

PENGARUH PENGGUNAAN PERANGKAT MULTIMEDIA, MULTIPLE INTELLIGENCE DAN KREATIFITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Agung Saputra

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
E-mail : agungsaputra@budiluhur.ac.id

(Naskah masuk: 4 Agustus 2023, diterima untuk diterbitkan: 26 September 2023)

Abstrak

Dalam dunia pendidikan kehadiran perangkat multimedia ditengah-tengah anak didik dapat menyebabkan kemalasan pada anak sehingga menyebabkan penurunan minat belajar anak dan kecanduan yang berlebihan pada perangkat multimedia, sebaliknya perangkat multimedia dapat juga menjadi dorongan yang positif untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Menyikapi keadaan ini, maka peran pendidik dan orang tua sangat besar. Studi kasus ini dilakukan di Multimedia *Computer Learning Center DIGIKIDZ*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di DIGIKIDZ dipengaruhi oleh penggunaan perangkat multimedia, kecerdasan ganda, dan kreativitas. Urgensi dari penelitian ini dilakukan adalah agar DIGIKIDZ dapat menerapkan metode belajar yang sesuai bagi Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kuantitatif. Alasan pemilihan pendekatan ini adalah karena pendekatan deskriptif-kuantitatif mampu menganalisis topik yang sulit diukur secara numerik. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana penggunaan perangkat multimedia, kecerdasan ganda, dan kreativitas mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil analisis yang dilakukan menggunakan program SPSS menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan perangkat multimedia, kecerdasan ganda, dan kreatifitas secara bersama-sama positif dan signifikan sebesar 23,2%. Data-data yang dihasilkan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi DIGIKIDZ untuk kemudian dapat digunakan sebagai bahan analisa untuk meningkatkan mutu anak didik di DIGIKIDZ.

Kata kunci: *perangkat multimedia, multiple intelligence, kreatifitas, hasil belajar*

THE EFFECT OF USING MULTIMEDIA DEVICES, MULTIPLE INTELLIGENCE AND CREATIVITY ON STUDENT LEARNING OUTCOMES

Abstract

In the world of education, the presence of multimedia devices among students can cause laziness in children, causing a decrease in children's interest in learning and excessive addiction to multimedia devices. On the other hand, multimedia devices can also be a positive encouragement to increase children's learning motivation. Responding to this situation, the role of educators and parents is very large. This case study was conducted at the DIGIKIDZ Multimedia Computer Learning Center. This research aims to find out how student learning outcomes at DIGIKIDZ are influenced by the use of multimedia devices, multiple intelligences, and creativity. The urgency of this research is so that DIGIKIDZ can apply learning methods that are suitable for students. This research uses a descriptive-quantitative approach. The reason for choosing this approach is because the descriptive-quantitative approach is able to analyze topics that are difficult to measure numerically. The research results show how the use of multimedia devices, multiple intelligences, and creativity influence student learning outcomes. The results of the analysis carried out using the SPSS program show that the influence of using multimedia devices, multiple intelligences and creativity together is positive and significant at 23.2%. The data resulting from this research can contribute to DIGIKIDZ and can then be used as analytical material to improve the quality of students at DIGIKIDZ.

Keywords: *Multimedia Devices, Multiple Intelligences, Creativity, Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pemenuhan kebutuhan anak terhadap pendidikan adalah kewajiban dari tiap orang tua. Tiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan demi

meraih cita-cita. Anak adalah sebuah amanah dari Tuhan, dimana setiap orang tua harus merawat, mendidik, dan membina dengan baik. Harapan orang

tua yang selalu menginginkan anaknya memiliki hasil belajar yang berprestasi menjadi tantangan tersendiri dalam era global sekarang ini.

