

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MICIN “*MULTIPLE INTELLIGENCES IN ONE*”  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

**Yan Pramana Hadi Putra**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [yanputra@mhs.unesa.ac.id](mailto:yanputra@mhs.unesa.ac.id)

**Meini Sondang Sumbawati**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [meinisondang@unesa.ac.id](mailto:meinisondang@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MICIN “*Multiple Intelligences in One*” yang layak digunakan, mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media dan mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MICIN pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. “MICIN” merupakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan berbasis website. Metode penelitian yang digunakan adalah *Four D* (4D) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran. Adapun fitur MICIN berisi materi dan latihan soal tentang unsur-unsur tata letak pada mata pelajaran dasar desain grafis. Materi yang disediakan dalam media MICIN berbentuk modul, video, audio, dll. Instrumen penelitian yang digunakan adalah validasi media, RPP, angket *Multiple Intelligences*, angket respon siswa dan validasi butir soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan media, RPP, angket respon dan hasil belajar, dengan kualifikasi penilaian menggunakan skala likert. Berdasarkan validasi dari ahli media, diperoleh hasil persentase sebesar 88.4% dan dinyatakan layak digunakan. Penelitian ini dilakukan terhadap 34 siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Pungging, untuk memperoleh hasil belajar dalam penelitian ini, siswa diberikan *pretest* dan *posttest*. Hasil angket respon siswa terhadap media sebesar 87.3%. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran MICIN selama pembelajaran sangat baik. Hasil rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan media yaitu 80.5 dibandingkan dengan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu 54.45. Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah penambahan fitur dan perbaikan error pada media agar sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Multiple Intelligences*, Dasar Desain Grafis, Hasil Belajar

**Abstract**

*This research aims to develop learning media MICIN “Multiple Intelligences in One” a decent used, knowing the student response to use media and knowing student learning results after using learning media MICIN on basics of graphic design subjects. “MICIN” is learning media developed by researcher based website. Research methods used are Four D (4D) consisting of 4 phases, namely Define, Design, Develop and Disseminate. MICIN feature contains material and exercises a matter about the elements layout on basics of graphic design subjects. The material provided in the MICIN media shaped modules, video, audio, etc. Research instruments that use is validation of media, RPP, Multiple Intelligences questionnaire, student response questionnaire and item validation. Based on validation from the media experts, obtained the percentage of 88.4% and were declared worthy of use. This research was conducted against the 34 students of X grade Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Pungging, to get results of learn from this research, students given pretest and posttest. The results of the student response against media about 87.3%. Can be concluded that the response of the students against the MICIN learning media during learning very well. The results of the average value of posttest after using media about 80.5 compared to students before learning to use media learning about 54.45. This proves that a difference in learning results after using media. Suggestions for further research is the addition of features and fixes bugs on media to fit the needs of the world of education.*

**Keyword:** Learning Media, *Multiple Intelligences*, basic graphic design, learn results

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang harus didapatkan setiap anak. Melalui pendidikan, keterampilan, pengembangan diri serta akhlak dapat dibentuk. Perkembangan di dunia pendidikan juga tidak lepas dari peran teknologi yang semakin maju, khususnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan TIK telah banyak memberikan dampak yang signifikan di bidang pendidikan terutama dalam hal penyebaran informasi.

Selain itu, pembelajaran juga akan lebih menyenangkan ketika memperhatikan perbedaan dan keunikan setiap siswa. Shoimatul Ula (2013: 53) menyatakan bahwa setiap peserta didik merupakan pribadi yang berbeda satu dengan yang lain. Tak terkecuali dalam proses dan hasil belajar, setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam melalui proses dan mencapai hasil belajar.

Howard Gardner, seorang profesor dari Harvard University mengemukakan suatu teori yang disebut *Multiple Intelligences*. Dalam teori tersebut, Gardner membagi kecerdasan menjadi delapan jenis antara lain, kecerdasan linguistik, logis-matematika, visual spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal dan naturalistik (Muhammad Yaumi 2013: 11).

