

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KECERDASAN GANDA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Ahmad Husairi dan Abdul Muin Sibuea

SMK Negeri 1 Talawi Kabupaten Batu Bara dan PPs Universitas Negeri Medan
husaeryhery@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial dan Model Linier, untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki Kecerdasan visual-spasial dan kinestetik, untuk mengetahui interaksi antara Media pembelajaran dan Kecerdasan Ganda (*Multiple Intelligence*) terhadap hasil belajar IPS siswa. Metode penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian faktorial 2x2, sedangkan teknik analisis data menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Hasil penelitian diperoleh bahwa ada perbedaan yang sangat signifikansi antara hasil belajar melalui pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran Interaktif Model Tutorial dan yang menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Model Linier, terdapat perbedaan hasil belajar yang nyata pada siswa yang memiliki Kecerdasan Ganda visual-spasial dan Kinestetik, terdapat interaksi penggunaan Media Pembelajaran, Kecerdasan Ganda siswa dengan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *multimedia interaktif model tutorial, multimedia interaktif model linier, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik*

Abstract: This study aims to determine the differences in learning outcomes of students who are taught by Multimedia Interactive Learning Tutorials Models and Linear Models, to reveal differences between the results of social studies students who have visual-spatial intelligence and kinesthetic, to understand the interaction between instructional media and Multiple Intelligences of the IPS student learning outcomes. Method using quasi-experimental research design with a 2x2 factorial study, while data analysis techniques using ANOVA two lanes at the significance level $\alpha = 0:05$. The results showed that there are very significant differences between the results of learning through learning by using the Interactive Learning Model Tutorial media and the use of Interactive Learning Media Linear Model, there are significant differences in learning outcomes in students who have Multiple Intelligences visual-spatial and kinesthetic, there was an interaction use Media learning, Multiple Intelligences students with student learning outcomes.

Keywords: *model of interactive multimedia tutorials, interactive multimedia linear models, visual-spatial intelligence, kinesthetic intelligence*

PENDAHULUAN

IPS merupakan ilmu untuk menunjang berbagai aktivitas kehidupan dalam segala perwujudan makna hidup sepanjang hayat, dan dorongan peningkatan kehidupan. Lingkup bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek-aspek spasial ekstensi manusia, agar manusia memahami karakteristik dunianya dan tempat hidupnya. Bidang kajian IPS meliputi fenomena muka bumi dan proses-proses yang membentuknya, hubungan antar manusia dengan lingkungan, serta pertalian antara manusia dengan tempat-tempat. Sebagai suatu

disiplin ilmu integratif, IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Mata pelajaran IPS mengembangkan pemahaman siswa tentang organisasi spasial, masyarakat, tempat-tempat, dan lingkungan pada muka bumi. Siswa di dorong untuk memahami proses-proses fisik yang membentuk pola-pola bumi, karakteristik dan persebaran

spasial ekologis di muka bumi, sehingga diharapkan siswa dapat memahami bahwa manusia menciptakan wilayah (*region*) untuk menyederhanakan kompleksitas muka bumi. Selain itu, siswa di motivasi secara aktif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat-tempat dan wilayah. Dengan demikian siswa diharapkan bangga akan warisan budaya dengan memiliki kepedulian kepada keadaan sosial, proses-proses demokratis dan kelestarian ekologis, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan lingkungannya pada masa kini dan masa depan.

Sebagai seorang desainer dalam pembelajaran, guru sangat berperan dalam menentukan berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai, guru di tuntut untuk memiliki keterampilan dan dapat mengorganisasikan bahan/materi sedemikian rupa sehingga bahan pelajaran menjadi menarik serta menantang. Namun saat ini terdapat kecenderungan bahwa guru sering menggunakan teknik-teknik pembelajaran IPS yang kurang memobilisasi dan menumbuhkan potensi berpikir, sikap, dan keterampilan siswa.

