

**KOMPARASI KECERDASAN INTERPERSONAL
BERDASARKAN PEMBELAJARAN *COOPERATIVE
LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU PAPAN TEMPEL PADA SISWA
KELAS IV DI MIN 7 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

NILA RUWAIYDA
NIM.203200075

IAIN
PONOROGO

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Ruwaiyda, Nila. 2024. Komparasi Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Pembelajaran *Cooperative Learning Model Teams Games Tournament* Berbantu Papan Tempel Pada Siswa Kelas IV di Min 7 Ponorogo, **Sripsi**. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing, Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

Kata Kunci: Model pembelajaran, *Cooperative Learning*, Kecerdasan Interpersonal

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang baik bagi peserta didik, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MIN 7 Ponorogo belum terlaksana secara maksimal hal tersebut terjadi karena masih adanya beberapa tingkah laku siswa yang menyimpang seperti siswa tidak mau duduk dengan tenang ketika pembelajaran berlangsung, ketika guru bertanya siswa hanya diam saja, ketika guru sedang menjelaskan materi siswa tidak bisa konsentrasi dikarenakan diganggu oleh temannya sehingga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) Keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu papan tempel pada siswa kelas IV di MIN 7 Ponorogo & (2) Komparasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu papan tempel pada siswa kelas IV di MIN 7 Ponorogo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, populasi penelitiannya seluruh peserta didik kelas IV MIN 7 Ponorogo yang berjumlah 44 peserta didik, yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi* eksperimen dan pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh teknik yang menggunakan semua anggota populasinya menjadi sampel, karena populasi setiap kelasnya sekitar 44 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dijadikan *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji T jenis *Independent sample t-test*.

Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) Keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikategorikan sangat baik dengan persentase sebesar 85%. Begitupun perolehan persentase aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mencapai 90% dengan kategori sangat baik, (2) Komparasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal meningkat dengan hasil yang signifikan. Berdasarkan pengujian hipotesis ini diperoleh hasil 9,408 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

ABSTRACT

Ruwaiyda, Nila. 2024. *Comparison of Interpersonal Intelligence Based on Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Assisted by Pasteboard in Grade IV Students at Min 7 Ponorogo, Thesis.* Department of Teacher Education, Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Ponorogo, Supervisor, Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

Keywords: *Learning Model, Cooperative Learning, Interpersonal Intelligence*

The use of the right learning model can have a good impact on students, one of which is by implementing the Teams Games Tournament learning model. But in fact, the learning activities carried out at MIN 7 Ponorogo have not been carried out optimally, this happens because there are still some deviant student behaviors such as students do not want to sit quietly when learning takes place, when the teacher asks students just stay silent, when the teacher is explaining the material, students cannot concentrate because they are disturbed by their friends, thus affecting interpersonal intelligence.

This study aims to analyze (1) the implementation of the pasteboard-assisted Teams Games Tournament learning model for grade IV students at MIN 7 Ponorogo & (2) Comparison of the pasteboard-assisted Teams Games Tournament learning model for grade IV students at MIN 7 Ponorogo.

This study used a quantitative approach, the research population was all students of grade IV MIN 7 Ponorogo totaling 44 students, which were divided into two classes, namely experimental class and control class. This study uses a quasi-experimental type of research and sampling using saturated sampling techniques that use all members of its population to be sampled, Because the population of each class is about 44 people. Data collection techniques use observation sheets that are used as pretest and posttest. The data analysis technique in this study used the Independent sample t-test type T test.

Based on data analysis, it was found that (1) The implementation of the Teams Games Tournament learning model is categorized as very good with a percentage of 85%. Likewise, the percentage of teacher activities using the Teams Games Tournament learning model reached 90% with a very good category, (2) The comparison of the pasteboard-assisted Teams Games Tournament learning model to interpersonal intelligence improved with significant results. Based on testing this hypothesis, a result of 9,408 was obtained, this shows that there is an influence between classes that use the Teams Games Tournament learning model and classes that do not use the Teams Games Tournament learning model.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nila Ruwaiyda
NIM : 203200075
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Berbantu Papan Tempel terhadap Kecerdasan Interpersonal

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.
NIP.199107022023212038

Ponorogo, 24 April 2024

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Alim Fatmahanik, M.Pd.
NIP.1985120320150303



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Nila Ruwaiyda
NIM : 203200075
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Komparasi Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Pembelajaran *Cooperative Learning Model Teams Games Tournament* Berbantu Papan Tempel pada Siswa Kelas IV di MIN 7 Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 28 Mei 2024

Ponorogo, 28 Mei 2024

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Tim Penguji:

Ketua Sidang : Sofwan Hadi, M.Si.
Penguji 1 : Kurnia Hidayati, M.Pd.
Penguji 2 : Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

(
(
(

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nila Ruwaiyda

NIM : 203200075

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Komparasi Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Pembelajaran
Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Berbantu
Papan Tempel Pada Siswa Kelas IV Di MIN 7 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia bahwa naskah skripsi ini dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 4 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nila Ruwaiyda
NIM. 203200075

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nila Ruwaiyda

NIM : 203200075

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Judul Skripsi : Komparasi Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Pembelajaran Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Berbantu Papan Tempel Pada Siswa Kelas IV Di MIN 7 Ponorogo

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alih tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 4 Juni 2024
Yang Membuat Pernyataan



Nila Ruwaiyda
Nim.203200075

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal yang sangat penting untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Belajar adalah suatu proses secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.² Banyak sekali perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, baik jenis maupun sifatnya sebab itu tidak semua perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam hal belajar. Belajar sendiri dapat mempelajari berbagai macam ilmu pengetahuan serta dapat mengembangkan pemikiran dan kecerdasan. Belajar juga dapat meningkatkan kemampuan logis dalam membuat keputusan hidup. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan perlu diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk ikut aktif berpartisipasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik, psikologis siswa.

¹ Djamarah, Syaiful Bahri. "Strategi Belajar Mengajar". (Jakarta : Rineka Cipta, 2006).

² Fatuhurrohman, Muhammmad. "Model-Model Pembelajaran Inovatif". (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2016)

Tujuan belajar sendiri adalah memperoleh serta meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, serta berbagai kemampuan lainnya. Belajar juga dapat melatih seseorang menjadi lebih mandiri dan disiplin. Dengan melakukan kegiatan belajar secara rutin, seseorang harus meluangkan waktu khusus untuk mempelajari suatu bidang. Seseorang akan mengesampingkan kegiatan-kegiatan lain terlebih dahulu dan fokus pada kegiatan belajar.

Guru memiliki peran serta tanggung jawab dalam proses perkembangan sikap serta perilaku siswa. Sikap serta perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung dapat mempengaruhi kecerdasan siswa nantinya. Oleh karena itu, guru harus lebih inovatif dalam menarik perhatian siswa agar tetap fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan cara menerapkan model pembelajaran *Cooperative* yang terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan siswa.³ Pembelajaran *cooperative* menekankan bahwa siswa perlu belajar berpikir, memecahkan masalah, dan belajar mengaplikasikan pengetahuan, konsep, dan keterampilan yang dimilikinya kepada siswa lain yang membutuhkan bantuan dalam kelompoknya.

Cooperative Learning adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil siswa belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun

³ Abdullah Gagasan Wardani. "Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas II H di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Model Palembang." *Skripsi*. (Palembang : Fakultas Tarbiyah UIN Raden Fatah, 2017)

kelompok.⁴ Model *cooperative learning* sendiri mengajarkan proses belajar dan bekerjasama antar kelompok kecil secara kolaboratif. Pada penelitian ini model *Teams games tournament* (TGT). Sedangkan pembelajaran *cooperative learning* sendiri memiliki makna dengan menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis dimana para siswa berlomba menjadi wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang berperan sebagai akademik sebelumnya yang setara seperti mereka.

Tipe TGT salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Guru menyajikan pelajaran, selanjutnya siswa bekerja dalam tiap tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran, selanjutnya setelah pembelajaran selesai diadakan turnamen dimana siswa dalam masing-masing kelompoknya memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya,⁵ kemudian hasilnya ditempel di papan tempel sehingga peserta didik yang lain bisa mengetahui kendala dari hasil *game* itu tadi.

Papan tempel sendiri adalah media papan tempel merupakan suatu papan yang memiliki perekat untuk melatih penugasan kepada siswa mengenai pertanyaan, gambar, huruf, angka dengan tema yang akan dipelajari. Media papan tempel sendiri dapat digunakan sebagai alat bantu

⁴ B Santos, *Cooperative Learning: Penerapan Teknik Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* di SLTP. Buletin Pelangi Pendidikan. Vol. 1. No. 1. 1999.

⁵ Lie, A. "*Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*". (Jakarta: Grasindo, 2002).

untuk memberikan pertanyaan serta jawaban sesuai dengan materi.⁶ Seperti yang kita ketahui bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah dalam menangkap penjelasan jika diberikan contoh konkret atau nyata, dengan adanya media ini mengingat apa saja yang telah dijelaskan, serta mampu meningkatkan semangat siswa dalam menyimak penjelasan sehingga tidak mudah jenuh ketika diberikan materi.

Pembelajaran dengan model TGT sangat efektif dalam kegiatan belajar mengajar⁷, karena mencangkup sebuah kelompok kecil yang bekerjasama secara tim untuk menyelesaikan suatu masalah dalam mengerjakan suatu tugas seperti pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Kurang pemahamannya siswa oleh konsep dasar matematika membuat siswa malas untuk belajar matematika. Mereka beranggapan bahwa matematika sulit dipahami dan terlalu banyak rumus yang harus dihafalkan. Kita ketahui bahwa dalam pemecahan masalah matematika, siswa dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka memahami masalah (mengidentifikasi unsur yang diketahui dan yang ditanyakan).

Seperti halnya pada MIN 7 Ponorogo, berdasarkan wawancara dengan ibu Amirul Wati, M.Pd. selaku guru matematika bahwa, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dikarenakan kurang adanya rasa suka dalam pembelajaran matematika, siswa beranggapan pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu, peneliti

⁶ Kustandi, C dan Sutjipto, B. "Media Pembelajaran". Cetakan ke-2. (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011).

⁷ Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. "Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1-5. (2020).

menemukan beberapa tingkah laku siswa yang menyimpang yang menunjukkan kurangnya kecerdasan interpersonal pada saat pembelajaran berlangsung. Tingkah laku yang menyimpang tersebut seperti siswa tidak mau duduk dengan tenang ketika guru menjelaskan materi, ketika guru bertanya siswa hanya diam saja, dan siswa tidak bisa konsentrasi ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan diganggu oleh temannya.

Kecerdasan interpersonal sendiri sangat dibutuhkan oleh setiap individu atau manusia dalam bersosialisasi. Seiring dengan berjalannya waktu, setiap manusia pasti akan merasa dituntut untuk bersosialisasi, dalam arti melakukan interaksi satu sama lain. Manusia pasti akan merasakan interaksi sosial. Kemampuan dalam bersosialisasi bisa dibina dan diarahkan pada usia dini, kemampuan interpersonal yang sudah diperoleh akan diwujudkan dalam bentuk kecerdasan interpersonal, dengan kata lain kecerdasan interpersonal merupakan perwujudan dari kemampuan interpersonal yang meningkat.⁸

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan anak guna terciptanya kesiapan anak untuk menghadapi pendidikan lanjut. Tanpa adanya pembinaan yang baik, dapat memungkinkan bagi individu tersebut untuk berperilaku dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma masyarakat. Kurangnya kecerdasan interpersonal merupakan salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan

⁸ Arifin Muhammad. "Kemampuan Interpersonal Skills Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 1.3 (2013).

menyinggung perasaan orang lain. Hal tersebut apabila dibiarkan terus menerus tanpa adanya kendali tidak menutup kemungkinan mengakibatkan adanya masalah yang akan terus berlanjut dan bahkan bertambah buruk.⁹

Kecerdasan interpersonal terkait dengan kemampuan seseorang baik secara verbal maupun non-verbal, kecerdasan ini menuntut seseorang untuk memahami, bekerjasama, dan berkomunikasi, serta memelihara hubungan baik dengan orang lain. Anak-anak yang memiliki kemampuan ini biasanya pandai bergaul dan memiliki banyak teman. Di tempat bermain, mereka dikenal sebagai anak-anak yang menyenangkan dan cinta damai, misalnya di dalam suatu pesta ulang tahun akan terasa tidak lengkap tanpa kehadiran mereka. Kecerdasan interpersonal bisa dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menguntungkan. Kecerdasan interpersonal sendiri memiliki tiga komponen utama yang merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling mengisi satu sama lain. Adapun ketiga komponen kecerdasan interpersonal diantaranya adalah *social insight* atau wawasan sosial, *social sensitivity* atau kepekaan sosial, *social communications* atau kepekaan dalam berkomunikasi.¹⁰

Kecerdasan interpersonal dapat dipengaruhi oleh pembelajaran *cooperative* model TGT sebagaimana penelitian oleh Khairatni, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap kecerdasan

⁹ Hartati, Sofia. "Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini". (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

¹⁰ Handini, Risa, "Kecerdasan Interpersonal pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kembaran Kulon I", *Skripsi*. (Universitas Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan, 2013).

interpersonal anak usia 5-6 tahun.¹¹ Selain itu, kecerdasan interpersonal dapat dipengaruhi oleh pembelajaran *cooperative* tipe TGT sebagaimana penelitian Sholihatunnisa, model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPSS. Pada kelompok peserta didik yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga, memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS pada kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*, dan terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS.¹²

Oleh karena itu, adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kecerdasan interpersonal tersebut menarik untuk diteliti dengan judul "*Komparasi Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Pembelajaran Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Berbantu Papan Tempel Pada Siswa Kelas IV Di MIN 7 Ponorogo*". Diharapkan dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbantu papan tempel kecerdasan interpersonal siswa MIN 7 Ponorogo dapat meningkat. Siswa diharapkan dapat menunjukkan sikap aktif, percaya diri, mampu berinteraksi dengan orang lain dengan baik dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

¹¹ Khairatni, Marsalina, and Devi Risma. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6tahun Di Tk Pertiwi Kota Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 5.2 (2018): 517-530.

