

**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games
Tournament (TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal
Siswa
Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD**

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Kowangan
Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Disusun oleh,

Nurul Litawati
(13.0305.0182)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang
2017**

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD

SKRIPSI



Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Disusun oleh :

**Nurul Litawati
13.0305.0182**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang
2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Nurul Litawati
NPM : 13.0305.0182
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil
Belajar Matematika Kelas III SD

Deengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Hormat saya,

Yang menyatakan



Nurul Litawati
13.0305.0182

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (*TGT*) TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SD

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Kowangan Kecamatan
Temanggung, Kabupaten Temanggung)



Disusun Oleh :

Nama : Nurul Litawati

NPM : 13.0305.0182

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang ,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Hermahayu, M.Si.
NIK. 09820604


Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIK. 148306129

PENGESAHAN

Dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi, dan disahkan oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Magelang guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji :

Hari : Senin

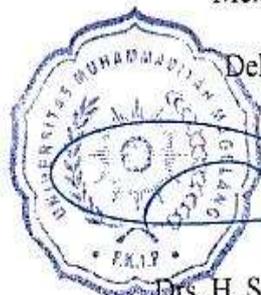
Tanggal : 19 Juni 2017

Dewan Penguji

- | | | |
|-----------------------|-------------------------------|---------|
| 1 Ketua/ Anggota | : Hermahayu, M.Si. | (.....) |
| 2 Sekretaris/ Anggota | : Septiyati Purwandari, M.Pd. | (.....) |
| 3 Anggota | : Drs. H. Subiyanto, M.Pd | (.....) |
| 4 Anggota | : Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi | (.....) |

Mengesahkan,

Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

MOTTO

“Hubungan seorang mukmin dengan mukmin lainnya ibarat satu bangunan,
sebagian yang satu mendukung atau menguatkan bagian lainnya.”

(Terjemahan QS. Al Baqoroh : 153)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Bapak dan ibu tercinta yang senantiasa memanjatkan do'a, kasih sayang, dukungan, pengorbanaan, bimbingan, motivasi, dan dampingan selama menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game
Tournament (TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal
Siswa
Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD**
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Kowangan
Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung)

Nurul Litawati
13.0305.0182

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III di SDN Kowangan Temanggung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan teknik total *sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 40 siswa terdiri dari 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi kecerdasan interpersonal dan tes hasil belajar. *SPSS for Windows versi 23.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT* berpengaruh positif terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai rata-rata dari kecerdasan interpersonal setelah *treatment* kelas eksperimen 70,5 menjadi 90,1 dan kelas kontrol 70,2 menjadi 85,9. Hasil belajar matematika rata-rata nilai kognitif kelas eksperimen meningkat adalah 64,7 menjadi 76,75 dan hasil belajar untuk kelas kontrol menjadi 64,65 menjadi 65,10. Hasil uji *Mann Whitney* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* hasil belajar sebesar $0,044 < 0,05$ dan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* kecerdasan interpersonal sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, maka terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, Kecerdasan Interpersonal, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III SD.

Sholawat serta salam selalu tercurahkan untuk Nabi Muhammad SAW, yang menjadi panutan bagi setiap umat manusia di dunia dan akhirat . skripsi ini merupakan salah satu tugas wajib yang ditempuh mahasiswa sebagai tugas akhir dan syarat guna mendapat gelar Sarjana pendidikan S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Magelang. Penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muhammad Widodo, M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan arahan dalam terselesainya penelitian ini.
4. Hermahayu, M.Si selaku dosen pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Eny Suryantini,S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Kowangan yang telah memberikan ijin untuk penelitian di lembaga tersebut.
6. Sumarti,S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Rambeanak 2 yang telah memberikan ijin untuk melakukan uji validasi dilembaga tersebut.
7. Teman-teman seperjuangan atas segala bantuan, kebersamaan, dukungan, perhatian dan motivasinya.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Penulis mengharapkan masukan dan saran yang membangun untuk kemajuan ilmu pengetahuan yang akan datang. Penulis berharap bahwa sekripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis maupun para pembaca.

Magelang, 01 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kecerdasan Interpersonal	9
1. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal.....	9
2. Komponen Kecerdasan Interpersonal	11
3. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal	14
4. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal	15
5. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal ..	18

	6. Pentingnya Kecerdasan Interpersonal	20
	7. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal	22
	B. Hasil Belajar	23
	1. Pengertian Hasil Belajar.....	23
	2. Ranah Hasil Belajar	24
	3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
	4. Fungsi Hasil Belajar.....	29
	5. Tujuan Dan Manfaat Hasil Belajar	31
	C. Teams Games Tournament (TGT)	33
	1. Pengertian TGT.....	33
	2. Tahap-Tahap TGT.....	35
	3. Prosedur TGT.....	43
	4. Keuntungan Dan Kelemahan TGT	44
	D. Kerangka Berfikir	45
	E. Hipotesis	47
	F. Penelitian Relevan	47
BAB III	METODE PENELITIAN	49
	A. Jenis Dan Desain Penelitian	49
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	50
	C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	51
	D. Subyek Penelitian	53
	E. Metode Pengumpulan Data	54
	F. Prosedur Penelitian.....	56
	G. Validitas dan Reliabilitas.....	59
	H. Teknik Analisis Data	62
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
	A. Hasil Penelitian.....	65
	1. Hasil <i>Tryout</i> Instrumen Penelitian	65
	a. Uji Validitas Instrumen.....	65
	b. Uji Reliabilitas Instrumen	67

2.	Diskripsi Data Penelitian	68
a.	Kecerdasan Interpersonal.....	69
b.	Hasil Belajar Matematika.....	80
3.	Analisis Data	91
a.	Uji Normalitas.....	91
b.	Uji Homogenitas	92
c.	Uji Hipotesis	93
4.	Pembahasan.....	95
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
A.	Kesimpulan.....	101
B.	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Perhitungan poin permainan untuk empat pemain.....	39
Tabel 2	Perhitungan poin permainan untuk tiga pemain.....	39
Tabel 3	Kriteria penghargaan kelompok.....	40
Tabel 4	Disain Penelitian Eksperimen	50
Tabel 5	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	68
Tabel 6	Deskripsi Data Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 7	Distribusi Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	71
Tabel 8	Distribusi Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 9	Perbandingan <i>Pretest</i> Hasil Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 10	Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	76
Tabel 11	Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 12	Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 13	Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 14	Distribusi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	83
Tabel 15	Distribusi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 16	Perbandingan <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 17	Distribusi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	87
Tabel 18	Distribusi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	88
Tabel 19	Perbandingan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	90
Tabel 20	Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	92

