

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBASIS MEDIA ULAR TANGGA DAN
KECERDASAN INTERPERSONAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

*(The Effect of Team Games Tournament Learning Model Based on Snake Ladder Media
and Interpersonal Intelligence Against Social Studies Learning Outcomes)*

Anis Sholihatunnisa
SMP Islam Syafana Kota Tangerang
email: anisshafa30@gmail.com
Syadeli Hanafi, Irwan Djumena
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims to determine the effect of cooperative learning model type Team Games Tournament based on snake ladder media and interpersonal intelligence on social studies learning outcomes. This research was conducted in the 7th grade of Syafana Islamic Middle School. The research method of this study using quasi experiment with analysis of variance 2 paths (ANOVA) design. The results of this study are (1) Social studies learning outcomes in groups of students who were given learning using the snake-ladder media-based TGT cooperative learning model had a higher average compared to the social studies learning outcomes of groups of students using the group discussion learning model. (2) there is an influence of interaction between the snake ladder-based TGT type cooperative learning model and interpersonal intelligence on social studies learning outcomes. (3) For students who have high interpersonal intelligence, social studies learning outcomes between groups taught using the TGT cooperative-type media-based cooperative learning model are higher than the group of students who use the group discussion learning model. This is because groups of students who have high interpersonal intelligence are able to grow group dynamics and work together to achieve goals. (4) For students who have low interpersonal intelligence, there is no difference in social studies learning outcomes between the groups taught using the TGT cooperative-type media-based cooperative learning model with groups of students using the group discussion learning model. The difference is that students of low interpersonal intelligence in the experimental class have increased self-confidence and curiosity.

Keywords : *Team Games Tournament, Snake Ladder Media, Interpersonal Intelligence, Social Studies Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan di kelas 7 SMP Syafana Islamic School. Metode penelitian ini menggunakan *quasi eksperiment* dengan desain penelitian ini menggunakan analisis varian 2 jalur (ANOVA). Hasil penelitian ini adalah (1) Hasil belajar IPS pada kelompok peserta didik yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkn hasil belajar IPS kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*. (2) terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS. (3) Bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi, hasil belajar IPS antara kelompok yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga lebih tinggi dibandingkan kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*. Hal ini dikarenakan kelompok peserta didik yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi mampu menumbuhkan dinamika kelompok dan bekerjasama untuk mencapai tujuan. (4) Bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah, tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS

antara kelompok yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*. Perbedaannya adalah peserta didik kecerdasan interpersonal rendah pada kelas eksperimen memiliki rasa percaya diri dan ingin tahu yang meningkat.

Kata kunci: Team Games Tournament, Media Ular Tangga, Kecerdasan Interpersonal, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses yang berlangsung secara baik tentu akan berimplikasi pada mutu pendidikan yang tercermin dari kemampuan peserta didik. Usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia sudah lama dilakukan diantaranya pembaharuan kurikulum, peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan baik melalui pelatihan atau penataran, penataan manajemen pendidikan, pengadaan buku, serta pengadaan fasilitas pendidikan dan laboratorium.

Penerapan kurikulum 2013 adalah salah satu upaya pemerintah yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dari kemampuan peserta didik karena dalam proses pembelajaran menyentuh dalam tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dari hasil pembelajaran tersebut melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Agar proses pembelajaran berhasil, maka guru harus membimbing siswa. Oleh karena itu, guru harus mencari cara yang tepat sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Namun disadari perbaikan mutu pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran IPS masih harus terus dilakukan dikarenakan hasil belajar siswa kelas 7, khususnya di SMP Syafana Islamic School masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata Ulangan Harian (UH) IPS kelas 7 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Syafana Islamic School bahwa 40% guru di sekolah tersebut masih belum menerapkan model pembelajaran yang disarankan dalam kurikulum 2013, terutama penerapan

model-model pembelajaran inovatif dan kolaboratif, seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis media ular tangga, yang masih jarang digunakan oleh guru sebagai alternatif model dan media pembelajaran.