¹² Sholihatunnisa, Anis, Syadeli Hanafi, and Irwan Djumena. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Media Ular Tangga Dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Ips." *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal* 6.2 (2019).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah terjadi maka dapat diidentifikasi:

1. Guru lebih menggunakan model pembelajaran ceramah dan penugasan, sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal.
2. Kurangnya fokus siswa pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran Matematika, karena siswa bosan dengan model pembelajaran yang di sampaikan.
3. Pembelajaran yang berpusat kepada guru menyebabkan siswa kurang tanggap untuk menerima dan menyampaikan materi kepada temannya.

C. Pembatasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah model pembelajaran TGT berbantu papan tempel. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis pengaruh model tersebut terhadap kecerdasan interpersonal siswa.
2. Siswa yang dijadikan eksperimen penelitian adalah kelas IV Ar-Rahman dan Ar-Rahim MIN 7 Ponorogo.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi pelajaran matematika yaitu materi KPK dan FPB.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat ditentukan perumusan masalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran matematika kelas IV MIN 7 Ponorogo?
2. Apakah pengaruh model pembelajaran TGT berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran matematika kelas IV MIN 7 Ponorogo ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran TGT berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas IV di MIN 7 Ponorogo.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran TGT berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran matematika kelas IV MIN 7 Ponorogo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah maupun anak sekolah dasar, utamanya

terkait dalam pengaruh model TGT terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas IV.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas, serta melatih kecerdasan interpersonal siswa agar meningkat, sehingga dapat tercipta interaksi yang baik antara anggota kelas maupun terhadap guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- b. Bagi guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dikelas khususnya melalui model pembelajaran model TGT.
- c. Bagi sekolah sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kontribusi yang baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.
- d. Bagi peneliti sebagai pengalaman dalam menanggapi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran matematika.

G. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini secara teknis mengacu pada modul pedoman penulisan skripsi, yang mana tekniknya dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu pertama bagian awal skripsi yang memuat beberapa halaman terletak pada sebelum halaman yang memiliki bab. Kedua bagian inti skripsi yang memuat beberapa bab dengan format (susunan/sistematika) penulisan disesuaikan pada karakteristik pendekatan penelitian kuantitatif dan ketiga

bagian akhir skripsi meliputi daftar rujukan, lampiran-lampiran yang berisi lampiran foto atau dokumen-dokumen lain yang relevan.

Sistematika penulisan laporan dan pembahasan skripsi sesuai dengan penjabaran berikut:

Bab I pendahuluan, bab ini memuat tentang pendahuluan yang memuat pengenalan topik secara komprehensif. Bab ini menguraikan topik dan memberikan uraian yang dapat membantu pembaca untuk mendapatkan gambaran awal tentang isi skripsi, misalnya topiknya, baik pemahaman isi maupun kaitannya dengan topik yang lebih luas atau lebih kecil.

Bab II kajian pustaka, bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori besar (*grand theory*) isi dari teori tersebut diantaranya *middle theory*, *signaling theory*, *clean surplus theory*, dan hasil dari penelitian terdahulu. Dalam penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari rujukan atau hasil penelitian terdahulu, digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan. Atau dengan kata lain dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berangkat dari data lapangan dan menggunakan teori sebagai penjelas, dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti setelah menganalisis dan menyimpulkan penelitian.

Bab III metode penelitian, bab ini mengurai tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian. Lebih jelasnya bab ini adalah penguraian tentang alasan penggunaan penelitian lapangan pendekatan kualitatif, multi kasus,

posisi atau peran peneliti di lokasi penelitian, penjelasan keadaan secara konkrit lokasi penelitian, dan strategi penelitian yang digunakan agar dihasilkan penelitian ilmiah yang bisa dipertanggungjawabkan secara hukum serta kaidah keilmiah yang universal.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, bab ini berisi tentang paparan data, temuan penelitian yang disajikan dalam topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data. Pembahasan pada bab ini membahas keterkaitan antara pola-pola. Kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan (*Grounded Theory*).

Bab V penutup berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpesonal

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang di kemukakan oleh Howard dan Elisabeth, adanya kecerdasan majemuk ini menimbulkan konsekuensi dan manfaat dalam pendidikan dan pembelajaran, yaitu variasi cara belajar hingga evaluasinya.

Sembilan jenis kecerdasan ini merupakan pengembangan dari 6 jenis kecerdasan awal yang ditemukan Howard dan Elisabeth. Menurut keduanya, ada kemungkinan masih lebih banyak lagi jenis kecerdasan yang bisa terungkap di kemudian hari.

1) Kecerdasan Verbal-Linguistik

Kecerdasan verbal-linguistik berkaitan erat dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya. Orang dengan kecerdasan verbal-linguistik memiliki kecakapan verbal yang berkembang dengan baik dan punya sensitivitas yang baik terhadap suara, makna, dan ritme kata-kata.

2) Kecerdasan logika-matematika

Kecerdasan logika matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika. Orang dengan kecerdasan logika-matematika memiliki kemampuan untuk berpikir secara konseptual, dan punya kapasitas untuk membedah pola numerik dan logika.

3) Kecerdasan spasial

Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan, dan patung. Orang dengan kecerdasan spasial-visual punya kemampuan untuk berpikir dalam rupa gambar dan foto, untuk memvisualisasikan pikirannya secara abstrak dan akurat.

4) Kecerdasan gerak-kinestetik

Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Orang dengan kecerdasan gerak-kinestetik mampu mengontrol gerak tubuh untuk mengatasi sebuah objek dengan baik, misalnya pemain bola mengendalikan bolanya.

5) Kecerdasan musical

Kecerdasan musical berkaitan dengan kemampuan menangkap bunyi-bunyian, membedakan, mengubah, dan

mengekspresikan diri melalui bunyi-bunyi atau suara-suara yang bernada dan berirama. orang dengan kecerdasan musikal mampu memproduksi dan mengapresiasi ritme, pitch, dan timbre.

6) Kecerdasan intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan aspek internal diri seseorang, seperti perasaan hidup, rentang emosi, kemampuan membedakan ragam emosi, menandainya, dan menggunakannya untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri. Orang dengan kecerdasan interpersonal mampu mendeteksi dan merespons sebuah suasana hati (mood), motivasi, dan keinginan seseorang.

7) Kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain, berempati, mengorganisasi kelompok, berteman, dan bersosialisasi. Orang dengan kecerdasan interpersonal punya self-awareness dan mendengarkan inner feeling, nilai diri, keyakinan, dan proses berpikir.

8) Kecerdasan naturalis

Kecerdasan naturalis berkaitan dengan kemahiran dalam mengenali dan mengklasifikasikan flora dan fauna, serta hal-hal di alam, serta peka terhadap alam dan lingkungan.

9) Kecerdasan eksistensial

Kecerdasan eksistensial berkaitan dengan kemampuan seseorang menempatkan diri dalam lingkup kosmos, memaknai hidup, memaknai kematian, memahami nasib dunia jasmani dan kejiwaan, dan memaknai pengalaman mendalam seperti cinta atau kesenian. Orang dengan kecerdasan eksistensial punya sensitivitas dan kapasitas untuk menghadapi pertanyaan mendalam tentang kehidupan, seperti "Apa arti hidup? Kenapa kita mati? Kenapa kita ada?"

Setelah muncul sembilan macam kecerdasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada ekspresi wajah, suara, dan gerak-isyarat. Kemampuan untuk membedakan berbagai jenis isyarat interpersonal dan kemampuan untuk merespons secara efektif isyarat-isyarat tersebut dalam beberapa cara pragmatis misalnya, untuk memperbaharui sekelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan.¹³

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca dan isyarat sosial, dan komunikasi verbal dan nonverbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat.¹⁴ Siswa dengan kecerdasan interpersonal memahami proses belajar mengajar dengan interaksi dengan orang lain secara efektif. Kelas yang dipengaruhi

¹³ Armstrong, Thomas, *Kecerdasan Multiple Didalam Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2013), 7.

¹⁴ Yaumi, Muhammad, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligencen*,(Jakarta: Dian Rakyat, 2012), 143.

dengan siswa yang dominan interpersonal, memungkinkan aktivitas pembelajaran dilakukan dengan proses interaksi kerja sama dalam sebuah usaha kelompok belajar. Proses belajar menggunakan skema kerja sama sebuah usaha belajar.

Kecerdasan interpersonal dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial dimana kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi yang saling menuntungkan. Siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat memahami proses belajar mengajar dengan interaksi terhadap orang lain secara efektif kecerdasan interpersonal juga harus memperhatikan aspek-aspek yang halus dari perilaku orang lain.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain indikator-indikator yang menyenangkan bagi orang lain. Sikap-sikap yang ditunjukkan oleh anak dalam kecerdasan interpersonal sangat menyejukkan dan penuh kedamaian. Oleh karena itu, kecerdasan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, motivasi, dan keinginan orang lain, serta kemampuan memberikan respon secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain. Dengan memiliki kecerdasan interpersonal seorang anak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain bertindak

sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman.¹⁵

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami maksud dan perasaan orang lain sehingga tercipta hubungan yang harmonis dengan orang lain. Anak dengan kecerdasan interpersonal akan lebih mampu memahami orang lain melalui kegiatan kerjasama kelompok serta berkelompok dengan teman secara acak.¹⁶ Kecerdasan interpersonal penting dalam kehidupan manusia karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup manusia terkait dengan orang lain, begitu juga seorang anak yang membutuhkan dukungan orang-orang disekitarnya. Keterampilan sosial anak terjalin melalui hubungan dengan teman sebayanya.

b. Komponen Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal memiliki tiga komponen utama yang merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling mengisi satu sama lain.¹⁷ Adapun ketiga komponen kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

¹⁵ Safaria. *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Boo.2005.

¹⁶ Werdiningsih, W. (2022). Analisis Model Pembelajaran Paud Berbasis Sentra Dan Lingkaran (BCCT) Dalam Peningkatan Multiple Intelligences Anak (Studi Kasus Di Tkit 2 Qurrota A'yun Ponorogo). *Jurnal ibriez; Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sain*, 7(2), 225-240.

¹⁷ Handini, Risa, "Kecerdasan Interpersonal pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kembaran Kulon I", Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Yogyakarta, 2013.

1) *Social Insight* atau Wawasan Sosial adalah kemampuan memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun. Sosial insight meliputi:

a) Kesadaran Diri. Kesadaran diri adalah kemampuan untuk menyadari pikirannya, perasaannya, emosinya dan menyadari situasi yang terjadi disekelilingnya. Kesadaran diri juga merupakan rekognisi atas kepribadian, kekuatan, dan kelemahan dan rasa suka atau tidak suka tentang diri sendiri. Menerima siapa dirinya, selanjutnya berusaha mengoreksi, mengembangkan dan menasehati dirinya.

b) Pemahaman Situasi Sosial dan Etika Sosial dalam kehidupan sehari-hari persoalan aturan selalu berkaitan dengan situasi. Setiap situasi menuntut aturannya sendiri yang disebut etika atau kaidah sosial yang mengatur perilaku yang harus dilakukan dan perilaku yang dilarang untuk dilakukan. Aturan-aturan ini mencakup banyak hal, seperti bagaimana etika dalam bertamu, meminjam, duduk, berbicara dan mendengarkan. Semua ini akan dialami dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga harus dipahami siswa dengan baik.

c) Keterampilan Pemecahan Masalah setiap siswa membutuhkan keterampilan untuk memecahkan masalah

secara efektif. Apalagi jika masalah tersebut berkaitan dengan konflik interpersonal. Karena apabila semakin tinggi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, maka akan semakin positif hasil yang akan didapatkannya dari penyelesaian konflik antar pribadi tersebut.

