

## Penerapan Model Pembelajaran Proyek berorientasi Multiple Intelligence Terhadap Aktivitas dan Pemahaman Wayang Pandhawa di SD N Pasuruhan 1

Galih Istiningsih\*<sup>1</sup>, Astuti Mahardika<sup>2</sup>, Octavia Uswatun Khasanah<sup>3</sup>,  
Helvina Raf Rafi Purnamasari<sup>4</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Univervitas Muhammadiyah Magelang

<sup>1</sup>Email: galih.dsad@gmail.com

<sup>2</sup>Email: astuti\_mah@ummgl.ac.id

<sup>3</sup>Email: octaviabethaphia@gmail.com

<sup>4</sup>Email: helvinaraf@gmail.com

### Abstrak

**Keywords:**  
pembelajaran  
Proyek berbasis  
Multiple  
Intelligence,  
aktivitas belajar,  
pemahaman  
wayang.

*Latar belakang penelitian ini secara empiris pemahaman wayang siswa kelas IV di bawah KKM serta pepak basa dan buku sebagai rujukan pembelajaran tanpa diinovasi model dan media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Pembelajaran Proyek berorientasi Multiple Intelligence terhadap aktivitas belajar dan pemahaman wayang pandhawa pada siswa kelas IV SD N Pasuruhan 1. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 yaitu tanggal 28-29 April 2017 dan 5-6 Mei 2017. Populasi penelitian ini berjumlah 60 siswa dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV A SD N Pasuruhan 1 yang berjumlah 30 siswa (kelas eksperimen) dan kelas IV B SD N Pasuruhan 1 yang berjumlah 30 siswa (kelas kontrol). Desain penelitian ini adalah Pre-tes Post-tes Non-equivalent Control Group Design . Data aktivitas belajar dikumpulkan dengan lembar observasi dan prestasi belajar wayang pandhawa dikumpulkan dengan tes. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar dan angket tanggapan siswa terhadap model Proyek berorientasi Multiple Intelligence yang dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai tes dianalisis menggunakan uji-t dan uji-U untuk observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar antara siswa yang mengikuti penerapan Proyek berorientasi Multiple Intelligence dengan pembelajaran langsung  $P(0,00 < 0,05)$  (2) terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman wayang pandhawa antara siswa yang mengikuti penerapan Proyek berorientasi Multiple Intelligence dengan pembelajaran langsung  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $3,512 > 2,08$ .*

### 1. PENDAHULUAN

Realita Pelaksanaan Pembelajaran di kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami pelajaran bahasa Jawa terutama materi wayang pandhawa. Awal pembelajaran yang dilakukan selama empat kali pertemuan yang disesuaikan dengan indikator yang ada dalam silabus dan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi dasar (KD) kelas IV berjalan dengan cukup baik, namun dalam hal aktivitas belajar wayang secara menyeluruh belum optimal. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan

kan pada penyediaan sumber belajar. Penyediaan sumber belajar yang dimaksud disini seperti buku penunjang materi wayang dan alat peraga penokohan wayang yang dibuat berdasarkan kecerdasan siswa yang beragam (multiple Intellegence). Latar Belakang secara empiris informasi yang dikumpulkan peneliti dari siswa, penyebabnya adalah penggunaan metode dan model pembelajaran yang diterapkan guru seringkali memakai pepak basa, seperti hanya ceramah saja. Padahal dalam materi pembelajaran bahasa jawa banyak yang susah dipelajari oleh anak. Misalnya materi wayang Pandhawa yang didalamnya terdapat karakter fisik dan penokohan yang berbeda-beda setiap tokohnya dan keluarganya. Hal itu juga dapat dilihat dari 5 indikator materi wayang di kelas IV yaitu mengamati gambar tokoh wayangpuntadewa, menyebutkan keluarga puntadewa (istri, anak dan saudara), menjelaskan nama negaranya, menjelaskan ajian yang dimiliki, dan menceritakan kisah puntadewa dalam merebut kembali Negara Astina. Melihat 5 indikator tersebut, tentu tidak mudah bagi siswa untuk memahami dan mempelajarinya dengan mudah apalagi guru cenderung masih menggunakan model dan metode yang kurang inovatif seperti ceramah. Mengatasi permasalahan tersebut ada banyak model dan metode yang disajikan. Akan tetapi peneliti menggunakan model pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences yang dapat membantu mengatasi permasalahan pada siswa terutama dalam hal aktivitas belajar wayang pandhawa dengan kecerdasan setiap siswa yang berbeda (Multiple Intellegence). Model yang diterapkan ini mungkin masih awam dan belum dikenal oleh masyarakat, karena model ini adalah suatu model yang dikombinasikan oleh peneliti dari model pembelajaran proyek dengan LKS berbasis multiple intelligences.