Memahami peserta didik, merupakan sikap yang harus dimiliki dan dilakukan guru, agar guru dapat mengetahui aspirasi/tuntutan peserta didik yang bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam penyusunan program yang tepat bagi peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran pun akan dapat memenuhi kebutuhan, minat mereka dan tepat berdasarkan dengan perkembangan mereka. Kalau kita amati, sistem proses pembelajaran di Indonesia masih menekankan kepada aspek inetelektual semata. Contohnya dalam pemahaman mengenai pola interaksi sosial. Para anak didik masih di tuntut dalam sistem hafalan. Sedang kita ketahui, bahwa dengan sistem tersebut, anak didik tidak mengetahui mengenai maksud dari pola interaksi sosial yang mereka hafalkan tersebut.

Multiple Intelligences atau multi cerdas adalah sintesis beberapa teori dan pendidikan praktis. Sintesis ini meliputi: *Accelerated learning* - dikembangkan pada pertengahan 1970 berdasar kerja George Lozanov, *Accelerated Learning* dapat didefinisikan sebagai pemberdayaan siswa untuk belajar lebih cepat, lebih efektif dan lebih menyenangkan. Materi jadi lebih bermakna dan daya ingat lebih kuat. Metode ini menggabungkan penggunaan

musik, seni, dan warna sebagai fokus lingkungan fisik, suasana emosional dan pembahasan. Lozanov juga menekankan pentingnya kepercayaan kuat pada kemampuan siswa, dan inti pengajaran tampak dari model teladan.

Pada intinya Multi cerdas meyakini bahwa belajar adalah proses alamiah dan setiap siswa selalu berbakat. Dengan mengembangkan kepercayaan diri siswa disertai peningkatan kemampuan akademis, dan pembinaan spiritual, Quantum multi cerdas memberi guru dan siswa segudang senjata untuk sukses. Berkaitan dengan praktik pembelajaran IPS di sekolah, guru sangat berperan dalam menentukan berhasil tidaknya tujuan pembelajaran. Idealnya dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus dapat melatih siswa untuk bertanya, mengamati, menyelidiki, membaca, mencari, dan menemukan jawaban atas pertanyaan baik yang diajukan oleh guru maupun yang mereka ajukan sendiri.

Istilah media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan AECT (dalam Susilana & Riyana, 2007) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses penyaluran pesan. Briggs (dalam Susilana & Riyana, 2007) mendefinisikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Miarso (dalam Susilana & Riyana, 2007) mengartikan Media sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Multimedia menurut beberapa ahli, diantaranya: (1) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban, dkk. 2001), (2) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001), (3) Multimedia dalam konteks komputer Hofstetter (2001) adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, (4) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepadapublik (Wahono, 2007), (e) Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio,

gambar, animasi, video, dan interaksi (Zeembry, 2008).

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Mengapa disebut Interaktif ? disebut interaktif karena memenuhi beberapa kriteria yakni: (1) Terdapat interaktifitas dua arah, (2) Komputer dapat memberi *respon* dan *feedback* kepada pengguna sebagai contoh penggunaan tombol navigasi. Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Susilana & Riyana (2007), sedikitnya ada tiga macam interaksi. Interaksi pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi yang kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah.

Model Tutorial adalah pembelajaran melalui komputer di mana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial sangat menuntut siswa menguasai materi secara tuntas, sehingga sebelum setiap segmen materi dikuasai belum bisa berlanjut ke materi berikutnya.

Multimedia Inteaktif Model linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sebuah stuktur Multimedia di mana pengguna bernavigasi sesuai urutan dari 1 *frame* atau *bite* informasi ke yang lainnya. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV, film dan video, VCD/DVD *Player*.

Konsep '*Multiple Intelligences*' menyediakan kesempatan pada anak untuk mengembangkan bakat emasnya sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Siswa dapat