- 2) *Social sensitivity* (Kepekaan Sosial) adalah kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara *verbal* maupun *non-verbal*. Siswa yang memiliki sensitivitas sosial yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif ataupun negatif.

Social sensitivity meliputi :

- a) Empati adalah pemahaman tentang orang lain, berdasarkan sudut pandang, perspektif, kebutuhan-kebutuhan dan pengalaman orang tersebut. Oleh sebab itu sikap empati sangat dibutuhkan dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang bermakna dan saling menguntungkan.
- b) Sikap Prososial merupakan suatu tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu orang lain yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati. Perilaku ini menuntut kontrol diri siswa untuk menahan diri dari egoismenya, tolong menolong dan rela berbagi dengan orang lain

3) *Social Communications Social communications* atau penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka dibutuhkan sarana berupa proses komunikasi, *Social Communications* meliputi :

- a) Komunikasi Efektif Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Tanpa komunikasi peradaban manusia tidak akan berkembang dengan pesat. Komunikasi efektif yaitu kemampuan untuk mengungkapkan perasaan secara baik kepada orang lain.
- b) Mendengar Efektif Keterampilan mendengar akan menunjang proses komunikasi siswa dengan orang lain. Sebab orang akan merasa dihargai dan diperhatikan ketika mereka di dengarkan. Sebuah hubungan komunikasi tidak akan berlangsung baik jika salah satu pihak tidak mengacuhkan apa yang diungkapkan lawan bicaranya. Mendengar membutuhkan perhatian dan sikap empati, sehingga orang akan merasa dimengerti dan dihargai.

Ketiga komponen kecerdasan interpersonal yang telah dikemukakan oleh Anderson yang merupakan satu kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi dan melengkapi antara satu sama lain,

sehingga jika salah satu aspeknya timpang, maka akan melemahkan aspek yang lainnya.

Terdapat enam komponen utama untuk kecerdasan interpersonal, yaitu:¹⁸

- 1) Memahami perasaan orang lain, Dengan memahami perasaan orang lain siswa harus mengenal berbagai perasaan seperti perasaan senang, sedih, gembira, bangga, dll.
- 2) Berteman. Memberi kesempatan siswa untuk merasa nyaman di sekitar siswa lain dan mengajarkannya keberanian untuk berteman adalah suatu keterampilan yang penting yang akan menguntungkan kelak.
- 3) Bekerja dengan teman-teman . Belajar untuk bekerja dengan teman-teman akan memberikan sumbangan pada perkembangan siswa seperti serangkaian nilai positif dan keterampilan sosial yang akan membantunya tumbuh sehat, mudah menyesuaikan diri dan kuat.
- 4) Belajar mempercayai . Belajar mempercayai orang lain adalah suatu unsur penting dalam mempertahankan hubungan yang kuat dengan orang-orang di sekitar dan bekerja sama. Tentu saja, rasa tidak percaya yang sehat kadang-kadang juga perlu untuk melindungi dari bahaya. Kemampuan kita untuk mempercayai sebagai seorang dewasa sering bergantung pada pengalaman, terutama ketika kecil.

¹⁸ Lwin May, et al. (Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan. (Alih bahasa: Christine Sujana) (Jakarta: PT. Indeks, 2008), 206.

- 5) Mengungkapkan kasih sayang. Menerima dan memberi pelukan sangat penting bagi seseorang untuk tumbuh menjadi orang dewasa yang mantap secara emosional.
- 6) Belajar menyelesaikan masalah atau perselisihan kemasyarakatan pada setiap tahap kehidupan, pasti akan menghadapi masalah yang berhubungan dengan masyarakat. Individu yang memiliki ketrampilan untuk menyelesaikan masalah kemungkinan lebih besar untuk menjalani kehidupan yang lebih bahagia dan lebih berhasil.

Komponen inti kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain disamping kemampuan untuk melakukan kerjasama. Komponen inti kecerdasan interpersonal juga mencakup sejumlah keterampilan dan karakteristik yang memungkinkan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain dengan baik. Sedangkan, komponen lainnya adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain.

c. Karakteristik Kemampuan Interpersonal

Karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal ada 10 yaitu:¹⁹

¹⁹ Yaumi, Muhammad, Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), 147.

- 1) Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya.
- 2) Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
- 3) Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.
- 4) Ketika menggunakan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan dengan *chatting* atau *teleconference*.
- 5) Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial keagamaan dan politik.
- 6) Sangat senang mengikuti acara *talk show* di tv dan radio.
- 7) Ketika bermain atau berolahraga, sangat pandai bermain secara tim (*double* atau kelompok) daripada bermain sendirian (*single*).
- 8) Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.
- 9) Selalu melibatkan diri dalam club-club dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler.
- 10) Sangat perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial.

Berdasarkan karakteristik kecerdasan interpersonal di atas, dapat di pahami bahwa siswa dengan kecerdasan interpersonal yang baik akan mampu berhubungan baik dengan orang lain, mampu mengembangkan dan mempertahankan relasi sosialnya, memiliki keterampilan komunikasi, sikap empati serta mampu memecahkan konflik yang dihadapinya. Sesuai dengan komponen dari kecerdasan interpersonal

d. Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal

Untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, penting untuk memahami ciri-ciri yang menandai seseorang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik. Pertama, kemampuan untuk memahami perspektif orang lain adalah kunci dalam kecerdasan interpersonal. Ini berarti anda mampu melihat situasi dari sudut pandang orang lain dan menghargai perbedaan tersebut. Selain itu, mampu menyelesaikan konflik dengan bijaksana juga merupakan ciri kecerdasan interpersonal yang tinggi.

Seseorang dapat mengatasi perbedaan pendapat dengan cara yang saling menguntungkan dan mempertahankan hubungan yang baik.

1) Pemahaman *Perspektif* Orang Lain

Pemahaman *perspektif* orang lain adalah kemampuan untuk melihat situasi dari sudut pandang mereka. Ini melibatkan kemampuan untuk mengenali dan menghargai perbedaan pendapat, nilai, dan kebutuhan orang lain. Dalam situasi yang kompleks, kemampuan ini memungkinkan anda untuk mencari solusi yang saling menguntungkan dan membangun hubungan yang kuat.

2) Menyelesaikan Konflik dengan Bijaksana

Kecerdasan interpersonal juga melibatkan kemampuan untuk menyelesaikan konflik dengan bijaksana. Ini berarti mampu mengelola perbedaan pendapat dengan cara yang

konstruktif dan mempertahankan hubungan yang positif. Dalam menghadapi konflik, penting untuk mendengarkan dengan empati, mencari solusi yang memuaskan bagi semua pihak, dan menjaga komunikasi terbuka.

3) Mengembangkan Empati yang Kuat

Empati adalah kunci dari kecerdasan interpersonal yang sukses. Dengan memiliki kemampuan empati yang kuat, kita dapat memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Ini membantu kita memberikan dukungan dan pengertian yang diperlukan, serta memperkuat hubungan sosial.

4) Mengenali dan Merespon Emosi Orang Lain

Penting untuk mengenali dan merespon emosi orang lain dengan empati dengan melibatkan kemampuan untuk membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan nada suara orang lain. Dengan memahami perasaan orang lain, anda dapat memberikan dukungan dan pengertian yang sesuai, serta menghindari kesalah pahaman atau konflik yang tidak perlu.

5) Membangun Koneksi Emosional

Empati juga melibatkan kemampuan untuk membangun koneksi emosional dengan orang lain. Dengan demikian berarti mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dan menyampaikan bahwa anda peduli terhadap perasaan mereka.

Dengan membangun koneksi emosional, anda dapat memperkuat hubungan sosial kita dan menciptakan lingkungan yang positif.

6) Meningkatkan Keterampilan Komunikasi

Keterampilan komunikasi yang efektif adalah landasan dari kecerdasan interpersonal yang baik. Dengan memiliki keterampilan komunikasi yang baik, anda dapat berkomunikasi dengan jelas dan efektif, serta membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain.

7) Mendengarkan dengan Penuh Perhatian

Mendengarkan dengan penuh perhatian adalah kunci dalam keterampilan komunikasi yang efektif. Dengan demikian melibatkan kemampuan untuk fokus pada apa yang dikatakan oleh orang lain, menghindari gangguan, dan menunjukkan minat yang tulus. Dengan mendengarkan dengan penuh perhatian, anda dapat memahami dengan lebih baik apa yang orang lain ingin sampaikan dan merespon dengan tepat.

8) Menggunakan Bahasa Tubuh yang Tepat

Bahasa tubuh juga merupakan bagian penting dari keterampilan komunikasi yang efektif. Ekspresi wajah, gerakan tangan, dan postur tubuh dapat memberikan informasi tambahan selain kata-kata yang diucapkan. Dengan menggunakan bahasa tubuh yang tepat, kita dapat menunjukkan ketertarikan, dukungan, dan empati terhadap orang lain.

9) Membangun Hubungan yang Kuat

Hubungan yang kuat dan sehat dengan orang lain adalah hasil dari kecerdasan interpersonal yang baik. Dengan memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, anda dapat membangun hubungan yang didasarkan pada kepercayaan, kerja sama, dan saling menghargai.

10) Membangun Kepercayaan

Kepercayaan adalah dasar dari hubungan yang kuat. Untuk membangun kepercayaan, penting untuk menjadi orang yang dapat diandalkan, jujur, dan konsisten. Dalam menghadapi konflik atau perbedaan pendapat, tetaplah terbuka dan berkomunikasi dengan jujur. Dengan membangun kepercayaan, anda dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dan memperkuat hubungan sosial.

Ada beberapa ciri-ciri orang yang memiliki intelegensi interpersonal yang bagus antara lain²⁰: (a) terikat dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang lain, (b) membentuk dan menjaga hubungan sosial, (c) mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam berhubungan dengan orang lain, (d) berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan dalam suatu usaha bersama, (e) merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah

²⁰ Cambell, Linda, Cambell, Bruce, & Dickinson, Dee, Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Inteleigences. (Alih Bahasa: Depok): Intuisi Press, 2006), 173

laku dan gaya hidup orang lain, (f) mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain, (g) memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan verbal maupun nonverbal, (h) menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda dan juga umpan balik (*feedback*) dari orang lain, (i) menerima *perspektif* yang bermacam-macam dalam masalah sosial dan politik, dan (j) mempelajari ketrampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (*mediator*), berhubungan dengan.

Sesuai beberapa ciri-ciri kecerdasan interpersonal diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kecerdasan interpersonal menunjukkan adanya hubungan dengan orang lain. Keterampilan yang dapat membantu individu untuk membangun hubungan baik dengan orang lain sehingga individu mampu bekerja sama. Setiap individu memiliki ciri-ciri tersebut meskipun tidak semua atau mungkin hanya satu, salah satunya dapat mengerti dan peka terhadap perasaan, pikiran, dan perilaku sehingga akan dapat menghargai orang lain. Maka sangatlah penting untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sejak dini sebagai bekal dalam hidup di lingkungan sosial.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan yang berkembang baik dalam diri individu tidak berkembang dengan sendirinya, namun dipengaruhi oleh banyak

faktor, begitu pula dengan kecerdasan interpersonal. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal, yaitu²¹:

- 1) Umur, *konformisme* semakin besar dengan bertambahnya usia.
- 2) Keadaan sekeliling, kepekaan pengaruh dari teman sebayanya sangat mempengaruhi kuat lemahnya interaksi teman sebaya.
- 3) Jenis kelamin, kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya lebih besar daripada perempuan.
- 4) Kepribadian *ekstrovert*, anak-anak *ekstrovert* lebih komformitas daripada *introvert*.
- 5) Besar kelompok, pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok bertambah.
- 6) Keinginan untuk mempunyai status, adanya dorongan untuk memiliki status, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat di dunia orang dewasa.
- 7) Interaksi orangtua, suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.

Individu yang memiliki kesempatan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial dan perkembangan emosi serta lebih mudah dalam membina hubungan positif dengan orang lain, sehingga dapat mengembangkan kemampuan interpersonalnya.

²¹ Monks, F. J. Knoers, & Haditono. (2004). Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. (Alih bahasa: Siti Rahayu Haditono). (Yogyakarta: UGM Press, 2004), 56.