Tabel 21 Uji Homogenitas.....	92
Tabel 22 Uji <i>Mann Whitney</i> data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> hasil belajar.....	93
Tabel 23 Uji <i>Mann Whitney</i> data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kecerdasan interpersonal.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Pikiran.....	46
Gambar 2	Diagram Data Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	71
Gambar 3	Diagram Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	72
Gambar 4	Diagram Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	74
Gambar 5	Diagram Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	75
Gambar 6	Diagram Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	77
Gambar 7	Diagram Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	78
Gambar 8	Diagram Perbandingan <i>Posttes</i> Hasil Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	80
Gambar 9	Diagram Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	82
Gambar 10	Diagram <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	83
Gambar 11	Diagram <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	85
Gambar 12	Diagram Perbandingan <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	86
Gambar 13	Diagram <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	88
Gambar 14	Diagram <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	89
Gambar 15	Diagram Perbandingan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kotrol Dan Kelas Eksperimen	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian.....	107
Lampiran 2	Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	108
Lampiran 3	Kisi-Kisi Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal.....	109
Lampiran 4	Kisi-kisi soal matematika.....	110
Lampiran 5	Soal Tes Matematika Uji Validitas.....	111
Lampiran 6	Kunci Jawaban Soal Tes Matematika Uji Validitas.....	121
Lampiran 7	Kalkulasi Perhitungan Validitas Dan Reliabilitas.....	122
Lampiran 8	Soal Pretest Dan Posttest Matematika.....	124
Lampiran 9	Kunci Jawaban Pretest Dan Posttest Matematika.....	132
Lampiran 10	Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal.....	134
Lampiran 11	Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika.....	137
Lampiran 12	Rekapitulasi Observasi Kecerdasan Interpersonal.....	139
Lampiran 13	Silabus Pembelajaran.....	143
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	148
Lampiran 15	Validasi Ahli.....	260
Lampiran 16	Uji Normalitas Dan Homogenitas.....	274
Lampiran 17	Uji Hipotesis.....	276
Lampiran 18	Dokumentasi.....	278
Lampiran 19	Buku Bimbingan.....	280

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika adalah sebagai salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting. Karena pelajaran matematika merupakan salah satu sarana dalam membentuk siswa untuk berpikir secara alamiah. Menurut **Sumardiyono** (2004: 28). Matematika juga sering dipandang sebagai alat dalam mencari solusi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan fungsi pembelajaran matematika, yaitu untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Diperlukan adanya pengumpulan pengetahuan, penanaman konsep dan kecekatan dalam pembelajaran matematika, juga serta bentuk sikap dan perbuatan. Dari tujuan di atas tampak dalam belajar tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja tetapi aspek-aspek lain juga, seperti afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak yaitu pendidik, pemerintah, orang tua, maupun masyarakat, karena pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya. Menurut Abdusyaykir, (2007:5) **orang Arab**, menyebut matematika dengan ‘ilmu al-hisab yang berarti ilmu berhitung, di Indonesia, matematika disebut

dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Sebagian orang Indonesia memberikan “plesetan” menyebut matematika dengan “matimatian”, karena sulitnya mempelajari matematika. Banyak siswa sekolah dasar (SD) yang merasakan pembelajaran matematika itu adalah pembelajaran yang tidak menyenangkan, maka dalam proses pembelajaran matematika dipandang pembelajaran yang sangat sulit untuk dipelajari.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Sesuai hasil observasi, siswa kelas 3 di SD Negeri Kowangan Temanggung masih banyak yang beranggapan bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sangat sulit, dan menakutkan untuk dipelajari, hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang mereka dapatkan pada proses pembelajaran berlangsung.

Proses belajar mengajar peran guru tidak hanya memperhatikan pengetahuan atau hasil belajar siswa saja, tetapi harus memperhatikan permasalahan siswa serta mengasah kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Gardner (Yaumi, 2012:12) ada 8 kecerdasan yang dimiliki manusia akan membantu manusia untuk menemukan jalan keluar atau solusi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari,

kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan matematik-logika, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan kinestetik dan kecerdasan natural.

Kecerdasan interpersnoal ini berkaitan dengan kehidupan sosial seperti: berteman, bergaul atau bersosialisasi dengan orang lain, dan bekerja atau bermain secara berkelompok. Yaumi, (2012:22) komponen kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain disamping kemampuan untuk melakukan kerja sama. Sesuai hasil pengamatan, dalam pembelajaran siswa kelas 3 di SD Negeri Kowangan Temanggung masih kurang dalam penggunaan model-model pembelajaran yang bersifat dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Pada pembelajaran berlangsung seharusnya guru mampu mengembangkan kemampuannya untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif guna untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang telah dilakukan di kelas 3 di SD Negeri Kowangan Temanggung.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri Kowangan Temanggung, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dikarenakan kurang adanya rasa suka dalam pembelajaran matematika, anggapan bagi siswa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan terutama pada pembelajaran

matematika dan pembelajaran masih ditekankan pada kemampuan akademis dan bersifat monoton. Guru kesulitan dalam menyampaikan materi matematika, dimana dengan jam pelajaran matematika yang hanya sedikit harus menyampaikan materi yang begitu banyak. Pada akhirnya guru harus mempercepat untuk penyampaian materi matematika dengan menggunakan model pembelajaran seadanya.

Proses pembelajaran menjadi terkesan monoton dimana setiap hari siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru, mencatat, membaca, dan menyelesaikan tugas individu tanpa ada kegiatan yang mengaitkan siswa pada peningkatan kecerdasan interpersonal. Kegiatan pembelajaran seperti ini tidak akan menumbuhkan kerja sama maupun interaksi sosial yang positif antar siswa.

Selain itu Peneliti menemukan beberapa tingkah laku siswa yang menyimpang yang menunjukkan kurangnya kecerdasan interpersonal siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa terlihat hiperaktif, bermain sendiri ketika pelajaran maupun sibuk mengganggu temannya yang sedang berkonsentrasi dengan cara menyembunyikan kotak pensil maupun buku temannya sehingga berujung pada pertengkaran. Beberapa siswa senang berkata kotor terhadap teman-temannya, ada pula siswa yang pasif hanya duduk diam, ketika disuruh maju tidak mau dan selalu menjadi bahan olokan teman-temannya. Saat guru memberikan pertanyaan hanya siswa itu-itu saja yang menjawab. Tingkah laku seperti ini akan berkembang pada pribadi siswa yang mau

menang sendiri, tidak mau bermain dengan teman yang lain selain teman akrabnya, tidak mau bekerja sama dengan yang lain, pendiam, kurang percaya diri, dan bahkan ada yang menarik diri dari pergaulan. Situasi diatas berbeda dengan situasi yang seharusnya terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Idealnya siswa berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru, melakukan tanya jawab, duduk dengan rapi, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Terkait dengan permasalahan yang ada di SD Negeri Kowangan Temanggung, perlu dilakukan adanya perubahan pada model pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Alasan penggunaan model pembelajaran TGT adalah metode ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD memiliki karakter suka bermain dan senang bergerak. Sehingga dalam hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk menginovasi pembelajaran matematika yang kurang diminatinya dengan menggunakan model TGT agar siswa lebih merasa nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Menurut Huda, (2013:197) dalam model TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam suatu kelompok yang terdiri tiga orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (*tabel Tournament*), yang setiap minggunya harus diubah. Model pembelajaran TGT juga memiliki keunggulan yaitu : menambahkan rasa percaya diri, mengembangkan ide

serta menerima umpan balik, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, menumbuhkan rasa menghormati pada orang lain, meningkatkan motivasi belajar dan rangsangan untuk berfikir. Pengembangan ini mengarahkan pada pembentukan kecerdasan interpersonal yang tinggi serta meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika.