Dengan proses pembelajaran yang menerapkan *Multiple Intelligences* siswa, mendorong guru untuk membuat materi pembelajaran yang akan diberikan berbeda dengan proses pembelajaran konvensional. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. R. Hoer, Thomas (2007: 21) menyatakan bahwa jenis kecerdasan yang berbeda sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Karena setiap kecerdasan memiliki cara atau gaya belajar atau *learning style* yang berbeda pula.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran yang diberikan oleh guru belum mampu mawadahi semua kecerdasan yang ada di kelas. Oleh karena itu, guru hendaknya mempertimbangkan *Multiple Intelligences* untuk mengembangkan media yang dipakai dalam pembelajaran. Guru dapat memasukkan *Multiple Intelligences* sebagai media dalam aktivitas pembelajaran kesehariannya. Dengan kecerdasan yang dimiliki dan media pembelajaran yang mawadahnya, siswa akan lebih antusias dalam belajar dan secara tidak langsung akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Pungging, Mojokerto diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran produktif, proses pembelajaran guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang mengakibatkan peserta didik merasa lelah, bosan dan kurangnya konsentrasi, khususnya pada mata pelajaran

Dasar Desain Grafis yang ditempatkan pada jam ke-9 dengan alokasi waktu 5 jam pelajaran, yang berakibat terkurasnya stamina dan konsentrasi siswa dalam menangkap setiap materi yang diberikan.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang membuat peserta didik tetap semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan kecerdasan siswa menurut teori *Multiple Intelligences*. Selain untuk menghidupkan suasana kelas, media pembelajaran ini juga untuk mempermudah siswa untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran itu sendiri, dikarenakan pelajaran ini menitik beratkan pada praktek, penyampaian materi yang di sampaikan kurang menggunakan media yang memberikan interaksi untuk membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga menimbulkan kebosanan bagi siswa dan berakibat pada hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti memandang perlunya suatu pengembangan suatu media yang mengoptimalkan kecerdasan siswa. Maka dari itu peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran MICIN "MULTIPLE INTELLIGENCES IN ONE" Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis**".

## KAJIAN PUSTAKA

### *Media Pembelajaran*

Kata *Media* berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:3) media secara garis besar adalah manusia atau materi yang membangun kondisi dan membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat grafis atau elektronik untuk mengungkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang akan disampaikan.

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pengajar untuk menyampaikan informasi atau materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang minat peserta didik dalam belajar.

### *Kecerdasan (Intelligence)*

Kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan untuk belajar dan menerapkan pengetahuan, serta kemampuan dalam berpikir abstrak (Bainbridge dalam Yaumi, 2013).

Sedangkan, menurut Howard Gardner dalam Gunawan (2006:218) menyatakan bahwa kecerdasan bukanlah sesuatu yang dapat dilihat begitu saja.

Kecerdasan adalah potensi yang dapat diaktifkan, tergantung pada nilai dari suatu kebudayaan tertentu dan keputusan yang dibuat oleh pribadi atau keluarga, guru dan lingkungan.

Menurut Piaget dalam Yaumi (2013:10) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kebiasaan yang turun-menurun atau adaptasi yang diperoleh untuk mengulangi keadaan yang dimulai dengan mencoba and gagal.

### ***Multiple Intelligences***

*Multiple Intelligences* merupakan sebuah teori yang di temukan oleh Dr. Howard Gardner, professor di Universitas Harvard sekaligus seorang pakar psikologi dan. Teori *Multiple Intelligences* ini adalah teori bahwa perbedaan individu sangatlah penting. Karena kecerdasan setiap individu pastilah berbeda.

*Multiple Intelligences* di Indonesia dapat diartikan dengan kecerdasan majemuk. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Howard Gardner (2003), bahwa terdapat delapan jenis kecerdasan, antara lain:

1. Kecerdasan Linguistik  
Kecerdasan Linguistik atau dapat disebut cerdas kata adalah kecerdasan untuk menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan dengan baik dan tepat. (Yaumi, 2003:45)
2. Kecerdasan Logis-Matematis  
Kecerdasan Logis-Matematis atau dapat disebut dengan istilah cerdas angka merupakan kecerdasan ilmiah yang disebut dengan berpikir kritis. Peserta didik yang memiliki kecerdasan ini cenderung melakukan sesuatu dengan data dan sistematis. (Smith dalam Yaumi, 2013).
3. Kecerdasan Visual-Spasial  
Kecerdasan Visual-Spasial atau disebut cerdas visual adalah kemampuan untuk memahami gambar. Peserta didik yang memiliki kecerdasan ini cenderung berpikir menggunakan gambar dengan sangat baik ketika belajar. Tidak hanya gambar namun juga melalui presentasi visual lain seperti film atau video pembelajaran. (Yaumi, 2013).
4. Kecerdasan Musik  
Menurut Ade dalam Choir (2017) Peserta didik yang bertipe auditori mengandalkan belajar melalui telinga (alat pendengarannya).
5. Kecerdasan Kinestetik  
Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan. Kecerdasan kinestetik ini adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh badan atau bagian dari badan.
6. Kecerdasan Interpersonal  
Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami pikiran dan perilaku orang lain (Gardner &

Checkley, 1997:12), kecerdasan interpersonal ini sangat berhubungan dengan kemampuan untuk memahami orang lain.