Kecerdasan interpersonal individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pengaruh dari keadaan sekitar, yaitu lingkungan sosial baik dari keluarga maupun masyarakat. Dari lingkungan sosial, individu berinteraksi dengan orang lain, mengerti akan setiap perbedaan yang ada pada individu lain, yang nantinya dapat membantu individu belajar menghargai orang lain. Stimulasi dapat diberikan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal individu, karena kecerdasan interpersonal yang dimiliki individu berkembang dengan dipengaruhi oleh banyak faktor. Kecerdasan interpersonal yang baik akan membantunya dalam membangun hubungan positif dengan orang lain sehingga mudah untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Matematika menjadi dasar untuk membekali peserta didik menggunakan kecerdasan logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta bekerjasama.²² Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat “Ahmad Susanto” yang mengemukakan

²² Sa'idah, Y. N. M., Afiani, K. D. A., & Setiawan, F. (2023). Analisis Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Ibriz: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis sains*, 8(1), 47-60.

bahwa“matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.²³

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar ialah untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- 1) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 2) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 3) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat

²³ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 185.

dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. Papan Tempel

Papan tempel adalah media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar atau media yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi media grafis, media papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi. Media pembelajaran dua dimensi yang dibahas dalam uraian ini adalah media papan atau media bentuk papan. Media papan disebut juga media bentuk papan karena perangkatnya berbentuk bilah papan dan digunakan untuk meletakkan pesan yang dikehendaki.²⁴

Terdapat beberapa jenis media yang tergolong media papan. Media-media tersebut adalah papan tulis, papan tempel, papan flanel, dan papan magnet. Papan tempel adalah papan yang memiliki perekat kain untuk menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tema yang akan dipelajari, kelebihan papan tempel sendiri yaitu siswa dapat berinteraksi eksklusif dengan media sehingga ilmu yang diterima akan mampu bertahan lama atau permanen.

Penggunaan media papan tempel dalam pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa IV sekolah dasar yang berada di masa peralihan antara masa peralihan konkret menuju operasional formal dimana anak tersebut sudah mampu berfikir konseptual tetapi sedikit bersifat formal yang harus dibantu menggunakan benda nyata.

²⁴ Kustandi, C dan Sutjipto, B. (2011). Media Pembelajaran Cetakan ke-2. Bogor:Ghalia Indonesia.

Seluruh alat serta benda untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran untuk aktivitas belajar, sedangkan media yaitu alat untuk memberikan pesan pada proses pembelajaran yang bertujuan memudahkan proses belajar pada kelas, untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁵ Papan tempel merupakan sebilah papan yang artinya media untuk ditempelkan banyak sekali catatan, pesan, pengumuman kegiatan sekolah ataupun aturan sekolah. Tahap berikutnya media ini dijadikan menjadi suatu display dalam aktivitas penting pada sekolah, media ini dapat digunakan sebagai sarana belajar yang di desain untuk meningkatkan daya pikir serta membangun suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan untuk siswa ketika mereka mendapatkan materi serta taraf pemahaman yang baik.

Kelebihan media papan tempel adalah.²⁶

- a. Menarik perhatian sebagian besar pebelajar, karena letaknya yang strategis dan mudah dilihat
- b. Berguna untuk memberitahukan sesuatu
- c. menyarankan perubahan tingkah laku
- d. menyegarkan suasana kelas dan memperjelas pengertian anak
- e. Memberikan kesempatan pada anak untuk bekerja kelompok
- f. mendorong kreativitas

Kelemahan media papan tempel adalah.²⁷

²⁵ Wulandari, A. N. & Mawardi, K. (2018). Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4Sd. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2), 10-17.

²⁶ Rahmi, R. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning menggunakan media papan tempel untuk meningkatkan kognitif siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 2 Padangsidempuan (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang sidempuan).

- a. Sifat komunikasinya satu arah
- b. Biasanya siaran disentralisasikan sehingga guru tidak dapat mengontrol
- c. Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah

4. Model Pembelajaran TGT

a. Pengertian TGT

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT yaitu siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.²⁸ Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutur sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa mengairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Sesuai pengertian diatas model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang

²⁷ Tegeh, I Made. 2010. Media Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

²⁸ Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 83.

mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa

b. Tahapan-tahapan TGT

1) Tahap penyajian kelas (*Class Precentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi dalam penyajian kelas dengan menggunakan kurikulum merdeka. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.²⁹

2) Belajar dalam kelompok (*Teams*).

²⁹ Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 205.

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim sudah belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS atau bahan ajar lain, lembaga atau proyek yang telah punya LKS siap pakai atau dapat dibuat sendiri oleh guru.

Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim yang paling dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim membuat kesalahan. Kerja tim tersebut merupakan ciri terpenting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan kepada anggota tim agar melakukan yang terbaik untuk timnya, dan pada tim sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya. Tim tersebut menyediakan dukungan teman sebaya untuk kinerja akademik yang memiliki pengaruh berarti pada pembelajaran, dan tim yang menunjukkan

saling peduli dan hormat. Hal itulah yang memiliki pengaruh yang berarti pada hasil-hasil belajar.

3) *Games Tournament*

Game yang digunakan berupa ular tangga terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan kelompok belajar. Kebanyakan game atau permainan berupa ular tangga terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan berupa ular tangga 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 itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.

4) *Scoring*

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 *point* kepada tim studinya masing-masing. *Point* tim hasil permainan akan ditotal secara keseluruhan.

5) *Pertandingan atau lomba (Tournament)*

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir 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 peserta didik 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.

6) 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 mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 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 buat

c. Keuntungan dan Kelemahan TGT

Menurut Slavin, keuntungan dan kelemahan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.³⁰

- 1) Para siswa didalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

³⁰ Slavin (dalam Fathurrohman, Muhammad). Model-Model Pembelajaran Inovatif. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 60.

- 2) Meningkatkan perasaan atau prestasi siswa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan kooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non-verbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa disekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan lain.

Sementara itu kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak hingga melewati waktu yang sudah ditetapkan kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

- 2) Bagi siswa

Masih adanya berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

5. Model Pembelajaran Cooperative Learning

a. Pengertian Cooperative Learning

Cooperative Learning adalah pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil, maksudnya pembelajaran yang membuat siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Siswa harus aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok agar pembelajaran kooperatif tercapai tujuannya, yakni siswa dapat belajar dengan senang dan kebutuhan pembelajaran dapat tercapai.³¹

b. Prosedur Model Cooperative Learning

Agar mencapai tujuan yang diharapkan, terdapat unsur-unsur berupa sintak/sintaks atau acuan langkah dan tahapan yang harus diikuti. Hamdayama (2016, hlm. 148-149) menyatakan setidaknya terdapat empat tahap wajib yang harus dilalui dalam pembelajaran kooperatif, yakni sebagai berikut.³²

³¹ Agus, Suprijono.(2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PALKEM*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.

³² Arikunto, S.2010.Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi). Jakarta :Rineka Cipta.

1. **Penjelasan materi** (*Present information*)

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini, guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok. Pada tahap ini, guru menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.

2. **Belajar dalam kelompok** (*Organize students into learning teams*)

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran. Selanjutnya, siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya.

3. **Penilaian** (*Test on material*)

Penilaian dalam model pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa, dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya, yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

4. Pengakuan Kelompok (*Provide recognition*)

Pengakuan kelompok adalah penetapan kelompok mana yang dianggap paling menonjol atau kelompok mana yang paling berprestasi, yang layak diberikan hadiah atau reward. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi kelompok untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi kelompok lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

c. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa secara bersamaan. Beberapa manfaat dan kelebihan dari pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.³³

1. Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
2. Peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga-diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
3. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada temantemannya, dan di antara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interdependensi positif) untuk proses belajar mereka nanti.
4. Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

³³ Sugiyanto.(2008). Model-model Pembelajaran Inovativ.Surakarta:Panitia Sertifikasi Guru Rayon13.

d. Kekurangan Cooperative Learning

Slavin (Huda, 2015, hlm. 68) mengidentifikasi tiga kendala utama atau apa yang disebutnya *common pitfalls* (lubang-lubang perangkap) terkait dalam kekurangan atau kelemahan pembelajaran kooperatif yang di antaranya adalah sebagai berikut.³⁴

1. *Free Rider*

Free rider yang dimaksud adalah beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya hanya akan mengekor pada apa saja yang telah dilakukan oleh teman-teman satu kelompoknya. Fenomena ini sering kali muncul ketika kelompok-kelompok kooperatif ditugaskan untuk mengerjakan lembar tugas, proyek, atau makalah tertentu.

2. *Diffusion of Responsibility* (pembauran tanggung jawab)

ini merupakan kondisi di mana beberapa anggota yang dianggap “kurang mampu” cenderung diabaikan oleh rekan lainnya yang “lebih mampu”.

Misalnya, jika siswa ditugaskan untuk mengerjakan tugas IPA, beberapa anggota yang dipersepsikan tidak mampu menghafal atau memahami materi tersebut dengan baik sering kali tidak dihiraukan oleh teman-temannya yang lain. Siswa yang memiliki skill IPA yang baik pun terkadang malas mengajarkan keterampilannya pada teman-temannya yang kurang mahir di bidang IPA. Hal ini berpotensi membuang waktu dan energi tanpa mendapatkan esensi dari pembelajaran kooperatif.

³⁴ Karli dan Yuliaritiningih. (2002). Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif .

3. *Learning a Part of Task Specialization*

Dalam beberapa model pembelajaran kooperatif tertentu, seperti *Jigsaw*, *Group Investigation*, dan metode-metode lain yang terkait, setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari atau mengerjakan bagian materi yang berbeda antarsatu sama lain. Pembagian semacam ini sering kali membuat siswa hanya fokus pada salah satu bagian materi saja. Sementara bagian yang dikerjakan oleh kelompok lain hampir tidak dihiraukan sama sekali, padahal semua materi tersebut saling berkaitan satu sama lain.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama, dilakukan oleh Pratama dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kecerdasan interpersonal. “Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Tebing Tinggi. Metode yang digunakan menggunakan metode kuantitatif teknik sampling purposive. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 30 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal peserta didik.³⁵

Hal yang dapat dilihat dari hasil penelitian yang signifikan antara kecerdasan interpersonal peserta didik kelas eksperimen pembelajaran TGT dengan peserta didik kelas *control*. Persamaan penelitian Pratama dengan

³⁵ Pratama. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

penelitian ini yaitu sama-sama melihat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terhadap kecerdasan interpersonal. Perbedaan penelitian pratama dengan penelitian ini yaitu yang pertama pada mata pelajaran yang diteliti, jumlah sampel yang diteliti, dan pada media yang diterapkan untuk model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT.

Penelitian kedua, dilakukan oleh Safitri tahun 2019 dengan judul Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 pakuan aji tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *quasi eksperimental desain pretest posttes control group design*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal yang dapat dilihat dari hasil penelitian yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (Pembelajaran TGT) dengan peserta didik di kelas *control* (pembelajaran langsung).³⁶

Persamaan penelitian Safitri dengan penelitian ini yaitu sama-sama melihat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Perbedaan penelitian Safitri dengan penelitian ini yaitu yang pertama pada penelitian Safitri yang dilihat terhadap hasil belajar sedangkan penelitian ini terhadap kecerdasan interpersonal, yang kedua pada penelitian Safitri menggunakan teknik *quasi eksperimental desain pre-test post-test control group design* sedangkan pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive* diteliti, yang ketiga pada penelitian Safitri tidak menggunakan

³⁶ Safitri. (2002). Mengembangkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif. Forum Kependidikan, Vol. 20. No. 1, 57.

media dalam pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan media papan tempel.

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Cahyaningsih tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling*. Teknik pengambilan datanya untuk aspek kognitif dilakukan dengan soal evaluasi, untuk aspek afektif berupa angket, dan untuk aspek psikomotor dilakukan dengan lembar unjuk kerja. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi geometri, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal yang dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.³⁷

Persamaan penelitian Cahyaningsih dengan penelitian ini yaitu sama-sama melihat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Perbedaan penelitian Cahyaningsih dengan penelitian ini yaitu yang pertama pada penelitian Cahyaningsih yang dilihat terhadap hasil belajar sedangkan penelitian ini terhadap kecerdasan interpersonal, yang kedua pada penelitian Cahyaningsih menggunakan teknik *cluster random* sedangkan pada

³⁷ Cahyaningsih. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*, yang ketiga cahyaning tidak menggunakan media dalam pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan media papan tempel dalam pembelajaran.

Penelitian keempat, dilakukan oleh Sholihatunnisa, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Media Ular Tangga Dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar IPS.” Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan di kelas 7 SMP *syafana Islamic school*. Metode penelitian ini menggunakan analisis varian 2 jalur (*anova*). Hasil penelitian ini adalah (1) hasil belajar ips pada kelompok peserta didik yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan hasil belajar ips kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*, (2) terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS, (3) bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi, hasil belajar IPS antara kelompok yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *group discussion*.³⁸

Persamaan penelitian Sholihatunnisa dengan penelitian ini yaitu sama-sama melihat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Perbedaan penelitian Sholihatunnisa dengan penelitian ini yaitu yang

³⁸ Sholihatunnisa. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta

pertama pada penelitian Sholihatunnisa tipe TGT berbasis media ular tangga sedangkan penelitian ini tipe TGT berbasis tournament berbantu papan tempel, yang kedua pada penelitian Sholihatunnisa menggunakan Model pembelajaran *group discussion* sedangkan pada penelitian ini menggunakan Model pembelajaran *cooperative learning*.