Penulis mengetahui keunggulan dari metode diskusi kelompok dan melihat kenyataan bahwa pengembangan kecerdasan interpersonal di sekolah dasar masih sangat minim dan kurangnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Maka dalam penyusunan penelitian ini penulis tertarik untuk meneliti menggunakan model pembelajaran TGT untuk mengetahui pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III SD Negeri Kowangan Temanggung.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat ditentukan perumusan masalah : Apakah model *Teams Geams Tournaments* (TGT) dapat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kowangan Temanggung?

C. Tujuan penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Teams Geams Tournaments* (TGT) terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III SD Negeri Kowangan Temanggung.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah ilmu Pendidikan Anak Sekolah Dasar, utamanya terkait dalam pengaruh model *Teams Geams Tournaments*(TGT) terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dikelas, 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

Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dikelas khususnya melalui model pembelajaran model *Teams Geams Tournaments* (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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kecerdasan Interpersonal

1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh; 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 (Armstrong, 2013: 7). Menurut Yaumi, (2012:143) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca dan isyarat sosial, dan komunikasi verbal dan nonverbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat.

Siswa dengan kecerdasan interpersonal memahami proses belajar mengajar dengan interaksi dengan orang lain secara efektif. Kelas yang dipengaruhi 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. Inti dari pendekatan kecerdasan interpersonal adalah “bekerja sama untuk melakukan sesuatu yang tidak mungkin” (Said & Budimanjaya, 2016:261).

Menurut Gardner & Checkley (Yaumi, 2012:21) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Kecerdasan ini merupakan 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, maksud, motivasi, dan keinginan orang lain, serta kemampuan memberikan respons 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.

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. 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.

2. Komponen Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal memiliki komponen-komponen di dalamnya. Menurut Lwin (2008: 206) terdapat enam komponen utama untuk kecerdasan interpersonal, yaitu: (a) Memahami perasaan orang lain; (b) Berteman; (c) Bekerja dengan teman-teman; (d) Belajar mempercayai; (e) Mengungkapkan kasih sayang; (f) Belajar menyelesaikan masalah/perselisihan kemasyarakatan (Penyelesaian konflik).

Berikut ini merupakan penjelasan dari keenam komponen utama kecerdasan interpersonal di atas, yaitu:

a. Memahami perasaan orang lain

Dengan memahami perasaan orang lain siswa harus mengenal berbagai perasaan seperti perasaan senang, sedih, gembira, bangga, dll.

b. 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.

c. 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.

d. 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.

e. Mengungkapkan kasih sayang

Menerima dan memberi pelukan sangat penting bagi seseorang untuk tumbuh menjadi orang dewasa yang mantap secara emosional.

f. Belajar menyelesaikan masalah atau perselisihan kemasyarakatan (Penyelesaian konflik)

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.

Menurut Yaumi, (2012:22) komponen inti kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, magsud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain disamping kemampuan untuk melakukan kerjasama. Sedangkan, komponen lainnya adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap magsud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain.

Berbeda dengan Amstrong, bahwa kecerdasan antar pribadi mencakup beberapa kemampuan. Berikut ini merupakan beberapa kemampuan menurut Amstrong (2005:22) , yaitu:

- a. Membaca atau memahami perasaan orang lain
- b. Kemampuan untuk berteman.
- c. Keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menjalin kerjasama dengan orang lain.

Menurut Mork (Muhammad Yaumi, 2012: 145) menekankan pada empat elemen penting dari kecerdasan interpersonal yang perlu digunakan dalam membangun komunikasi yaitu:

- a. Membaca isyarat sosial
- b. Memberikan empati
- c. Mengontrol emosi
- d. Mengekspresikan emosi pada tempatnya.

Berdasarkan Komponen-komponen yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa ada lima komponen utama yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal, yaitu: (a) Kemampuan berteman; (b) Memahami perasaan orang lain; (c) Mengontrol emosi, (d) Belajar mempercayai; (e) Menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran dikatakan efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal jika setelah dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran, kelima komponen kecerdasan interpersonal yaitu (1) Kemampuan untuk berteman; (2) Memahami perasaan orang lain; (3)

Mengontrol emosi, (4) Belajar mempercayai; (5) Menyelesaikan masalah bisa meningkat dibandingkan tes sebelum perlakuan. Hal tersebut ditandai dengan perubahan perilaku siswa yang sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang dilihat berdasarkan hasil observasi sebelum perlakuan dan setelah perlakuan mengalami peningkatan.

3. Karakteristik Kemampuan Interpersonal

Menurut Yaumi, (2012:147). Secara khusus, karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah:

- a. Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lain.
- b. Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
- c. Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.
- d. Ketika menggunakan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan melalui *chatting* atau *teleconference*.
- e. Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial, agama, dan politik.
- f. Sangat senang mengikuti acara *talk show* di tv dan radio.
- g. Ketika bermain atau berolahraga, sangat pandai bermain secara tim (*double* atau *kelompok*) dari pada main sendirian (*single*).
- h. Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.

- i. Selalu melibatkan diri dalam *club-club* dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler.
- j. Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial.

Secara umum, kecerdasan interpersonal dapat diamati dari perilaku seseorang. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat cenderung mampu beradaptasi dengan lingkungan, senang bersama-sama dengan orang lain, dan mampu menghargai orang lain serta memiliki banyak teman.

4. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal digambarkan melalui ciri-ciri, seperti mudah untuk: (a) berhubungan dengan orang lain, (b) berteman dan memiliki banyak teman, (c) menikmati suasana ketika berada di tengah orang banyak, (d) membaca maksud hati orang lain, (e) berkomunikasi, (f) menengahi pertengkaran, dan (g) menjadi pemimpin di sekolah ataupun di rumah (Anita Yus, 2011: 73).

Menurut Champbell (2006: 173), ciri-ciri orang yang memiliki inteligensi interpersonal yang bagus antara lain: (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 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.

Menurut Lwin dkk, (2008: 205) ciri anak memperlihatkan tanda-tanda kecerdasan interpersonal yang rendah jika:

- a. Tidak suka berbaur atau bermain dengan anak lain.
- b. Lebih suka menyendiri
- c. Menarik diri dari orang lain, khususnya selama pesta anak-anak.
- d. Merebut dan mengambil mainan dari anak-anak lain.
- e. Memukul dan menendang anak-anak lain dan secara teratur terlibat dalam perkelahian.
- f. Tidak suka bergiliran.
- g. Tidak suka berbagi dan sangat posesif (menonjolkan kepemilikan) akan mainannya.
- h. Menjadi agresif dan berteriak-teriak ketika dia tidak mendapatkan yang dia inginkan.

Berikut ini beberapa indikator kecerdasan interpersonal yang tinggi menurut Lwin dkk, (2008 : 205) :

- a. Berteman dan berkenalan dengan mudah.
- b. Suka berada disekitar orang lain.
- c. Ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing.
- d. Menggunakan bersama mainannya dan berbagi permen dengan teman-temannya.
- e. Melangkah kepada anak-anak lain.
- f. Mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain.