7. Kecerdasan Intrapersonal  
Kecerdasan intrapersonal atau juga disebut kecerdasan pribadi adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kesadaran diri dan pengetahuan tentang diri sendiri. (Gunawan, 2013).
8. Kecerdasan Naturalistik  
Kecerdasan naturalistik adalah kecerdasan seseorang untuk memahami dan menikmati alam, dan menggunakan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan akan alam (Howard Gardner, 2003).

### **Penelitian yang Relevan**

Edy Legowo (2017), dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa strategi pembelajaran melalui penstimulasian *Multiple Intelligences* termasuk aktivitas belajar mengajar yang memerhatikan gaya belajar dan cara mudah belajar, sedangkan aktivitas belajar mengajar konvensional yang terjadi di kebanyakan sekolah di Indonesia menggunakan metode ceramah.

Gurcay (2017), penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar menggunakan *Multiple Intelligences* memiliki dampak yang sangat signifikan, dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada peningkatan prestasi akademik peserta didik. Sebagian besar siswa dalam kelompok eksperimen menyatakan bahwa minat dan prestasi mereka di kelas meningkat dan menambahkan bahwa mereka menemukan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* lebih menyenangkan.

Safitri (2013), penelitian tersebut disimpulkan bahwa ketika peserta didik menerima materi, antusiasme peserta didik meningkat dengan menunjukkan respon siswa yang positif. Pembelajaran *Multiple Intelligences* dapat membantu peserta didik lebih percaya diri dan tidak merasa tersisihkan oleh temannya yang dianggap lebih cerdas.

Aydemir (2015), menggunakan pendekatan multiple intelligences di sekolah menengah, akan memungkinkan guru untuk mengetahui siswa, memahami persamaan dan perbedaan dari masing-masing siswa.

Gabriela (2013), dalam penelitian ini para siswa dirangsang berbagai kecerdasan dalam pembelajaran campuran (verbal, logis, visual, kinestetik, naturalistik, intrapersonal dan interpersonal).

Sulaiman (2010), Kesadaran kecerdasan yang berbeda dan strategi pengajaran yang berbeda dapat mengoptimalkan motivasi belajar dan meningkatkan memori dalam mempercepat proses belajar.

Huda (2013), hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam pembelajaran *Multiple Intelligences* menggunakan model cooperative



Tipe Jigsaw termasuk kategori sangat baik dengan presentase 75.76%.

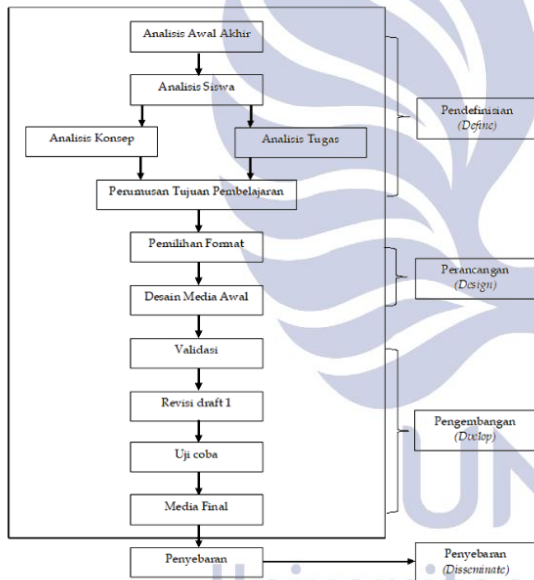
Serin (2009), hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan antara kecerdasan satu dengan kecerdasan yang lainnya terhadap lingkungan belajar mengajar

Yektyastuti (2016), uji coba lapangan yang dilakukan terhadap satu kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan prestasi akademik siswa SMA berupa motivasi belajar dan hasil belajar kognitif.

Muyaroah (2017), terdapat perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran. hal ini terjadi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

**METODE**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model Four D (4D). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan peneliti berupa media pembelajaran berbasis website.