Model pembelajaran proyek menurut Blumenfeld (2014) karakteristik model pembelajaran proyek meliputi 6 sintagmatik, dapat dirinci sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Model pembelajaran Proyek

Langkah-langkah	Deskripsi
Langkah -1 Penentuan proyek	Peserta didik menentukan tema/topik proyek
Langkah -2 Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	Peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya
Langkah -3 Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	peserta didik didampingi guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah direncananya
Langkah -4 Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat dengan dimonitor guru.
Langkah -5 Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek	Peserta didik untuk mempre-sentasikan dan mempublikasikan hasil karya
Langkah -6 Evaluasi proses dan hasil proyek	peserta didik pada akhir proses pembe-lajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek

Menurut Scarbrough (2015) Pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences bertujuan untuk memberikan cara bagi siswa untuk membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berfikir) terkait dengan proses-proses berfikir reflektif melalui aplikatif dan disesuaikan dengan kecerdasan siswa. Apabila berfikir dari tujuan utama pendidikan, terutama pendidikan pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 maka model proyek saja tidaklah cocok untuk diterapkan. Karena siswa SD kelas IV pada umumnya masih membutuhkan bimbingan dari seorang guru. Mengetahui akan hal tersebut, maka kami menggunakan model proyek. Menurut Sanjaya (2008:200) pembelajaran proyek yaitu suatu

model pembelajaran proyek yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada siswa. Sebagian perencanaannya dibuat oleh guru, siswa tidak merumuskan problem atau masalah. Guru harus memberikan pengarah dan bimbingan kepada siswa dalam melakukan kegiatan-kegiatan sehingga siswa yang berfikir lambat atau siswa yang mempunyai intelegensi rendah tetap mampu mengikuti kegiatankegiatan yang sedang dilaksanakan. Sedangkan sikap ilmiah yang dibutuhkan dalam pembelajaran proyek menurut Mustahib (2011:1) yaitu rasa ingin tahu yang tinggi, jujur, objektif, berfikir secara terbuka, memiliki kepedulian, teliti, tekun, berani, dan santun serta mandiri. Namun pada kenyataannya, tidak semua siswa mampu memiliki sikap ilmiah tersebut, karena masing-masing siswa mempunyai pola pikir atau kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan yang berbeda-beda tersebut di istilahkan dengan Multiple Intellegence, menurut Howard Gardner (dalam Suparno, 2012) mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu seting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata. Mengkombinasikan antara model pembelajaran proyek berorientasi Multiple Intellegences membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan materi wayang pandhawa yang didalamnya memuat unsur seni dan budaya Jawa. Berdasarkan ketertarikan tersebut peneliti bermaksud untuk mengukur aktivitas dan pemahaman siswa pada materi wayang pandhawa.

