

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KECERDASAN
INTERPERSONAL**

Aldora Pratama¹, Sukardi², Ade Putri Apriyani³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
aldorapratama7271@gmail.com¹, sukardipgri12@gmail.com²,
adeputriapriyani04@gmail.com³

ABSTRACT

The purpose of conducting this research was to find out whether there was an effect of the cooperative learning model of team games tournament (TGT) type on interpersonal intelligence in social studies subjects at SD Negeri 1 Tebing Tinggi. This research method uses a quantitative method with a one-group pretest-posttest research design. Using purposive sampling technique is a sampling technique from certain data sources. Samples were taken in age categories ranging from 8 to 10 years. The sample is used by as many as 30 people, and is social studies learning. Based on the results of this study, H_a is accepted if $T_{count} > T_{table} (1 - \alpha)$ and rejected H_0 if $T_{count} < T_{table} (1 - \alpha)$, because $T_{count} (3.843) > T_{table} (13.167)$ then there is a significant difference between the pre-test and post-test, thus the hypothesis H_0 is rejected and the hypothesis H_a is accepted. H_a 's statement, namely: There is an influence of the cooperative learning model of team games tournament type on interpersonal intelligence in social studies subjects at SD Negeri 1 Tebing Tinggi. The conclusion or result of this study is that training using the teams games tournament method can have an effect on improving social studies learning skills on work because interpersonal intelligence using the cooperative learning method of teams games tournament type can have a major effect on interpersonal intelligence on social studies subjects because it can improve social studies learning abilities.

Keywords: Influence, cooperative learning, interpersonal intelligence.

ABSTRAK

Tujuan melakukan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *kooperatif learning tipe teams games tournament* (TGT) terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Tebing Tinggi . Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *one-group pretest- posttest*. Menggunakan teknik sampling purposive merupakan teknik pengambilan sampel dari sumber data tertentu Sampel diambil dengan kategori usia mulai dari 8 sampai dengan 10 tahun. Sampel digunakan sebanyak 30 orang, merupakan pembelajaran IPS. Berdasarkan Hasil dari penelitian ini adalah diterima H_a jika $T_{hitung} > T_{tabel} (1 - \alpha)$ dan tolak H_0 jika $T_{hitung} < T_{tabel} (1 - \alpha)$, karena $T_{hitung} (3,843) > T_{tabel} (13,167)$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, dengan demikian maka hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Pernyataan H_a yaitu: Ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif learning tipe teams games tournament* terhadap

kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Tebing Tinggi. Kesimpulan atau hasil dari penelitian ini adalah latihan menggunakan metode *teams games tournament* dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran IPS terhadap ker karena dengan berlatih kecerdasan interpersonal menggunakan metode *kooperatif learning tipe teams games tournament* dapat berpengaruh besar terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPS karena bisa meningkatkan kemampuan pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Pengaruh, *kooperatif learning* , kecerdasan interpersonal.

A. Pendahuluan

Pendidikan artinya kebutuhan bagi setiap manusia. Pendidikan dapat dikatakan menjadi salah satu media bagi seseorang buat dapat memperoleh serta mengembangkan pengetahuannya, yang menyebabkan seseorang menjadi tahu apa yang sebelumnya tidak diketahui menjadi mengerti apa yang sebelumnya tak dimengerti dan sebagai tahu apa yang sebelumnya tidak dipahami. Pendidikan pula bisa dijadikan sebagai tolak ukur majunya suatu bangsa, yaitu dipandang dari mutu pendidikan yang tinggi, dimana bangsa tersebut dapat dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan tentu berkaitan menggunakan pendidikan yang bersifat formal yang meliputi proses pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik didalamnya, mutu pendidikan yang baik tentu akan menghasilkan prestasi belajar yang baik pula.

Dalam Undang-Undang Tahun 1945 Pasal 28 C Ayat 1 tentang hak asasi manusia yang berbunyi “ setiap orang berhak mengembangkan diri melalui kebutuhan dasarnya, dan berhak mendapatkan pendidikan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas sebagai peran seorang guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menangkap serta memahami informasi yang diberikan guru.