Gambar 1. Model Pengembangan Four D

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (Four D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto 2007 : 66). Model tersebut terdiri dari empat tahapan, yaitu Pendefinisian atau *Define*, Perancangan atau *Design*, Pengembangan atau *Develop* dan Penyebaran atau *Disseminate*. Namun dalam prosedur penelitian ini tidak sampai pada tahapan Penyebaran (Disseminate) karena keterbatasan waktu.

**TEKNIK ANALISIS DATA**

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan media pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), angket respon dan butir soal digunakan untuk memperoleh hasil data dari penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran yang di validasi.

a. Analisis Kelayakan Media

Analisis hasil validasi dilakukan pada setiap kriteria yang berhubungan dengan setiap bagian media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menghitung hasil digunakan skala likert pada angket validasi.

Tabel 1. Interpretasi Skor Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak

(Widoyoko, 2012:105)

Untuk menentukan presentase penilaian validator menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad \dots(1)$$

(Sudijono, 2010:43)

b. Analisis Kelayakan RPP

Hasil lembar validasi menunjukkan kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

Tabel 2. Interpretasi Skor RPP

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak

(Widoyoko, 2012)

Untuk mendapatkan presentase penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PPV = \frac{\sum \text{Jawaban responden}}{\sum \text{Nilai tertinggi responden}} \times 100\% \quad \dots(2)$$

(Widoyoko, 2012)

2. Analisis Angket Respon Siswa

Analisis respon siswa dilakukan pada setiap kriteria yang berhubungan dengan respon siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Multiple Intelligences*.

Tabel 4. Interpretasi Skor Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak

(Widoyoko, 2012)

Untuk mendapatkan presentase penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad \dots(3)$$

(Sudijono, 2010:43)

3. Analisis Hasil Belajar

Analisis data dari hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MICIN yang dibuktikan dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa sebanyak 30 soal pilihan ganda.

Pada analisis ini menggunakan perhitungan Paired Sample t-test dengan perumusan sebagai berikut:

a. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis yang digunakan adalah adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MICIN “*Multiple Intelligences in One*” dengan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran MICIN “*Multiple Intelligences in One*”.

b. Menentukan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$

Taraf signifikansi digunakan untuk menunjukkan besar kecilnya peluang terjadinya kesalahan pada analisis. Pada uji hipotesis ini, taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yang digunakan adalah 0,05 atau 5%.

c. Menentukan Tipe uji-t

Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas apabila diperoleh hasil data berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilakukan uji-t. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Paired Sample t-test.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbentuk website yang diberi nama MICIN “*Multiple*

*Intelligences in One*” pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMK Negeri 1 Pungging. Berikut ini adalah tampilan dari media pembelajaran MICIN.

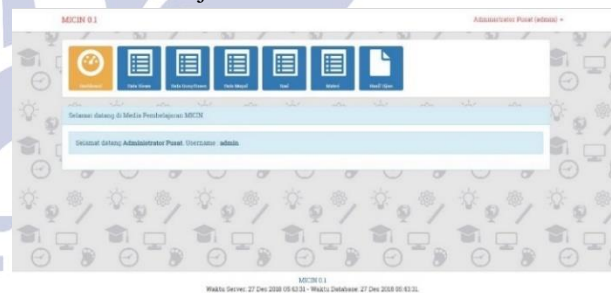
**Hasil Pengembangan Media**

Ketika pengguna mengakses alamat <http://www.micin.tech> pada browser maka tampilan pertama adalah tampilan login. Pada website ini terdapat tiga hak akses login yaitu admin, guru dan siswa. Pengguna dapat memasukkan username dan password yang sudah dimiliki seperti pada Gambar 2 berikut.



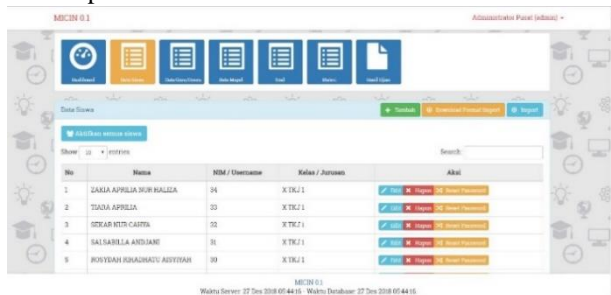
Gambar 2. Tampilan Login

Tampilan home/dashboard merupakan tampilan menu utama apabila user login pada website ini. Pada tampilan ini berisikan menu Data siswa, data guru, data mapel, soal, materi dan hasil ujian untuk hak akses admin, sedangkan untuk hak akses guru menu yang tersedia adalah soal, ujian, hasil ujian dan hak akses siswa dapat mengakses menu materi dan ujian.