Sistem pendidikan nasional yang digunakan oleh negara Republik Indonesia memiliki fungsi untuk membangun kemampuan serta membentuk watak dan juga menciptakan sebuah peradaban yang bermartabat, dimana hal ini dilakukan demi mencerdaskan kehidupan bangsa. Sistem pendidikan nasional cenderung dinamis yang mengarah kepada perubahan. Tujuan dari perubahannya adalah untuk menciptakan kualitas yang lebih baik untuk sistem pendidikan yang ditunjang dengan kurikulum yang lebih baik pula. Hal ini tentu saja akan mendorong dihasilkannya kualitas lulusan dengan kualitas yang baik pula. Sistem pendidikan nasional harus bisa memberikan jaminan terhadap beberapa hal yaitu : pemerataan kesempatan pendidikan bagi tiap warga negara, peningkatan kualitas mutu pendidikan, memastikan relevansi atas pendidikan yang diberikan dengan tantangan yang harus dihadapi diluar sana, melakukan pembaharuan dengan perencanaan yang baik, arah yang tepat serta berkesinambungan [1].

Satuan ukuran dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sudah bukan lagi tahun, bulan ataupun hari, melainkan sudah masuk dalam hitungan jam, menit, bahkan detik. Dampak dari perkembangan IPTEK itu sendiri telah menyentuh berbagai bidang dan sektor kehidupan. Sebagaimana inovasi teknologi pada umumnya, tentu saja perkembangan ini memiliki dampak baik dan juga dampak buruk bagi siswa. Bentuk dampak baik dari pengembangan IPTEK ini adalah penyebaran informasi yang tidak terbatas ruang dan waktu. Sedangkan dampak buruk yang ditimbulkan adalah terjadinya pergeseran nilai dan norma kehidupan yang dianut dalam kehidupan bermasyarakat.

Kehadiran perangkat multimedia dalam dunia pendidikan dan pembelajaran memiliki dua dampak yang berlawanan bagi motivasi belajar anak didik, yaitu dampak baik dan dampak buruk. Dampak buruknya adalah bila penggunaan perangkat media tidak dikontrol oleh para orang tua maupun guru dapat menyebabkan motivasi belajar anak menjadi menurun, jadi malas dan kecanduan. Sebaliknya dampak baiknya adalah perangkat multimedia dapat menjadi pemicu yang positif bagi anak untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Selain dari dukungan dan kontrol dari orang tua dan guru ada aspek lain yang dibutuhkan yaitu program-program komputer dan perangkat multimedia penunjang pembelajaran lainnya.

Pemanfaatan perangkat multimedia dalam bidang pendidikan dan pembelajaran adalah hal yang sah. Perangkat pembelajaran yang baik akan mampu memaksimalkan tiap potensi yang ada pada diri anak [2]. Dalam praktik pembelajaran untuk beberapa mata pelajaran tertentu baik yang dilakukan di sekolah maupun belajar mandiri dirumah justru keberadaan

dari perangkat multimedia ini dapat membantu anak untuk belajar dengan lebih efektif. Jika dimanfaatkan dengan tepat, keberadaan perangkat multimedia dapat memberikan peran yang besar pada hasil belajar siswa. Dari segi tenaga pendidik keberadaan perangkat multimedia ini pun dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih optimal.

Untuk mengatur melesatnya perkembangan IPTEK ini diperlukan sebuah undang-undang untuk mengatur agar masih tetap pada koridor yang benar. Di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengatur hal ini dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Harapan pemerintah untuk bisa melakukan percepatan pembangunan di seluruh sektor, khususnya sektor pendidikan dimana murid-murid sekolah dapat memperoleh banyak ilmu melalui internet tampaknya perlu diperhatikan lebih mendalam. Hal ini senada dengan kenyataan yang ada, dimana pemanfaatan informasi dari media elektronik tidak semuanya mencapai tujuan meningkatkan kecerdasan bangsa, dikarenakan informasi yang dimuat pada internet bukan hanya informasi yang sifatnya positif akan tetapi ada juga informasi negatif, penghinaan, berita-berita bohong yang bisa memicu kebencian dan permusuhan. Menyikapi keadaan ini, maka peran pendidik sangat besar. Bagaimana pendidik bisa memberikan pemahaman yang baik dan konsep yang jelas terhadap perkembangan IPTEK kepada anak didik. Sehingga anak dapat merasa bahwa pendidikan tidak antipati atau alergi terhadap perkembangan IPTEK.

