

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* DENGAN MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Payaman 1,
Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Maya Guita Mawar
NPM. 15.0305.0155

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* DENGAN MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Payaman 1,
Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* DENGAN MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Payaman 1, Kecamatan Secang,
Kabupaten Magelang)**



Dosen Pembimbing I

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

Magelang, 10 Mei 2019
Dosen Pembimbing II

Rasidi, M.Pd
NIP. 128806103

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* DENGAN MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP**

**(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Payaman 1, Kecamatan Secang,
Kabupaten Magelang)**

Oleh:

Maya Guita Mawar

15.0305.0155

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin

Tanggal : 1 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. (Ketua/ Anggota)
2. Rasidi, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi. (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Maya Guita Mawar**
N.P.M : 15.0305.0155
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences*
dengan Multimedia terhadap Hasil Belajar Tema Peduli
terhadap Makhluk Hidup

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Mei 2019

Yang membuat pernyataan,



Maya Guita Mawar
15.0305.0155

MOTTO

وَأَحْسَنَ كَمَا وَابْتَغَ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا
أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِدِينَ

“ Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan kewajibanmu dari (kenikmatan) duniawi, dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

(QS. Al-Qashash (28) : 77)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibuku tercinta Wijiyati dan Ayahku tercinta Waluyo yang tiada henti memanjatkan do'a terbaik serta memberikan dukungan.
2. Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* DENGAN MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Payaman 1, Kecamatan
Secang, Kabupaten Magelang)

Maya Guita Mawar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia terhadap hasil belajar Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Payaman 1, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan model *The Non-Equivalent Group Design*. Subjek penelitian dipilih secara non random. Sampel yang diambil sebanyak 52 orang siswa terdiri dari 26 siswa kelompok eksperimen, dan 26 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Uji validitas soal sejumlah 60 item kemudian diperoleh 50 item soal valid, sedangkan uji reliabilitas diperoleh koefisien *alpha* sebesar 0,864. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, homogenitas, dan uji kesukaran soal. Analisis data menggunakan statistik parametrik yaitu uji *Independen Simple T-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*.

Berdasarkan hasil analisis pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata *posstest* antara kelompok eksperimen sebesar 89 dan kelompok kontrol sebesar 81,38. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil analisis Uji *Independen Simple T-Test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai $t_{hitung} 3,477 > t_{tabel} 1,71088$. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia berpengaruh positif terhadap hasil belajar Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia, Hasil Belajar

**THE EFFECT OF MULTIPLE INTELLIGENCES LEARNING WITH
MULTIMEDIA TO THE RESULT OF LEARNING THEME
CARING FOR LIVING THINGS**

*(Research on Grade IV Students of Payaman Primary School 1,
Magelang Regency)*

Maya Guita Mawar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of multiple intelligences learning with multimedia to the result of learning theme caring for living things on grade IV Students Payaman Primary School 3 Magelang Regency.

This research method is a quasi experimental with the non equivalent group design model. The subject were chosen by saturated sampling. Samples taken were 52 students consisted of 26 students of the experimental group and 26 students of the control group. Method of data collection was done by using test and observation. From 60 question items, 50 items were considered valid from the validity test, while the reliability test obtained an alpha coefficient of 0,864. Analysis Prerequisite test consisted of Data analysis used parametric statistic technique that is Independen Sample T-Test by SPSS For Windows version 23.00.

Based on the result of analysis and discussion, there are differences in mean score of posstest in experimental group by 89 and control group by 81,38. This is evidenced from the result of the Independen Sample T-Test analysis in the experimental group with the probability of $t_{count} 3,477 > t_{table} 1,71088$. Therefore, it can be concluded that the use of Multiple Intelligences learning with multimedia positively affect the result of learning theme caring for living things.

Keyword: Multiple Intelligences with Multimedia, the result of learning

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia terhadap Hasil Belajar Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup” ini dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari dorongan, saran, masukan, kritik, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. H. Subiyanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Rasidi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran selalu memberikan saran, kritik, serta masukan yang dapat mendukung terselesainya tugas akhir ini.
5. Daryoto, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri Payaman 1, Ibu Amy Murni Handini, S.Pd. SD, dan Ibu Wanti, S.Pd. SD selaku Wali Kelas IV SD

Negeri Payaman 1 Kabupaten Magelang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, serta siswa-siswi Kelas IV SD Negeri Payaman 1 yang telah bersedia menjadi responden dalam skripsi ini.

6. Ayah, Ibu dan para saudara yang telah memberi bantuan dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku yang telah setia dan memberikan motivasi untuk mengerjakan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas kritik, saran, dan bantuannya dalam pengerjaan skripsi ini.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Hasil Belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
3. Cara Meningkatkan Hasil Belajar	19
B. Pembelajaran Berbasis <i>Multiple Intellegences</i>	22
1. Pengertian Pembelajaran Berbasis <i>Multiple Intellegences</i>	22
2. Strategi Pembelajaran Berbasis <i>Multiple Intellegences</i>	31
C. Multimedia	32
1. Pengertian Media	32
2. Jenis-jenis Media	34
3. Multimedia	36
D. Pengaruh Pembelajaran <i>MI</i> dengan Multimedia	41
1. Sintaks Pembelajaran Berbasis <i>Multiple Intellegences</i>	41
2. Kelebihan Pembelajaran Berbasis <i>MI</i> dengan Multimedia	43
3. Langkah Pembelajaran Berbasis <i>MI</i> dengan Multimedia	43
E. Penelitian Relevan	44
F. Kerangka Pemikiran	46
G. Hipotesis Penelitian	48

BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Desain Penelitian.....	49
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	51
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	52
D. Subjek Penelitian.....	53
E. Metode Pengumpulan Data	54
F. Instrumen Penelitian	55
G. Prosedur Penelitian	60
H. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Persiapan Penelitian	64
2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	65
3. Deskripsi Data Penelitian.....	73
4. Uji Prasyarat Analisis	78
B. Pembahasan	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	86
A. Simpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Langkah Pembelajaran Berbasis <i>Multiple Intelligences</i>	44
Tabel 2. Hasil Uji <i>Reliability Statistics</i>	58
Tabel 3. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	59
Tabel 4. Pemberian <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen	72
Tabel 5. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 6. Hasil <i>Posstest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data	78
Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Data	79
Tabel 9. Hasil Uji <i>Independen Sample t-test</i>	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir	48
Gambar 2. Rancangan Penelitian Quasi Eksperimen <i>Non Equivalent</i>	50
Gambar 3. Diagram Hasil Uji Validitas Soal	57
Gambar 4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	60
Gambar 5. Kategori Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	75
Gambar 6. Kategori Hasil <i>Posstest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	91
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian.....	92
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen	93
Lampiran 4. Soal Uji Coba Instrumen.....	96
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Butir Soal	106
Lampiran 6. Hasil Uji Reabilitas Butir Soal.....	110
Lampiran 7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	112
Lampiran 8. Perangkat Pembelajaran.....	113
Lampiran 9. Surat Pernyataan Validator	184
Lampiran 10. Lembar Validasi.....	186
Lampiran 11. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i>	207
Lampiran 12. Nama dan Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol	215
Lampiran 13. Nama dan Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	216
Lampiran 14. Hasil Observasi	217
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas	223
Lampiran 16. Hasil Uji Homogenitas.....	224
Lampiran 17. Hasil Uji <i>T-Test</i>	225
Lampiran 18. Buku Bimbingan Skripsi.....	226
Lampiran 19. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	232

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu Negara dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia. Wilayah kedaulatannya pun sangat luas, yaitu 5.193.250 km terdiri dari daratan dan perairan. Memiliki wilayah yang sangat luas, serta jumlah penduduk yang sangat banyak, menjadikan permasalahan di Indonesia semakin kompleks dan beragam. Salah satu permasalahan penting yang ada di Indonesia dan harus segera di atasi adalah kerusakan lingkungan. Data Kementrian Lingkungan Hidup dan Kehutanan menunjukkan bahwa, Indonesia memproduksi sampah hingga 65 juta ton pada tahun 2016, dan meningkat menjadi 67 ton pada tahun 2017. Sementara itu, data Pusat Oceanografi LIPI menunjukkan, sekitar 35,15% terumbu karang di Indonesia dalam kondisi tidak baik dan hanya 6,39% dalam kondisi yang sangat baik.

Berdasarkan data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, total luas hutan Indonesia saat ini mencapai 124 juta hektar. Sejak 2010 sampai 2017, Indonesia kehilangan luas hutannya hingga lebih dari 684.000 hektar per tahunnya. Meningkatnya kebutuhan akan kayu, energi, kebutuhan pangan, sandang, obat-obatan dan pemenuhan kebutuhan ekspor, telah memberi tekanan pada hutan. Ditambah lagi pembakaran secara sengaja oleh pemilik perkebunan skala besar untuk membuka lahan, mengakibatkan kebakaran besar yang tidak terkendali.

Tahun 2015, kebakaran hutan terluas terjadi di Kalimantan Tengah mencapai 122.883 hektar, kemudian Sumatera Selatan seluas 30.985 hektar, sedangkan Jambi, Kalimantan Timur, Lampung dan Sulawesi Utara, masing-masing terjadi kebakaran hutan dengan luas diatas 18 ribu hektar. Hutan Indonesia yang merupakan salah satu paru-paru dunia mulai terancam keberadaanya.

Data tersebut menunjukkan bahwa perlunya kesadaran akan kepedulian terhadap lingkungan. Kurangnya kesadaran lingkungan masyarakat Indonesia di tunjukkan dengan masih banyaknya limbah sampah yang tidak berada pada tempatnya. Sebagai contoh, 15 sungai besar di Indonesia, seperti sungai Kapuas, Ciliwung, dan Bengawan Solo, saat ini masuk ke dalam kategori sungai tercemar. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan masyarakat yang masih membuang limbah sampah di sungai. Selain itu, penebangan pohon yang semakin liar, serta pembukaan lahan baru yang semakin banyak, tidak disertai dengan penanaman pohon, sehingga hutan di Indonesia semakin berkurang setiap tahunnya. Kebiasaan mengendarai kendaraan bermotor meskipun jarak yang ditempuh dekat, serta enggan memanfaatkan transportasi umum juga menyebabkan pencemaran udara di Indonesia semakin parah.