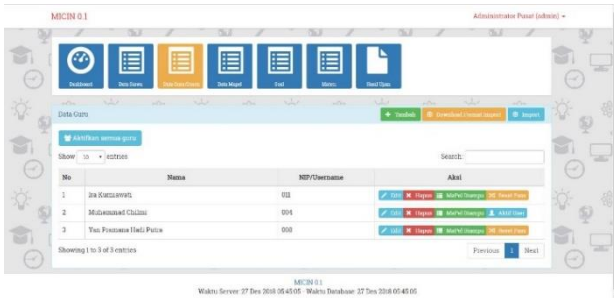
Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Menu data siswa menampilkan data siswa yang sudah didaftarkan dan bisa menggunakan media pembelajaran MICIN. Dalam halaman ini admin dapat menambahkan siswa, melakukan update data siswa serta menghapus data siswa seperti Gambar 4 berikut.



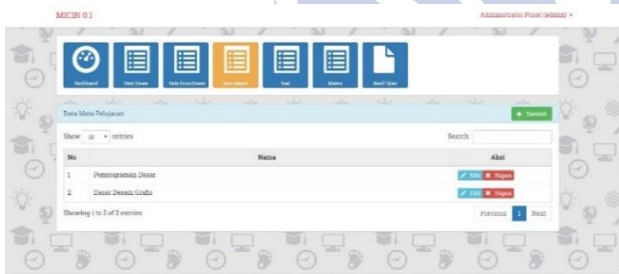
Gambar 4. Tampilan Data Siswa

Menampilkan data guru yang dapat menggunakan media pembelajaran MICIN. Hak akses sebagai admin dapat melakukan perintah *create, read, update* dan *delete* pada data guru. Pada halaman ini admin dapat menentukan mata pelajaran yang diampu guru yang bersangkutan seperti Gambar 5 berikut



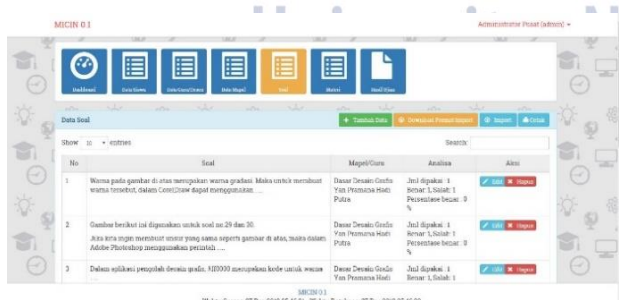
Gambar 5. Tampilan Data Guru

Menu data mapel menampilkan mata pelajaran yang terdapat pada media pembelajaran MICIN. Di menu ini admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus mata pelajaran seperti Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan Data Mapel

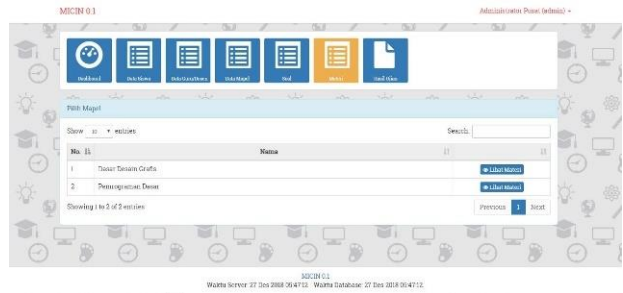
Menu ini digunakan untuk menambahkan, merubah ataupun menghapus soal. Terdapat beberapa fitur pada halaman ini antara lain fitur cetak untuk melakukan printing terhadap soal yang ada pada media dan import soal untuk memasukkan soal menggunakan format yang telah ditentukan seperti Gambar 7 berikut.



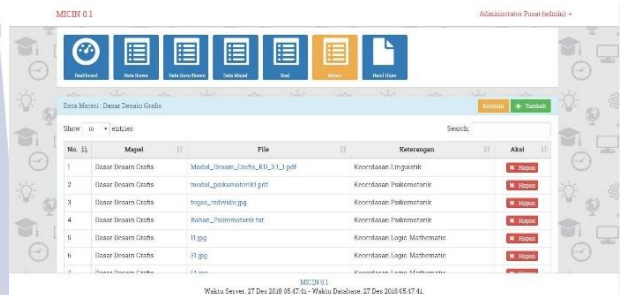
Gambar 7. Tampilan Soal

Tampilan ini merupakan tampilan materi. menu menampilkan materi yang telah dimasukkan oleh guru yang bersangkutan. Materi dikelompokkan berdasarkan mata pelajaran. Jadi untuk membuka materi pengguna

harus meng klik tombol “lihat materi” terlebih dahulu berdasarkan mata pelajaran untuk bisa melihat yang disediakan seperti Gambar 8 dan Gambar 9 berikut.