memperlihatkan kecerdasannya lewat banyak cara. Cara itu misalnya melalui kata-kata, angka, musik, gambar, kegiatan fisik (kemampuan motorik) atau lewat cara sosial-emosional. Itu karena, menurut Thomas Armstrong, periset kecerdasan anak dan penulis buku '*In Their Own Way : Discovering and Encouraging Your Child's Multiple Intelligences*', semua anak terlahir cerdas dan berbakat. Kalaupun ada yang tampak tak menonjol, itu karena beberapa anak menunjukkan bakatnya lebih lambat dibanding anak lain. Dalam buku terbarunya, '*Intelligence Reframed : Multiple Intelligence for The 21st Century*' (1999), Howard Gardner, menjelaskan 8 kecerdasan yang tersimpan dalam otak manusia. Konsep kecerdasan ganda ini, bila dipahami dengan baik, akan membuat semua orangtua memandang potensi anak lebih positif. Terlebih lagi, para orangtua (guru) pun dapat menyiapkan sebuah lingkungan yang menyenangkan dan memberdayakan di rumah (di sekolah).

Ike R Sugianto (dalam Zoelandari, 2009) mengatakan cerdas visual spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual. Anak dengan kecakapan ini mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

Menurut Howard Gardner (dalam Armstrong, 2003), anak yang memiliki kepintaran visual akan dapat menyelesaikan masalah ruang (spasial). Anak mampu mengamati dunia spasial secara akurat, bahkan membayangkan bentuk-bentuk geometri dan tiga dimensi, serta kemampuan memvisualisasikan dengan grafik atau ide tata ruang (spasial). Dari hasil penelitiannya, orang-orang yang memiliki kepintaran visual spasial ini lebih banyak dipengaruhi otak kanan, yaitu bagian otak yang bertugas memproses ruang.

Salah satu aspek dari kognisi adalah kecerdasan visual-spasial. Piaget & Inhelder (1971) menyebutkan bahwa kecerdasan visual-spasial sebagai konsep abstrak yang di dalamnya meliputi hubungan spasial (kemampuan untuk mengamati hubungan posisi objek dalam ruang), kerangka acuan (tanda yang dipakai sebagai patokan untuk menentukan posisi objek dalam ruang), hubungan proyektif (kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut pandang), konservasi jarak (kemampuan untuk memperkirakan jarak antara dua titik), representasi spasial (kemampuan untuk merepresentasikan

hubungan spasial dengan memanipulasi secara kognitif), rotasi mental (membayangkan perputaran objek dalam ruang).

Selanjutnya Gunawan (2007) mengungkapkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan kita dalam menggunakan tubuh kita secara terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial dan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier; (2) untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki Kecerdasan visual-spasial dan Kecerdasan Kinestetik; dan (3) untuk mengetahui interaksi antara Media pembelajaran dan Kecerdasan Ganda (*Multiple Intelligence*) terhadap hasil belajar IPS siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Talawi, Jl. Perintis Kemerdekaan No. 73 Desa Mesjid Lama Kecamatan Talawi Kabupaten Batu Bara, pada kelas XI (sebelas) semester genap, dalam rentang waktu 2 bulan, yaitu bulan Desember 2010 sampai dengan Januari 2011. Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil perhitungan atau pengukuran secara kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas, yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 2005). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI (sebelas) SMK Negeri 1 Talawi yang terdiri dari 3 (Tiga) kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 35-36 orang pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2010/2011. Jadi, jumlah populasi seluruhnya adalah 107 orang.

Sampel merupakan sebahagian dari populasi yang dipilih secara representatif,

artinya karakteristik populasi tercermin dalam sampel yang diambil (Sudjana, 2005). Selanjutnya dari populasi penelitian yang terdiri dari 3 (tiga) kelas diambil 2 (dua) kelas secara acak dengan teknik undi sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik pengambilan sampel kelompok secara acak (*cluster random sampling*), yakni semua individu dalam kelas sampel menjadi subjek penelitian (Mantra, I.B dan Kasto, 1989).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan kuasi eksperimen disain faktorial 2 x 2. Melalui disain ini akan dibandingkan pengaruh

Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial dan Linier terhadap hasil belajar IPS terpadu ditinjau dari siswa yang memiliki Kecerdasan Ganda Visual-spasial dan Kinestetik. Multimedia Pembelajaran Interaktif dan Linier diperlakukan kepada kelompok eksperimen siswa dengan Kecerdasan Visual-spasial dan Kinestetik. Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial dan Linier sebagai variabel bebas. Kecerdasan visual-spasial dan kinestetik sebagai variabel moderator dan perolehan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS sebagai variabel terikat.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik Statistik Deskriptif dan Inferensial. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data, antara lain : nilai rata-rata (*mean*), median, standard deviasi (Sd) dan kecenderungan data. Teknik statistik Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, di mana teknik inferensial yang akan digunakan adalah teknik analisis varians Anava dua jalur (disain faktorial 2 x 2) dengan taraf signifikan 0.05 %. Sebelum Anava dua jalur dilakukan, terlebih dahulu ditentukan persyaratan analisis yakni persyaratan Normalitas dan Homogenitas. Untuk uji persyaratan Normalitas akan menggunakan Uji Liliefors, sedangkan untuk uji persyaratan Homogenitas akan menggunakan Uji Bartlett dan uji Fisher.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Rangkuman Data Hasil Perhitungan Analisis Deskriptif

Media Pembelajaran Kecerdasan Ganda	Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial	Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier	Total
Visual-spasial	n = 18 ΣX = 603 ΣX ² = 20267 \bar{X} = 33,50 S = 2,120	n = 17 ΣX = 513 ΣX ² = 15563 \bar{X} = 30,18 S = 2,223	n = 35 ΣX = 1116 ΣX ² = 35830 \bar{X} = 31,89 S = 2,172
Kinestetik	n = 17 ΣX = 472 ΣX ² = 13224 \bar{X} = 27,76 S = 2,728	n = 18 ΣX = 507 ΣX ² = 14397 \bar{X} = 28,16 S = 2,223	n = 35 ΣX = 979 ΣX ² = 27621 \bar{X} = 27,97 S = 2,476
Total	n = 35 ΣX = 1075 ΣX ² = 33491 \bar{X} = 30,71 S = 4,848	n = 35 ΣX = 1020 ΣX ² = 29960 \bar{X} = 29,14 S = 4,446	n = 70 ΣX = 2095 ΣX ² = 63451 \bar{X} = 29,93 S = 4,647

Tabel 2. Ringkasan Perhitungan ANAVA Faktorial 2 x 2

Sumber variasi	Dk	Jk	Rjk	F-hitung	F _{-tabel(1,66)} (α = 0,05)
Media Pembelajaran	1	268,13	268,13	46,07	3,99
Kecerdasan Ganda	1	43,21	43,21	7,42	
Interaksi	1	54,79	54,79	9,41	
Galat	66	384,53	5,82		
Total	69	750,66	-		

Jika Uji Anava 2 jalur ternyata signifikan, maka diadakan uji lanjut menggunakan uji Scheffe', sebab besar sampel dari masing-masing sel dalam rancangan penelitian tidak sama (n tidak sama).

Adapun hipotesis statistik yang akan diuji adalah :

a. Hipotesis Pertama

$$H_0 : \mu A1 \leq \mu A2$$

$$H_a : \mu A1 > \mu A2$$

b. Hipotesis Kedua

$$H_0 : \mu B1 \leq \mu B2$$

$$H_a : \mu B1 > \mu B2$$

c. Hipotesis Ketiga

$$H_0 : A \times B = 0$$

$$H_a : A \times B \neq 0$$

Keterangan :

$\mu A1$ = Rata-rata nilai hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif Model Tutorial

$\mu A2$ = Rata-rata nilai hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran Interaktif Model linier

$\mu B1$ = Rata-rata nilai hasil belajar IPS siswa yang memiliki Kecerdasan visual-spasial lebih tinggi

$\mu B2$ = Rata-rata nilai hasil belajar IPS siswa yang memiliki Kecerdasan Kinestetik lebih rendah

AxB = Interaksi antara Media Pembelajaran dengan kecerdasan ganda.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Pengujian dengan Menggunakan Uji Scheffe