Setiap manusia diciptakan dengan potensi kreatif yang berbeda. Potensi ini perlu dipupuk sejak usia muda dan harus terus dipupuk agar dapat mencapai prestasi yang diinginkan. Sejalan dengan hal ini kondisi lingkungan yang kondusif perlu diciptakan untuk mendukung proses kreatif individu. Lingkungan yang kondusif dibutuhkan tidak hanya dalam lingkup yang sempit seperti keluarga dan juga sekolah, tapi juga dalam lingkup yang lebih luas, yaitu dalam masyarakat. Tumbuh dan berkembangnya kreatifitas dari individu tidak lepas dari pengaruh kebudayaan yang dianut serta pengaruh lingkungan tempat individu tersebut tinggal ataupun bekerja. Akan tetapi kondisi lingkungan saja tidak cukup menjadi pendorong meningkatkan kreatifitas individu jika individu itu sendiri tidak memiliki dorongan dan rasa ingin untuk menjadi orang yang kreatif. Berangkat dari fenomena yang telah disebutkan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang bagaimana penggunaan peralatan multimedia, *multiple intelligence*, dan kreatifitas mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kebaruan yang diberikan oleh penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah jumlah *variable* yang digunakan dalam penelitian lebih banyak daripada penelitian-penelitian

sebelumnya, Kualitas hasil belajar siswa tidak hanya dikaji dengan satu variabel saja, melainkan 3 variabel yaitu perangkat multimedia, *multiple intelligence*, dan kreativitas. Hasil belajar adalah sebuah gambaran hal-hal yang perlu dieksplor, dipahami dan dikerjakan oleh siswa yang dapat diukur dengan teknik tertentu [3]. Pendapat lain dikemukakan oleh Salikah, dkk (2020) mengenai definisi hasil belajar yang mengatakan bahwa hasil belajar merupakan capaian atau prestasi siswa setelah siswa tersebut berhasil menyelesaikan sejumlah materi pelajaran [4].

Multimedia adalah penggabungan dari 2 atau lebih jenis media yang berbeda [5]. Multimedia merujuk pada pengintegrasian media yang berbeda kedalam sebuah sistem komputer [6]. Jadi subyek multimedia adalah ilmu pengetahuan yang bisa dipresentasikan atau ditunjukkan kepada manusia. Kemudian terdapat juga *multiple intelligence*. Julia Jasmine, mengutip pernyataan Howard Gardner dalam bukunya yang berjudul *Metoda Mengajar Multiple Intelligence* (2019) menyebutkan bahwa IQ tidak boleh dianggap sebagai ukuran *universal*, suatu ukuran yang dapat diukur dengan pensil dan kertas. Sebenarnya, bukan seberapa cerdas Anda yang penting, tetapi bagaimana Anda menjadi cerdas. [7]. Selanjutnya tentang kreatifitas. Kemampuan untuk menemukan solusi baru untuk masalah disebut kreatifitas atau kemampuan berpikir kreatif [8]. Ini juga dikenal sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari data, informasi, dan elemen yang sudah ada [9]. Kreativitas membutuhkan persiapan yang matang dan membutuhkan banyak usaha. Oleh karena itu, pengembangan kreatifitas dimulai sejak usia dini. Penelitian tentang proses kreatifitas, lingkungannya, dan metode untuk mendorong, merangsang, dan mengembangkannya sangat penting.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif-kuantitatif. Pendekatan deskriptif-kuantitatif digunakan karena kelebihan yang dimiliki oleh pendekatan ini yaitu mampu menganalisis topik yang sulit diukur secara numerik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Kuesioner dibuat dengan menggunakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner yaitu skala Likert. Skala ini sering digunakan dikarenakan sangat mudah dalam penggunaannya [10]. Setelah mengirimkan survei kepada guru-guru. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui level signifikan dan juga untuk mengetahui pengaruh variabel dependen terhadap variabel independen. Penelitian berlangsung selama kurun waktu 6 (enam) bulan, terhitung sejak Februari 2019 sampai dengan Juli 2019. Tempat penelitian dilakukan di DIGIKIDZ. DIGIKIDZ adalah sebuah lembaga pendidikan multimedia

komputer, *robotic*, elektronika dan iPad untuk anak-anak dan remaja.