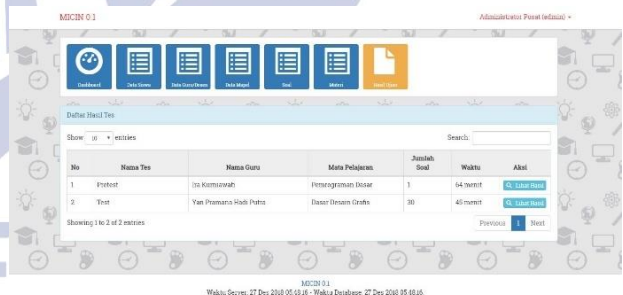


Gambar 8. Tampilan Masuk Materi



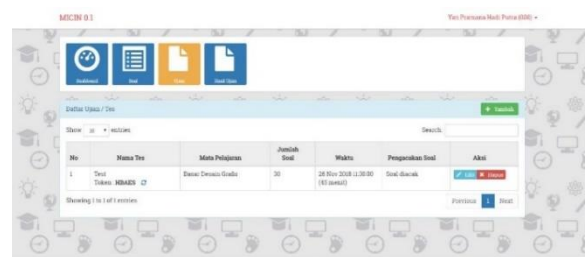
Gambar 9. Tampilan Materi

Tampilan hasil ujian menampilkan hasil ujian siswa yang telah mengikuti ujian atau tes. Pada halaman ini admin atau guru dapat melihat nilai individu setiap siswa seperti Gambar 10 berikut.



Gambar 10. Tampilan Data Hasil Siswa

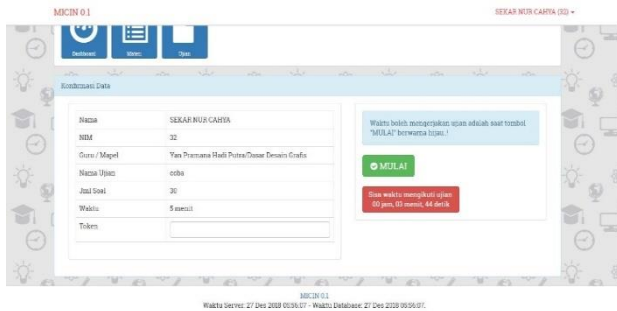
Tampilan ini guru dapat membuat tes evaluasi yang akan dikerjakan oleh siswa. Guru dapat mengatur jumlah soal, waktu soal dan lama pengerjaan soal. Setiap ujian yang telah dibuat akan muncul sebuah token khusus, dimana siswa harus memasukkan token tersebut untuk bisa melakukan ujian.



Gambar 11. Tampilan Ujian

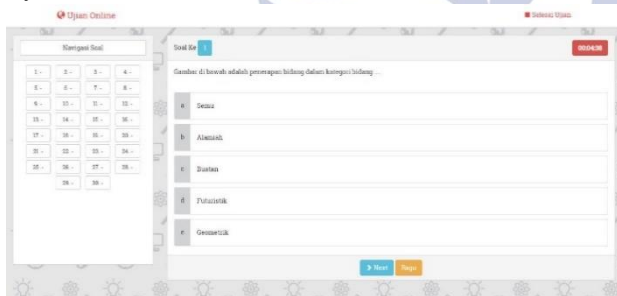


Setelah ujian dibuat, siswa dapat masuk pada halaman ujian untuk melakukan ujian. Pada tampilan ini ditampilkan waktu pengerjaan ujian dan nomor token yang harus dimasukkan agar bisa melakukan ujian seperti pada Gambar 12 berikut.



Gambar 12. Tampilan Masuk Ujian Siswa

Halaman ujian ini peserta didik mulai mengerjakan soal tes yang telah disiapkan guru. Pada halaman ini siswa disediakan beberapa navigasi untuk memudahkan pengerjaan soal. Nomor soal dapat di klik untuk melihat soal secara acak, tombol next digunakan untuk melihat soal secara berurutan dan tombol ragu disediakan untuk siswa yang telah menjawab namun masih kurang yakin dengan jawabannya. Ketika siswa sudah selesai mengerjakan soal bisa menekan tombol selesai ujian sehingga nilai ujian siswa akan langsung ditampilkan pada layar.