Hal tersebut juga terjadi di SD N Payaman 1. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 17 September 2018 hingga 15 Oktober 2018, dari 322 siswa, lebih dari 25 % siswa belum memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Hal ini di tunjukkan dengan banyaknya siswa yang masih membuang sampah sembarangan, tidak menjaga kebersihan kamar

mandi, dan tidak memperhatikan kebersihan kelas. Siswa masih merasa acuh tak acuh dengan kebersihan lingkungan. Bahkan, tanaman yang sudah disediakan oleh sekolah, banyak yang layu karena tidak dirawat dengan baik. Kamar mandi selalu terlihat kotor karena siswa tidak membersihkan kamar mandi dengan bersih setelah menggunakannya. Kelas berantakan karena banyaknya coretan-coretan di dinding dan di meja, serta peralatan kelas yang tidak tertata rapi, ditambah lagi dengan sampah kertas dan bungkus makanan yang berserakan dilaci dan lantai kelas.

Perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak belum sepenuhnya sadar akan kepedulian terhadap lingkungan. Kesadaran berarti keadaan seseorang dalam memahami sebuah perilaku. Pikiran sadar mengatur akal dan dapat menentukan pilihan terhadap yang diinginkan, misalnya baik buruk, indah jelek dan lain sebagainya. Kesadaran manusia timbul karena keinginan dari dalam dirinya sendiri, orang lain tidak dapat merubah prinsip seseorang jika orang tersebut tidak mau berubah. Kesadaran lingkungan dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya, faktor ketidatahuan, faktor kemiskinan, faktor kemanusiaan, dan faktor gaya hidup.

Di sekolah, kesadaran lingkungan masih sangat kurang. Kurangnya kesadaran lingkungan disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang di sebabkan oleh diri sendiri seperti ketidakpahaman siswa akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Seringkali, siswa beranggapan bahwa kebersihan sekolah merupakan tanggung jawab penjaga sekolah, sehingga kepedulian mereka

terhadap kebersihan lingkungan sangat rendah. Sedangkan faktor eksternal adalah penyebab yang ditimbulkan oleh orang lain, atau bukan diri sendiri, seperti faktor lingkungan tempat tinggal. Sebagai contoh, pertama, di dalam lingkungan keluarga, orang tua yang menjadi madrasah utama bagi anak-anaknya tidak peduli terhadap kelestarian lingkungan, maka sang anak pun akan berlaku demikian, dan membawa sikap tersebut ke sekolah. Contoh kedua, pembelajaran yang di berikan belum bisa menumbuhkan kesadaran siwa akan lingkungan, sehingga anak tidak peduli terhadap lingkungan.

Berbagai upaya telah dilakukan pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar dan kesadaran lingkungan siswa, diantaranya adalah keikutsertaan guru dalam kegiatan KKG, pemberian jam tambhaan, rapat koordinasi antar guru, pengadaan Jumat bersih, jadwal piket, dan berbagai sosialisasi terkait pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Namun upaya tersebut belum membuahkan hasil yang optimal. Hasil belajar tematik K13 dan kesadarn lingkungan siswa rendah. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di SD tersebut. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia dalam penyampaian Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup.

Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* adalah pembelajaran yang berlandaskan pada teori Gardner, yaitu teori tentang kecerdasan majemuk. Gardner berpendapat bahwa intelegensi seseorang bukan hanya dapat dilakukan melalui tes tertulis semata. Akan tetapi, lebih tepat dengan cara, bagaimana ia memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata. Sebagai

seorang ahli, Howard Gardner memiliki definisi tersendiri tentang intelegensi. Intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu setting yang bermacam-macam dalam situasi nyata (Gardner, 2013: 82). Gardner mengkategorikan kecerdasan menjadi 9 jenis. 9 jenis kecerdasan tersebut adalah kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan ruang-visual, kecerdasan kinestetik-badani, kecerdasan musical, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalistic, kecerdasan eksistensial.

Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dalam kegiatan pembelajaran, akan membantu peserta didik belajar dengan penuh makna dengan cara yang menggembirakan dan berkesan. Semakin cepat manusia menemukan kecerdasan yang ada dalam dirinya, maka semakin besar dan cepat pula kesuksesan yang akan diraihinya. Gardner mengungkapkan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, apabila materi itu disampaikan dengan cara yang sesuai dengan intelegensi peserta didik.

Namun, yang terjadi saat ini adalah, guru cenderung menggunakan gaya mengajar dan model pembelajaran yang sesuai dengan intelegensinya, dibanding intelegensi peserta didiknya. Misalnya, guru yang kecerdasan linguistiknya menonjol akan mengajar menggunakan metode ceramah terus menerus, sehingga anak yang menonjol dalam kecerdasan linguistik akan lebih mudah memahami penjelasan tersebut, dan hasil belajar yang dicapai akan tinggi. Namun, berbeda dengan peserta didik yang cenderung menonjol pada

kecerdasan lainnya. Mereka akan kesulitan dalam memahami materi, sehingga hasil belajar yang mereka peroleh akan rendah.

Di SD Negeri Payaman 1 dan beberapa sekolah dasar lainnya, pendidik jarang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Padahal saat ini, teknologi telah berkembang dengan pesat. Penting bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK agar siswa antusias dan tidak bosan dalam pembelajaran. Terlebih lagi, siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1 lebih antusias dalam belajar ketika pendidik mengajar menggunakan media yang memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti multimedia. Multimedia juga memiliki banyak kelebihan, diantaranya memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, memperkecil benda yang besar dan tidak mungkin di tunjukkan secara langsung, dan lain sebagainya.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Payaman 1 karena secara geografis, letak SD Negeri Payaman 1 terletak di desa, dan prestasi akademik maupun non akademik yang ditorehkan sangat luar biasa. Kemudian, kondisi sekolah kurang bersih dan terawat. Selain itu, SD N Payaman 1 dianggap dapat mewakili Sekolah Dasar lainnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri Payaman 1.

Berdasarkan berbagai permasalahan diatas, maka perlu adanya penelitian yang membahas tentang ada tidaknya pengaruh pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar subtema Ayo Cintai Lingkungan serta kesadaran lingkungan, siswa kelas IV SD Negeri

Payaman 1. Maka, disusunlah skripsi penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia terhadap Hasil Belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri Payaman I, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kesadaran lingkungan siswa masih kurang, sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran yang dapat menumbuhkan kesadaran lingkungan siswa;
2. Hasil belajar tematik siswa masih rendah, sehingga perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran;
3. Penting bagi siswa untuk mengenali, mengaktifasi, dan mengembangkan kecerdasan yang ada pada dirinya sedini mungkin, sehingga perlu adanya penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences*;
4. Guru cenderung menggunakan gaya mengajar dan model pembelajaran yang sesuai dengan intelegensinya dibanding intelegensi peserta didik, sehingga hasil belajar siswa rendah;
5. Guru dalam menyampaikan materi belum memanfaatkan perkembangan IPTEK sebagai media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias;
6. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, sehingga pembelajaran kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran *Multiple Intelligences* dibatasi pada pengembangan pembelajaran majemuk yang dirancang oleh Chatib. Multimedia dibatasi pada multimedia *power point*. Hasil belajar Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup dibatasi pada subtema Ayo Cintai Lingkungan kelas IV SD Negeri Payaman 1 dengan Kompetensi Inti menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain, menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Hasil belajar dibatasi pada aspek kognitif siswa.

D. Rumusan Masalah

Apakah pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar tema Peduli terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia terhadap hasil belajar tema Peduli terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan mengungkap pengaruh penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia terhadap hasil belajar tema Peduli terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu kajian yang relevan bagi peneliti lain.

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa,
 - a. Membantu siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya.
 - b. Membantu siswa dalam meningkatkan kesadaran lingkungan.
 - c. Membantu siswa dalam mengaktifasi dan mengembangkan kecerdasan majemuk yang ada pada dirinya.
 - d. Membuat siswa merasa antusias dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru:
 - a. Memberikan rekomendasi pembelajaran inovatif berbasis *Multiple Intelligences* dalam mata pelajaran tematik, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

- b. Memberikan motivasi kepada guru untuk terus menciptakan ide-ide kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran

3. Bagi Sekolah:

Memberikan bantuan dan dukungan kepada sekolah tentang pembelajaran yang inovatif, sebagai bagian dalam pencapaian visi, misi, dan tujuan sekolah.

4. Bagi Dinas Pendidikan:

Memberikan rekomendasi kebijakan pembelajaran khususnya pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia, sehingga kualitas atau mutu pendidikan di Kabupaten Magelang meningkat.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan kepandaian atau ilmu yang belum dimiliki sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan, dan memiliki sesuatu. Selain definisi tersebut, menurut Mogan dan kawan-kawan, dalam (Fudyartanto, 2002: 16), belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.

Gagne dan Briggs juga berpendapat bahwa belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa, (Suprihatiningrum, 2013: 37). Jadi, dari berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu yang relatif tetap melalui sebuah latihan atau pengalaman.

Setelah belajar, seseorang tentu memperoleh hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses

pembelajaran karena hasil belajar merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat di peroleh kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang akan diperoleh setelah kegiatan belajar selesai dilaksanakan. Hasil belajar dapat berupa suatu pemahaman atau perubahan tingkah laku. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan guru dalam mengajar, dan tolok ukur keberhasilan siswa dalam belajar.