No	Hipotesis Statistik		F _{hitung}	F _{tabel (3,66)}
				$\alpha = 5\%$
1	Ho : $\mu_{11} = \mu_{21}$	Ha : $\mu_{11} > \mu_{21}$	4,99	2,75
2	Ho : $\mu_{11} = \mu_{12}$	Ho : $\mu_{11} > \mu_{12}$	8,62	2,75
3	Ho : $\mu_{11} = \mu_{22}$	Ho : $\mu_{11} > \mu_{22}$	7,96	2,75
4	Ho : $\mu_{21} = \mu_{12}$	Ho : $\mu_{21} > \mu_{12}$	3,52	2,75
5	Ho : $\mu_{21} = \mu_{22}$	Ho : $\mu_{21} > \mu_{22}$	3,00	2,75
6	Ho : $\mu_{22} = \mu_{12}$	Ho : $\mu_{22} > \mu_{12}$	0,61	2,75

Pembahasan

Hasil belajar IPS Untuk Perlakuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial. Dari data yang diperoleh diketahui skor tes hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial yang paling rendah adalah 25, yang paling tinggi 37, rata-rata skor adalah 30,87 Nilai modus (Mo) = 31,50 dan Media (Me) = 31,13 sedangkan simpangan baku (sd) = 3,59 dan Variansi (s²) = 12,89. Dari Tabel 4.1 (Terlampir), dapat diketahui bahwa 8 orang atau 22,86 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 15 orang atau 42,86 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 12 orang atau 34,29 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS untuk perlakuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier yang paling rendah adalah 23, yang paling tinggi 34, rata-rata skor adalah 29,10. Nilai Modus (Mo) = 30,5 dan Media (Me) = 29,28 Sedangkan simpangan baku (sd) = 2,69 dan Variansi (s²) = 7,25. Dari Tabel 4.2 (Terlampir), dapat diketahui bahwa 9 orang atau 25,71 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 14 orang atau 40 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 12 orang atau 34,28 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS Siswa Yang Memiliki Kecerdasan Visual-Spasial. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor tes kecerdasan Visual-Spasial yang paling rendah adalah 26 yang tertinggi 36, rata-rata skor adalah = 31,87. Nilai Modus (Mo) = 31,00, dan Media (Me) = 31,86, sedangkan simpangan

baku (sd) = 2,60, dan variansi (s²) = 6,77. Dari Tabel 4.3. di atas, dapat diketahui bahwa 9 orang atau 25,71 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 16 orang atau 45,71 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 10 orang atau 28,57 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil belajar IPS Siswa yang Memiliki Kecerdasan Kinestetik. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor kelompok kecerdasan Kinestetik yang paling rendah adalah 24, yang paling tinggi 33, rata-rata skor adalah = 28,07. Nilai Modus (Mo) = 26,25, Media (Me) = 28,13, sedangkan simpangan baku (sd) = 2,45 dan variansi (s²) = 6,02. Dari Tabel 4.4. (terlampir), dapat diketahui bahwa 9 orang atau 25,71 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 11 orang atau 31,42 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 15 orang atau 42,86 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS Kelompok Kecerdasan Visual-spasial untuk Perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS kelompok Kecerdasan Visual-spasial untuk perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif model Tutorial yang paling rendah adalah 30 yang tertinggi 36, rata-rata skor adalah = 33,39. Nilai Modus (Mo) = 34,3 Media (Me) = 33,75, sedangkan simpangan baku (sd) = 1,97. Dari Tabel di atas, dapat diketahui bahwa 8 orang atau 44,44 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 8 orang atau 44,44 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 2 orang atau 11,11 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS kelompok Kecerdasan Kinestetik untuk Perlakuan

menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS kelompok Kecerdasan Kinestetik untuk perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif model Tutorial yang paling rendah adalah 25, yang tertinggi 32, rata-rata skor adalah = 29,07 Nilai Modus (Mo) = 26,00, Media (Me) = 27,75, sedangkan simpangan baku (sd) = 2,29 dan variansi (s²) = 5,26. Dari Tabel 4.6. (terlampir), dapat diketahui bahwa 4 orang atau 23,53 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 10 orang atau 58,82 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 3 orang atau 17,65 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS Kelompok Kecerdasan Visual-spasial untuk Perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS kelompok Kecerdasan Visual-spasial untuk perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier yang paling rendah adalah 26, yang tertinggi 35, rata-rata skor adalah = 30,26. Nilai Modus (Mo) = 30,50 dan Media (Me) = 30,33, sedangkan simpangan baku (sd) = 2,22 dan variansi (s²) = 4,94. Dari Tabel 4.7. (terlampir), dapat diketahui bahwa 6 orang atau 35,29 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 6 orang atau 35,29 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 5 orang atau 29,41 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS Kelompok Kecerdasan Kinestetik untuk Perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS kelompok Kecerdasan Kinestetik untuk perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier yang paling rendah adalah 23, yang tertinggi 32, rata-rata skor adalah = 27,17. Nilai Modus (Mo) = 30,50, Media (Me) = 28,5, sedangkan simpangan baku (sd) = 2,22, dan variansi (s²) = 4,94. Dari Tabel 4.8. (terlampir), dapat diketahui bahwa 4 orang atau 22,22 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 5 orang atau 27,78 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 9 orang atau 50 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS Kelompok Kecerdasan Visual-spasial untuk Perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier. Dari data yang

diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS kelompok Kecerdasan Visual-spasial untuk perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier yang paling rendah adalah 26, yang tertinggi 35, rata-rata skor adalah = 30,26. Nilai Modus (Mo) = 30,50 dan Media (Me) = 30,33, sedangkan simpangan baku (sd) = 2,22 dan variansi (s²) = 4,94. Dari Tabel 4.7. (terlampir), dapat diketahui bahwa 6 orang atau 35,29 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 6 orang atau 35,29 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 5 orang atau 29,41 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Hasil Belajar IPS Kelompok Kecerdasan Kinestetik untuk Perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS kelompok Kecerdasan Kinestetik untuk perlakuan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier yang paling rendah adalah 23, yang tertinggi 32, rata-rata skor adalah = 27,17. Nilai Modus (Mo) = 30,50, Media (Me) = 28,5, sedangkan simpangan baku (sd) = 2,22, dan variansi (s²) = 4,94. Dari Tabel 4.8. (terlampir), dapat diketahui bahwa 4 orang atau 22,22 % yang terletak pada rata-rata skor hasil belajar IPS, 5 orang atau 27,78 % dibawah rata-rata skor hasil belajar IPS, dan 9 orang atau 50 % diatas rata-rata skor hasil belajar IPS.

Pengujian Hipotesis

Untuk keperluan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis varian dua jalur (ANAVA) faktorial 2 X 2 dan uji lanjut Scheffee diperlukan harga rata-rata tiap kelompok, berikut ini disajikan data hasil belajar IPS siswa pada tabel 4.15 (terlampir) dengan menggunakan analisis deskriptif. Setelah data Tabel 4.15 (terlampir) diolah dengan ANAVA 2 jalur faktorial 2 x 2, maka diperoleh hasil analisis seperti ditunjukkan pada tabel 4.16 (terlampir) berikut ini: Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ (3,99), dapat disimpulkan adanya interaksi antara media pembelajaran dengan kecerdasan ganda yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

PENUTUP

Simpulan

1. Hasil belajar IPS siswa SMK Negeri 1 Talawi yang diajar dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial lebih tinggi dibandingkan dengan

- penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier.
2. Kelompok siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial memperoleh hasil belajar IPS yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan Kinestetik.
 3. Terdapat interaksi antara media Pembelajaran dan kecerdasan ganda dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa SMK Negeri 1 Talawi. Untuk kelompok siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial sangat efektif bila menggunakan kedua-dua Multimedia tersebut yaitu Multimedia pembelajaran Interaktif Model Tutorial dan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier, sedangkan kelompok siswa yang memiliki kecerdasan Kinestetik lebih efektif bila menggunakan Multimedia pembelajaran Interaktif Model Tutorial jika dibandingkan dengan Multimedia Pembelajaran interaktif Model Linier.