Gambar 13. Tampilan Ujian Siswa

### Hasil Validasi

Validasi media pembelajaran MICIN oleh validator mendapatkan total skor sebesar 115 dan dikategorikan Sangat Layak dengan persentase sebesar 88.4%. Nilai ini termasuk dalam interval 81%-100% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa media MICIN ini layak sebagai media pembelajaran.

Validasi RPP oleh validator mendapatkan total skor sebesar 92 dan dapat dikategorikan Sangat Baik dengan persentase sebesar 88.4%. Nilai ini termasuk dalam interval 81.25-100% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini layak digunakan.

Validasi Angket Respon Siswa mendapatkan total skor 218 dan dapat dikategorikan Sangat Layak dengan

presentase sebesar 90.8%. Nilai ini termasuk dalam interval 81%-100% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa Angket Respon Siswa ini memenuhi kriteria dan layak digunakan.

Validasi Butir Soal mendapatkan total skor 1.375 dan dapat dikategorikan Sangat Layak dengan presentase sebesar 95.4%. Nilai ini termasuk dalam interval 81%-100% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa Butir Soal ini memenuhi kriteria dan layak digunakan.

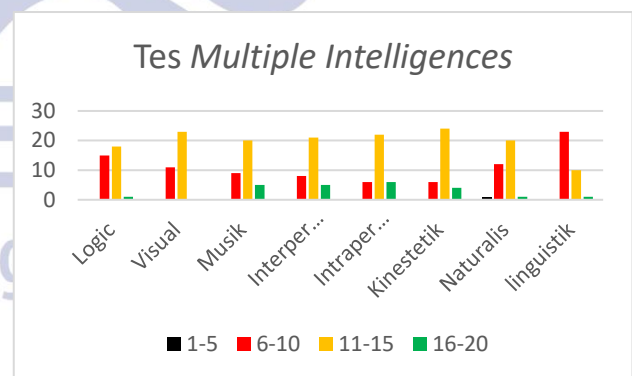
### Hasil Angket Respon Siswa

Dari penelitian yang telah dilakukan, setelah diberikan perlakuan, hasil angket respon siswa mendapatkan nilai 3565, dengan presentase sebesar 87.3%. Sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran MICIN dikategorikan sangat baik.

### Hasil Belajar Siswa

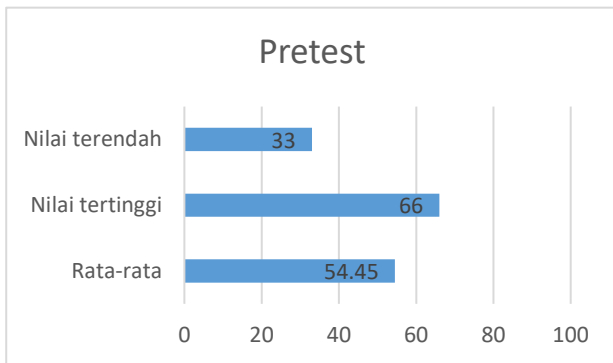
Hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terkait dengan mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Untuk mengukur hasil belajar ini, siswa diberikan 30 soal *pretest* dan setelah itu siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran MICIN pada saat pembelajaran, setelah itu siswa diberikan lagi 30 soal *posttest*.

Namun sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan angket *Multiple Intelligences* terlebih dahulu untuk mengetahui kecerdasan siswa dari yang tidak dominan sampai yang paling dominan. Data tersebut dapat dilihat pada Gambar 13 berikut.

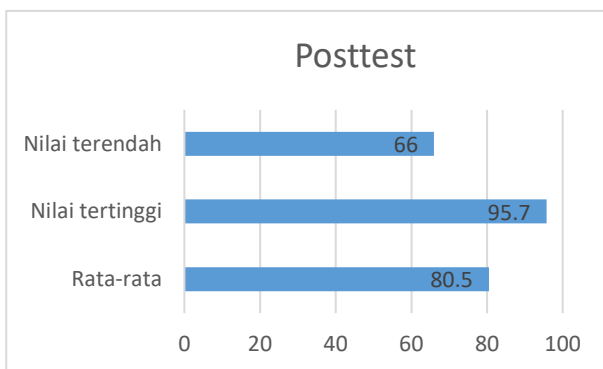


Gambar 14. Hasil Tes Multiple Intelligences Siswa

Dari penelitian yang dilakukan didapatkan nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 54.45 dengan nilai tertinggi sebesar 66 dan nilai terendah 33, sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MICIN pada kelas X TKJ 1 SMKN 1 Pungging Mojokerto menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 80.5 dengan nilai tertinggi sebesar 95.7 dan nilai terendah 66 seperti pada gambar 14 dan gambar 15 berikut