Penelitian kelima, dilakukan oleh Khairatni pada tahun 2018 dengan judul "Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK pertiwi kota pekanbaru. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada anak usia 5-6 tahun di TK pertiwi kota pekanbaru masih ditemukan beberapa masalah yang terkait dengan kecerdasan interpersonal. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun TK pertiwi kota pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dimana hasil belajar siswa kelas TGT memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa kooperatif yang memiliki nilai rata-rata lebih rendah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan *one group design* dengan *pretes* dan *post-tes*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 16 orang. adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan program SPSS 20.0.³⁹

³⁹ Khairatni. 2012. Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.

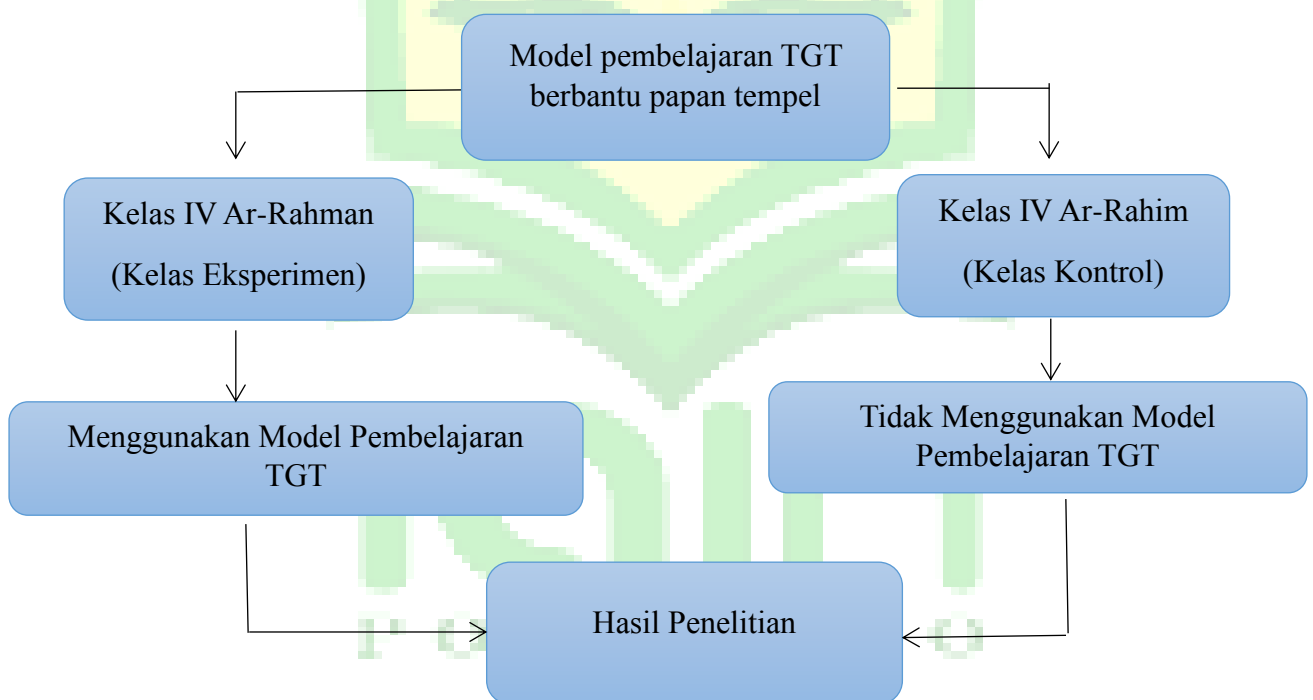
Persamaan penelitian Marselina dengan penelitian ini yaitu sama-sama melihat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Perbedaan penelitian Marselina dengan penelitian ini yaitu yang pertama pada penelitian Marselina yang dilihat terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini sedangkan penelitian ini terhadap kecerdasan interpersonal siswa sekolah dasar, yang kedua pada penelitian Marselina menggunakan teknik observasi sedangkan pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*, yang ketiga pada penelitian Marselina tidak menggunakan media dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian ini menggunakan media papan tempel

C. Kerangka Pikir

Kualitas pembelajaran matematika di kelas IV belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor guru dan peserta didik. Pada pembelajaran peserta didik masih kurang antusias dalam pembelajaran sehingga motivasi dan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan pendidik juga belum optimal. Pendidik dalam pembelajaran ini masih menjadi pusat dalam pembelajaran dan belum menggunakan pembelajaran yang inovatif karena hanya menggunakan metode ceramah satu arah. Melihat kondisi tersebut, peneliti merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan media papan tempel pada pembelajaran Matematika. Model pembelajaran TGT. “Model pembelajaran TGT sangat cocok diterapkan bagi peserta didik SD,

selain untuk melatih kerjasama, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan media papan tempel diharapkan dapat memberikan peningkatan pada aktivitas guru, peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya dapat memberikan kontribusi atau masukan bagi guru untuk selalu menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan agar peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa diharapkan mendapatkan pengaruh dari model pembelajaran TGT dalam peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar terutama pada pembelajaran matematika. Untuk lebih jelasnya kita dapat melihat pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan definisi teori variabel penelitian dan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dapat Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Interpersonal Kelas IV MIN 7 Ponorogo”. Hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT hasilnya lebih baik dari pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran. Hasil ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas AR-Rahim IV MIN 7 ponorogo (kelas eksperimen) pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud hipotesis yaitu suatu jawaban sementara dari masalah yang ada dalam penelitian dimana penelitian harus membuktikan kebenaran dari jawaban sementara ini ke lapangan atau lokasi penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Terdapat Pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *teams games tournament* berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal.

H_a : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *teams games tournament* berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan hasilnya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif.⁴⁰

Pendekatan ini berasal dari suatu teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya kemudian dikembangkan menjadi suatu permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh verifikasinya atau penolakan dalam bentuk data empiris. Dalam penelitian ini alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang digunakan dalam penelitian berupa data angka sebagai alat menentukan suatu keterangan, sehingga pendekatan penelitian yang paling tepat adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif selain mengetahui bahwa pendekatan kuantitatif hanya menggunakan angka juga untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang digunakan dalam penelitian. Kedua variabel tersebut adalah variabel pengaruh model pembelajaran TGT berbantu papan tempel dan variabel

⁴⁰ Hamdi, A. S., & E.,B. (2014). Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan. Deepublish.

kecerdasan interpersonal. Pada pendekatan ini, peneliti dituntut untuk menggunakan angka-angka mulai dari pengolahan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya. Oleh sebab itu data yang terkumpul harus diolah secara statistik agar dapat ditafsirkan dengan baik.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen ini adalah rancangan eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Research*). Penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental Research*) ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun pemilahan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random. Tujuan umum penelitian eksperimen adalah untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda.

Menurut Sugiyono⁴¹, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁴².

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini yang mendapatkan

⁴¹ Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
h.8

⁴² Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
h.8

perlakuan kelompok eksperimen diberi model pembelajaran *Teams Geams Tournaments* (TGT) sedangkan pada kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Geams Tournaments* (TGT).

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah *control group pre test-post test design*. Desain tersebut digambarkan dengan tabel sebagai berikut

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan :

X : Perlakuan Model Pembelajaran *Teams Geams Tournaments* (TGT)

O₁ : *Pre Test*

O₂ : *Post Test*

B. Lokasi Penelitian

Dasar dari pengambilan lokasi penelitian ini mempertimbangkan faktor dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Adapun konsep dari tipe TGT ini merupakan bentuk pembelajaran dengan membagi beberapa kelompok 5-6 orang, sehingga mampu menarik hasil dari kecerdasan pada masing-masing siswa. Adapun objek lokasi penelitian ini diadakan di MIN 7 Ponorogo di Desa Winong Jetis Ponorogo.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV AR-Rahim

dan seluruh siswa kelas IV AR- Rahman MIN 7 Ponorogo Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 44 siswa. Adapun untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan nilai tertinggi.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang ada untuk diteliti dalam pemilihan sampel haruslah memiliki karakteristik yang sama sehingga sampel yang diambil akan sama. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik total sampel, karena pengambilan anggota sampel diambil dari semua anggota populasi yang sudah ditentukan.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas IV AR- Rahman sebanyak 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV AR- Rahim sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Pada bagian ini penelitian menjelaskan mengenai batasan operasional terhadap variabel-variabel penelitian. Definisi operasional variabel-variabel dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1 Variabel Bebas (Independen Variabel) X

Variabel independent merupakan variabel yang menjelaskan atau menentukan variasi dari variabel dependen.⁴³ Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran TGT berbantu papan tempel. Model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran yang berbasis game dan tournament akademik yang dibentuk dalam

⁴³ I Made & Rahmat Heru Setanto Sudana, Metode Penelitian Bisnis Dan Analisis Data Dengan SPSS (Jakarta: Erlangga, 2018), 43-44.

kelompok-kelompok belajar yang bertujuan untuk memahami materi pelajaran.

2 Variabel Terikat (dependen) Y

Variabel dependen merupakan variabel yang mengindikasikan sebuah masalah di dalam suatu penelitian. Cara menganalisisnya yaitu dengan melihat variabel-variabel apa yang berpengaruh terhadap variabel dependen.⁴⁴

E. Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Langkah ini sangat penting sebab data yang dikumpulkan akan digunakan dalam menguji hipotesis. Pada saat teknik pengumpulan data, data tersebut harus disesuaikan dengan data yang diperlukan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data secara langsung dengan melakukan penelitian terhadap kondisi lingkungan, serta objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian sehingga mendapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek yang akan diteliti.

Teknik observasi digunakan dalam membantu peneliti mengumpulkan data untuk menjawab rumusan masalah ke-1. Observasi dilakukan pada penelitian ini untuk mengamati keterlaksanaannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Peneliti akan terlibat

⁴⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif

langsung sebagai objek yang diamati oleh observe. Hasil pengamatan kemudian dihitung presentase nya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\sum \text{Total skor hasil perhitungan}}{\sum \text{Total Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Kemudian skor yang diperoleh dapat dikonversi dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.2 Interpretasi Presentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran Tipe TGT

Presentase	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100 %	Sangat Baik

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Tahap TGT	Kegiatan
1	Penyajian Kelas	1. Antusiasme siswa dalam menerima materi 2. Diskusi kelas berkenaan dengan materi
2	Kelompok atau Tim	1. Kepatuhan siswa dalam pembentukan tim secara heterogen 2. Diskusi pendalaman materi dalam kelompok
3	Game	1. Penugasan materi yang diajukan dalam game 2. Ketegasan jawaban yang diberikan kepada siswa
4	Turnamen	1. Keterampilan membacakan jawaban 2. Keberanian siswa dalam mengajukan tantangan 3. Keterampilan siswa dalam menyusun strategi dalam permainan 4. Kecepatan siswa memberikan jawaban alternative 5. Ketepatan siswa memberikan jawaban alternative

Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

No	Tahap TGT	Kegiatan
1	Penyajian Kelas	1. Guru menjelaskan materi kepada siswa 2. Guru membagi siswa menjadi 5-6 kelompok
2	Kelompok atau Tim	1. Guru membuat daftar prestasi akademik siswa dengan membatasi jumlah anggota setiap tim 2. Guru memberikan pendalaman materi tentang KPK dan FPB
3	Game	1. Guru membuat game yang terdiri atas pertanyaan beserta jawaban yang telah disediakan 2. Guru memberikan pertanyaan mengenai materi KPK dan FPB
4	Turnamen	1. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi KPK

		dan FPB
		2 Guru mengajukan tantangan mengenai cara penyelesaian soal
		3 Guru menyusun strategi dalam permainan
		4 Guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok
		5 Guru mencatat jawaban setiap kelompok yang menjawab dengan tepat

2. Teknik Angket

Angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur dan berfungsi untuk mengetahui tentang keadaan, pengetahuan, pengalaman, sikap. Angket sendiri digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa kelas IV MIN 7 Ponorogo yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT melalui media papan tempel. Angket dalam penelitian ini bersifat langsung dan terbuka, angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan tentang responden.