Data Langsung (*Data Primer*) adalah data yang berasal dari sumber internal dan diperoleh secara langsung melalui tindakan observasi [11]. Data secara tidak langsung, juga disebut data sekunder, merupakan data yang bersifat ilmiah dan teoritis [12], yang bisa didapatkan dengan cara membaca dan mempelajari buku literatur, makalah-makalah, bahan-bahan seminar, dan bahan-bahan lain (*library research*), yang sangat penting dan mendukung dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru DIGIKIDZ yang berjumlah 45 orang. Tabel 1 menunjukkan indikator-indikator variabel yang digunakan dalam penelitian ini .

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel

Konstruksi	Indikator
Hasill Belajar (Y)	Pengetahuan
	Pemahaman
	Penerapan
	Penerimaan
	Partisipasi
	Penentuan Sikap
	Keterampilan Bergerak dan Bertindak
	Kecakapan Ekspresi Verbal dan Non Verbal
	Tampilan Objek
	Kesempatan mengamati
Perangkat Multimedia (X₁)	Hubungan antar objek
	Kesepatan Mengamati
	Pesan verbal
	Suasana
	Emosi
	Menyederhanakan konsep yang rumit
	Pemahaman
	Memvisualisasikan gagasan
	Menggantikan benda sebenarnya
	Membaca
Multiple Intelligence (X₂)	Menulis
	Komunikasi
	Bernalar & Menghitung
	Berfikir Logis & Sistematis
	Memahami & Memainkan Musik
	Bernyanyi
	Keseimbangan Tubuh
	Sosial
	Moivasi & Tujuan
	Perenungan diri
Kreatifitas (X₃)	Pengenalan Alam
	Dorongan diri
	Potensi diri
	Kapasitas diri
	Lingkungan keluarga
	Lingkungan sekolah
Lingkungan masyarakat	

Statistical Package for Social Sciences (SPSS) untuk Windows 17.0 digunakan untuk menguji validitas penelitian ini. Jika nilai pada kolom Korelasi Item-Total yang Dikoreksi, yang menunjukkan skor

total item (r hitung), lebih besar dari nilai pada r tabel, maka item pertanyaan dianggap valid.

Adapun hasil dari uji validitas yang telah peneliti lakukan sebagai berikut:

- a. Variabel Hasil Belajar (Y) drop 12 dari 25 butir pernyataan yang diajukan.
- b. Variabel Perangkat Multimedia (X_1) drop 4 dari 25 butir pernyataan yang diajukan.
- c. Variabel *Multiple Intelligence* (X_2) drop 9 dari 25 butir pernyataan yang diajukan.
- d. Variabel Kreatifitas (X_3) drop 7 dari 25 butir pernyataan yang diajukan

Penelitian ini menguji reliabilitas dengan *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) untuk Windows 17.0. Dimana nilai korelasi Gutman *Split-Half Coefficient* pada *Reliability Statistic* adalah 0,773 untuk variabel Y , 0,822 untuk variabel X_1 , 0,821 untuk variabel X_2 , dan 0,692 untuk variabel X_3 . Korelasi sangat kuat. r hitung lebih besar dari r tabel jika dibandingkan dengan r tabel (0,396). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kuesioner tersebut dapat diandalkan.

Dalam penelitian ini, *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) for Windows versi 17.0 digunakan untuk menguji normalitas data. Uji kolmogorov-smirnov digunakan, di mana jika nilai Asymp Sig lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan sebaliknya, jika nilai Asymp Sig kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Tidak terdapat autokorelasi adalah asumsi dari regresi linear. Autokorelasi didefinisikan sebagai korelasi antara urutan pengamatan yang sama dari waktu ke waktu. Uji Durbin-Watson biasanya digunakan untuk mengetahui apakah ada autokorelasi.

Nilai Durbin Watson (DW) dapat digunakan untuk menguji autokorelasi. Jika nilai DW terletak antara du dan $(4 - dU)$ atau jika $du \leq DW \leq (4 - dU)$, maka autokorelasi bebas. Jika nilai DW lebih rendah dari dL atau lebih tinggi dari $(4 - dL)$, maka autokorelasi terdapat. Tabel Durbin Watson menunjukkan nilai dL dan dU , dengan nilai $dL = \alpha$; $n = (k - 1)$, dengan keterangan bahwa n adalah jumlah sampel, k adalah jumlah variabel, dan α adalah taraf signifikan.