Gambar 15. Hasil *Pretest* Siswa



Gambar 16. Hasil *Posttest* Siswa

Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MICIN mempunyai perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan hipotesis diterima. Dan dari hasil analisis ke tiga uji diatas disimpulkan bahwa **Terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MICIN dengan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran MICIN.**

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan yang diambil dari penelitian yang telah selesai dilakukan yaitu:

1. Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game memperoleh nilai 115 dengan presentase penilaian terhadap media pembelajaran MICIN yaitu 88.4%. Hasil validasi yang diperoleh dari validator RPP yaitu diperoleh nilai 92 dengan presentase penilaian 88.4%. Hasil validasi yang diperoleh dari validator angket respon siswa yaitu diperoleh nilai 218 dengan presentase penilaian 90.8%. dan Hasil validasi yang diperoleh dari validator butir soal pretest-posttest yaitu diperoleh nilai 1.375 dengan presentase penilaian 95.4%.
2. Hasil respon siswa diperoleh nilai dengan presentase nilai 87.3% dengan ini dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran MICIN dapat diterima oleh siswa.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran MICIN dengan sebelum menggunakan media pembelajaran MICIN. Hal ini dapat dilihat dengan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media MICIN sebesar 80.5 dan rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran MICIN adalah 54.45. Dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran MICIN adalah meningkat.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah selesai dilaksanakan, berikut adalah saran dari penulis antara lain :

1. Media pembelajaran MICIN ini hendaknya dapat dikembangkan lagi mulai dari penambahan fitur, perbaikan error sampai kebutuhan di dunia pendidikan nantinya.
2. Siswa lebih diberikan teori dan tidak hanya sebatas pada praktik saja. Khususnya pada sekolah menengah kejuruan yang menekankan pada praktik

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aydemir, Hasan and Karali, Yalcin. 2014. Study of secondary school students' multiple intelligences areas (Malatya case). *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 152, 167 – 172. Diambil dari <http://www.sciencedirect.com>
- Choir, Miftachul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Gardner, Howard. 2003. *Multiple Intelligences: Teori dalam Praktek*. Terjemahan Alexander Sindoro. Batam: Interaksara.
- Gunawan, Adi W. 2006. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gurcay, Deniz and Ferah, Hatice Ozturk. 2017. The Effects of Multiple Intelligences Based Instruction on Students' Physics Achievement and Attitudes. *Journal of Baltic Science Education*, Vol. 16, No. 5. Diambil dari <http://www.ebscohost.com>
- Huda, Miftachul dan Arief Alimufi. 2013. Pengaruh *Multiple Intelligences* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik



- Dinamis Kelas X Di SMAN 1 Porong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(3), 34-37. Diambil dari <http://www.jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- Legowo, E. 2017. Model Pembelajaran Berbasis penstimulasian Multiple Intelligences Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(1), 1-8. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/article/view/311>
- Muyaroah, Siti dan Fajartia, Mega. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2). Diambil dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Gabriela and Petruta, Paula. 2013. Multiple intelligences stimulated within the lessons by the practicant students from the faculty of science. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 76, 676-680. Diambil dari <http://www.sciencedirect.com>
- R. Hoer, Thomas. 2007. *Buku Kerja Multiple Intelligences*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Safitri, dkk. 2013. Pengaruh Pendekatan *Multiple Intelligences* Melalui Model Pembelajaran Langsung Terhadap Sikap dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Tellu Limpoe. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 156-160. Diambil dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jppi>
- Serin, Nerguz Bulut, et al. 2009. The relationship between the primary teachers’ teaching strategies and their strengths in multiple intelligences (Their multiple intelligence types) (Sampling: Izmir and Lefkosa). *Procedia Social and Behavioral Sciences* 1 (2009) 708–712. Diambil dari <http://www.sciencedirect.com>
- Sulaiman, et al. 2010. Teaching Strategies Based on Multiple Intelligences Theory among Science and Mathematics Secondary School Teachers. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 8 (2010) 512–518. Diambil dari <http://www.sciencedirect.com>
- Ula, S. Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar : Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Yaumi, Muhammad dan Ibrahim, Nurdin. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Jakarta : Kencana.
- Yektyastuti, Resti dan Ikhsan, Jaslin. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (1), 2016, 88-99. Diambil dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>