Indeks Tabel kisi-kisi instrumen kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal

No	Indikator	Sub Indikator	No Pernyataan
1.	<i>Sosial insight</i>	Kemampuan memahami dan mencari pemecahan masalah yang mudah dalam suatu interaksi sosial	1, 2, 7, 15
2.	Sosial sensitivity	Kemampuan memahami, merasakan, dan mengamati reaksi atau perubahan pada diri seseorang baik secara verbal maupun non verbal	3, 4, 6, 9, 12
3.	Sosial Communications	Kemampuan dalam menguasai ketrampilan dalam berkomunikasi	5, 8, 10, 13, 14, 16

3. Teknik Dokumentasi

Data dokumentasi yang diambil dapat berupa foto, dokumen (RPP) pada saat penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT melalui media papan tempel di kelas. Dokumentasi yang diambil dapat berupa data yang diperoleh.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Instrumen

a. Validitas Ahli

Validitas ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen disertai dengan lembar validasinya kepada validator. Hasil dari lembar validasi yaitu berisi pernyataan tentang isi, stuktur, dan evaluasi, yang nantinya akan dijadikan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validitas isi secara umum merupakan pendapat baik berupa pendapat diri sendiri maupun pendapat orang lain. Instrumen yang di validitaskan kepada ahli meliputi RPP, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru.

b. Validitas Tes

Tes merupakan butir instrumen dikatakan apabila memiliki sumbangan yang benar terhadap skor total.⁴⁵ Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran

⁴⁵ Widoyoko, S. Eko Putro. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 147

dengan skor total. Kesejajaran ini di dapat disebut *product moment pearson*.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden terkumpul. Data hasil tes dan observasi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis statistic untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang sudah diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* siswa dinilai menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang digunakan sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk mengukur normalitas suatu data hasil belajar matematika siswa kelas IV AR-Rahman dan siswa kelas IV AR-Rahim yang berjumlah 44 siswa. Uji normalitas ini dilakukan karena untuk mengetahui sampel dari populasi berdistribusi normal dari kenyataan. Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *shopiro wilk dengan bantuan software SPSS 23.0 FOR Windows*. Jika nilai signifikansi yang di peroleh $>$ taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi yang diperoleh $<$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian data yang sama. Uji *statistic* yang digunakan untuk menguji homogenitas varian data yaitu uji *statistic one way anova dengan perhitungan uji levene statistic berbantuan software spss 23.0 for windows*. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh > taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka kedua varian adalah homogen.

2. Uji Hipotesis

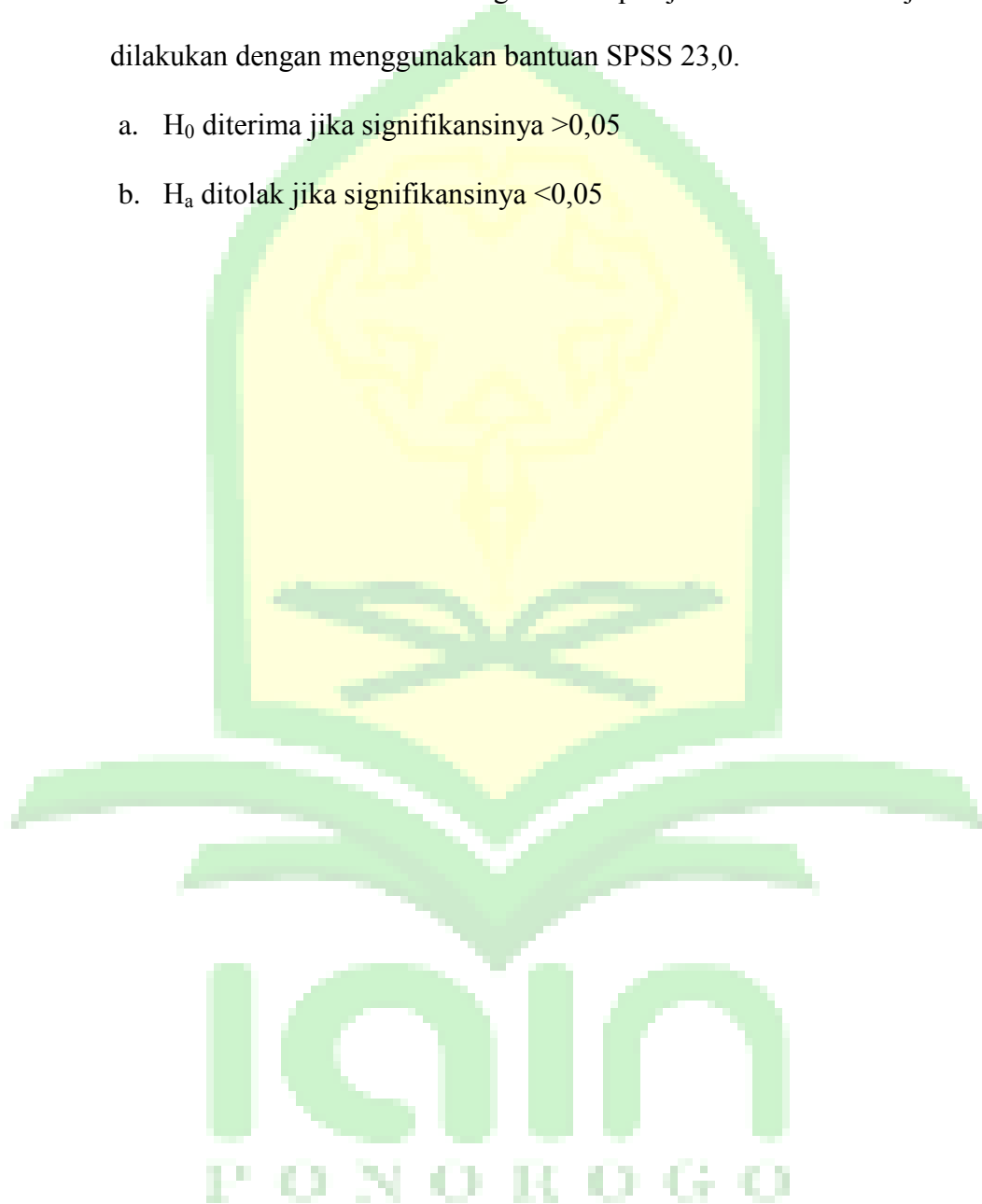
Penelitian ini menggunakan analisis data untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji *independent simple t-test* sebagai berikut:

Pada pengujian ini menggunakan rumus uji-t, karena telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan. Uji *independent simple t-test* berguna untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil 2 data yang tidak bisa berpasangan. Syarat yang harus ditetapkan pada uji *independent simple t-test* ini data harus berdistribusi normal. Uji ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah apakah model pembelajaran *team games tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran Matematika MIN 7 Ponorogo 2023/2024.

Output atas nilai angket kecerdasan interpersonal dibagi atas kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil atas uji tersebut merupakan uji banding yang berfungsi membandingkan nilai angket kecerdasan interpersonal baik di kelas eksperimen ataupun di kelas kontrol berdasarkan uji *independent simple t-test*.

Uji *independent simple t-test* ini akan digunakan untuk menjawab hipotesis mengenai apakah model *teams games tournament* berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal didik dibandingkan dengan model konvensional di MIN 7 Ponorogo Tahun pelajaran 2023/2024. Uji-T ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23,0.

- a. H_0 diterima jika signifikansinya $>0,05$
- b. H_a ditolak jika signifikansinya $<0,05$



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 7 Ponorogo di dukuh Pandanderek Desa Winong Kecamatan Jetis. Madrasah ini didirikan oleh bapak Drs, H. Imam Mustaqim. Madrasah ini berdiri di tengah-tengah masyarakat yang cukup agamis. Kondisi sosial ekonomi masyarakat pada umumnya cukup baik. Mata pencaharian masyarakat pada umumnya adalah pertanian, usaha kecil dan swasta. Mayoritas masyarakat menjalankan agama dengan baik. Minat untuk menyekolahkan putra dan putrinya cukup tinggi.

Seiring berjalannya waktu, kantor Departemen Agama Kabupaten Ponorogo memberikan SK kepada madrasah ini untuk menjadikan madrasah ini madrasah filial. Maka dengan berbagai pertimbangan dari tokoh masyarakat, akhirnya madrasah ini diserahkan kepada pemerintah (Depag) untuk dijadikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Filial Demangan. Sehingga tepatnya pada tanggal 14 November 1997, sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 773 tahun 1997, resmi menjadi “Madrasah Ibtidaiyah Negeri Winong.” Kemudian dengan diterimanya Salinan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 673 Tahun 2016 Tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri, dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Jawa Timur, maka mulai tanggal 21 Agustus 2017 resmi menjadi “MIN 7 Ponorogo.”

B. Letak Geografis Madrasah

MIN 7 Ponorogo berada di Dukuh Pandanderek Desa Winong Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo. Lebih tepatnya berada di Jl. Masjid Al-Huda Winong Jetis Ponorogo. Jarak madrasah ini dari pusat kota Ponorogo kurang lebih 5 km. Adapun akses jalan menuju ke madrasah tersebut terbilang mudah karena jalan sudah di aspal. MIN 7 Ponorogo menepati lahan seluas 580 m².⁵⁹

1 Kegiatan Ekstra Kurikuler

Beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan di MIN 7 Ponorogo adalah sebagai berikut:

a. Kepramukaan

Tujuan:

- 1) Sebagai wahana bagi peserta didik untuk berlatih berorganisasi
- 2) Melatih peserta didik agar terampil dan mandiri
- 3) Melatih peserta didik untuk mencintai alam

b. Mengaji Al-Qur'an

Tujuan:

- 1) Mengembangkan kemampuan membaca Al-Qur'an
- 2) Melatih kemampuan menghafal Al-Qur'an khususnya juz 30
- 3) Mencintai Al-Qur'an sejak dini sebagai pedoman hidup umat muslim
- 4) Memahami dan mengamalkan isi Al-Qur'an

c. Seni Baca Al-Qur'an (Qiro'ah)

Tujuan:

- 1) Mengenalkan peserta didik pada jenis-jenis baca Al-Qur'an
- 2) Mengembangkan seni baca Al-Qur'an
- 3) Menanamkan aqidah dan ibadah

d. Seni Tari

Tujuan:

- 1) Mengembangkan seni tari tradisional dan modern
- 2) Menanamkan sikap menyenangkan tari tradisional dan modern
- 3) Membekali siswa khususnya yang memiliki bakat seni sebagai lahan mata pencaharian di masa mendatang

e. Kesenian Islam (Hadroh Kontemporer)

Tujuan:

- 1) Mengembangkan seni kebudayaan Islam melalui musik
- 2) Menanamkan sikap menyenangkan kesenian Islam
- 3) Melestarikan seni budaya Islam

f. Olahraga Prestasi

Tujuan:

- 1) Mengembangkan kemampuan bakat dan minat anak berolahraga
- 2) Membiasakan hidup sehat
- 3) Membudayakan anak untuk gemar berolahraga
- 4) Mempersiapkan anak untuk mengikuti lomba-lomba olahraga

g. Seni Lukis dan Kaligrafi

Tujuan:

- 1) Mengembangkan kemampuan anak dalam bereskrepsi melalui media gambar
- 2) Memberi wadah bagi anak untuk mengembangkan bakatnya

h. Drum Band

Tujuan:

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa dalam bermain alat musik
- 2) Mengembangkan kreatifitas anak bermain alat musik

i. Muhadhoroh

Tujuan:

- 1) Membekali siswa berlatih pidato khususnya 3 bahasa
- 2) Persiapan AKSIOMA tingkat MI

C. Deskripsi Data

1. Pelaksanaan

Penelitian ini merupakan Penelitian pendidikan yang berkaitan dengan metode pengajaran dan model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Matematika. Model pembelajaran ini mengarah pada model pembelajaran TGT, dimana model pembelajaran ini mengajak peserta didik belajar secara tim untuk memainkan pertandingan akademik dalam turnamen mingguan. Penelitian ini juga menggunakan bantuan papan tempel sebagai alat yang digunakan untuk membuat pertandingan akademik dalam turnamen mingguan. Berikut merupakan pelaksanaan model TGT dengan bantuan media papan tempel.

- a. Pemberian Materi. Pemberian materi merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh guru berupa penyampaian materi yang akan dipelajari. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru bisa dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 Kegiatan Penyampaian Materi

Gambar di atas menunjukkan aktivitas guru dalam memberikan materi kepada peserta didik dan peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi.

- b. Pembagaian Kelompok. Pembagian kelompok merupakan kegiatan kedua setelah guru memberikan materi. Kegiatan ini guru membagi menjadi 5 kelompok bisa dilihat seperti gambar di bawah ini



Gambar 4.2 Kegiatan Membagi Kelompok

Gambar di atas menunjukkan kelompok yang telah dibagi. Karena model pembelajaran yang digunakan adalah berbasis tim maka peneliti membagi kelompok tersebut menjadi 5 bagian 3 kelompok putra dan 2 kelompok putri, dalam satu kelompok terdiri dari 6 peserta didik.

c. *Game dan Tournament*

Pada kegiatan pembelajaran ini kelompok yang telah dibagi akan melakukan pertandingan sekaligus bermain *game* seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.3 Kegiatan *Game dan Tournament*

Gambar tersebut menunjukkan peserta didik sedang melakukan permainan pertandingan dengan bantuan media papan tempel. Pertandingan ini mengharuskan peserta didik untuk memilih dan menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

- d. Pemberian Penghargaan. Pemberian penghargaan merupakan kegiatan akhir dari pelaksanaan model TGT. Pemberian penghargaan/hadiah diberikan kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan game dengan cepat dan tepat berikut gambar kelompok yang mendapatkan juara.