Bloom dalam (Baharuddin dan Wahyuni, 2015: 21), menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif mencakup *knowledge* (pengetahuan, ingatan),

comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, conoth), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisaikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluating* (menilai). Sedangkan Domain Afektif mencakup, *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Sementara Domain Psikomotorik mencakup *initiatory*, *pre-routine*, *routinized*, dan kemampuan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah tersebut melalui pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran dalam suatu tema. Setiap tema terdiri dari 4 subtema, dan 6 pembelajaran. 1 pembelajaran, harus diselesaikan dalam 1 kali pertemuan. Pembelajaran tematik sudah mulai diterapkan pada tahun 2013. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik. Pembelajaran dilakukan dengan proses yang bermakna, yaitu lebih menekankan pada *learning by doing* (belajar sambil melakukan). Hal tersebut dilakukan dengan harapan agar siswa lebih memahami apa yang dipelajari karena mereka terlibat aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar tematik dalam penelitian ini dibatasi pada domain kognitif tema peduli terhadap makhluk hidup subtema ayo cintai lingkungan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Soimatul (2013: 87) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal meliputi:

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Faktor fisiologis meliputi kondisi fisiologis dan kondisi pancaindera. Kondisi fisiologis yang dimaksud adalah kesehatan dan kondisi tubuh. Siswa yang memiliki kondisi fisiologis sehat dan tidak lelah tentu hasil belajarnya lebih baik daripada siswa yang sedang sakit atau merasa kelelahan. Kemudian, yang dimaksud dengan kondisi pancaindera adalah keadaan pancaindera seperti mata, telinga, hidung, pengecap, dan tubuh. Hasil belajar akan baik apabila kondisi pancaindera tersebut berfungsi dengan baik.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah faktor yang disebabkan oleh keadaan psikis siswa. Ketika belajar, seseorang membutuhkan kondisi psikis yang baik agar hasil belajar yang diperoleh baik. Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain minat, bakat,

inteligensi, motivasi, kemampuan kognitif, kesiapan dan kematangan, serta perhatian.

b. Faktor Eksternal

Selain faktor internal, faktor eksternal juga mempengaruhi hasil belajar.

Faktor eksternal meliputi:

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar ada dua macam, yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan alam adalah tempat dimana peserta didik tinggal atau menetap. Sedangkan lingkungan sosial adalah interaksi seseorang sebagai makhluk sosial.

2) Faktor Instrumental

Faktor yang tidak kalah penting adalah faktor instrumental. Instrumen yang dimaksud adalah kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru.

Sugihartono (2007: 76-77) juga memiliki pendapat lain terkait faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor tersebut meliputi:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah yaitu kondisi fisik seseorang, dan faktor psikologis, yaitu kondisi kejiwaan seseorang.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Hubungan manusia dengan manusia lain sangat berpengaruh. Ketika hubungan manusia satu dengan yang lain akrab, dekat, dan saling mendukung, maka hasil belajar yang diperoleh akan baik.

Pendapat lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa juga di sampaikan oleh Slameto (2010: 54). Faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Faktor Internal

Faktor internal dibagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

Faktor ini meliputi faktor kesehatan, dan cacat tubuh.

a) Faktor Kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah, ataupun ada gangguan-gangguan kelainan alat fungsi inderanya serta tubuhnya.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat dapat berupa

buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Cacat tubuh dapat mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

2) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.

Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehilangan daya untuk bekerja. Kelelahan rohani dapat terjadi terus menerus memikirkan masalah yang dianggap berat tanpa beristirahat, menghadapi hal-hal yang selalu sama/konstan tanpa ada variasi, dan

mengerjakan sesuatu karena terpaksa dan tidak sesuai dengan bakat, minat, dan perhatiannya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi tiga, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media (bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku-buku, komik-komik, dan sebagainya), teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Jadi, dari beberapa pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor internal dan

faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang disebabkan oleh diri sendiri, yaitu kondisi fisik atau jasmaniah, dan psikologis. Kondisi fisik atau jasmaniah adalah kondisi tubuh, dan kesehatan. Sedangkan kondisi psikologis adalah keadaan jiwa dan mental seseorang. Faktor eksternal adalah faktor yang disebabkan oleh orang lain atau keadaan di luar kendali diri, seperti lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat, serta kurikulum, guru, program, dan sarana prasarana. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Cara Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui beberapa upaya. Diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Pemahaman karakteristik anak.

Izzaty (2008: 116) menyebutkan ciri khas siswa masa kelas rendah Sekolah Dasar adalah:

1) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.

Guru, masyarakat dan orang tua perlu menggalakkan olahraga bersama atau olahraga secara teratur agar fisik siswa kuat dan sehat, sehingga berdampak baik pada prestasi belajar siswa.

2) Suka memuji diri sendiri. Guru dan orang tua sesekali memberi pujian atau apresiasi kepada siswa, dan berusaha sebisa mungkin untuk tidak membuat siswa kecewa, serta membantu siswa memahami kekurangannya.

- 3) Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting. Guru dan orangtua harus mampu membimbing dan membantu siswa mengatasi kesulitan yang dihadapinya sehingga siswa tidak mudah lepas tangan terhadap kesulitan yang dialaminya.
- 4) Suka membandingkan dirinya dengan siswa lain, jika hal itu menguntungkan dirinya. Guru harus mampu mengayomi, tidak membeda-bedakan setiap murid, serta memberi rasa aman dan nyaman pada setiap kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa nyaman dan tidak perlu membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain.
- 5) Suka meremehkan orang lain. Guru harus menanamkan sikap toleransi dan saling menghargai satu sama lain melalui pengajaran dan tauladan bagi siswa.

Izzaty (2008: 116) juga menyebutkan ciri khas siswa masa kelas tinggi Sekolah Dasar. Ciri kas tersebut meliputi:

- 1) Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus mampu memberi tauladan yang baik bagi siswa agar siswa juga berlaku demikian pada setiap harinya.
- 2) Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis. Oleh karena itu, guru harus mampu memfasilitasi siswa pada proses pembelajaran.
- 3) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus. Guru harus mampu mengenali potensi siswa dan minat siswa, sehingga siswa dapat mengembangkannya dengan baik.

- b. Pemilihan model dan metode yang sesuai dengan konsep dan kebutuhan anak. Model dan metode yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan harus dipilih dengan tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu contohnya adalah model pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* yang berfokus pada pengembangan potensi siswa.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran memanfaatkan perkembangan IT sehingga siswa lebih tertarik karena sesuai dengan perkembangan zaman.

Pintner dalam Purwanto (2002: 113-115) mengungkapkan sepuluh macam metode belajar yang baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Metode tersebut meliputi:

- a. Metode Seluruh Kepada Bagian (*Whole to Part Method*). Metode ini diawali dengan keseluruhan kemudian mendetail. Misalnya ketika mempelajari sebuah buku, halaman pertama yang diperhatikan adalah isi buku tersebut, kemudian melihat urutan bab dan sub bab masing-masing. Metode ini berasal dari pendapat psikologi Gestalt.
- b. Metode Keseluruhan Lawan Bagian (*Whole Versus Part Method*). Metode yang digunakan adalah teknik hafalan, membaca buku cerita pendek, mempelajari unit-unit pelajaran tertentu, dan sebagainya.

c. Metode Campuran Antara Keseluruhan dan Bagian (*Mediating Method*).

Metode ini digunakan untuk bahan-bahan pelajaran yang lingkupnya sangat luas atau yang terlalu sukar.

d. Metode Resitasi (*Recitation Method*). Resitasi dalam hal ini adalah mengulang atau mengucapkan kembali hal-hal yang telah dibaca dan dipelajari.

Dari berbagai pendapat yang telah diuraikan diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat berbagai cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal pertama yang harus kita lakukan adalah mengenali karakteristik peserta didik. Karakteristik setiap anak berbeda-beda, sehingga pendidik tidak dapat menggunakan model dan metode pembelajaran yang hanya memfasilitasi anak dengan karakteristik tertentu. Pendidik harus mampu memberikan pembelajaran yang bervariasi, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat.

B. Pembelajaran Berbasis *Multiple Intellegences*

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis *Multiple Intellegences*.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang formal lain. Mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar

mengajar berjalan lancar, bermoral, dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 98).

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik. Kemampuan peserta didik yang harus diketahui oleh pendidik/guru meliputi kemampuan dasar peserta didik, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain-lain. Kesiapan guru/pendidik untuk mengenal karakteristik siswa merupakan modal utama penyampaian bahan pelajaran, yang pada akhirnya menjadi indikator dalam pelaksanaan pembelajaran (Soimatul, 2013: 87).

Multiple Intelligences berasal dari dua suku kata yaitu *Multiple* dan *Intelligences*. *Multiple* berarti majemuk, *Intelligences* berarti kecerdasan. Jadi, dari dua kata tersebut dapat dimaknai bahwa, *Multiple Intelligences* adalah kecerdasan majemuk. Bainbridge dalam Yaumi (2012: 9) berpendapat bahwa kecerdasan merupakan kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak. Teori *Multiple Intelligences* dicetuskan

oleh Gardner, seorang pakar perkembangan dan professor pendidikan di Harvard University. Sebenarnya, *Multiple Intelleginces* bukanlah hal yang baru. Di Amerika Serikat, teori ini sudah lama dikembangkan. *Multiple Intelleginces* adalah sebuah teori yang menyatakan bahwa manusia memiliki 7 kecerdasan. Namun setelah diteliti lagi, terdapat 9 kecerdasan, yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan ruang-visual, kecerdaan kinestetik-badani, kecerdasan *musical*, kecerdasan *interpersonal*, kecerdasan *intrapersonal*, kecerdasan *naturalistik*, kecerdasan eksistensial. Berikut merupakan uraian dari 9 kecerdasan majemuk, menurut Gardner dalam Soimatul (2013: 99):

a. Kecerdasan Linguistik (Berbahasa)

Kecerdasan Linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata dengan efektif, baik secara oral maupun tertulis. Kecerdasan linguistik berhubungan erat dengan keterampilan orang dalam menguasai bahasa dan tulisan.