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran proyek berorientasi Multiple Intellegence terhadap aktivitas dan prestasi belajar wayang pandhawa pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang?”. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran proyek berorientasi Multiple Intellegences terhadap aktivitas dan prestasi belajar wayang pandhawa pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang. Hasil penelitian bermanfaat bagi siswa untuk mengetahui aktivitas dan prestasi belajar wayang pandhawa. Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan penggunaan model pembelajaran, serta dapat meningkatkan kreativitas guru untuk menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar sesuai karakternya sendiri. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memberi masukan dan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran bahasa jawa terutama berkaitan dengan wayang pandhawa di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

## 2. METODE

### 2.1 Teknik Penelitian

#### 2.1.1. Persiapan

Penelitian dilakukan selama empat kali penelitian yang dimulai dari tanggal 28-29 April 2017 dan 5-6 Mei 2017. Adapun persiapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Persiapan perijinan ke SD tempat penelitian.
- b. Persiapan instrumen penelitian dengan konsultasi dosen pembimbing dan guru kelas meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi Ajar, LKS dan Soal Penilaian penguasaan konsep wayang dan lembar observasi aktivitas belajar.
- c. Melakukan Validasi ahli setelah instrumen jadi berupa 2 dosen dan 1 guru.
- d. Pelaksanaan uji prasyarat skala kecil 20 siswa di SD lain untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal
- e. Penelitian kelas a dan b, Eksperimen diberi perlakuan kelas model proyek berorientasi multiple intellegences dan kelas control dengan metode ceramah. Dalam penelitian kelas a dan b ada pretes / sebelum dan postes/ sesudah analisis data

### 2.1.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dimulai tanggal 28-29 April 2017 dan 5-6 Mei 2017. Langkah-langkah pelaksanaan yaitu:

- a. Mempersiapkan Instrumen atau perangkat pembelajaran yang telah dibuat berupa RPP, materi ajar, lks dan lembar penilaian.
- b. Mengajarkan materi pembelajaran selama empat kali pertemuan yang disesuaikan dengan indikator kelas IV.
- c. Pertemuan 1 dilakukan untuk pembagian angket analisis MIR (Multiple Intellegences Research) untuk mengetahui kecerdasan yang dimiliki oleh anak di kelas 4 A dan B.
- d. Pertemuan 2 dilakukan pembelajaran dengan 2 indikator yaitu mengamati gambar tokoh wayang puntadewa dan menyebutkan keluarga puntadewa (istri, anak dan saudara).
- e. Pertemuan 3 dilakukan pembelajaran dengan 2 indikator yaitu menjelaskan nama negaranya dan menjelaskan ajian yang dimiliki.
- f. Pertemuan 4 dilakukan pembelajaran dengan 1 indikator yaitu menceritakan kisah puntadewa dalam merebut kembali Negara Astina.

### 2.1.3. Evaluasi

Proses evaluasi yang dilakukan pada saat pembelajaran bahasa Jawa dengan model pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences yaitu dengan menggunakan pameran larikan wayang Jawa dengan kreasi yang dibuat oleh anak seperti puzzle wayang pandhawa. Evaluasi dilakukan di kelas IV eksperimen untuk menguatkan siswa tentang penguasaan konsep wayang pandhawa.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Non-equivalent Control Group Design (Sugiyono, 2010:16), dimana subjek penelitian ada yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan ada yang tidak diberikan perlakuan (kelas kontrol). Secara umum desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
<b>Eksperimen</b>	O1	X	O2
<b>Kontrol</b>	O3		O4

Keterangan :

O1= Tes awal (Pretest) kelas eksperimen ,O2= Tes akhir (Posttest) kelas eksperimen ,O3= Tes awal (Pretest) kelas kontrol , O4= Tes akhir (Posttest) kelas kontrol; X = Model pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences (Sugiyono, 2010: 116)

## 2.2 Populasi dan Sampel Penelitian

### a. Populasi

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 tahun ajaran 2016/2017 terdiri dari 2 Kelas IVA dan IV B.

### b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV A SDN Pasuruhan 1 yang berjumlah 23 siswa (kelas eksperimen) dan kelas IV B SDN Pasuruhan 1 yang berjumlah 23 siswa (kelas kontrol).

## 2.3 Variabel dan Definisi Operasional

- a. Model pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences sebagai variabel independen (bebas).
- b. Terhadap aktivitas belajar wayang Wayang Pandhawa Pada Siswa Kelas IV di SDN Pasuruhan 1 sebagai variabel dependen 1 (terikat).