Gambar 4.4 Pemberian Penghargaan

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas dapat diketahui bagaimana pelaksanaan model TGT. Pelaksanaan model TGT sudah sesuai dengan teori dan hal tersebut terbukti bahwa peserta didik tertarik serta antusias untuk mengikuti pelaksanaan pembelajaran tersebut, dimana peserta didik aktif dalam hal kerja sama di dalam kelompok dan peserta didik banyak bertanya ketika ada kesulitan yang dialaminya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen dengan bentuk *Quasi Eksperimental*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan papan tempel terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran Matematika MIN 7 Ponorogo. Objek penelitian ini

berjumlah 44 peserta didik dengan rincian kelas AR-Rahman sebanyak 21 peserta didik dan kelas AR-Rahim sebanyak 23 peserta didik.

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan *pre-test* terhadap kedua kelas tersebut untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal peserta didik, selanjutnya pada pertemuan kedua pembelajaran peneliti melakukan *post-test* untuk mengetahui kecerdasan interpersonal peserta didik setelah diberikan perlakuan-perlakuan, dan angket digunakan sebagai tolak ukur pelaksanaan model pembelajaran yang telah ditetapkan. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh dosen ahli atau validator, kemudian instrumen yang telah divalidasi diuji cobakan di kelas yang berbeda untuk mengetahui valid dan reliabel tidaknya instrumen yang digunakan. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, kemudian melakukan uji hipotesis yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji t menggunakan jenis *independen simple t-test*.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe TGT dengan menggunakan papan tempel terhadap pembelajaran aktif matematika siswa MIN 7 Ponorogo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 44 siswa yang terbagi dalam 21 siswa kelas IV Ar-Rahman dan 23 siswa kelas IV AR-Rahim. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pre-test* kepada dua kelas untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal peserta didik, kemudian pada pertemuan kedua dilakukan *post-test*

untuk mengetahui kinerja interpersonal setelah pembelajaran berlangsung, kemudian dilakukan uji hipotesis yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji t menggunakan jenis *independent simple t-test*.

Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi kecerdasan interpersonal peserta didik. Model pembelajaran yang baik merupakan faktor utama yang mendukung kecerdasan peserta didik dalam belajar. Di sisi lain teman sebaya dan guru adalah faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas siswa di kelas. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dengan media papan tempel dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik. Dari data tersebut dipilih dua kelas sampel yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peserta didik diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT dengan papan tempel, dan kelas kontrol dengan model pembelajaran *cooperative learning*. Setelah pembelajaran berlangsung, kemudian *post-test* diberikan baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol guna untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan interpersonal yang dimiliki peserta didik.

Adapun Lembar observasi siswa sebagai berikut:

Tabel 4.1 Lembar Observasi Siswa

No	Langkah dan Aktivitas Peserta Didik yang Diamati	Kualitas				
		5	4	3	2	1
A. Penyajian Kelas						
1.	Antusiasme siswa dalam menerima materi	✓				
2.	Diskusi kelas berkenaan dengan materi		✓			
B. Kelompok atau Tim						
3.	Kepatuhan dalam pembentukan tim secara heterogen	✓				
4.	Dis kusi pendalaman materi dalam kelompok		✓			
C. Game						
5.	Penguasaan materi yang diajukan dalam game	✓				
6.	Ketegasan jawaban yang diberikan kepada siswa			✓		
D. Turnamen						
7.	Keterampilan membacakan jawaban		✓			
8.	Keberanian dalam mengajukan tantangan				✓	
9.	Keterampilan dalam menyusun strategi dalam permainan	✓				
10.	Kecepatan memberikan jawaban alternative	✓				
11.	Ketepatan memberikan jawaban alternative	✓				
Total skor		30	12	3	2	-
Total skor hasil perhitungan		85%				

Keterangan:

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\sum \text{Total skor hasil perhitungan}}{\sum \text{Total Skor Kriteriaum}} \times 100\%$$

$$\% 55 = \frac{\sum 47}{\sum 55} \times 100 = 85\%$$

IAIN
P O N O R O G O

Adapun lembar observasi aktivitas guru sebagai berikut:

Tabel 4.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Langkah dan Aktivitas Peserta Didik yang Diamati	Kualitas				
		5	4	3	2	1
A. Penyajian Kelas						
1.	Guru menjelaskan materi kepada siswa		✓			
2.	Guru membagi siswa menjadi 5-6 kelompok	✓				
B. Kelompok atau Tim						
3.	Guru membuat daftar prestasi akademik siswa dengan membatasi jumlah anggota setiap tim		✓			
4.	Guru memberikan pendalaman materi tentang KPK dan FPB		✓			
C. Game						
5.	Guru membuat game yang terdiri atas pertanyaan beserta jawaban yang telah disediakan	✓				
6.	Guru memberikan pertanyaan mengenai materi KPK dan FPB	✓				
D. Turnamen						
7.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi KPK dan FPB		✓			
8.	Guru mengajukan tantangan mengenai cara penyelesaian soal	✓				
9.	Guru menyusun strategi dalam permainan	✓				
10.	Guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok	✓				
11.	Guru mencatat jawaban setiap kelompok yang menjawab dengan tepat		✓			
Total skor		30	20	-	-	-
Total skor hasil perhitungan		90%				

Keterangan:

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\sum \text{Total skor hasil perhitungan}}{\sum \text{Total Skor Kriteria}} \times 100\%$$

$$\% 55 = \frac{\sum 80}{\sum 55} \times 100 = 90\%$$

Tabel 4.3 Rekapitulasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT Oleh Guru

Persentase keterlaksanaan	Interprestasi
90%	Sangat Baik

Tabel 4.4 Rekapitulasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT Oleh Siswa

Persentase keterlaksanaan	interprestasi
85%	Sangat Baik

2. Data *Pre-test* (Sebelum Eksperimen)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi aktivitas siswa menggunakan instrumen lembar observasi. Sebelum melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data tes kecerdasan. Adapun data *pre-test* kecerdasan interpersonal siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Tes Eksperimen dan Kontrol Interpersonal

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	30	29
2	31	29
3	33	28
4	32	30
5	33	26
6	34	28
7	29	31
8	38	29
9	30	30
10	35	29
11	36	28
12	31	30
13	32	20
14	32	29
15	33	28
16	30	24
17	29	24
18	30	23
19	32	28
20	37	29
21	37	31
22	39	
23	34	
Rata-Rata	32,91	27,90

Berdasarkan **tabel 4.5** dapat diketahui nilai tes kecerdasan interpersonal diatas didapatkan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 32,91 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 27,90.

3. Data *Post-test* (Setelah Eksperimen)

Setelah melakukan eksperimen dengan model pembelajaran TGT dan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran *cooperative learning* pada kelas eksperimen, diperoleh data yang telah di ukur menggunakan instrument skala kecerdasan interpersonal siswa sebagai berikut.

Tabel 4.6 Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
46	29
45	36
49	44
47	31
44	29
49	36
45	34
56	33
49	35
51	44
43	40
47	36
53	34
47	32
42	37
55	37
50	43
49	35
54	35
46	42
43	29
57	
56	
Rata-Rata kelas eksperimen	48,82
Rata-Rata kelas kontrol	35,76

Berdasarkan pada tabel 4.6 dapat dilihat nilai rata rata nilai tes kecerdasan interpersonal didapatkan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 48,82 sedangkan kelas control memperoleh nilai rata-rata sebesar 35,76.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Tes Kecerdasan Interpersonal

Kegiatan	Nilai Rata-Rata kelas eksperimen	Nilai Rata-Rata kelas kontrol
<i>Pre-Test</i>	32,91	27,90
<i>Post-Test</i>	48,82	35,76

Dari tabel 4.7 terlihat bahwa Nilai Rata-Rata kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata sebesar 32,91 pada setelah terlaksananya *pre-test*, kemudian meningkat pada pertemuan setelah terlaksananya *post-test* yaitu sebesar 48,8. Selain itu, nilai rata-rata kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan yang sebelumnya di kegiatan *pre-test* mendapatkan sebesar 27,90 naik menjadi 35,76 di kegiatan setelah terlaksananya *post-test*. Hal ini disebabkan pada kegiatan *pre-test* siswa kurang bersemangat dalam mengerjakan kegiatan dikarenakan dilaksanakan di jam terakhir sebelum kelas berakhir. Akan tetapi waktu pelaksanaan *post-test* kegiatan dilakukan di jam pagi yang membuat siswa masih memiliki semangat dalam melakukan kegiatan yang berlangsung.

D. Uji Statistik Inferensial

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Fungsi adanya uji normalitas ini adalah untuk menentukan apakah data yang digunakan berdistribusi normal. Peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan software SPSS versi

23.0 untuk menguji apakah data berdistribusi normal. Hasil tes dianggap normal bila signifikansi $> 0,05$ dan abnormal bila signifikansi $< 0,05$. Berikut hasil uji normalisasi data yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* Kecerdasan Interpersonal

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL KECERDASAN INTERPERSONAL	1	.144	23	.200	.933	23	.130
	3	.295	21	.000	.839	21	.003

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi (Sig) uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji normalitas *shapiro-wilk* diketahui, nilai signifikansi tes kecerdasan interpersonal kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ dan $0,130 > 0,05$ maka nilai kelas eksperimen tersebut terdistribusi normal, sedangkan nilai kecerdasan interpersonal kontrol $0,00 < 0,05$ dan $0,003 < 0,05$ maka nilai kelas kontrol tersebut tidak terdistribusi normal.

Tabel 4.9 Uji Normalitas *post-test* Kecerdasan Interpersonal

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL KECERDASAN INTERPERSONAL	2	.137	23	.200*	.941	23	.186
	4	.158	21	.187	.931	21	.141

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi (Sig) uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji normalitas *shapiro-*

wilk diketahui, nilai signifikansi tes kecerdasan interpersonal kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ dan $186 > 0,05$ maka nilai kelas eksperimen tersebut terdistribusi normal, sedangkan nilai kecerdasan interpersonal control adalah $0,21 > 0,05$ dan $0,141 > 0,05$ maka nilai kelas kontrol tersebut terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui suatu data dari 2 dua kelompok bersifat sama (homogen) atau tidak sama. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji homogenitas peneliti menggunakan uji levene dengan dibantu Software SPSS versi 23.0. Hasil uji bisa dikatakan homogen apabila signifikansinya $>0,05$ dan dikatakan tidak homogen apabila signifikansinya $>0,05$. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas data yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Tes Kecerdasan Interpersonal Pre-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	<i>Based on Mean</i>	.251	1	42	.619
KECE	<i>Based on Median</i>	.367	1	42	.548
RDAS	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.367	1	40.353	.548
AN	<i>Based on trimmed mean</i>	.482	1	42	.491
INTE					
RPER					
SONA					
L					

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa *Based on Mean* memiliki signifikansi $0,619 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen.

**Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Tes Kecerdasan Interpersonal
Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL KECERDASAN INTERPERSONAL	<i>Based on Mean</i>	.015	1	42	.905
	<i>Based on Median</i>	.023	1	42	.881
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.023	1	40.690	.881
	<i>Based on trimmed mean</i>	.017	1	42	.898

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa *Based on Mean* memiliki signifikansi $0,905 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen.

2. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis ini peneliti menggunakan uji independen *simple t-test* dengan bantuan SPSS 25, sekaligus untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya model TGT berbantuan media papan tempel dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik menggunakan uji simultan F dengan bantuan SPSS 23,0.

a. Uji *Independent Sample T-Test*

Uji *independent sample t-test* merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen menggunakan model TGT berbantuan papan tempel dan hasil *Post-test* kelas kontrol menggunakan model *cooperative learning*. Apabila hipotesis yang dilakukan terbukti signifikan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan. Sebaliknya apabila hipotesis yang dilakukan tidak signifikan maka H_0 diterima dan H_a

ditolak. Hipotesis yang diajukan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dengan bantuan media papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal peserta didik pada pelajaran matematika di MIN 7 Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024.

H_a : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dengan bantuan media papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal peserta didik pada pelajaran Matematika di MIN 7 Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL KECERDASAN	Equal variances assumed	.015	.905	9.408	42	.000	13.064	1.389	10.262	15.867
INTERPERSONAL	Equal variances not assumed			9.393	41.348	.000	13.064	1.391	10.256	15.872

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, menunjukkan bahwa nilai p-value lebih kecil dari taraf signifikansi 5% yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima.

b. Memberikan kesimpulan

Nilai t -hitung $>$ t -tabel, yaitu sebesar $9,408 > 0,05$ maka H_0 diterima. Hal tersebut menjelaskan bahwa 95% terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal.

