUTRI 3 Buntet Pesantren mempunyai efektifitas secara signifikan terlihat dari hasil uji Uji Koefisien Regresi analisis berganda dari Uji F simultan untuk variabel ganda dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  dan dalam interaksi sosial dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bahwa variabel interaksi sosial ( $X_1$ ) menyumbang 0,258 terhadap hasil belajar matematika ( $Y$ ) pada tiap kenaikan satu-satuan variabel interaksi sosial ( $X_1$ ). Dan variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) menyumbang 0,001 terhadap hasil belajar matematika ( $Y$ ) pada tiap kenaikan satu-satuan variabel motivasi belajar ( $X_2$ ). berdasarkan hasil penelitian dari tabel R Square kedua variabel sama-sama dapat menjelaskan variabel sebesar 0,87 atau 87 %, adapun 13% dijelaskan faktor lain diluar penelitian ini.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Untuk Guru

Pada saat proses belajar matematika berlangsung dalam kelas hendaknya guru mempersiapkan metode yang efektif dalam pembelajaran seperti model Teams Game Tournament agar siswa merasa tidak jenuh di dalam kelas. Pada saat menerapkan model pembelajaran Teams Game Tournaments(TGT) memerlukan waktu dan pengelolaan kelas dengan baik, sehingga guru harus mempersiapkan segala kebutuhannya dengan baik, agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

### 2. Untuk Siswa

Pada saat pembelajaran berlangsung dikelas siswa diharapkan untuk selalu aktif bertanya agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik.

Jangan mengobrol dan tidur pada saat pembelajaran berlangsung supaya hasil belajar yang dicapai bisa didapat secara maksimal.

### 3. Untuk Sekolah

Sekolah harus bisa memfasilitasi sarana belajar secara lengkap seperti halnya harus mempunyai proyektor, speaker aktif, dan lain-lain untuk membantu para guru dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT karena semakin berkembangnya teknologi siswa dituntut harus mengikuti perkembangan yang serba maju di era modern ini.

### 4. Untuk penelitian selanjutnya

penelitian yang telah dilakukan ini masih mempunyai kekurangan dalam penelitian yaitu peneliti tidak meneliti tentang interaksi sosial siswa dengan orang tua siswa, dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam membangun interaksi sosial dan dalam penelitian ini hanya menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament. Untuk itu diharapkan pada peneliti lain agar memperluas permasalahan penelitian yang akan diteliti. Seperti menggunakan model pembelajaran kooperatif lain serta menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam membangun interaksi sosial siswa dengan siswa lain ataupun siswa dengan guruseruta meningkatkan

motivasi belajar matematika

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdul, Syani. 2012. *Sosiologi Sistematis Teori dan Terapan*. Jakarta: Budi Aksara.
- Arlianti, Nofyta. 2017. Hubungan antara Interaksi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 10 Sungai Penuh. *Lemma Research of Mathematics Education*, 4(1)
- Fathurrohman Sobry, P. S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penerapan Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Haqq, A. A. 2017. Analisis Afeksi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Challenge Based Learning. *Procediamath*, 1(1)..
- Nurhayati Eti. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Rahayu Iin Tri, T. A. 2004. *Observasi dan wawancara*. Malang: Bayumedia.
- Ridwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Sardirman A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syahrir. 2012. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Matematika Siswa SMP Darul Hikmah Mataram. *jurnal Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA*.
- Yamin Martinis dan Maisah. 2010. *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Persada Press.