Menurut Baum, Viens dan Slatin dalam Yaumi (2012: 14)., kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa-bahasa termasuk bahasa ibu dan bahasa asing untuk mengekspresikan apa yang ada di dalam pikiran dan memahami orang lain Kecerdasan linguistik juga disebut kecerdasan verbal karena mencakup kemampuan untuk mengekspresikan diri secara lisan dan tertulis, serta kempuan untuk menguasai bahasa asing, McKenzie dalam Yaumi (2012: 14).

Kecerdasan linguistik adalah modal utama yang dapat digunakan dalam memperoleh pemahaman. Di sekolah tradisional, seseorang yang menonjol dalam kecerdasan linguistik, pasti mendapat prestasi akademik yang tinggi. Hal ini disebabkan karena guru di sekolah tradisional masih menggunakan metode ceramah secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran, dimana metode ceramah merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang menonjol dalam kecerdasan linguistik, sehingga siswa yang menonjol dalam kecerdasan linguistik saja yang memperoleh prestasi akademik tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam mengajar, guru selalu menggunakan kecerdasan yang menonjol dalam dirinya, dibanding dengan memfasilitasi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecerdasan yang menonjol pada dirinya.

b. Kecerdasan Matematis-Logis,

Kecerdasan matematis logis meliputi keterampilan berhitung dan berpikir logis serta keterampilan pemecahan masalah. Selain itu yang termasuk kecerdasan matematis logis adalah kepekaan pada pola logika, abstraksi, prinsip sebab-akibat, kategorisasi dan perhitungan, manipulasi angka, kuantitas, dan operasi matematika.

Kezar dalam Yaumi (2012: 15), berpendapat bahwa kecerdasan logis matematis adalah kemampuan yang berkenaan dengan rangkaian alasan, mnegenal pola-pola, dan aturan. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola-pola, kategori-kategori, dan hubungan dengan manipulasi obyek atau simbol untuk melakukan

percobaan dengan cara yang terkontrol dan teratur. Kecerdasan logis-matematis berhubungan dengan dan mencakup kemampuan ilmiah. Inilah jenis kecerdasan yang dikaji dan di dokumentasikan oleh Piaget, yakni jenis kecerdasan yang sering dicirikan sebagai pemikiran kritis dan digunakan sebagai bagian dari metode ilmiah (Jasmine, 2016: 19).

Seseorang yang memiliki kecerdasan logika matematika di sekolah tradisional juga akan memperoleh nilai akademik yang tinggi. Kecerdasan jenis ini sering digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

c. Kecerdasan Ruang-Visual,

Kecerdasan ruang-visual atau yang sering disebut sebagai kecerdasan spasial mencakup berpikir dalam gambar, kemampuan untuk menyerap, mengubah, dan menciptakan kembali berbagai macam aspek dunia visual-spasial. Kecerdasan ruang-visual juga meliputi kemampuan-kemampuan untuk mempresentasikan dunia melalui gambaran-gambaran mental dan ungkapan artistik.

Kecerdasan ruang spasial juga sering disebut sebagai kecerdasan visual-spasial. Komponen inti dari kecerdasan visual-spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseibangan, bayangan harmoni, pola, dan hubungan antar tersebut. Komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial, dan mengorientasikan secara tepat. Komponen inti dari

kecerdasan visual-spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan (Yaumi, 2012: 16-17).

d. Kecerdasan Kinestetik-Badani,

Kecerdasan kinestetik-badani merupakan kecerdasan fisik. Kecerdasan ini merupakan kemampuan menggunakan tubuh, atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan. Kecerdasan kinestetik menyoroti kemampuan untuk menggunakan seluruh badan atau bagian badan dalam membedakan berbagai cara, baik untuk ekspresi gerak, maupun aktivitas bertujuan (atletik).

Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini memroses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan dan kakinya, dan berusaha menyentuh orang-orang yang diajak bicara. Mereka sangat baik dalam keterampilan jasmaninya baik dengan menggunakan otot kecil maupun otot besar, dan menyukai aktivitas fisik dari berbagai jenis olahraga (Jasmine, 2016: 25).

e. Kecerdasan Musikal,

Kecerdasan yang muncul lebih awal dibanding kecerdasan lain adalah kecerdasan musikal yaitu bakat musik. Kecerdasan musical meliputi kepekaan terhadap tangga nada, irama, dan warna bunyi, serta aspek emosional akan bunyi yang berhubungan dengan bagian fungsional dari apresiasi musik, bernyanyi, dan memainkan alat musik.

Orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya gemar mendengarkan music, mungkin mengoleksi kaset atau CD lagu, serta bisa dan kerap memainkan satu instrument music. Mereka bisa bergerak seacara ritmis ketika mengiringi suatu music atau mengiringi suatu aktivitas atau membuat ritme-ritme kegemaran maupun untuk menyampaikan informasi kepada orang lain (Jasmine, 2016: 20-21).

f. Kecerdasan Interpersonal,

Kecerdasan interpersonal sangat berhubungan dengan kemampuan untuk memahami orang lain. Kecerdasan ini meliputi kemampuan untuk mengerti dan peka terhadap perasaan, watak, perangai, intense, motivasi, dan tempramen orang lain. Termasuk juga kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan isyarat orang lain. Singkatnya, kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dan bekerja sama dengan orang lain.

Kecerdasan interpersonal ditampakkan pada kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktivitas sosial serta ketaknyamanan atau keengganan dalam kesendirian dan menyendiri. Metode belajar bersama sangat baik dipersiapkan bagi mereka, dan boleh jadi para perancang aktivitas belajar bersama (pembelajaran kooperatif) sebagai metode pengajaran juga mempunyai kecerdasan ini (Jasmine, 2016: 26-27).

g. Kecerdasan Intrapersonal,

Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan dalam diri sendiri. Kecerdasan dan kemampuan untuk mengenali dan mengerti diri sendiri, apa yang terbaik yang harus dilakukan, apa yang harus dihindari, serta apa saja yang dapat meningkatkan kemampuan diri. Jenis kecerdasan ini memiliki kemampuan untuk mengenali emosi diri, kemampuan mengelola emosi, dan kemampuan memotivasi diri.

Orang dengan kecerdasan intrapersonal tinggi pada umumnya mandiri, tak tergantung pada orang lain, dan yakin dengan pendapat diri yang kuat tentang hal-hal kontroversial. Mereka memiliki rasa percaya diri yang besar, serta senang sekali bekerja berdasarkan program sendiri dan hanya dilakukan sendirian (Jasmine, 2016: 27-28).

h. Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan naturalistik merupakan kemampuan untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensial lain dalam alam natural, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam, dan menggunakan kemampuan itu secara produktif dalam berburu, bertani, serta mengembangkan pengetahuan akan alam.

Menurut Chatib (2012: 99), kecerdasan naturalistik sebagai jenis kecerdasan yang erat hubungannya dengan lingkungan, flora, dan fauna, yang tidak hanya menyenangkan alam untuk dinikmati keindahannya. Akan tetap, sekaligus juga punya kepedulian untuk kelestarian tersebut.

i. Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan kepekaan, dan kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam terkait eksistensi manusia.

Meskipun Gardner mengungkapkan bahwa semua manusia memiliki 9 kecerdasan tersebut, namun pada kenyataannya, semua kecerdasan itu sulit untuk mencapai titik maksimal secara bersamaan. Dengan kata lain, dalam diri seseorang pasti memiliki salah satu atau beberapa jenis kecerdasan yang lebih menonjol dibanding kecerdasan lainnya.

Kunci utama dalam teori *Multiple Intelligences* menurut Gardner (2008: 15) adalah sebagai berikut:

- a. Setiap orang memiliki semua sembilan kecerdasan. Teori *multiple intelligences* bukanlah sebuah teori tipe untuk menentukan satu kecerdasan yang paling sesuai. *Multiple intelligences* adalah teori fungsi kognitif, dan menyatakan bahwa setiap orang memiliki kemampuan dan kapasitas dalam sembilan kecerdasan.
- b. Banyak orang bisa mengembangkan masing-masing kecerdasan hingga ke tingkat kompetensi yang memadai. Gardner menyatakan bahwa hampir semua orang memiliki kapasitas untuk mengembangkan semua jenis kecerdasan ke tingkat kinerja yang cukup tinggi jika diberi dorongan, pengayaan, dan pengajaran yang sesuai.
- c. Kecerdasan-kecerdasan biasanya bekerja bersama-sama dalam cara yang kompleks. Gardner menunjukkan bahwa setiap kecerdasan adalah cerita

fiksi belaka, yaitu tidak ada kecerdasan yang dengan sendirinya muncul dalam kehidupan.

- d. Ada banyak cara untuk menjadi cerdas dalam setiap kategori. Teori *Multiple Intelligences* menekankan keragaman cara-cara orang menunjukkan bakat mereka dalam kecerdasan maupun diantara kecerdasan.

Teori yang dicetuskan oleh Gardner tersebut memberi dampak positif bagi dunia pendidikan dan psikologi. Teori *Multiple Intelligences* telah mematahkan anggapan bahwa kecerdasan seseorang tidak dapat dikembangkan, dan cenderung tetap. Teori *Multiple Intelligences* juga membuktikan bahwa tidak ada orang bodoh di dunia ini. Mereka yang dianggap bodoh adalah mereka yang cerdas, namun belum mampu mengenali dan mengasah kecerdasan yang dimilikinya. Oleh karena itu, hal terpenting yang harus kita lakukan adalah mengenali *Multiple Intelligences* yang ada dalam diri. Jika kita sudah menyadari kecerdasan yang kita miliki, maka kita akan dapat mengasah dan mengembangkannya.