Ciri-ciri orang yang memiliki intelegensi interpersonal yang bagus adalah (Campbell, Campbell, dan Dickinson, 2006: 172) :

- a. Terikat dengan orangtua dan berinteraksi dengan orang lain.
- b. Membentuk dan menjaga hubungan sosial.
- c. Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam hubungan dengan orang lain.
- d. Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku, dan gaya hidup orang lain.
- e. Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam-macam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan, dalam satu usaha bersama.
- f. Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain.
- g. Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan cara verbal maupun non verbal.
- 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.
- j. Mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (mediator), berhubungan dengan mengorganisasikan orang untuk bekerjasama ataupun bekerja sama dengan berbagai macam background dan usia.
- k. Tertarik pada karir yang berorientasi interpersonal seperti mengajar, pekerjaan sosial, konseling, manajemen atau politik.
- l. Membentuk proses sosial atau model yang baru.

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.

5. 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. Menurut Monks, Knoers, dan

Haditono (2004: 56), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal, yaitu:

- a. Umur, konformisme semakin besar dengan bertambahnya usia.
- b. Keadaan sekeliling, kepekaan pengaruh dari teman sebayanya sangat mempengaruhi kuat lemahnya interaksi teman sebaya.
- c. Jenis kelamin, kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya lebih besar daripada perempuan.
- d. Kepribadian ekstrovert, anak-anak ekstrovert lebih komformitas daripada introvert.
- e. Besar kelompok, pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok bertambah.
- f. Keinginan untuk mempunyai status, adanya dorongan untuk memiliki status, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat di dunia orang dewasa.
- g. 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.

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.

6. Pentingnya Kecerdasan Interpersonal

Sebuah jaringan persahabatan yang kuat, akan membantu dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial kita. Manusia merupakan makhluk sosial, di mana manusia satu dengan yang lainnya saling membutuhkan. Berawal dari hal tersebutlah kecerdasan interpersonal sangat penting bagi semua orang. Apabila seseorang tidak bisa mengembangkan kecerdasan interpersonalnya, maka akan menemui hambatan dalam perkembangan sosialnya. Tetapi, masih banyak orang yang tidak menyadari betapa pentingnya cerdas bermasyarakat.

Salah seorang psikolog dari Inggris, N K Humphrey mengatakan bahwa intelegensi sosial adalah hal yang paling penting dalam intelek manusia (Campbell, Campbell, dan Dickinson, 2006: 172).

Berikut ini merupakan pentingnya kecerdasan interpersonal, yaitu (Amstrong, 2005: 22):

“..... Karena begitu banyak aspek kehidupan yang melibatkan interaksi dengan orang lain, kecerdasan antar pribadi mungkin sebenarnya lebih penting bagi keberhasilan dalam hidup dari pada kemampuan membaca buku atau memecahkan problem matematika.”

Sejalan dengan Lwin yang mengungkapkan beberapa alasan untuk memulai mengembangkan kecerdasan interpersonal kepada anak atau siswa, yaitu (Lwin, 2008: 199-202): (1) Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri; (2) Menjadi berhasil dalam pekerjaan; (3) Demi kesejahteraan emosional dan fisik. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai beberapa alasan untuk memulai kecerdasan interpersonal di atas, yaitu:

- a. Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri.

Kurangnya kecerdasan interpersonal adalah salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Siswa dengan kecerdasan interpersonal yang rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois, dan menyinggung perasaan orang lain. Seperti timbulnya kasus-kasus yang ekstrim bahkan menunjukkan tingkah laku anti-sosial. Oleh karena itu, untuk memastikan siswa dapat tumbuh menjadi anak yang mudah menyesuaikan diri secara sosial adalah mulai mengajarkannya kecerdasan bermasyarakat yang benar.

b. Menjadi berhasil dalam pekerjaan.

Di tempat kerja, seseorang memerlukan kemampuan bekerja sama dan membangun hubungan kerja dengan orang lain. Hal tersebut menuntut seseorang untuk bisa melakukan interaksi sosial dan mempunyai keterampilan sosial.

c. Demi kesejahteraan emosional dan fisik.

Tanpa jaringan sosial yang kuat dengan anggota keluarga, teman dekat, dan kenalan, orang rentan terhadap masalah mengatasi tuntutan di sekitar mereka dan berakhir dengan berbagai masalah psikologis.

7. Pengembangan kecerdasan interpersonal

Menurut Lwin (2008:206) bahwa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dapat diisi dengan beberapa permainan dan aktivitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan setiap aspek kecerdasan interpersonal siswa.

Menurut Jasmine, (2007: 27) dalam kecerdasan interpersonal metode belajar bersama mungkin sangat baik dipersiapkan bagi mereka, dan boleh jadi para perancang aktivitas belajar bersama (pembelajaran kooperatif) sebagai metode pengajaran juga mempunyai jenis kecerdasan ini.

Menurut Armstrong, (2013, 64) cara mengajar kecerdasan interpersonal adalah

- a. Aktivitas pengajaran: pembelajarn kooperatif, pengajaran kelompok, keterlibatan masyarakat, pertemuan-pertemuan sosial, simulasi.
- b. Materi pengajaran: papan permainan, perlengkapan pesta, alat peraga untuk bermain peran atau drama.
- c. Strategi instruksional: mengajar berkolaborasi, berinteraksi.
- d. Contoh gerakan pendidikan: pembelajaran kooperatif
- e. Contoh ketrampilan presentasi guru: berinteraksi dengan para siswa secara dinamis
- f. Contoh aktivitas untuk memulai sebuah pelajaran: “Beralihlah ke tetangga dan berbagilah.....”

Berdasarkan pemaparan diatas penelitian ini, dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal akan digunakan model pembelajaran kooperatif dan mengandung unsur permainan. Diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif dengan unsur permainan akan bisa mengoptimalkan pengembangan kecerdasan interpersonal siswa. Alasan dalam pemilihan metode permainan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal karena, dunia anak adalah dunia bermain, sehingga siswa akan lebih senang bila dalam pembelajarannya itu berupa kegiatan bermain.

B. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afaktif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta

didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2015:62). Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola pembuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap setra kemampuan peserta didik (Kunandar, 2015:62). Sujana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Susanto (2013 : 5), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afaktif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan oleh Nawawi dalam (Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu gambaran keberhasilan siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru baik yang menyangkut aspek kognitif, afaktif, dan psikomotor. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang diberikan.

2. Ranah Hasil Belajar

Menurut Bloom (Sudaryono, 2013:42) ada tiga ranah atau *domain* besar yang selanjutnya disebut taksonomi, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affactive domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotor domain*). Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga aspek itulah yang harus dijadikan sasaran dalam kegiatan evaluasi hasil belajar, yaitu: (a) apakah siswa sudah dapat memahami semua bahan atau materi pelajaran yang telah diberikan pada mereka? (b) apakah siswa sudah dapat menghayatinya? (c) apakah materi pelajaran yang telah diberikan tersebut sudah dapat dipraktikkan secara konkret dalam kehidupannya sehari-hari?