Multikolinearitas terjadi jika korelasi antar variabel bebas memiliki nilai yang sangat tinggi atau hampir mencapai nilai 1. Model regresi dikatakan baik jika tidak ada multikolinearitas [13]. Karena multikolinearitas menyebabkan koefisien regresi yang kecil dan standar error regresi yang besar, pengujian setiap variabel bebas akan menjadi tidak penting.

Pada penelitian ini, kami menggunakan *Statistical Package for Social Sciences*, atau SPSS, program komputer yang cukup mudah digunakan untuk mengolah data statistik [14]. Versi 17.0 SPSS yang digunakan dapat dilihat dari nilai tolerabilitas (t) dan faktor inflasi variabel. Persoalan multikolinearitas terjadi jika nilai t dekat mendekati 1 (satu) atau nilai

VIF >5 .; sebaliknya, persoalan multikolinearitas tidak terjadi jika nilai t jauh dari 1 (satu) atau nilai VIF <5 , maka tidak terjadi persoalan multikolinearitas.

Pengujian korelasi kuat lemahnya hubungan dilakukan dalam rentang (range) 0–1 [15]. Signifikansi korelasi menunjukkan seberapa mungkin temuan penelitian itu benar. Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengevaluasi signifikansi hubungan dua variabel.

- a. Jika nilai signifikansi penelitian kurang dari 0,05, maka hubungan kedua variabel adalah signifikan;
- b. jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hubungan kedua variabel tidak signifikan.

Untuk menguji hipotesis korelasi, uji T dan angka signifikansi digunakan. Untuk membuat keputusan, digunakan angka pembandingan t dari tabel dengan kriteria berikut:

- a. Jika t hitung lebih besar dari t tabel, H_0 ditolak; H_1 diterima; dan
- b. Jika t hitung lebih rendah dari t tabel, H_0 diterima; dan H_1 ditolak.

Dengan angka signifikansi 0,05 dibandingkan dengan angka signifikansi hasil penelitian, keputusan dibuat berdasarkan kriteria berikut:

- a. Jika angka signifikansi hasil penelitian kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak;
- b. Jika angka signifikansi hasil penelitian lebih dari 0,05 maka H_0 diterima.

Tingkat probabilitas (α) dan tingkat kepercayaan interval adalah dua hal yang digunakan dalam pengujian hipotesis dalam regresi, yang dilakukan dengan bantuan *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) untuk Windows versi 17.0. Tingkat signifikansi standar adalah 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Setelah melakukan analisa terhadap hasil kuisisioner responden, didapati poin-poin sebagai berikut :

1. Jawaban responden terhadap kuesioner variabel hasil belajar memiliki total skor terkecil yaitu 44 dengan jumlah frekuensi sebesar 2 atau sebesar 4,4%. Sedangkan total skor tertinggi untuk jawaban responden terhadap kuesioner variabel hasil belajar yaitu sebesar 56 dengan jumlah frekuensi sebesar 2 atau sebesar 4,4%. Total frekuensi seluruh jawaban responden terhadap kuesioner variabel hasil belajar sebesar 45 atau 100%.
2. Jawaban responden terhadap kuesioner variabel Perangkat Multimedia memiliki total skor terkecil yaitu 77 dengan jumlah frekuensi sebesar 1 atau sebesar 2,2%. Sedangkan total

skor tertinggi untuk jawaban responden terhadap kuesioner variabel perangkat multimedia yaitu sebesar 96 dengan jumlah frekuensi sebesar 1 atau sebesar 2,2%. Total frekuensi seluruh jawaban responden terhadap kuesioner variabel perangkat multimedia sebesar 45 atau 100%.