2. Strategi Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences*.

Penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* membutuhkan strategi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi dalam menerapkan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* adalah sebagai berikut (Baharuddin dan Wahyuni, 2015: 200):

- a. Membangunkan/memicu kecerdasan, yaitu upaya untuk mengaktifkan indra dan menghidupkan kerja otak. Kerja otak menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi

pembelajaran yang disampaikan, sehingga kerja otak juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

- b. Memperkuat kecerdasan, yaitu dengan cara memberi latihan dan memperkuat kemampuan membangun kecerdasan. Latihan diberikan melalui kegiatan-kegiatan yang dapat mengaktifkan dan mengembangkan kecerdasan majemuk. Sebagai contoh kegiatan menggambar yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial, menyanyi untuk mengembangkan kecerdasan musical, dan lain sebagainya.
- c. Mengajarkan dengan atau untuk kecerdasan, yaitu upaya-upaya mengembangkan struktur pelajaran yang mengacu pada penggunaan kecerdasan ganda. Upaya yang dilakukan dengan cara menyampaikan materi pembelajaran dengan menerapkan kegiatan-kegiatan berbasis *Multiple Intelligences*.
- d. Mentransfer kecerdasan, yaitu usaha memanfaatkan berbagai cara yang telah dilatihkan di kelas untuk memahami realitas di luar kelas atau pada lingkungan nyata. Pembelajaran yang diterapkan selalu diintegrasikan pada kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa selalu siap dalam menghadapi setiap persoalan hidup dan mampu memecahkannya.

C. Multimedia

1. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Criticos dalam (Suprihatiningrum dan Jamil,

2013: 315) berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pengertian media sangat luas, namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada media pendidikan saja, yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Media dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di artikan sebagai alat dan bahan yang memebawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum dan Jamil, 2013: 319). Kegunaan media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2013: 10) adalah sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Perantaranya bisa melalui gambar, potret, *slide*, *fil*, video, dan lain sebagainya agar siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya video tentang kehidupan singa di dalam hutan.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnay pada materi sistem jaringan pada tumbuhan dan lain sebagainya.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Karena kemampuan mendengar manusia terbatas, hanya pada frekuensi

20-20.000 Hz saja. Misalnya, rekaman suara denyut jantung, dan lain sebagainya.

- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Melalui potret, gambar, slide, film, dan video siswa dapat mengamati berbagai hal yang tidak memungkinkan untuk diamati. Misalnya pada kegiatan pengamatan serangga.
- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video, siswa dapat mengamatinya. Misalnya peristiwa pertempuran, gunung meletus, dan lain sebagainya.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Menggunakan model/benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran jelas tentang organ-organ tubuh seperti jantung, ginjal, dan lain sebagainya.

Jadi, dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan oleh informator. Penggunaan media membuat pesan yang disampaikan oleh informator tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

2. Jenis-jenis Media

Telah banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran. Ada yang melihat dari sisi aspek fisiknya, dan ada yang melihat dari sisi aspek panca indera. Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran, sebagai berikut:

a. Media pembelajaran, dilihat dari sisi aspek bentuk fisik, dengan membagi jenis dan karakteristiknya, sebagai berikut:

- 1) Media elektronik, seperti TV film, radio, *slide*, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet, dll.
- 2) Media non-elektronik, seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.

b. Ada pula yang melihat dari aspek panca indera dengan membagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Media audio (dengar)

Media audio memanfaatkan suara atau gelombang bunyi. Media Audio cocok di terapkan pada pembelajaran yang bersifat verbal seperti Bahasa Indonesia, dan SBdP. Media audio terdiri dari beberapa jenis yaitu audio kaset, radio, dan *audio streaming*.

- 2) Media visual (melihat), termasuk media grafis.

Media visual sangat efektif dalam memperjelas informasi, bahkan dapat mempengaruhi sikap siswa, serta membentuk opini siswa. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa jika divisualisasikan secara realistic sesuai dengann keadaan sebenarnya.

- 3) Media audio-visual (dengar-melihat)

Media audio-visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan anatar suara dan gambar dapat membentuk karakter yang sama dengan bentuk

aslinya. Contoh media audio-visual adalah TV, *sound slide*, *film*, dan lain sebagainya.

c. Ada yang melihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu:

- 1) Alat Perangkat Keras (*hard ware*) sebagai pesan atau informasi.
- 2) Prangkat lunak (*software*), sebagai pesan atau informasi.

3. Multimedia

Perkembangan multimedia lahir karena perkembangan teknologi komputer dan digital. Media ini mampu untuk digunakan dalam mengomunikasikan pesan melalui tayangan teks, suara, video, animasi, dan *hyperlink* secara terintegrasi. Teknologi komputer dan digital yang berkembang pesat seperti saat ini, telah memungkinkan pengguna media untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang diperlukan dari beragam sumber secara komprehensif.

Program multimedia dalam konteks ini dapat dimaknai sebagai sebuah program atau aplikasi komputer yang mampu menampilkan pesan dan informasi melalui unsur teks, audio, gambar, video, dan animasi secara terintegrasi. Program multimedia memiliki kemampuan dalam menampilkan kombinasi beberapa unsur tayangan di atas menjadi suatu tampilan pesan dan informasi yang dapat dipelajari secara komprehensif oleh pemirsa (Pribadi, 2013: 161-162).

Multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan,

perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali (Daryanto, 2013: 52).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah aplikasi atau program komputer yang digunakan dalam pembelajaran, dan bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan sebuah bahan ajar. Multimedia pembelajaran mengkombinasikan teks, audio, gambar, dan animasi.

a. Manfaat Multimedia

Manfaat multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2013: 52) adalah sebagai berikut:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata seperti kuman, bakteri, dsb.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti gajah, gunung, dsb.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, dsb.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh seperti bulan, bintang, dsb.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa berbahaya seperti gunung meletus, banjir, dsb.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

b. Langkah-langkah Multimedia Pembelajaran.

Langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran menurut Siswaryanti (2012: 17) adalah sebagai berikut:

- 1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- 2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 4) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu media proyeksi yang menggunakan LCD, maka berikut merupakan kelebihan media LCD menurut Hujair (2013: 156-157):

- 1) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- 5) Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna animasi, bersuara, dan dapat *hyperlink* dengan file lain.
- 6) Dapat digunakan berulang-ulang.

7) Dapat diberhentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya komunikator.

8) Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.

Selain Hujair, Fenrich dalam Munir (2012: 46-47) juga mengungkapkan pendapatnya terkait kelebihan/keunggulan multimedia pembelajaran. Berikut uraiannya:

- 1) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginannya. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik belajar dari tutor yang 'sabar' (seperti computer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan peserta didik.
- 3) Peserta didik akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umapan balik yang seketika.
- 4) Peserta didik menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaanya dalam latihan/tes yang disediakan.
- 5) Peserta didik menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- 6) Belajar saat kebutuhan muncul.
- 7) Belajar kapan saja sesuai kemauan mereka tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.
- 8) Peserta didik mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

- 9) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan bagi pendidik dan peserta didik.
- 10) Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar anak lebih meningkat.
- 11) Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan.
- 12) Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selain kelebihan, multimedia juga memiliki beberapa kelemahan. Berikut merupakan kelemahan media LCD menurut Hujair (156-157: 2013):

- 1) Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki.
- 2) Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang bila menggunakan teknik-teknik penyajian animasi yang kompleks.
- 4) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, dapat memerlukan *operator* atau pembantu khusus.

Dari beberapa kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan multimedia adalah memungkinkan guru dalam memvisualisasikan segala sesuatu yang tidak mungkin dilihat oleh panca indera melalui multimedia. Selain itu, multimedia juga dapat meningkatkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Sedangkan kekurangan multimedia adalah diperlukan keahlian guru dan biaya yang lebih mahal untuk merancang multimedia, karena tidak semua guru menguasai IT, dan tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk penggunaan multimedia. Guru harus bijak menggunakan media sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan.

D. Pengaruh Pembelajaran *Multiple Intellegences* dengan Multimedia terhadap Hasil Belajar Tema Peduli terhadap Lingkungan.

1. Sintaks Pembelajaran Berbasis *Multiple Intellegences*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Candra (2015) dengan judul penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intellegences* pada siswa kelas V di SD Juara Gondokusuman Yogyakarta, pembelajaran berbasis *Multiple Intellegences* memiliki sintaks sebagai berikut:

a. Persiapan

1) Mengenali intelegensi siswa

Mengenali intelegensi siswa dapat dilakukan dengan tes MIR.

Penelitian ini mengenali intelegensi siswa secara klasikal sesuai panduan Chatib.

2) Menyusun rencana pembelajaran/ *lesson plan*.

Lesson plan merupakan rancangan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis *Multiple Itelligences*. *Lesson plan* terdiri dari *header*, *content*, dan *footer*. *Header* meliputi identitas *lesson plan* seperti nama sekolah, tanggal pelaksanaan, dan lain sebagainya. *Content* meliputi kegiatan apersepsi (*alfazone*, *warmer*, *pr-teach*, dan *scene setting*), prosedur aktivitas (kegiatan awal, inti, dan penutup), strategi *Multiple Intelligences*, *teaching aids* (media dan alat pembelajaran), dan evaluasi. Sedangkan bagian *footer* memuat nama pembuat *lesson plan*, dan kepala sekolah. Pada dasarnya tidak ada format resmi untuk membuat *lesson plan*. *Lesson plan* dapat dikembangkan sesuai kebutuhan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan sesuai dengan *lesson plan* yang telah disusun.

c. Evaluasi/Penilaian

Multiple Intelligences menganjurkan sistem yang tidak bergantung pada tes standar atau tes yang didasarkan pada nilai formal, tetapi lebih banyak didasarkan pada penilaian autentik (Chatib, 2012:155). Penilaian autentik mengacu pada kriteria tertentu, memiliki titik acuan tertentu, dan bersifat ipsatif, yaitu mampu membandingkan prestasi siswa pada saat ini dan masa lalu.

2. Kelebihan Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia.

- a. Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia dapat mewadahi karakteristik siswa yang beragam sehingga hasil belajar siswa tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan pihak sekolah. Pihak sekolah menyatakan bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda. Ada yang suka menari, bernyanyi, menggambar, dan lain sebagainya.
- b. Pembelajaran menyenangkan dan bermakna karena pembelajaran dilakukan sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa sehingga hasil belajar siswa akan tinggi. Selain itu, siswa juga dapat mengenali, mengaktifasi, dan mengembangkan kecerdasan majemuk yang ada pada dirinya sedini mungkin sehingga kesuksesan cepat diraih.
- c. Pembelajaran *student center*, yaitu pembelajaran terpusat kepada siswa, sehingga siswa menjadi aktif.
- d. Multimedia pembelajaran memanfaatkan kemajuan IPTEK, yaitu PPT Interaktif, sehingga siswa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar.