Menurut Mukhtar (Sudaryono, 2013:43), ada tiga aspek taksonomi yaitu: Ranah kognitif (*cognitive domain*), menurut bloom dan kawan-kawan mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehesion*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ranah Afektif (*affactive domain*) menurut taksonomi Krathwohl, Bloom, dan kawan-kawan meliputi: Penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuing*), organisasi (*organization*), pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*). Ranah Psikomotorik (*psychomotory domain*) menurut klasifikasi Simpson mencakup: Persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), gerakan yang kompleks

(*complex response*), penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), dan kreativitas (*creativity*).

a. Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Menurut Sudaryono, (2012: 43) ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk kedalam ranah kognitif.

b. Ranah afektif (*affective domain*)

Menurut Sudaryono, (2012: 46) ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

c. Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Menurut Sudaryono, (2012: 47) ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (kecenderungan untuk berperilaku)

Sesuai teori diatas dapat disimpulkan bahwa aspek dalam hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ranah afektif (*affective*

domain) meliputi penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuing*), organisasi (*organization*), pembentuk pola hidup (*characterization by a value or value complex*). Ranah psikomotorik (*psychomotor domain*) meliputi ketrampilan (*skill*), persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), gerakan yang kompleks (*complex response*), penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), dan kreativitas (*creativity*).

Dalam penelitian ini aspek hasil belajar yang akan diteliti adalah aspek hasil belajar kognitif yang meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti dalam pengukuran hasil belajar tidak menggunakan aspek afektif dan psikomotorik dikarenakan ada beberapa faktor yaitu dalam penelitian hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik membutuhkan waktu yang lama dalam pengamatannya, dalam pengumpulan datanya juga memerlukan waktu.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Gestalt (dalam Susanto, 2013: 12), belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi dua

hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor *internal*

Faktor *internal* merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor *eksternal*

Faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang dikemukakan diatas, bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, faktor-faktor tersebut adalah faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta

kondisi fisik dan kesehatan. Faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor yang datang dari lingkungan meliputi: sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

4. Fungsi Hasil Belajar

Menurut Kunandar, (2015:68-69) mengemukakan bahwa fungsi hasil belajar peserta didik yang dilakukan guru adalah:

- a. Menggambarkan seberapa dalam seseorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu. Dalam penilaian maka akan diperoleh informasi tingkat pencapaian kompetensi peserta didik (tuntas atau belum tuntas).
- b. Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian mampu untuk penjurusan (sebagai bimbingan).
- c. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah peserta didik perlu mengikuti remedial atau pengayaan. Dengan penilaian guru dapat mengidentifikasi kesulitan peserta didik untuk selanjutnya dicari tindakan untuk mengatasinya. Dengan penilaian guru juga dapat mengidentifikasi kelebihan atau keunggulan dari peserta didik untuk

selanjutnya diberikan tugas atau proyek yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga sebagai pengembangan minat dan potensinya.

- d. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya. Dengan penilaian guru bisa mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran untuk selanjutnya dicari tindakan perbaikannya. Salah satu cara yang digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran disamping dari hasil belajar peserta didik, juga dapat diperoleh dari respons atau tanggapan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Teknik untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan guru bisa dengan menyusun instrumen berupa angket atau kuesioner yang terdiri dari beberapa pernyataan (3-5) yang isinya bagaimana perasaan atau sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- e. Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik. Dengan melakukan penilaian hasil pembelajaran, maka guru dan sekolah dapat mengontrol tingkat kemajuan hasil belajar peserta didik, yakni berapa persen yang tingkat tinggi, berapa persen yang tingkat sedang dan berapa persen yang tingkat rendah. Dari peta tingkat kemajuan hasil belajar peserta didik, maka guru dan sekolah dapat menyusun program untuk meningkatkan kemajuan hasil belajar peserta didik.

5. Tujuan dan Manfaat Hasil Belajar

Menurut Kunandar, (2015:70) tujuan dari hasil belajar peserta didik adalah:

- a. Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi, yakni menurun atau meningkat. Guru bisa menyusun profil kemajuan peserta didik yang berisi pencapaian hasil belajar secara periodik.
- b. Mengecek keterkecapaian kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya dicari tindakan tertentu bagi yang belum menguasai kompetensi tertentu.
- c. Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang telah dikuasai.
- d. Menjadi umpan balik untuk perbaikan bagi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih dibawah standar (KKM)

Manfaat hasil belajar bagi guru adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka kemajuan

hasil belajar peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran dapat diketahui.

- b. Pemberiaan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi. Artinya, dengan melakukan penilaian maka dapat diperoleh informasi berkaitan dengan materi yang belum dikuasai peserta didik dan materi yang dikuasai peserta didik.
- c. Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka dapat mengetahui perkembangan hasil belajar dan sekaligus kesulitan yang dialami peserta didik, sehingga dapat dilakukan program tindak lanjut melalui pengayaan atau remedial.
- d. Umpan balik bagi guru dalam memperbaiki model, metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka guru dapat melakukan evaluasi diri terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.
- e. Memberikan pilihan alternatif penilaian kepada guru. Artinya, dengan melakukan penilaian maka guru dapat mengidentifikasi dan menganalisis terhadap teknik penilaian yang digunakan oleh guru, apakah sudah sesuai dengan karakteristik materi atau belum. Hal ini disebabkan kesalahan dalam menentukan teknik penilaian berakibat informasi tingkat pencapaian yang diperoleh peserta didik tidak akurat.

f. Memberikan informasi kepada orang tua tentang mutu dan efektifitas pembelajaran yang dilakukan sekolah. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka orang tua dapat mengetahui apakah sekolah menyelenggarakan pendidikan dengan baik atau tidak. Hal ini juga sebagai bentuk akuntabilitas publik, karena sekolah adalah institusi publik yang harus mempertanggungjawabkan kinerja kepada masyarakat. Oleh karena itu, seyogyanya setiap hasil penilaian peserta didik diinformasikan kepada orang tua peserta didik.

Sesuai tujuan dan manfaat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan hasil belajar adalah sebagai alat pelacak ketercapaian serta mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai siswa dan sebagai acuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang sudah diperoleh, dan manfaat hasil belajar adalah sebagai gambaran untuk guru dan siswa untuk mengetahui ketercapaian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sebagai pedoman guru untuk mengatasi dan memperbaiki kualitas hasil belajar siswa agar mencapai tujuan sesuai yang diharapkan.

C. Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (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 adalah salah satu model

pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. (Fathurrohman, 2016: 55). Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor 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 disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. TGT adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (Trianto, 2010:83). 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 *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan 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.

2. Tahapan-tahapan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (Fathurrohman, 2016:56-59), pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 tahapan, yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran TGT memiliki langkah-langkah (*sintaks*) sebagai berikut:

a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*).

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau sesuatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan menemukan kelompok. Pada kegiatan ini siswa kerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atau upaya mereka sendiri.