- c. Terhadap pemahaman Konsep Wayang Pandhawa Pada Siswa Kelas IV di SDN Pasuruhan 1 sebagai variable dependen 1 (terikat).

#### 2.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Sesuai desain eksperimen yang digunakan maka prosedur eksperimennya sebagai berikut: Instrumen penelitian meliputi observasi aktivitas belajar siswa dan pemahaman wayang, yang dikembangkan dapat dijabarkan pada Tabel 3

Tabel 3 Jenis, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
1	Pemahaman Konsep wayang	tes	Tes Hasil Kognitif	Deskriptif, SPSS
2.	Aktivitas belajar wayang pandhawa	Observasi	Lembar observasi kemampuan mengelola pembelajaran guru	Deskriptif persentase, SPSS

#### 2.5 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Analisis Data Tes Awal
  - 1) Mencari nilai maksimum, nilai minimum, rerata dan simpangan baku tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - 2) Menguji normalitas distribusi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - 3) Menguji homogenitas varians dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - 4) Melakukan Uji Kesamaan Dua Rerata
- b. Analisis Data Tes Akhir
  - 1) Mencari nilai maksimum, nilai minimum, rerata dan simpangan baku tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - 2) Menguji normalitas distribusi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - 3) Menguji homogenitas varians dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - 4) Melakukan Uji Kesamaan Dua Rerata
- c. Indeks Gain

Setelah pretes dan postes dilaksanakan, langkah selanjutnya yaitu menghitung gain (peningkatan) kemampuan siswa terhadap pemahaman konsep wayang pandhawa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun rumus dari gain ternormalisasi (normalisasi gain) yang digunakan (Hake, 2000:3) adalah sebagai berikut :

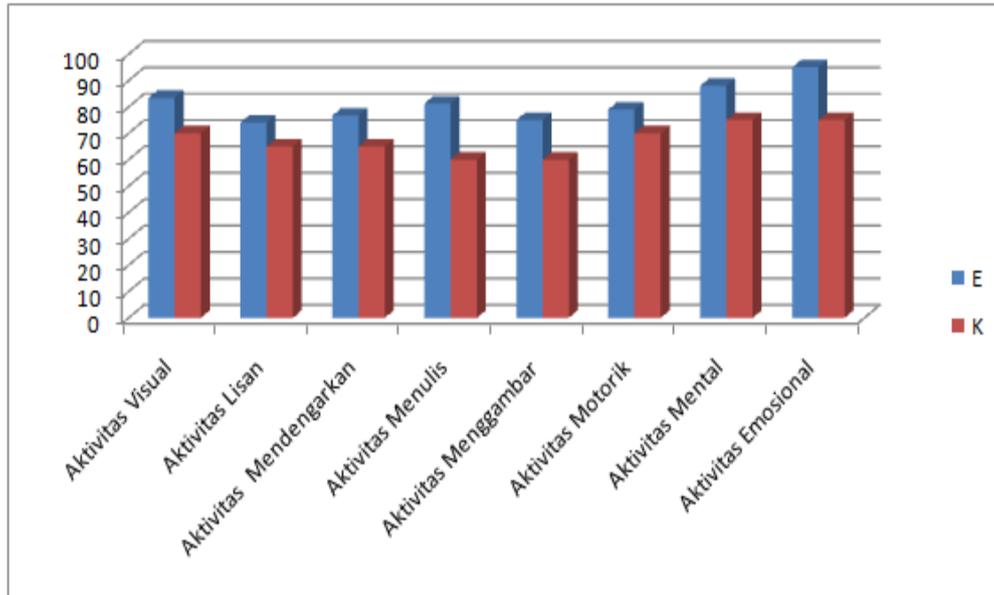
$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skors pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}}$$

- d. Analisis Hasil Belajar dan aktivitas belajar siswa
 

Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran wayang yang berisi kisi-kisi dan tes hasil belajar dan lembar aktivitas belajar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa data aktivitas belajar, penguasaan materi, dan tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences.