3. Langkah Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia

Langkah pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia terdiri dari Kegiatan Awal, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Akhir/Penutup. Berikut ini merupakan rincian dari kegiatan-kegiatan tersebut:

Tabel: 1

Langkah Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia

Langkah-langkah Pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Kegiatan Awal	Guru memulai pembelajaran dengan salam, doa, dan presensi.	Siswa bersama guru berdoa dan melakukan presensi.
<i>Alfazone</i>	Guru mengarahkan seluruh siswa untuk membangun antusiasme dalam belajar.	Siswa mengikuti arahan guru baik bernyanyi, menari, maupun kegiatan lainnya.
<i>Warmer</i>	Guru mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian mengaitkan materi sebelumnya dengan materi hari ini apabila materi yang disampaikan berhubungan.	Siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.
<i>Pre teach</i>	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.	Siswa memperhatikan guru dan mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan belajar selanjutnya.
<i>Scan Setting</i>	Guru membantu siswa membangun konsep awal terkait materi pelajaran yang akan dipelajari.	Siswa membuat konsep awal terkait materi yang akan dipelajari sesuai dengan pemahaman awalnya.
Kegiatan Inti	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai KI dan KD yang telah ditetapkan dengan menggunakan multimedia.	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif dan tertib.
Kegiatan Penutup	Guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan hasil pembelajaran, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, doa, dan salam.	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran, dan berdoa.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Candra tahun 2015 dengan judul penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* pada siswa kelas V di SD Juara Gondokusuman Yogyakarta menunjukkan bahwa, persiapan pembelajaran terdiri dari 2 tahapan, yaitu mengenali inteligensi siswa dengan menggunakan TIMI (*Test Interest Multiple Intelligences*) dan menyusun rencana pembelajaran/ lesson plan yang dituliskan pada buku khusus milik guru berupa coret-coretan.

Pada tahap pelaksanaan sudah melakukan kegiatan untuk memberikan apersepsi dan motivasi serta melakukan kegiatan-kegiatan berbasis *Multiple Intelligences*. Siswa difasilitasi untuk belajar melalui kesembilan jenis kecerdasan, yaitu: linguistikverbal, matematis-logis, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial, meskipun kesembilan jenis kecerdasan tersebut tidak dilakukan dalam satu waktu.

Penilaian pembelajaran dilakukan secara autentik dengan menggunakan 3 ranah yaitu; 1) kognitif dengan tes lisan, tertulis dan penugasan, 2) afektif dengan observasi, target bulanan dan penilaian diri, 3) Psikomotorik dengan tugas proyek dan praktek. Hambatan yang dialami dalam penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* salah satunya adalah TIMI yang digunakan untuk mengenali kecenderungan inteligensi siswa tidak sedetail MIR (*Multiple Intelligences Research*) yang dibuat oleh Munif Chatib (Konsultan Pendidikan yang membuat MIR).

Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Purwanti Rahayu tahun 2013 dengan judul penerapan *Multiple Intelligences* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VI SD N Salakan Lor, Kalasan, Sleman. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan proses belajar mengajar dengan menggunakan *Multiple Intelligences* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif, psikomotorik subjek penelitian. Peningkatan presentasi hasil belajar yaitu ranah kognitif 76,19%, ranah afektif dan psikomotorik 0%; siklus I ranah kognitif 76,19%, ranah afektif 85,71%, ranah psikomotorik 76,19%, dan siklus

II ranah kognitif 85,71% ranah afektif 100%, ranah psikomotorik 90,48%. Penelitian ini masih terlalu umum, dan belum menggunakan media pembelajaran inovatif.

Penelitian dalam proposal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Mila Dwi Candra tahun 2015 hanya berfokus pada proses pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* yang telah diterapkan di SD Juara Gondokusuman Yogyakarta. Sedangkan penelitian Purwanti Rahayu pada tahun 2013 berfokus pada hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran tematik Kurikulum 2013, kelas IV SD, tema peduli terhadap makhluk hidup, subtema ayo cintai lingkungan. Selain itu, desain *treatment* yang dilaksanakan juga berbeda. Terdapat 3 *treatment* dalam penelitian ini, yaitu peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan kesadaran lingkungan, dan peningkatan keterampilan lingkungan siswa.

F. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran Tematik dirancang untuk mengembangkan 3 domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sekaligus. Pembelajaran dilakukan dengan proses yang bermakna, yaitu lebih menekankan pada *learning by doing* (belajar sambil melakukan). Hal tersebut dilakukan dengan harapan agar siswa lebih memahami yang dipelajari karena mereka terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan tersebut tercapai apabila guru maupun siswa terfasilitasi dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences*. Sesuai dengan tujuan

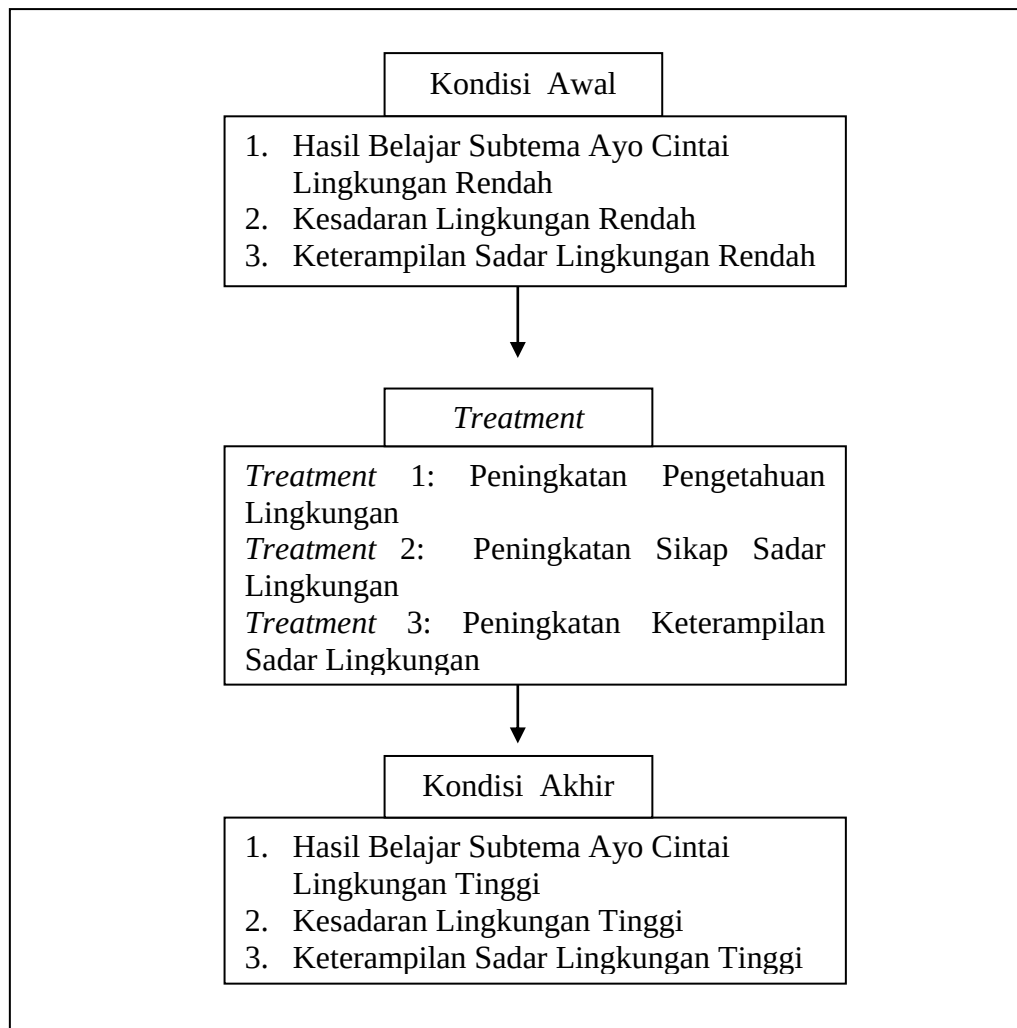
pembelajaran tematik, pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* juga menganut asas belajar dengan bermakna dan menyenangkan.

Terdapat 3 *treatment* berbeda yang diterapkan dalam penelitian ini. *Treatment* pertama adalah peningkatan pengetahuan lingkungan. Pada kondisi awal sebelum diberi *treatment*, hasil belajar subtema ayo cintai lingkungan rendah. Kemudian, untuk meningkatkan hasil belajar, peserta didik perlu dibekali wawasan dan pemahaman tentang lingkungan. Pembekalan wawasan dan pemahaman lingkungan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian, *treatment* yang kedua adalah peningkatan kesadaran lingkungan. Pada kondisi awal, kesadaran lingkungan siswa juga masih rendah. Oleh karena itu, siswa diberi *treatment* yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan. Untuk meningkatkan kesadaran lingkungan, siswa diberi bekal pemahaman dan pengalaman terkait dengan lingkungan.

Pada kondisi ketiga, ketrampilan lingkungan siswa juga masih rendah. Oleh karena itu, peserta didik diberi *treatment* yang dapat meningkatkan keterampilan sadar lingkungan. Ketrampilan lingkungan bisa berupa keterampilan merawat dan memelihara alam.

Ketiga *treatment* tersebut dikemas dalam pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia. Setelah diberi *treatment* 1, 2, dan 3, diharapkan hasil belajar siswa pada subtema ayo cintai lingkungan tinggi, kesadaran dan keterampilan lingkungan juga tinggi. Berikut merupakan bagan kerangka pemikiran:



Gambar 1.
Bagan Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2017: 96). Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh dalam pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia terhadap hasil belajar tema peduli terhadap makhluk hidup.