Presentasi kelas dalam TGT berbeda dari pengajaran biasa sebab dalam presentasi tersebut harus jelas-jelas fokus pada unit TGT tersebut. Dengan cara ini, siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memperhatikan persentasi kelas tersebut. Dengan demikian, akan membantu mereka dalam *tournament* atau pertandingan dengan baik dan skor *tournament* mereka menentukan skor timnya.

b. Belajar dalam kelompok (*teams*).

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.

c. *Games tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pernyataan-pernyataan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja *tournament* ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja *tournament* diusahakan setiap peserta homogen.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian nomor soal dan diberikan pada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya, soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang kali pertama memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu diberikan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Disamping itu, posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Di sini, permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.

Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Kemudian, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota

kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlah skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain Dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain Dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>High Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20

Dengan keterangan sebagai berikut:

Top Scorer (skor tertinggi), *High Middle Scorer* (skor tinggi), *Low Middle Scorer* (skor rendah), *Low Scorer* (skor terendah).

Tabel 3 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 – 39	Tim Kurang Baik
40 – 44	Tim Baik
45 – 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Istimewa

Menurut Slavin, (2008: 166-167) komponen atau langkah-langkah dalam pembelajaran TGT sebagai berikut:

a. Presentasi kelas

Pertama-tama materi diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pembelajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audio visual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. *Game*

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

d. *Turnament*

Turnament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berpresentasi tinggi sebelumnya pada meja I, tiga

berikutnya pada meja II, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada setiap meja “naik tingkat” kemeja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal dimeja yang sama, dan skor terendah “diturunkan”.

e. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan terdapat empat tahap dalam penerapan model pembelajaran TGT yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran yakni

- 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*), dimana guru memberikan materi secara singkat, biasanya dalam penyajian materi ini dilakukan dengan metode ceramah.
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), pembentukan kelompok yang dilakukan guru kepada siswa beranggotakan 4 – 6 siswa. Dimana setiap anggota kelompok diharuskan untuk belajar bersama atau berdiskusi bersama guna untuk menguasai materi.
- 3) *Games*, Para siswa memainkan game dalam kemampuan yang homogen.

- 4) *Tournament*, sebuah struktur dimana game berlangsung.
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*), memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.

3. Prosedur *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut (Fathurrohman, 2016:59-60) Sementara itu, pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja *tournament* (3orang, kemampun setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban yang berbeda, mereka dapat, mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
 9. Penghargaan sertifikat, tim super untuk kriteria atas tim sangat baik untuk kriteria tengah, dan tim baik untuk kriteria bawah. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.
4. Keuntungan dan Kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (Fathurrohman, 2016: 60), keuntungan dan kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut

1. Para siswa didalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara *signefikan* lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan atau prestasi siswa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan kooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

6. *Teams Games Tournament* (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 *Teams Games Tournament* (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.

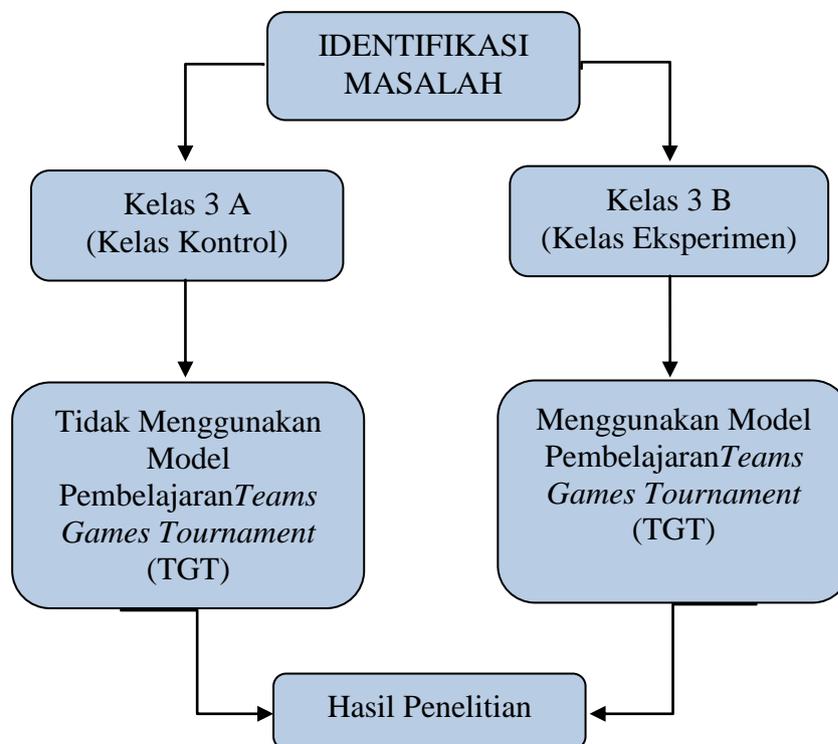
2. Bagi siswa

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.

D. Kerangka berpikir

Siswa sekolah dasar berada pada masa kanak-kanak akhir. Pada masa kanak-kanak akhir, siswa sudah sudah mengenal adanya hubungan sosial yaitu hubungan dengan teman-temannya. Guru pada masa ini harus

bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal yang berguna untuk siswa memulai membangun hubungan sosial. Oleh karena itu, dalam pembelajaran selain mementingkan perkembangan kognitif seperti hasil belajar, guru juga harus memperhatikan kecerdasan interpersonal yang berguna bagi siswa dalam tahap awal membentuk hubungan sosial dengan siswa lainnya. Kerangka pemikiran dalam pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar mata pelajaran matematika. Maka diberikan bantuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). 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 bagan berikut :



Gambar 1 Kerangka Pikiran

E. Hipotesis

Berdasarkan definisi teori variabel penelitian dan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar kelas 3 di SD N Kowangan Temanggung.

F. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Hasil penelitian Lis Fatmawati tahun 2013 yang berjudul “Keefektifan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan, efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa. Keefektifan dilihat dari peningkatan hasil tes sebelum perlakuan dan hasil tes setelah perlakuan. Peningkatan kecerdasan interpersonal siswa sebesar 14,14 ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata tes sebelum perlakuan 87,54 menjadi 101,68 pada rata-rata tes setelah perlakuan, dengan skor maksimal ideal sebesar 120. Peningkatan prestasi belajar IPS siswa ditunjukkan dengan peningkatan sebesar 4,16 dari skor rata-rata tes sebelum perlakuan 18,23 menjadi 22,39 pada hasil tes setelah perlakuan, dengan skor maksimal ideal sebesar 25.
- b. Hasil penelitian Muawanah tahun 2015 yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap

Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pokok bahasan bangun ruang sederhana berbeda secara nyata dari rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata kelas eksperimen $x = 64,32$ dan rata-rata kelas kontrol $x = 55,61$. Hal tersebut nampak bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pokok bahasan bangun ruang sederhana balok dan kubus lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament (TGT)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan bangun ruang sederhana balok dan kubus.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain 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. Menurut (Nasir & Moh, 2011:63) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek peneliti serta adanya kontrol. Darmawan (2013:226) menambahkan, penelitian eksperimen kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh atau tindakan atau *treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.