Gambar 1. hasil aktivitas belajar wayang pandhawa

Gambar 1 menunjukkan bahwa persentase aspek aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Semua aspek aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen berkriteria baik sedangkan kelas control berkriteria *kurang*. Penggunaan model pembelajaran proyek berorientasi multiple intellegences Secara rinci dapat dijabarkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Aktivitas Siswa dalam pembelajaran Proyek berbasis MI

No.	Aspek Pengamatan	Eksperimen	Kontrol
1.	Aktivitas Visual	83	70
2.	Aktivitas Lisan	74	65
3.	Aktivitas Mendengarkan	77	65
4.	Aktivitas Menulis	81	60
5.	Aktivitas Menggambar	75	60
6.	Aktivitas Motorik	79	70
7.	Aktivitas Mental	88	75
8.	Aktivitas Emosional	95	75

Dapat dijabarkan aktivitas visual, aktivitas lisan, mendengarkan, menulis ,menggambar, motorik, mental dan emosional rata-rata lebih tinggi daripada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji SPSS Aktivitas dan Pemahaman Siswa

Data Siswa	Kelas	Uji-t1	Uji t2	Uji U	KET
Pretes	E	-	-	P (0,975>0,05)	BTS
	K	-	-		
Postes	E	-	-	P (0,00<0,05)	BS
	K	-	-		
n-gain	E	$t_{hitung} >$ $t_{tabel}$ 3,512>2,08	$t_{hitung} >$ $t_{tabel}$ 3,53>2,01	-	BS

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai pretes pada kedua kelas tidak berbeda signifikan artinya kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama terlihat dari nilai rata-rata pretes pada kelas control dan kelas eksperimen. Sedangkan untuk nilai postes dan N-gain siswa pada kedua kelas berbeda signifikan, dimana nilai postes dan N-gain siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. M eksperimen 29,5 memiliki perubahan lebih tinggi dibandingkan M control 13,1913. Dan aktivitas belajar siswa P (0,00<0,05) artinya bahwa ada perbedaan yang signifikan aktivitas belajar antara kelas eksperimen dan control.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi wayang pandhawa. Penggunaan model pembelajaran proyek berorientasi multiple berpengaruh signifikan terhadap meningkatkan pemahaman wayang pandhawa. Model pembelajaran proyek berorientasi multiple intelligences memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga guru hendaknya sebelum melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya terlebih dahulu merancang kesesuaian waktu dengan materi pokok agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

- [1] Terimakasih kepada LP3M yang telah memfasilitasi penelitian sehingga kami dapat melaksanakan program penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbasis Pleci Palawija Terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandhawa Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang”.
- [2] Dekan FKIP UM Magelang [3] SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang

#### REFERENSI

- Blumenfeld PC, Soloway E, Marx RW, Krajcik JS, Guzdial M, Palincsar A. Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educ Psychol.* 1991;26(3-4):369-398. doi:10.1080/00461520.1991.9653139.
- Deporter, B. 2008. Quantum Teaching. Bandung: Kaifa [2] Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Reineka Cipta.
- Gardner, Howard. 2008. i Batam: Interaaksara. [4] Herdian. 2010. Model Pembelajaran Proyek. [online]. Tersedia: <http://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/model-pembelajaran-proyek.html>. [18 Desember 2017].

- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Junaidi. 21010. Mengkenalkan Wayang Kepada Anak. Jilid 2. Seri Mahabarata. Sahabat-Sahabat Pandhawa dan Kurawa. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Nata, Abuddin. 2009. Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran
- Sugiyono. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi Jakarta: Rieneka Cipta.
- Soetarno, Sarwanto. 2010. Wayang Kulit dan Perkembangannya. Surakarta dan Sukoharto: Isi Press Solo.
- Scarbrough H, Swan J, Laurent S, Bresnen M, Edelman L, Newell S. Project-based learning and the role of learning boundaries. *Organ Stud.* 2004;25(9):1579-1600. doi:10.1177/0170840604048001.
- Yamin, Muhammad. 2013. Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intellegences). Jakarta: Kencana.