BAB III

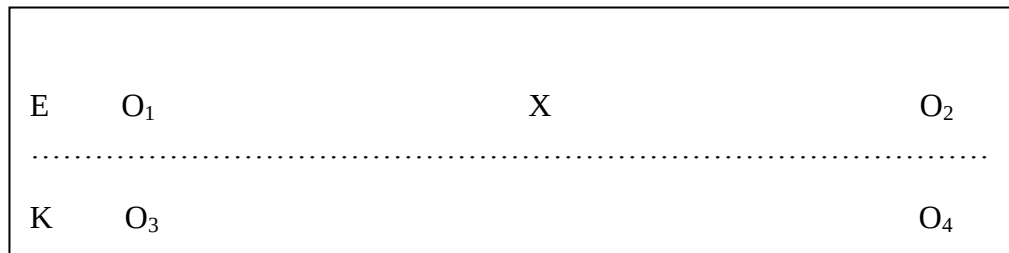
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen adalah kegiatan penelitian percobaan (*experiment*), yang bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Jenis penelitian eksperimen dibagi menjadi 3 rancangan, yaitu *Pre-Experiment*, *Quasi Experiment*, dan *True Experiment*. *Pre-Experiment* adalah penelitian eksperimen yang hanya menggunakan 1 kelompok percobaan. *Quasi Experiment* adalah penelitian eksperimen yang tidak melakukan randomisasi, sedangkan *True Experiment* adalah penelitian eksperimen yang sesungguhnya (Yusuf, 2016: 172).

Metode penelitian eksperimen memiliki berbagai macam jenis desain. Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian metode *quasi experiment*. Bentuk desain ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017: 114). Terdapat dua kelompok yang dipilih tidak secara random. Dua kelompok tersebut meliputi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan diberikan *treatment* atau tindakan, sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*.

Rancangan yang digunakan adalah *The Non-Equivalent Group Design*. Rancangan ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group*, tetapi subjek yang diambil tidak secara random, baik untuk kelompok eksperimen maupun untuk kelompok kontrol. Berikut merupakan rancangan penelitian ini:



Gambar 2.
Rancangan Penelitian Quasi Eksperimen *Non-Equivalent*

Keterangan:

O₁= Pretest Kelompok Eksperimen

O₂= Posttest Kelompok Eksperimen

O₃= Pretest Kelompok Kontrol

O₄= Posttest Kelompok Kontrol

X= *Treatment*

Langkah pertama dalam menerapkan desain ini adalah, pemberian soal *pretest* kepada dua kelompok siswa yang soalnya dengan item soal yang sama. Selanjutnya setelah diperoleh hasil *pretest*, kelompok eksperimen diberi *treatment*, sedangkan pada kelas kontrol tidak.

Adanya *pretest* sebelum perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O₁, O₃), dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Disamping itu, dapat pula meminimalkan atau mengurangi kecondongan seleksi (*selection bias*), pemberian *posttest* pada

akhir kegiatan akan dapat menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan (X). Hal itu dilakukan dengan cara mencari perbedaan skor O_2-O_3 sedangkan pada kelompok kontrol (O_4-O_3) perbedaan itu bukan karena perlakuan. Perbedaan O_2 dan O_4 akan memberikan gambaran lebih baik akibat perlakuan X, setelah memperthitungkan selisih O_3 dan O_1 .

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang memiliki variasi nilai. Suatu konsep dapat disebut variabel jika konsep tersebut terdapat variasi nilai. Sebaliknya, jika tidak memiliki variasi nilai, maka konsep tersebut tidak termasuk variabel, dan sebagai konsekuensinya ia tidak bisa dijadikan objek penelitian (Purwanto, 2016:66). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Berikut merupakan penjelasannya:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang menyebabkan, mempengaruhi, atau berefek pada *outcome*. Variabel ini juga dikenal sebagai variabel *treatment*, *manipulated*, *antecedent*, atau *predictor* (Creswell, 2016: 70). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia pada siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang bergantung pada variabel bebas. Variabel terikat ini merupakan *outcome* atau hasil dari pengaruh variabel bebas. Istilah lain untuk variabel terikat

adalah variabel *criterion*, *outcome*, *effect*, dan *response* (Creswell, 2016: 70). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup dengan Multimedia.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu di definisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia menekankan pada pembelajaran berdasarkan jenis kecerdasan yang dimiliki masing-masing peserta didik. Pembelajaran ini memiliki 3 langkah utama yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Langkah pada tahap persiapan meliputi mengenali intelegensi siswa melalui observasi dan wawancara siswa, serta menyusun rencana pembelajaran atau *lesson plan*. *Lesson plan* terdiri dari tema, indikator, kegiatan *alfa zona*, *scene setting*, kegiatan pembelajaran, serta alat dan bahan yang dibutuhkan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan apersepsi dan motivasi serta melakukan kegiatan-kegiatan berbasis *Multiple Intelligences*. Sedangkan pada tahap evaluasi dilakukan penilaian.
2. Hasil Belajar Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Subtema Ayo Cintai Lingkungan yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif berupa peningkatan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan sadar lingkungan. Hasil belajar berpedoman pada kompetensi inti dan indikator.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini, dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1, Kec. Secang, Kab. Magelang dengan sejumlah 52 siswa. Alasan memilih tempat ini adalah, letak geografis sekolah yang terletak di desa, namun prestasi akademik maupun non-akademik sangat luar biasa. Adapun populasi, sampel, dan sampling adalah sebagai berikut:

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Payaman 1 tahun pelajaran 2018-2019 yang berjumlah 52 siswa.

2. Sampel

Sax mengemukakan bahwa sampel adalah suatu jumlah yang terbatas dari unsur yang terpilih dari suatu populasi. Unsur tersebut hendaklah mewakili populasi. Selain Sax, Leedy juga mengemukakan bahwa sampel dipilih dengan hati-hati sehingga dengan melalui cara demikian, peneliti akan dapat melihat karakteristik total populasi (Yusuf, 2016: 150).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri Payaman 1 tahun pelajaran 2018-2019 yang berjumlah 52 siswa. Siswa kelas IV A yang berjumlah 26 siswa akan menjadi kelompok

eksperimen, sedangkan siswa kelas IV B yang berjumlah 26 siswa akan menjadi kelompok kontrol.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2012: 91), teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik Sampling dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan hal penting dalam sebuah penelitian, karena metode ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Proses pengambilan data pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Eksperimen bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Langkah yang dilakukan meliputi pemberian *pretest*, *treatment*, dan *posstest*. Kegiatan *pretest* bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi perlakuan. Kegiatan yang dilakukan adalah pemberian soal *pretest* kepada dua kelompok dengan item soal yang sama. Selanjutnya setelah diperoleh hasil *pretest*, kelompok eksperimen diberi *treatment*, menggunakan pembelajaran berbasis *Multiple Inteligences* dengan multimedia, sedangkan pada kelas kontrol tidak. Setelah diberi *treatment*, langkah selanjutnya pemberian *posstest*. *Posstest* bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir siswa setelah diberi perlakuan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

1. Tes

Tes merupakan serenten pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 198). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sejumlah 50 butir soal. Soal tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*), dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan (*posstest*).

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung, maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian (Djam'an Satori dan Komariah 2011: 105). Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati perilaku guru dan perilaku siswa dalam pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia. Observasi juga berguna untuk mengetahui kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan sintaks pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* yang telah dikembangkan oleh Chatib.

F. Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Instrumen.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes tertulis menggunakan soal pilihan ganda dan observasi.

Metode tes tertulis yang digunakan dalam tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Sedangkan instrumen observasi digunakan untuk mengetahui perilaku siswa dan perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran.

Perlu adanya rancangan penyusunan instrumen yang dikenal sebagai kisi-kisi dalam melaksanakan tes. Arikunto, (2010: 205) menyatakan bahwa kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi pengembangan instrumen menunjukkan kaitan antara satu variabel yang diteliti dengan sumber data yang akan diambil. Kisi-kisi instrumen tes dan perlakuan eksperimen dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 94 dan 95.

2. Validitas dan Reabilitas Instrumen

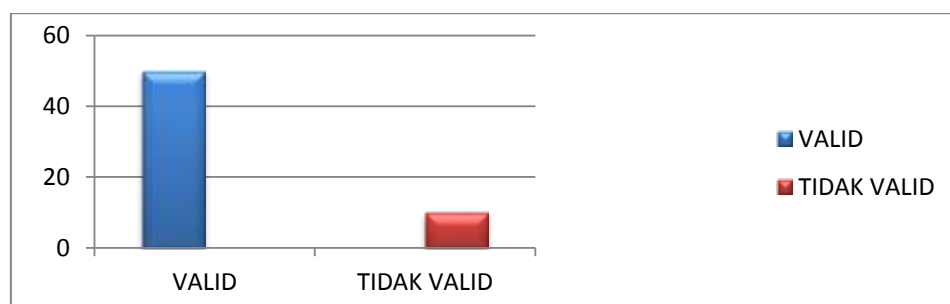
a. Validitas

Validitas merupakan suatu keadaan apabila suatu instrumen mampu mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Effendi (2012: 124) menyatakan bahwa validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Setyosari (2012: 204) juga menyatakan bahwa validitas adalah suatu instrumen yang menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Jadi dapat disimpulkan bahwa, validitas merupakan instrumen yang menunjukkan kevalidan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas dalam penelitian ini menggunakan validasi *content* dan validasi empiris. Validasi *content* melalui *expert judgement*. Azwar (2013: 42) menyatakan bahwa validitas ini merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang kompeten atau melalui *expert judgement*. Sedangkan uji empiris dilakukan di SD N Kalipucang.

Expert Judgment dalam penelitian ini adalah ahli perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Ahli perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini adalah Ibu Dhuta Sukmarani, M.Psi, sedangkan ahli pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini adalah Ibu Soemiyati, S.Pd.SD yang merupakan guru kelas IV SD Negeri Kalipucang.