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 Sugiyono, (2013: 8) 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 ditetapkan (Sugiyono, 2016: 8).

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini yang mendapatkan 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 4
Disain 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. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 38).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi:

(1) variabel independen (bebas), yaitu variabel yang menjelaskan dan

memengaruhi variabel lain, dan (2) variabel dependen (terikat), yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel independen.

1. Variabel independen

Variabel independen (X) adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, dan antesenden. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel ini memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2016: 39). Variabel independen dalam penelitian ini adalah (X) : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

2. Variabel Iependen

Variabel dependen (Y) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 39). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah

(Y₁) : Kecerdasan interpersonal.

(Y₂) : Hasil belajar matematika.

C. Definisi operasional variabel penelitian

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

1. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum. Instrumen pengumpulan data, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data yang utama dengan indikator mempunyai banyak teman, memiliki empati, menikmati permainan kelompok, berhubungan dengan orang lain, menikmati suasana ketika berada ditengah banyak orang, memahami dan berkomunikasi secara efektif, menengahi pertengkaran, menjadi pemimpin di sekolah maupun dirumah, menggunakan cara yang beragam untuk berhubungan dengan orang lain, mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa didalam menguasai pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam simbol angka dan diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Aspek dalam hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini, ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis),

dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang digunakan pada ranah kognitif menggunakan tes.

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 sampai 6 orang siswa secara heterogen. Kemudian siswa memainkan permainan pengacaan kartu dengan anggota-anggota tim untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja pernyataan yang sesuai dengan angka tersebut.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 80).

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 (usia 8 – 10 tahun) SD Negeri Kowangan Temanggung yang berjumlah 40 anak.

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 81). Populasi itu misalnya penduduk di wilayah tertentu, jumlah pegawai pada organisasi tertentu, jumlah guru dan murid di sekolah tertentu dan sebagainya. Sampel penelitian yang diteliti adalah seluruh populasi yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu semua siswa kelas 3 (usia 8 – 10 tahun) SD Negeri Kowangan Temanggung yang berjumlah 20 siswa kelas kontrol dan 20 siswa kelas eksperimen.

3. Teknik *sampling*

Teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016: 81). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik total *sampling*, karena pengambilan anggota sampel diambil dari semua anggota populasi yang sudah ditentukan.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Langkah ini sangat penting karena data yang dikumpulkan nanti akan digunakan dalam menguji hipotesis. Dalam melakukan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan data yang diperlukan.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut (Siregar, 2013: 19). Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk mengetahui keadaan, situasi, kondisi siswa serta guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas 3 SD Negeri Kowangan Temanggung. Kegiatan observasi ini dilakukan sebelum proses *treatment*(*pretest*) dan sesudah proses *treatment* selesai (*posttest*). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kecerdasan interpersonal yang terjadi pada siswa terutama siswa kelas III SD Negeri Kowangan.

2. Tes hasil belajar

Menurut Sudaryono, (2012: 102) tes pada umumnya dimaksudkan untuk mengukur aspek-aspek perilaku manusia, seperti aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), maupun aspek keterampilan (psikomotor). Hal yang hendak diukur adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini, tes hasil belajar yang ingin diukur adalah aspek kognif siswa guna dilakukan untuk mengukur dalam penguasaan dan kemampuan siswa secara individual dengan cakupan ilmu pengetahuan yang telah dilakukan oleh para guru. Tes hasil belajar pada penelitian ini

dilakukan dua kali yaitu *pre test* (tes awal) dan *post test* (tes akhir) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Soal yang digunakan menggunakan materi yang sedang di ajarkan di kelas 3 SD Negeri Kowangan Temanggung.

F. Prosedur penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan

a. Persiapan materi dan alokasi waktu penelitian

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Alokasi waktu untuk penelitian ini masing-masing adalah 2 x 35 menit

b. Persiapan alat, sumber, bahan dan media penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Sumber yang digunakan adalah buku paket matematika BSE kelas III SD. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah PABERTAK atau bisa disebut dengan papan berpetak untuk menghitung luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang.

c. Persiapan instrumen

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal

siswa saat proses pembelajaran, soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa kelas III, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah instrumen yang digunakan sebagai panduan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen* (TGT). Instrumen penelitian yang sudah jadi kemudian dinilai oleh ahli (*expert judgement*) yaitu validator yang ahli di bidangnya dimana validator dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam bidang psikologi dan pendidikan matematika, serta guru kelas III sekolah dasar untuk menguji kelayakan instrumen terhadap apa yang hendak diukur. Instrumen yang dinilai oleh ahli adalah RPP dan lembar observasi, RPP dinilai oleh dosen ahli dan guru ahli kelas III SD dan lembar observasi dinilai oleh dua dosen ahli. Soal yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kontrol sebelumnya peneliti menggunakan kelas III SD Rambeanak 2 Magelang sebagai responden *tryout*. Hasil *tryout* dianalisis untuk menguji validitas dan reabilitas soal, nomor soal yang valid digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* untuk proses penelitian kelas eksperimen dan kontrol di SD Negeri Kowangan Temanggung.

d. Penentuan subjek dan izin penelitian.

Subjek penelitian ditentukan sebelum pelaksanaan penelitian dimana peneliti menentukan subjek yang akan diteliti

meliputi populasi dan sampel penelitian baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang akan diteliti oleh peneliti.

Ijin penelitian dilakukan oleh peneliti setelah menentukan subyek penelian, surat ijin penelitian dibuat untuk meminta ijin kepada pihak lembaga sekolah sebelum melaksanakan penelitian di sekolah yang sudah ditentukan sebelumnya.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

a. Pelaksanaa *pre-test*

Pada tahap ini pengukuran awal dilakukan dengan observasi untuk mengetahui kecerdasan interpersonal dan siswa diberi soal *pre-test* untuk dikerjakan secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi *treatment*.

b. Pemberian tindakan (*treatment*)

Tindakan yang diberikan kepada siswa adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya.

c. Pelaksanaan *post-test*

Setelah pembelajaran selesai siswa diberi *post-test* untuk mengukur sejauh mana penguasaan konsep siswa setelah dilaksanaantreatmentdan peneliti melakukan pengukuran akhir

dilakukan dengan menggunakan observasi setelah diberi perlakuan lalu membandingkan hasil observasi akhir dengan hasil observasi awal dengan menggunakan.

3. Tahap analisis data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data secara kuantitatif yaitu dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test dengan uji *Mann Whitney*.

