

ABSTRAK

**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING*
BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN**
(Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Murid kelas VII
SMPIT As-Syifa Boarding School Tahun Ajaran 2015/2016)

Sri Maryani
1404615

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jelas perbedaan yang signifikan dari penggunaan model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk terhadap kemampuan menulis cerpen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Sumber data dalam penelitian ini adalah murid kelas VII SMPIT As-Syifa Boarding School, Kabupaten Subang. Instrumen yang digunakan adalah tes uraian berupa menulis cerpen. Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen adalah pembelajaran menulis cerpen dengan model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk. Data yang diperoleh setelah memberikan tes kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata prates kemampuan menulis cerpen murid di kelas eksperimen sebesar 75 dan pascates sebesar 84. Ada pun nilai rata-rata prates kemampuan menulis cerpen murid di kelas kontrol sebesar 75 dan pascates sebesar 76. Uji hipotesis menggunakan uji t dengan kriteria ujinya adalah terima H_0 jika $\text{sig.} > \alpha = 0,05$ dan tolak H_0 jika $\text{sig.} \leq \alpha = 0,05$. Hasil uji t menunjukkan nilai $\text{sig. (2-tailed)} = 0,000$. Karena $0,000 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak. Hasil tersebut dapat diartikan nilai rata-rata pascates siswa kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan daripada siswa kelas kontrol. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah siswa diberi perlakuan. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk berpengaruh dalam pembelajaran menulis cerpen.

Kata kunci: *games based learning*, kecerdasan majemuk, menulis cerpen

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF GAMES BASED LEARNING MODEL BASED ON MULTIPLE INTELLIGENCES TOWARDS WRITING SHORT STORY ABILITY.

(Quasi Experimental Study towards 7th Grade Students of
SMPIT As Syifa Boarding School Academic Year 2015/2016)

Sri Maryani
1404615

This research goal is to see more clearly the significant change of applying *games based learning* based on multiple intelligences towards the ability of writing short story. The data source on this research is the 7th grade students of SMPIT As Syifa Boarding School, Subang. The instrument which is used is an essay test; writing short story. The treatment given to the experiment class is learning how to write short story by the model of *games based learning* based on multiple intelligences. The data taken after the test then being analyzed using statistical descriptive and inferential statistic (t-test). Based on data analysis, the average score of pre-test of writing short story in the experiment class is 75 and 84 for post-test. While the average score of writing short story in controlled class is 75 and 76 for post-test. Hypothesis test used t-test by the criteria is accepted (H_0 if sig. $> \alpha = 0,05$ and rejected H_0 if sig. $\leq \alpha = 0,05$). The result of t-test shows sig score (2-tailed) = 0,000. Because $0,000, < \alpha = 0,05$ therefore H_0 rejected. The result reflects that the average score of the experiment class is higher than the controlled class. It means there is a significant change of learning output after the treatment. Therefore, the research shows that the model of *games based learning* based on multiple intelligences gives an influence on teaching of writing short story.

Keywords: games based learning, multiple intelligences, writing short story