Supaya penyampaian materi IPS terasa lebih menarik maka digunakan pembelajaran kooperatif yaitu suatu model pembelajaran yang melibatkan pembentukan kelompok yang bertujuan pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik, menumbuhkan keterampilan sosial yang tercipta dari kerjasama anggota kelompok tersebut.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbasis media ular tangga. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk dapat berperan aktif dalam sebuah turnamen dalam pembelajaran sesuai dengan bimbingan guru, serta dapat melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka perlu adanya penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga dengan memperhatikan kecerdasan interpersonal siswa untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 7 di SMP Syafana Islamic School.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan model pembelajaran *group discussion*?
- b. Apakah terdapat interaksi antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis

- media ular tangga dan kecerdasan interpersonal siswa terhadap hasil belajar IPS?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS bagi siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tanggadengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*?
 - d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS bagi siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tanggadengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*?
- 3. Tujuan Penelitian**
- Tujuan penelitian ini, yaitu:
- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan model

B. KAJIAN TEORETIK

1. Hasil Belajar IPS

Menurut Winkel (Purwanto, 2009: 39) belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Menurut Mukminan (2000: 5-6) IPS bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, politik, sejarah, antropologi, dan sebagainya. Hakikat IPS (Gunawan, 2012: 19) adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang terdiri atas berbagai disiplin ilmu seperti sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah yang mempelajari fenomena sosial yaitu manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan pengertian IPS diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil yang diperoleh dari setiap proses yang dialami oleh setiap siswa setelah menerima pembelajaran IPS yang merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu sosial antara lain yaitu sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah secara menyeluruh yang

- pembelajaran TGT berbasis media ular tangga dengan model *group discussion*.
- b. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran TGT berbasis media ular tangga dengan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS.
 - c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi, bila dibandingkan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbasis media ular tangga dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*.
 - d. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah, bila dibandingkan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbasis media ular tangga dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*.

digolongkan kedalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Slavin (Trianto, 2009: 83) *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

Menurut Wartono (Trianto, 2009: 83) *Teams Games Tournaments (TGT)* atau pertandingan permainan tim merupakan tipe lainnya dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antara anggota kelompok/tim dalam bentuk suatu turnamen.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda dalam bentuk suatu turnamen.

Ada lima langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran TGT:

- a. Penyajian kelas
Penyajian kelas yang dimaksud adalah bentuk pembelajaran dimana hanya sebatas pembelajaran biasanya yang lebih terfokus pada materi tertentu. Pada awal pembelajaran guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- b. Kelompok (*teams*)
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.
- c. *Games*
Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- d. Turnamen
Guru membagi siswa/perwakilan kelompok ke dalam beberapa meja turnamen. Masing-masing perwakilan kelompok, diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.
- e. *Team recognize* (penghargaan kelompok)
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dinilai baik, karena TGT mampu menciptakan motivasi siswa dan persaingan siswa antarkelompok, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan dan turnamen belajar. TGT juga mengoptimalkan manfaat belajar kelompok karena terdapat pencampuran karakteristik siswa yaitu kemampuan akademis, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

3. Media Ular Tangga

Snakes and Ladders is a classic board game played between two or more players on a board of usually 100 squares. The goal of the game is to reach the end of the board by rolling the dice and moving that many squares (Rafiq Ahmad, 2014). Ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan dibagi kedalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar

sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Sadiman (2003: 75), bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran menurut Gagne (Eveline Siregar, 2010: 12) adalah pengkondisian yang menghasilkan belajar pada anak. Permainan dapat membuat seseorang belajar. Jadi, permainan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Selain itu menurut Rifai dan Anni (Dyahningtyas, 2014: 663), permainan sebagai media pembelajaran dalam bentuk game edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang peserta didik untuk terlibat aktif.

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa pada dasarnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan.

4. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal menurut Gardner (2013: 9) adalah kemampuan untuk mengerti dan peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, dan temperamen orang lain. Menurut Buzan (2002: 4) kecerdasan sosial adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan “membaca” orang lain. Mereka harus dapat mendukung orang lain untuk tumbuh, berkreasi, berkomunikasi, dan menjadi teman dan menjaganya.

Kecerdasan interpersonal juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berlangsung antar dua pribadi, mencirikan proses-proses yang timbul sebagai suatu hasil dari interaksi individu dengan individu lainnya. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya (Deddy Wahyudi, 2011).

Dengan demikian, berdasarkan teori-teori yang telah dibahas diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami orang lain dalam menciptakan relasi,

membangun relasi, dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak dalam posisi

menang atau saling menguntungkan.

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Syafana Islamic School Tangerang. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Februari, semester ganjil pada kelas 7 tahun pelajaran 2018 / 2019, pelajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Syafana Islamic School yang berjumlah 68 orang peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode quasi eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Penelitian ini menggunakan rancangan desain faktorial 2x2 yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar IPS yang ditinjau dari kecerdasan interpersonal peserta didik setelah mendapat perlakuan model pembelajaran TGT berbasis media ular tangga dan model pembelajaran *group discussion*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar IPS dan pengisian

instrumen kecerdasan interpersonal, sehingga diperoleh data primer yaitu hasil belajar siswa setelah perlakuan dan pengisian instrumen tentang kecerdasan interpersonal.

4. Teknik Analisis Data

- a. Uji Normalitas
Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *Liliefors*.
- b. Uji Homogenitas
Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang homogen atau tidak, dengan menggunakan uji *Barlett*.
- c. Uji Hipotesis
Uji yang digunakan adalah analisis variasi dua jalur (ANAVA) dan apabila dalam analisis ditemukan adanya interaksi, maka dilanjutkan dengan Uji *Tuckey*.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Deskripsi Data

Kecerdasan Interpersonal	Keterangan	Model Pembelajaran	
		TGT berbasis ular tangga	<i>Group Discussion</i>
Tinggi	N	17	17
	$\sum X$	1506	1345
	$\sum X^2$	135102	103340
	\bar{X}	88,58	79,12
Rendah	N	17	17
	$\sum X$	1333	1336
	$\sum X^2$	104745	104993
	\bar{X}	78,53	78,58
Total	N	34	34
	$\sum X$	2839	2681
	$\sum X^2$	244487	208333
	\bar{X}	83,50	78,85

1. Pengujian Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan pada setiap kelompok, baik kelompok yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan model pembelajaran *group discussion*, maupun kelompok yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *Liliefors*, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh L_0 dari enam kelompok ($A_1, A_2, A_1B_1, A_1B_2, A_2B_1, A_2B_2$) tersebut lebih kecil dari L_t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hal ini memberikan petunjuk bahwa analisis statistik parametrik dapat digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

No	Kelompok	Jumlah Data	L_0	L_t	Kesimpulan
1	A1	34	0,150	0,151	Normal
2	A2	34	0,094	0,151	Normal
3	A1B1	17	0,196	0,206	Normal
4	A1B2	17	0,182	0,206	Normal
5	A2B1	17	0,154	0,206	Normal
6	A2B2	17	0,154	0,206	Normal

2) Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini uji homogenitas varians dilakukan terhadap empat kelompok menggunakan Uji *Bartlett*. Dengan

menggunakan uji *Bartlett* diperoleh hasil perhitungan homogen seperti terangkum pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Varians S^2	Varians Gabungan S^2	Harga B	χ^2_{hit}	χ^2_{tab}	Ket
A1B1	9,41					
A1B2	23,49	14,93	79,56	3,38	7,81	Homogen
A2B1	12,50					
A2B2	14,31					

Dengan demikian, keempat kelompok data tersebut berasal dari populasi yang homogen. Diterimanya hasil uji normalitas dan homogenitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa uji persyaratan untuk pengujian hipotesis dengan analisis varians (ANAVA) dua jalur dapat dipenuhi dan dilaksanakan.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians

(ANAVA) dua jalur dan dilanjutkan dengan uji *Tuckey*, jika terdapat interaksi didalam pengujian. Analisis varians dua jalur digunakan untuk menguji pengaruh utama dan interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS. Dengan menggunakan ANAVA diperoleh hasil analisis seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Anava

Sumber Variansi	Db	JK	RJK	F _{hitung}	F _{tabel**}
Antar Kolom (K)	1	467	572	14,87	3,98
Antar Baris (B)	1	487	719	15,50	3,98
Interaksi (I)	1	293	226	9,33	3,98
Dalam (D)	64	2010	31,40		
Jumlah	67				

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Pertama, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*. Berdasarkan hasil analisis, hipotesis pertama ini diterima. Hal ini berarti bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kedua, terdapat interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa “terdapat interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS” dapat diterima. Ini berarti bahwa terdapat hubungan antara pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS siswa.

Ketiga, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*. Berdasarkan hasil pengolahan data terlihat bahwa hipotesis yang menyatakan “terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*” diterima.

Keempat, tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*. Hasil analisis menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan “terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*” ditolak.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berbasis media ular tangga merupakan pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin membuat siswa menjadi aktif karena pada prinsipnya dapat menimbulkan motivasi siswa untuk belajar dengan mendorong siswa untuk bersaing dimana semua bentuk permainannya disuguhkan dalam bentuk kompetisi yang berupaya memotivasi siswa untuk belajar dan menganggap pelajaran tersebut adalah sebuah pelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berbasis media ular tangga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa karena tiap-tiap siswa memiliki peran untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka agar pada saat turnamen wakil-wakil kelompok dapat mengumpulkan poin terbanyak, sehingga menjadi kelompok terbaik. Selain itu, siswa diajarkan untuk dapat bekerja sama dan saling membantu untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya. Hal ini bermanfaat karena dapat menumbuhkan persahabatan, saling menghargai, berkomunikasi

dan bekerja sama diantara siswa yang lebih baik karena adanya pengenalan diantara anggota kelompok.

Berdasarkan data-data yang diperoleh selama penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan pada penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbasis Media Ular Tangga dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII SMP Syafana Islamic School dapat dibuat simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*.
2. Terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS siswa.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan yang menggunakan model pembelajaran *group discussion*.
4. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media ular tangga dengan yang

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII di SMP Syafana Islamic School.

menggunakan model pembelajaran *group discussion*.

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berbasis media ular tangga dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam kurikulum 2013 ini.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbasis media ular tangga hendaknya dapat membantu siswa yang penguasaan dan pemahaman materi IPSnya lemah dengan tujuan memudahkan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal.
3. Kecerdasan interpersonal siswa merupakan salah satu acuan yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menilai kemampuan siswa yang berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran yang akan dipakai dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbasis media ular tangga memerlukan adanya sifat keinteraktifan yang ditandai dengan aksi reaksi secara optimal termasuk respon peserta didik, sehingga prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan baik untuk memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rafiq. 2014. *Game Methodology for Design Methods and Tools Selection*. Journal of Learning Design.
- Ali. 2000. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Blume, Freiderike. 2018. *Learning and Instruction*. Elsevier <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.10.004>
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ardi Mahasatya.
- Donna, Irenne. 2008. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran*

- Kooperatif Teknik
TeamsGamesTournaments (TGT) Kaji
Tindak di SMAN 58 Jakarta. Jakarta:
Skripsi Universitas Negeri Jakarta.*
- Goleman, Daniel. 2015. *Social Intelligence*.
Jakarta: Gramedia.
- Gunawan, Rudy. 2012. *Pendidikan IPS Filosofi,
Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Tahun Ke-13
Mei 2007. www.isjd.pdii.lipi.go.id
- Kurniasih, Imas. 2014. *Sukses
Mengimplementasikan Kurikulum 2013*.
Jakarta: Kata Pena.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran
Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Eveline., Hartini, Nara. 2010. *Teori
Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia
Indonesia.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran
Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
Prenada Media Group.