4. Tahap pembuatan kesimpulan

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan berdasarkan analisis data terhadap hipotesis yang telah dirumuskan.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Instrumen

a. Validitas ahli (*Expert judgment*)

Validitas ahli merupakan suatu teknik penilaian instrument untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrument yang disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, *structure* dan evaluasi dijadikan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrument. Validitas isi secara mendasar merupakan pendapat, baik pendapat dari sendiri atau orang lain. Instrumen yang divaliditaskan kepada ahli meliputi silabus, RPP, dan lembar observasi kecerdasan interpersonal. Validator ahli

instrumen isi dalam hal ini adalah:

- 1) Validator 1 : Ari suryawan, M.Pd selaku dosen matematika Universitas Muhammadiyah Magelang.
- 2) Validator 2 :Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi selaku dosen psikologi Universitas Muhammadiyah Magelang.
- 3) Validator 3 :Edi Setyawibawa, S.Pd selaku guru kelas III SD Negeri Rambeanak 2.

b. Validitas tes

Widoyoko (2013:147) mengatakan bahwa butir instrumen dikatakan apabila memiliki sumbangan yang benar terhadap skor total. Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat disebut *product momentpearson*. Rumus *product moment* sebagaiberikut :

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

Keterangan:

x : Skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

y : Skor total yang diperoleh dari seluruh item

r_{xy} : Koefisien Korelasi

$\sum x$: Jumlah skor dalam distribusi x

$\sum y$: Jumlah skor dalam distribusi y

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

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

$\sum xy$: Jumlah hasil kali dari x dan y

n : banyak responden

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

2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas artinya mampu mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf hasil belajar yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2012: 100). Suatu instrumen dapat dikatakan tetap apabila instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tersebut dikenakan pada sejumlah objek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya tetap.

Untuk mencari reliabilitas butir soal uraian, maka rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha*, rumus tersebut sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

$$\text{Dengan } \sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \quad \text{atau} \quad \sigma_t$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = varians total

Berdasarkan taraf $\sigma = 5\%$ apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tes dikatakan reliabel (Arikunto, 2010: 223-224).

Uji reabilitas dilakukan dengan program SPSS versi 23,0 dengan taraf $\sigma = 5\%$ apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tes dikatakan reliabel. R_{tabel} untuk $n = 31$ yaitu 0,355. Hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,944$. Dari uji reliabilitas tersebut diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil ini berarti instrumen soal dikatakan reliabel. Hasil uji reabilitas dapat dilihat pada lampiran 5.

H. Teknik analisis data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data hasil tes dan observasi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis statistik untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang telah diperoleh dari *pretest* sebelum *treatment* dan *posttest* setelah *treatment*. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Noor, 2014: 174). Uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk mengukur normalitas suatu data hasil belajar matematikasiswa dari kelas III A dan III B yang berjumlah 40 siswa. Uji normalitas untuk mengetahui bahwa

sampel dari populasi berdistribusi normal dari kenyataan. Ujnormalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan software *SPSS 23.0 for Windows*. Kreteria pengujian *Shapiro Wilk* adalah jika nilai signifikansi yang diperoleh $>$ 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 (Noor, 2014: 178).

2. Uji Homogenitas

Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian data yang sama (homogen). Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varian data adalah uji statistik *One Way Anova* dengan perhitungan uji *levene statistic* berbantuan software *SPSS 23.0 for Windows*. Homogenitas varian dilakukan dengan menggunakan angka *Levene Statistic* dengan kreteria pengujiannya apabila nilai signifikansi yang diperoleh $>$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka kedua varian homogen.

3. Uji *Mann Whitney*

Uji *Mann Whitney* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang tidak saling mempengaruhi atau saling bebas. Uji ini digunakan apabila terdapat salah satu atau beberapa kelompok tidak berdistribusi normal (Irwanto, 2012:56). Rumus uji *Mann Whitney* yang digunakan adalah:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 - n_1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

Keterangan :

U : nilai uji *Mann Whitney*

n_1 : jumlah sampel kelompok 1

n_2 : jumlah sampel kelompok 2

R_1 : ranking ukuran sampel

Pasangan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya adalah:

H_0 : tidak terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal dan hasil belajar matematika.

H_1 : terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal dan hasil belajar

Uji statistik yang digunakan adalah non – parametrik *Mann Whitney* dengan mengambil taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujianya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima atau jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki manfaat yaitu mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa antaranya ketertarikan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok dan belajar dari orang lain dengan lebih baik dan mengembangkan kerja sama antar teman dan kelompok. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* afaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, mengubah sikap negatif terhadap materi pembelajaran matematika, meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika bertambah.
2. Kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika (aspek kognitif) siswa kelas III SD Negeri Kowangan meningkat setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil nilai rata-rata dari kecerdasan interpersonal setelah *treatment* kelas eksperimen 70,5 menjadi 90,1 dan kelas kontrol 70,2 menjadi 85,9. Hasil belajar matematika rata-rata nilai kognitif kelas eksperimen meningkat adalah 64,7 menjadi 76,75 dan hasil belajar untuk kelas kontrol menjadi 64,65 menjadi 65,10.

3. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournamen* dapat mempengaruhi kecerdasan interpersonal dan hasil belajar (kognitif) matematika. Hal ini dibuktikan pada hasil. Hasil uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney* kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang besarnya sama dengan kelas kontrol yaitu 0,000, dimana hasil kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal. Uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney* hasil belajar kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,044 yang besarnya lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,912, dimana kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,912 > 0,05$ maka H_0 diterima dan tidak ada pengaruh model pembelajaran konvensional (ceramah) terhadap hasil belajar matematika, sedangkan kelas eksperimen menunjukkan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,044 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika.

B. SARAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* hanya salah satu dari beberapa metode

pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu metode ini dapat melengkapi metode yang lain.

Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan saran:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran *Teames Games Tournament (TGT)* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar (kognitif) matematika kelas III SD.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan kajian untuk dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat menciptakan ide atau gagasan penelitian baru. Diperlukan adanya penelitian selanjutnya untuk mengembangkan dan memperhatikan faktor-faktor lain selain faktor eksternal yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal dan hasil belajar

pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membutuhkan waktu yang lama dalam proses penerapannya sehingga melewati waktu yang sudah ditentukan. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dalam segi akademis juga menjadi kendala, selain itu dalam melakukan observasi kecerdasan interpersonal siswa membutuhkan waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdusysykir. 2007. *Ketika Kyai Mengajar Matematika*. Malang: UIN-Malang Press.
- Amstrong, Thomas. (2005). *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelegent*. Jakarta: Gramedia
- Anita, Yus. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multiple Didalam Kelas*. Jakarta: PT. Indeks
- Cambell, Linda, Cambell, Bruce, & Dickinson, Dee. (2006). *Metode Prakris Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*. (Alih Bahasa: Depok): Intuisi Press
- Darmawan & Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fathurrohman, Muhammad. (2016). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jasmine, Juliana, A. M. 2012. *Metode Mengajar Multiple Intellegences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kunandar. 2015. *Penelitian Autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lwin May, et al. (2008). *Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Alih bahasa: Christine Sujana) Jakarta: PT. Indeks.
- Monks, F. J. Knoers, & Haditono. (2004). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. (Alih bahasa: Siti Rahayu Haditono).Yogyakarta: UGM Press.
- Nazir & Moh. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Noor, Juliansyah. 2014.*Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana

- Siregar, syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS)*. Jakarta: Perenadamedia Group
- Slavin, Robert. E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardiyono. 2004. *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Triyanto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligencen*. Jakarta: Dian Rakyat