Saran

1. Mengupayakan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Talawi, dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang bervariasi. Salah satu alternatif pengembangannya adalah melalui pemilihan Media Pembelajaran yang interaktif dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan, kondisi dan karakteristik siswa. Media interaktif yang dapat dipilih antara lain Multimedia Pembelajaran Interaktif Model tutorial dan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier. Untuk siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial sangat efektif meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model tutorial dan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier, sedangkan untuk siswa yang memiliki kecerdasan Kinestetik lebih efektif dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial daripada Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Linier.
2. Diharapkan kepada para guru IPS atau tenaga pengajar umumnya agar senantiasa memperhatikan dan mempertimbangkan faktor kecerdasan ganda sebagai pijakan dalam merancang pembelajaran.
3. Selain itu, Salah satu karakteristik penting dari individu yang perlu dipahami oleh guru sebagai pendidik adalah bakat dan kecerdasan individu. Guru yang tidak memahami kecerdasan anak didik akan

- memiliki kesulitan dalam memfasilitasi proses pengembangan potensi individu menjadi yang dicita-citakan. Dengan mengetahui karakteristik individu siswa secara mendalam maka diharapkan dapat mengoptimalkan peran media pembelajaran secara efektif dan efisien.
4. Penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk setiap jenjang pendidikan dan pada sampel yang lebih luas serta variabel penelitian berbeda lainnya, dengan mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Arsyad, A (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Alma, B (2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung : Alfabeta.
- Adams, E., Carswell, L., Ellis, A., Hall, P. (1996). *Interactive Multimedia Pedagogies*. Barcelona, Spanyol; Proceeding of ACM Integrating Technologies into CSE Conference.
- Budiningsih, A (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- DePorter & Hernachi (2000). *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa.
- Dimiyati & Mudjiono (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Reneka Cita.
- Dryden & Jeannette (2002). *Revolusi cara Belajar*. Bandung : Kaifa.
- Dwiyogo, D (2009). *Taksonomi Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan UNM (<http://smpn1singaraja.wordpress.com/2009/10/21>). Download tanggal 14 November 2009.
- Erlina, (2009). *Supermedia (Panduan Praktis Memanfaatkan Media Mengajar dari Internet)*. Jakarta : Gelora Aksara Pratama.
- Gunawan, A.W (2007). *Genius Learning Strategy (Petunjuk Praktis untuk menerapkan Accelerated Learning)*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Heinich, R., et. al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Johnson, L (2009). *Pengajaran Yang Kreatif dan Menarik (Cara Membangkitkan Minat Siswa Melalui Pemikiran)*. Jakarta : Macanan jaya Cemerlang.

- Lucy, B (2009). *Mendidik Sesuai Dengan Minat & Bakat Anak (Painting Your Children's Future)*. Jakarta : Tangga Pustaka.
- Nurdin, (2005). *Model Pembelajaran yang memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam kurikulum Berbasis kompetensi*. Ciputat : ciputat.
- Nike, A & Haryanto (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif)*. Jakarta
- Prihadi, (2009). *Mengenal metode Quantum Teaching*.
<http://singihediacation.blogspot.com/2009/02>. Download tanggal 16 November 2009.
- Phillips, R. (1994). *Producing Interactive Learning Multimedia Computer Based Learning Projects*. Perth, Australia; Journal of Computer Graphics vol 28 no.1 hal. 20 – 23.
- Rizali dkk, (2009). *Dari guru Konvensional Menuju Guru Profesional*. Jakarta ; Gramedia.
- Sanjaya, (2007). *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Slameto, (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Susilana, R. dkk, (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Sudarmanto, D., Widya Y., Ekawati, Y. (2006). *Multimedia Interaktif Sebuah Terobosan Pembelajaran Paket B*. Jakarta, Indonesia; Jurnal Ilmiah Visi PTK-PNF Vol. 1, No. 1, hal. 46-56
- Trianto (2010). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, B. Dkk, (2010). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta : Bumi aksara.
- Widhiartha, P., Ekawati, Y., Sodiawati, I. (2007). *Design of a Interactive Multimedia Software for Functional Literacy*. Surabaya, Indonesia; Proceeding of 3rd International Information and Communication Technology Conference.
- Wijanarko, J. (2010). *Multiple Intelligences (Anak cerdas, ceria dan berakhlak)*. Tangerang: Happy Holy Kids.