E. Pembahasan

Model pembelajaran TGT adalah suatu model pembelajaran yang menawarkan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar mulai dari berpikir, *team work* (kerjasama dalam kelompok), dan berkontribusi untuk memenangkan permainan antar kelompok. Model pembelajaran TGT menuntut setiap siswa bertanggung jawab terhadap kelompoknya sendiri.⁴⁶

1. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model TGT terhadap Kecerdasan Interpersonal pada mata pelajaran Matematika kelas IV MIN 7 Ponorogo

Keterlaksanaan model pembelajaran TGT dapat ditunjukkan melalui lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa yang telah diamati *observer*. Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran dan aktivitas siswa tidak diujicobakan, namun dikoordinasikan dengan *observer* yang terlibat pada pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman pada lembar observasi yang digunakan. Lembar observasi yang telah diisi oleh

⁴⁶ Respati, —Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi, (Jurnal penelitian UNS 1) 10.

observer memperlihatkan sejauh mana pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dilaksanakan di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan persentase keterlaksanaan model pembelajaran TGT oleh guru mencapai 90%. Perolehan ini dikarenakan guru sudah sepenuhnya terbiasa dalam menerapkan model pembelajaran ini. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rukhani, yaitu guru harus memiliki keterampilan mengelola kelas untuk menciptakan keterlaksanaan pembelajaran yang efektif dan kondusif.⁴⁷

Berikutnya perolehan *persentase* aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran TGT terlihat bahwa *persentase* keterlaksanaan model pembelajaran oleh siswa mencapai 85% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan perhatian siswa terpusat pada guru, dan siswa aktif dalam pembelajaran ketika *game tournament* dimulai, sehingga diperoleh aktivitas siswa sangat baik. Melihat hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan hasil belajar siswa dapat terlaksana dengan sangat baik oleh guru dan siswa. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hamalik, bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh.⁴⁸

Dampak yang terjadi setelah model pembelajaran TGT diterapkan siswa sepenuhnya terlibat selama kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat jelas ketika siswa berusaha mencari jawaban yang sesuai pertanyaan

⁴⁷ Siti Rukhani, "Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII, 'Al-Athfal 1, 1 (2021)

⁴⁸ Hamalik, Oemar. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi aksara.

yang ada di papan tempel dengan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Kegiatan tersebut tidak membuat siswa merasa jenuh serta dapat memberikan motivasi belajar, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan membuat siswa lebih tertarik. Suasana belajar menjadi lebih hidup dengan adanya *game tournament*, siswa menjadi lebih berani untuk mengungkapkan pendapat dan pikirannya. Keadaan ini merupakan kelebihan model pembelajaran TGT, selaras dengan yang dikemukakan oleh Suarjana, yaitu (a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (c) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (d) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, (e) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (f) motivasi belajar lebih baik, (g) hasil belajar lebih baik, (h) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.⁴⁹

2. Pengaruh model pembelajaran TGT berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran matematika kelas IV MIN 7 Ponorogo

Pada penelitian yang dilakukan di kelas IV MIN 7 Ponorogo dapat diketahui bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal sangat berpengaruh pada kecerdasan interpersonal siswa. Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji normalitas data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal. Data yang diperoleh peneliti berupa data *pre-test*

⁴⁹ Suarjana, "Kelebihan dan kekurangan Kooperatif tipe *Teams games tournament*", "2008.

yang memperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,200 dan 0,130 bahwa data tersebut terdistribusi normal karena memiliki signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,00 dan 0,003. Dari data tersebut tidak berdistribusi normal karena memiliki signifikansi kurang dari 0,05. Lalu data dari kedua tes tersebut berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05 dan dari data survei kelas mendapat nilai signifikansi 0,21 dan 0,141 kelas eksperimen dan 122 kelas kontrol. Kedua kuesioner berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,619, hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,905. Dari kedua hasil tersebut dinyatakan homogen karena memiliki signifikansi lebih dari 0,05. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, serta didapatkan data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan signifikansi 0,05.

Berdasarkan pengujian hipotesis ini diperoleh hasil 9,408 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan media papan tempel dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil dari *independent simple t-test* memperoleh nilai sebesar 95% dimana nilai tersebut menunjukkan pengaruh model TGT berbantuan media papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal peserta didik.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Sholihatunnisa, bahwa model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada kelompok peserta didik yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga, memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS. Kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *group discussion* terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS.⁵⁰ Selain itu, sesuai dengan penelitian Khairatni, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun, dimana hasil belajar siswa kelas TGT memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa kooperatif yang memiliki nilai rata-rata lebih rendah.⁵¹

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT pada pembelajaran matematika di MIN 7 Ponorogo dengan bantuan papan tempel berpengaruh pada kecerdasan interpersonal peserta didik.

⁵⁰ Ngalmun. (2014). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

⁵¹ Ali. 2000. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran cooperative learning berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan model pembelajaran TGT dikategorikan sangat baik dengan persentase sebesar 85%. Begitupun perolehan persentase aktivitas guru menggunakan model pembelajaran tipe TGT mencapai 90% dengan kategori sangat baik
2. Pengaruh model pembelajaran TGT berbantu papan tempel terhadap kecerdasan interpersonal meningkat dengan hasil yang signifikan. Berdasarkan pengujian hipotesis ini diperoleh hasil 0,905 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara kelas yang menggunakan model TGT dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.

B. Saran

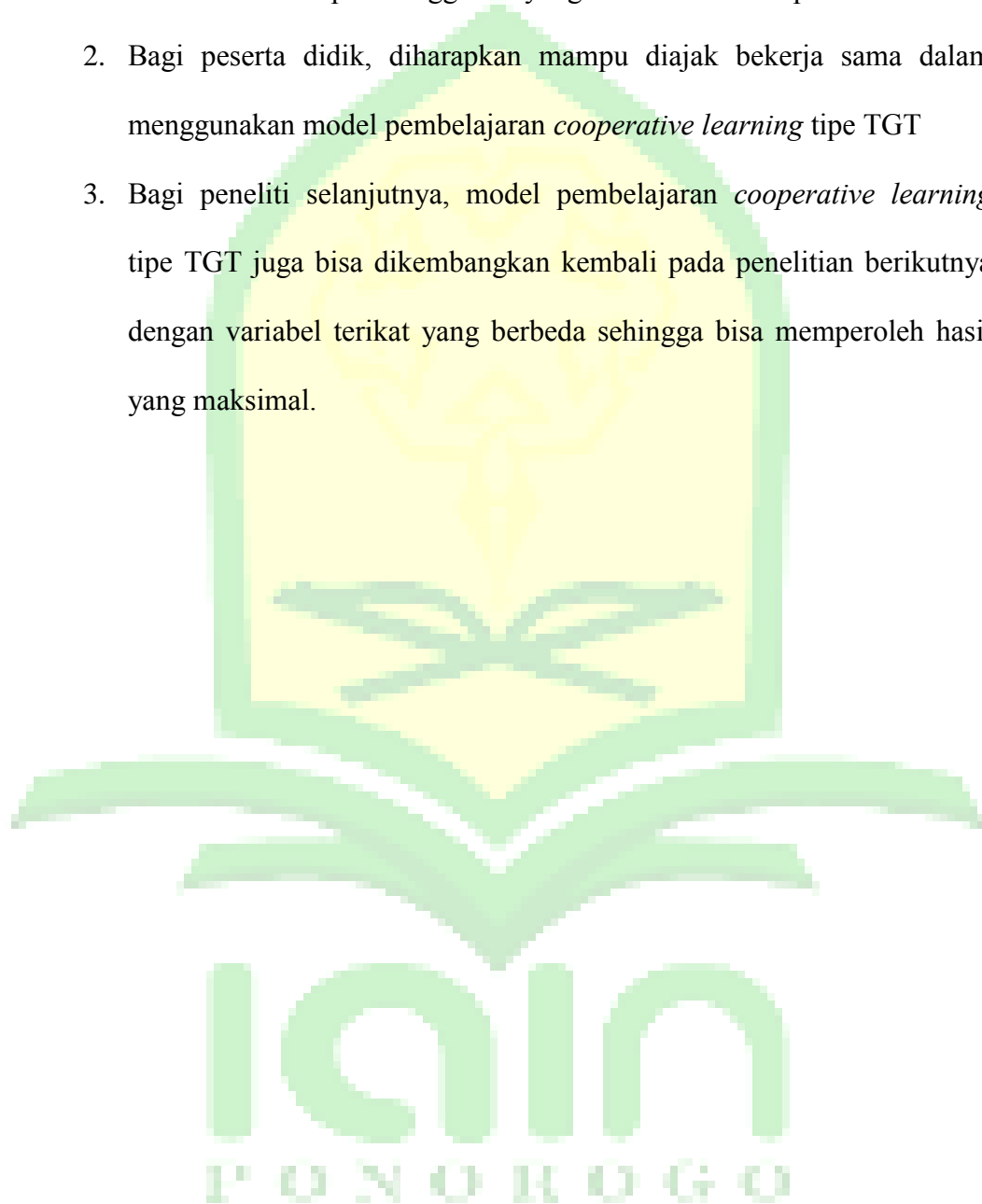
Berdasarkan kesimpulan dari penelitian di atas, peneliti memberikan beberapa saran yang bisa digunakan sebagai acuan dalam menggunakan atau mengembangkan kembali model pembelajaran TGT.

Berikut merupakan saran yang diberikan oleh peneliti :

1. Bagi guru, dalam menerapkan model pembelajaran TGT guru terlebih dahulu membuat skenario dan perencanaan pembelajaran yang matang, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan

sesuai dengan rencana, guru harus mampu memanfaatkan waktu dengan baik, dan guru harus jeli dalam menentukan kelompok belajar peserta didik, sehingga tidak ada kesenjangan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah.

2. Bagi peserta didik, diharapkan mampu diajak bekerja sama dalam menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT
3. Bagi peneliti selanjutnya, model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT juga bisa dikembangkan kembali pada penelitian berikutnya dengan variabel terikat yang berbeda sehingga bisa memperoleh hasil yang maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Gagasan Wardani. "Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas II H di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Model Palembang." *Skripsi*. (Palembang : Fakultas Tarbiyah UIN Raden Fatah, 2017)
- Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).
- Aisyah, Nyimas. (2002). Mengembangkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Forum Kependidikan*, Vol. 20. No. 1.
- Ali. 2000. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta
- Arifin Muhammad. "Kemampuan Interpersonal Skills Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 1.3 (2013).
- Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).
- Armstrong, Thomas, Kecerdasan Multiple Didalam Kelas, (Jakarta: PT. Indeks, 2013).
- B Santos, *Cooperative Learning: Penerapan Teknik Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* di SLTP. *Buletin Pelangi Pendidikan*. Vol. 1. No. 1. 1999.
- Cambell, Linda, Cambell, Bruce, & Dickinson, Dee, Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences. (Alih Bahasa: Depok: Intuisi Press, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri. "Strategi Belajar Mengajar". (Jakarta : Rineka Cipta, 2006).
- Fatuhurrohman, Muhammmad. "Model-Model Pembelajaran Inovatif.". (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2016)
- Hamdi, A. S., & E., B. (2014). Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan. Deepublish.
- Handini, Risa, "Kecerdasan Interpersonal pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kembaran Kulon I", Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Yogyakarta, 2013.
- Hartati, Sofia. "Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini". (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).
- I Made & Rahmat Heru Setanto Sudana, Metode Penelitian Bisnis Dan Analisis Data Dengan SPSS (Jakarta: Erlangga, 2018), 43-44.
- Khairatni, Marsalina, and Devi Risma. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun Di Tk Pertiwi Kota Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 5.2 (2018): 517-530.

- Kustandi, C dan Sutjipto, B. "Media Pembelajaran". Cetakan ke-2. (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011).
- Kustandi, C dan Sutjipto, B. (2011). Media Pembelajaran Cetakan ke-2. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Lie, A. "*Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*". (Jakarta: Grasindo, 2002).
- Lwin May, et al. (Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan. (Alih bahasa: Christine Sujana) (Jakarta: PT. Indeks, 2008), 206.
- Maimunah Hasan. 2012. Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.
- Monks, F. J. Knoers, & Haditono. (2004). Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. (Alih bahasa: Siti Rahayu Haditono).(Yogyakarta: UGM Press, 2004)
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. "Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1-5. (2020).
- Ngalimun. (2014). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Respati, —Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi, (Jurnal penelitian UNS 1) 10.
- Sa'idah, Y. N. M., Afiani, K. D. A., & Setiawan, F. (2023). Analisis Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis sains*, 8(1), 47-60.
- Safaria. *Interpersonal Intelegence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Boo.2005.
- Sholihatunnisa, Anis, Syadeli Hanafi, and Irwan Djumena. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Media Ular Tangga Dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Ips." *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal* 6.2 (2019).
- Slavin (dalam Fathurrohman, Muhammad). Model-Model Pembelajaran Inovatif. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 60.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 83.
- Werdiningsih, W. (2022). Analisis Model Pembelajaran Paud Berbasis Sentra Dan Lingkaran (BCCT) Dalam Peningkatan Multiple Intelligences Anak (Studi Kasus Di Tkit 2 Qurrota A'yun Ponorogo). *Jurnal ibriez; Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sain*, 7(2), 225-240.

- Widoyoko, S. Eko Putro. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 147
- Wulandari, A. N. & Mawardi, K. (2018). Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4Sd. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2), 10-17.
- Yaumi, Muhammad, Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012)