Pengujian kualitas data dilakukan dengan uji validitas dan reabilitas data. Data analisis butir item pernyataan menggunakan bantuan SPSS 23.00 *for windows*. Jumlah item pada soal adalah 60 item pertanyaan, dengan N 24 siswa. Kriteria item dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji coba soal yang berjumlah 60 item, diperoleh beberapa item yang dinyatakan gugur atau tidak valid. Berikut merupakan diagram hasil uji validitas soal pada penelitian ini:



Gambar 3.
Diagram Hasil Uji Validitas Soal

Berdasarkan gambar diagram 3 diperoleh item valid sejumlah 50 soal meliputi no 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 58, 59, dan 60. Sedangkan soal tidak valid sejumlah 10, meliputi no 16, 24, 27, 33, 35, 43, 45, 46, 53, dan 57. Butir soal yang tidak valid tidak digunakan untuk instrumen penelitian.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2009: 86). Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan *SPSS 23.00 for windows*. Instrumen ini dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan N 24 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS. 23.00 for windows*, diperoleh koefisien *alpha* sebesar 0,864. Karena hasil koefisien *alpha* lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,404, maka butir soal tersebut dinyatakan *reliabel* dan dapat digunakan. Berikut merupakan tabel yang menunjukkan nilai *alpha*:

Tabel: 2
Hasil *Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	60

c. Pengujian Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan butir soal dalam menjaring banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan benar. Jika banyak subjek peserta tes yang dapat menjawab dengan benar, maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya, jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar, maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013: 176). Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P= indeks tingkat kesukaran butir soal

B= jumlah peserta tes yang menjawab benar

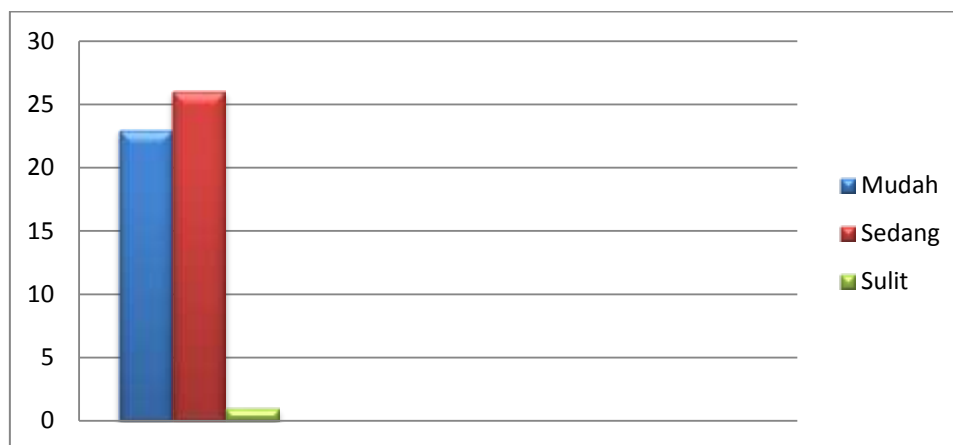
N= jumlah seluruh peserta tes

Peneliti memanfaatkan program komputer *Microsoft Excel* pada *Windows* 2007. Soal dikategorikan mudah, sedang atau sukar berdasarkan klasifikasi tingkat kesukaran butir soal. Berikut merupakan tabel Klasifikasi kesukaran butir soal (Suryanto, 2010: 23).

Tabel: 3
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,76-1,00	Mudah
0,25-0,75	Sedang
0,00-0,24	Sukar

Setelah dianalisis, diperoleh soal dengan berbagai kategori. Berikut ini merupakan diagram hasil analisis uji tingkat kesukaran soal yang telah dilaksanakan oleh peneliti:



Gambar 4.
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan gambar diagram 4, diperoleh butir soal dengan kategori mudah sejumlah 23 item atau 46%. Item soal mudah meliputi no 3, 4, 5, 6, 7, 17, 18, 21, 22, 23, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 38, 39, 42, 44, 47, dan 49. Sedangkan butir soal dengan kategori sedang sejumlah 26 atau 52%, meliputi no 1, 2, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 26, 34, 37, 40, 41, 48, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 58, 59, dan 60. Hanya terdapat 1 butir soal dengan kategori sulit, yaitu pada nomor 19.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan hasil penelitian.

1. Persiapan Penelitian.

a. Penyusunan instrumen penelitian.

Instrumen pada penelitian ini adalah RPP dan perangkatnya, soal pilihan ganda yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

b. Validasi instrumen.

Validasi pada penelitian ini menggunakan dua macam validasi yaitu validasi *content* dan validasi empiris. Validasi *content* menggunakan *expert judgment*, sedangkan validasi empiris menggunakan uji coba lapangan. *Expert Judgment* pada penelitian ini adalah ahli perencanaan pembelajaran dan ahli pelaksanaan pembelajaran. Setelah di konsultasikan kepada ahli dan dinyatakan layak untuk diterapkan, instrument soal diuji coba ke SD. Setelah diperoleh data, data tersebut ditabulasikan ke *Microsoft Excel*, kemudian dimasukkan ke *SPSS* untuk dianalisis soal yang valid dan tidak valid. Soal yang valid digunakan untuk *pretest* dan *posstest*, sedangkan yang tidak valid dinyatakan gugur atau tidak digunakan.

2. Pelaksanaan Penelitian.

a. *Tryout* instrument.

- 1) Peneliti menggunakan kelas IV SD Negeri Kalipucang sebagai responden dalam *tryout*.
- 2) Menganalisis hasil *tryout* untuk menguji validitas dan reliabilitas.
- 3) Nomor soal yang valid akan digunakan dalam *pretest* dan *posstest*.

b. Pelaksanaan *pretest* diawali dengan penjelasan tujuan dari pelaksanaan *pretest*, kemudian membagi tes tertulis *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia meliputi persiapan materi tematik yang akan diberikan,

kemudian pemberian materi pembelajaran kepada kelas eksperimen sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Diakhiri evaluasi kegiatan pembelajaran.

d. Pelaksanaan *posttest* diawali dengan penjelasan tujuan dari pelaksanaan *posttest*, kemudian pembagian soal *posttest* yang menjadi kelompok sampel. Terakhir, peneliti menganalisis hasil *posttest* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis yang dilakukan.

3. Penyusunan Hasil Penelitian.

4. Penarikan Kesimpulan.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dibutuhkan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kelompok yang dibandingkan homogen. Oleh karena itu, analisis varian mempersyaratkan uji normalitas dan uji homogenita data (Noor, 2011: 174).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2011: 171). Data berdistribusi normal, diperoleh apabila menggunakan uji distribusi *Shapiro Wilk*. Uji Normalitas dalam penelitian akan memanfaatkan teknologi *SPSS* versi 23. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan

dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka distribusi normal. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians-variens dalam populasi tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki rata-rata yang sama atau tidak (Santoso, 2014: 79). Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test of equality errors variances* dengan bantuan *SPSS ver 23.00 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat signifikasi dari hasil perhitungan. Adapun pengambilan kriteria dalam uji homogenitas adalah jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi adalah tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengolah data berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dengan bantuan statistik untuk mengolah datanya. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji t jenis *Independent Sample T-Test*. Hasil uji *T-Test* dapat diketahui jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka hipotesis terbukti, artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

- a. Hasil Belajar Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Subtema Ayo Cintai Lingkungan.

Hasil belajar siswa tema peduli terhadap makhluk hidup, subtema ayo cintai lingkungan yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif berupa peningkatan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan sadar lingkungan. Hasil belajar berpedoman pada kompetensi inti.

- b. Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia.

Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia merupakan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran berdasarkan jenis kecerdasan yang dimiliki masing-masing peserta didik dengan memanfaatkan multimedia sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia adalah suatu konsep yang menitik beratkan pada ranah keunikan dan selalu menemukan kelebihan anak.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Simpulan hasil penelitian ini adalah, pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar tema peduli terhadap makhluk hidup. Berdasarkan data di atas, hasil uji t skor *posstest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diperoleh

nilai $t_{hitung} 3,477 > t_{tabel} 1,71088$. Dapat dilihat pula bahwa nilai sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan multimedia memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tema peduli terhadap makhluk hidup subtema ayo cintai lingkungan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menerapkan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dengan Multimedia dalam proses pembelajaran tematik kelas IV, terutama pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup, Subtema Ayo Cintai Lingkungan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjaga keterpisahan antara dua kelompok selama penelitian atau memilih dua sampel yang berbeda sekolah untuk menghindari komunikasi antar anggota sampel yang bisa saja memengaruhi nilai akhir kedua sampel tersebut.
- b. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian dengan lebih terprogram agar dapat menyempurnakan penelitian ini dan dapat memberikan manfaat bagi penelitian lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara
- Armstrong, Thomas.2013. *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas Edisi Ketiga*. Jakarta: Indeks
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Baharuddin, Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Chatib, Munif. 2012. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa
- 2013. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa
- Creswell, John W. 2016. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djam'an Satori dan Aan Komariah. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Effendi, Sofian dan Tukiran, 2012. *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES
- Eka Izzaty. Rita et al. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY
- Fudyartanto, 2002. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT.Ganesindo
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jakni.2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Jasmine, Julia. 2016. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia

- Kusaeri. 2013. *Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Mila Dwi Candra. (2015). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Pada Siswa Kelas V di SD Juara Gondokusuman*. Yogyakarta. Skripsi : UNY Yogyakarta.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Neolaka, Amos. 2008. *Kesadaran Lingkungan*. Jakarta: PT Gasindo
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana
- Pribadi, A. 2013. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Purwanto, M. N. 2002. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rahayu Purwanti. (2013). *Penerapan Multiple Intelligences Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas VI SD N Salakan Lor, Kalasan, Sleman*. Skripsi.: UNY Yogyakarta
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba
- Santoso, Singgih. 2014. *Statistik Multivariat Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Siswaryanti, Tri. *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI TKJ Di Smk Igasar Pindad Bandung*. Skripsi. Universitas Pasundan.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugihartono, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Suryanto, Slamet. 2010. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Pres
- Ula, Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Yaumi Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat
- Yusuf, Muri. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.