Pembelajaran adalah tindakan yang dirancang untuk mendukung belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap kejadian-kejadian internal berlangsung yang dialami siswa pada proses pembelajaran guru terhadap

tingkat penguasaan belajar siswa. Oleh karena itu, hasil pembelajaran tidak semata-mata tergantung pada apa yang disampaikan oleh guru tidak hanya memberikan informasi saja, melainkan harus membimbing siswa agar siswanya menjadi lebih aktif. Berdasarkan yang telah dijelaskan model pembelajaran menjadi salah satu hal penting bagi keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di SD Negeri 1 Tebing Tinggi melalui catatan wakil kelas masing-masing dari kelas Va dan Vb dengan jumlah masing-masing kelas 30 siswa, ditemukan 19 siswa yang memiliki permasalahan atau hambatan dalam kecerdasan interpersonal pembelajaran IPS berlangsung. Untuk indikator yang terlihat sebagai permasalahan dalam sikap atau hambatan dalam kecerdasan interpersonal terhadap lingkungannya siswa memilih-milih teman dalam pergaulan, berkelompok hanya dengan teman yang sama saja, tidak berani mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain, tidak siap ketika menjelaskan atau memaparkan ide dan pendapatnya di depan kelas, lalu tidak menanggapi

jawaban dan pertanyaan teman yang masih terdapat teman yang tidak membalas sapa teman-temannya.

Kecerdasan interpersonal 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 V di SD Negeri 1 Tebing Tinggi 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 V di SD Negeri 1 Tebing Tinggi.

Dari hasil wawancara dengan kelas Va dan Vb di SD Negeri 1 Tebing Tinggi dapat diidentifikasi berbagai faktor penyebab rendahnya kecerdasan interpersonal siswa, antara orang tua dan guru yang tidak memberikan kesempatan untuk siswa mengembangkan kecerdasan pada saat proses pembelajaran. Metode ceramah yang digunakan guru dapat menyebabkan interaksi satu arah yang fokus pada keaktifan siswa, guru tidak memberikan kesempatan untuk siswa interaksi pada siswa lain dikarenakan guru seharusnya bisa menerapkan metode pembelajaran yang dapat dilatih untuk berinteraksi antara siswa dan guru untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) adalah sinergi yang sering muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual, kelompok sosial integratif memiliki pengaruh yang lebih besar dari pada kelompok yang bentuk secara berpasangan. Perasaan saling berhubungan (*feelings of connectedness*), menurut mereka

dapat menghasilkan energi yang positif.

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. 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 kepada 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 IPS.

Kegiatan games yang di turnamen ada tipe TGT dapat membantu efektif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal, salah satunya mata pelajaran yang dapat digunakan sebagai strategis untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam mata pelajaran IPS. Menurut (Hutami,2015:14)

mengatakan IPS adalah paduan dari sejumlah mata sosial yang berhubungan dengan sikap sosial yang erat kaitannya dengan kecerdasan interpersonal.

Teams Games Tournament kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang melibatkan kelompok, diantaranya terdapat diskusi kelompok dan diakhir suatu *games/turnamen*, tahap yang harus di lalui selama proses pembelajaran. Yaitu tahap awal, siswa yang belajar dalam satu kelompok dan diberikan suatu materi yang telah di siapkan oleh guru, setelah siswa bersaing dalam tournament untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antara kelompok dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran *kooperatif tipe* TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan komunikasi pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep dan menguasai materi.

Mata pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang memiliki banyak

teori dan pembahasan, Siswa akan banyak mengalami kesulitan dan kejenuhan dalam pembelajaran IPS karena cara mengajar seorang guru yang setiap harinya ceramah tanpa adanya penerapan pendekatan dan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias terhadap materi yang telah disampaikan. Pembelajaran IPS suatu perwujudan dari pendekatan ilmu sosial yang dapat diartikan dengan “penelahan atau kajian tentang masyarakat”.

Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara anggota masyarakat dari suku atau kelompok etnis di daerah dalam wilayah di Indonesia. bahwa bahasa daerah yang digunakan secara turun-temurun oleh warga negara Indonesia agar tidak pernah lupa dalam bahwa daerah masing-masing (Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4).john kotter telah mendefinisikan komunikasi sebagai satau proses yang terdidri dari pengiriman pesan melalui sarana kepada penerima yang menanggapi. Model ini menunjukkan tiga unsur pokok komunikasi, yaitu :1) pengiriman, (2) pesan, (3)penerima.

Komunikasi di tiga kali lingkungan pendidikan (rumah atau keluarga, sekolah/ madrasah, dan masyarakat) dapat dilakukan dengan menggunakan oral(langsung), tulisan, maupun nonverbal.

Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal bagi kehidupan peserta didik dalam interaksinya, menciptakan pembelajaran IPS yang berorientasi pada kecerdasan interpersonal menjadi hal yang penting bagi guru. Untuk itu dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kerjasama, komunikasi dan sosialisasi, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dari peserta didik.

Menurut (Armstrong,2013;96) mengatakan kelompok-kelompok kecil yang bekerja menuju kearah instruksional umum adalah komponen inti dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran yang dianggap mampu untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik yaitu kooperatif learning tipe teams games tournament (TGT), model pembelajaran ini di anggap

cocok karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai teman sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut (Komalasari 2010; 67) aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

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 IPS. Maka dalam penyusunan penelitian ini penulis tertarik untuk meneliti menggunakan model pembelajaran TGT untuk mengetahui pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Tebing Tinggi.

B. Metode 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 diklasifikasikan menjadi: (1) variabel independent (bebas), yaitu variabel yang menjelaskan dan memengaruhi variabel lain, dan (2) variabel dependen (terkait), yaitu variabel yang di jelaskan dan dipengaruhi oleh variabel independent.

Variabel independent (X) adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, 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 independent dalam penelitian adalah (X) : Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)

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

Dependent dalam penelitian ini adalah: (y) : kecerdasan interpersonal

Metode Penelitian, Menurut (Sugiyono, 2022, p. 112) penelitian ini termasuk jenis penelitian pre eksperimen dengan *one group pretest and posttest*. *One group pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut desain penelitian yang digunakan sebagai berikut:

$O_2 \times O_1$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan,

Teknik 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. Adapun teknik pengumpulan data yaitu tes, dokumentasi dan observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas sampel dimana dalam menentukan sampel penelitian dengan teknik random sampling dimana kelas 5b menjadi kelas eksperimen dan kelas 5a menjadi kelas kontrol. Hasil penelitian ini diperoleh dari siswa/I kelas 5 SD N 1 TT dengan sampel penelitian 30 siswa dengan kelas 5b (eksperimen) sebanyak 30 siswa dan kelas 5a (kontrol) sebanyak 30 siswa. Dalam isi penelitian menggunakan instrumen penelitian berupa lembar instrumen soal essay untuk mengetahui bahwa rata-rata posttest kemampuan sosial anak antara kelas eksperimen lebih tinggi dari kontrol. Dari analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran lebih baik dari pembelajaran yang hanya diberikan secara konvensional,

Jika dilihat dari filosofinya model pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament ini merupakan salah satu jenis pembelajaran snowball throwing dimana dalam model pembelajaran ini terdapat kerjasama antar kelompok, saling ketergantungan

antar siswa lainnya di dalam satu kelas. Model pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok (Farhan,2011,p.18).

Model pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament berbantuan media konkret akan mempermudah guru dalam menyampaikan suatu informasi kepada siswa didalam proses pembelajaran. Berbeda halnya dengan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan bersifat otoriter yang mencakup pemberian informasi oleh guru tanya jawab pemberian tugas oleh guru pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan dapat dimengerti oleh siswa (Rasana,2009,p.30). Pembelajaran konvensional jarang melibatkan pengaktifan pengetahuan awal dan jarang memotivasi siswa untuk proses pengetahuannya. Pembelajaran konvensional masih didasarkan atas asumsi bahwa pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa sehingga siswa

tidak bisa mengembangkan proses belajarnya secara optimal.

Penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament (TGT) secara optimal memberikan kontribusi yang baik kepada siswa untuk menemukan pengetahuan awalnya dengan informasi yang diterimanya selama proses belajar baik itu dari buku, pengalaman belajar maupun hasil diskusi kelas, sehingga siswa sudah mulai mampu mengkonstruksikan pemahamannya dan merefleksi materi yang dipelajari penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament secara optimal memberikan kontribusi yang baik kepada siswa untuk mengaitkan pengetahuan aalnya dengan informasi yang diterimanya selama proses belajar baik itu dari buku, pengalaman belajar mampu hasil diskusi kelas, dan merefleksi materi yang dipelajari. Penerapan model pembelajaran koopreatif learning tipe teams games tournament dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih mudah memahami suatu konsep sehingga hasil kecerdasan interpersonal siswa lebih baik berdasarkan langkah-langkah dalam model pembelajaran

kooperatif learning tipe teams games tournament, dapat digambarkan bahwa siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Sudjan (2006:22).

Berdasarkan penjelasan di atas jadi kooperatif learning tipe teams games tournament mempengaruhi kecerdasan interpersonal siswa dapat dilihat dari perhitungan uji normalitas data yang diperoleh dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,199 > 0,05$ sesuai dengan kriteria penguji homogenitas nilai signifikasi $0,197 > 0,05$ karena sesuai dengan kriteria pengujian uji homogenitas apabila nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bervarians homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan data dinayatakan data tersebut berdistribusi normal dan varians dalam penelitian ini homogen, maka tahapan berikutnya dilakukan penguji hipotesis dari hasil perhitungan uji independent t-test diperoleh nilai signifikansi $= 0.00$ jika dibandingkan dengan 0,05 maka nilai signifikansi

0,00<0,05 dalam hal ini berarti, tolak H_0 dan terima H_a maka dari itu hipotesis penelitian ini adalah “ ada pengaruh kecerdasan interpersonal siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model kooperatif learning tipe teams games tournament.

Model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasa (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran. Tingkatan perkembangan kognitif siswa dan satuan atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai (Joyo & Wwill, 2017,p, 23).

Model pembelajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain, ada beberapa kegunaan dari model pembelajaran antara lain : memperjelas hubungan fungsional antara berbagai komponen, unsur

atau elemen sistem tertentu, prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat, dengan adanya model pembelajaran maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan. Model pembelajaran mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika pendapat ketidak sesuaian dari apa yang telah dirumuskan. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.

Berdasarkan hasil Penelitian, dapat diketahui bahwa komponen yang paling tinggi dalam kecerdasan interpersonal yang paling tinggi yaitu aspek memahami perasaan teman, karena pada saat observasi dapat dilihat bahwa siswa sudah bisa memahami teman dengan tidak ramai di kelas saat pelajaran dan sudah terdapat beberapa siswa yang tidak lagi mengejek ataupun berbalas

ejekan. Selain komponen memahami perasaan teman, komponen lain juga mengalami peningkatan pada setiap perlakuan, sedangkan untuk komponen yang rendah yaitu pada komponen keterampilan memecahkan masalah. Adapun berdasarkan hasil observasi, permainan yang paling efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal yaitu permainan kalimat diam pada perlakuan keempat. Pada permainan kalimat diam siswa bisa lebih meningkatkan kepedulian terhadap siswa, terlihat beberapa siswa saling membantu dalam kelompok untuk merangkai menjadi kalimat utuh. Pada permainan kalimat diam komponen berteman, bekerja dengan teman, dan memahami perasaan orang lain semakin terlihat.

D. Kesimpulan

Kesimpulan atau hasil dari penelitian ini adalah adakah pengaruh model *Kooperatif learning tipe teams games tournament (TGT)* terhadap kecerdasan interpersonal, karena itu pengaruh model kooperatif learning tipe *teams games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal dapat dilihat melalui soal tes yang akan di uji pada siswa. Maka dari itu

dapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan demikian H_a di terima dan H_0 di tolak maka dengan ini peneliti menarik bahwa terdapat pengaruh model *kooperatif learning tipe teams games tournament (TGT)* terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Tebing Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. (2005). *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelegent*. Jakarta: Gramedia
- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multiple Didalam Kelas*. Jakarta: PT. Indeks
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.