3. Jawaban responden terhadap kuesioner variabel *Multiple Intelligence* memiliki total skor terkecil yaitu 45 dengan jumlah frekuensi sebesar 1 atau sebesar 2,2%. Sedangkan total skor tertinggi untuk jawaban responden terhadap kuesioner variabel *Multiple Intelligence* yaitu sebesar 76 dengan jumlah frekuensi sebesar 1 atau sebesar 2,2%. Total frekuensi seluruh jawaban responden terhadap kuesioner variabel *multiple intelligence* sebesar 45 atau 100%.
4. Jawaban responden terhadap variabel kreatifitas. Jawaban responden terhadap kuesioner variabel kreatifitas memiliki total skor terkecil yaitu 62 dengan jumlah frekuensi sebesar 3 atau sebesar 6,7%. Sedangkan total skor tertinggi untuk jawaban responden terhadap kuesioner variabel kreatifitas yaitu sebesar 83 dengan jumlah frekuensi sebesar 1 atau sebesar 2,2%. Total frekuensi seluruh jawaban responden terhadap kuesioner variabel kreatifitas sebesar 45 atau 100%.

3.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data observasi untuk menentukan apakah distribusi data normal. Penelitian ini menggunakan kolmogorov-smirnov untuk menguji distribusi data normal.

Keputusan:

- a) Nilai sig kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa model regresi tidak berdistribusi normal,
- b) Nilai sig lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa model regresi berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

	Hasil Belajar	Perangkat Multimedia	Multiple Intelligence	Kreatifitas
N	45	45	45	45
Normal	mean 50.4667	85.4222	60.3556	70.2444
Parameters ^{a,b}	Std deviation 3.08663	5.15879	6.65772	5.62929
Most Extreme	Absolute .113	.142	.092	.143
Difference	Positif .077	.142	.092	.143
	Negatif -.113	-.077	-.046	.077
Kolmogorov-smirnov z	.755	.952	.616	.960
Asymp. Sig. (2-Tailed)	.619	.325	.843	.516

- a. Test distribution is normal
- b. Calculated from data

Tabel 2 menunjukkan model regresi untuk masing-masing variabel: Perangkat Multimedia memiliki distribusi normal dengan Asymp Sig (0,325) lebih dari 0,05; Multi Intelligence memiliki distribusi normal dengan Asymp Sig (0,843) lebih dari 0,05; dan Kreatifitas memiliki distribusi normal dengan Asymp Sig (0,316). Hasil belajar memiliki

distribusi normal dengan Asymp Sig (0,619) lebih dari 0,05.

3.3 Uji Autokorelasitas

Tabel 3. Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R square	Std. Error of the estimate	Durbin-Watson
1	.482	.232	.276	2.80140	2.2227

- a. Predictors : (Constant), kreatifitas, multiple-intelligence, Perangkat_multimedia
- b. Dependent variable : Hasil-belajar

Tabel 3 menunjukkan hasil uji AutoKorelasi. Nilai tabel Durbin Watson pada $\alpha = 5\%$; $n = 45$; $k = 3$ adalah $dL = 1,383$ dan $dU = 1,666$. Dari table 4.10 dapat disimpulkan bahwa Hasil pengolahan data menunjukkan nilai Durbin Watson sebesar 2,227 dan nilai tersebut berada di antara dU dan $(4 - dU)$ atau 2,227 lebih besar dari 1,666 dan 1,383 lebih kecil dari 2,227. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi antara variabel bebas Perangkat Multimedia (X_1), *Multiple Intelligence* (X_2), Kreatifitas (X_3) dengan variabel Hasil Belajar (Y).

3.4 Uji Multikolinieritas

Tabel 4. Uji Multikolinieritas Coefficients^a

Model	colinearity Statistic	
	Tolerance	VIF
Perangkat Multimedia	.341	2.855
Multiple Intelligence	.334	2.990
Kreatifitas	.383	2.639

- a. Dependent variable : Hasil-belajar

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa variabel perangkat multimedia dengan nilai VIF sebesar 2,855 < 5 dan nilai t sebesar 0,341 < 1 maka menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas. Untuk variabel *multiple intelligence* dengan nilai VIF sebesar 2,990 < 5 dan nilai t sebesar 0,334 < 1 maka menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas. Dan variabel kreatifitas dengan nilai VIF sebesar 2,639 < 5 dan nilai t sebesar 0,383 < 1 maka menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas.

3.5 Pengujian Hipotesis

Dalam bagian ini disajikan hasil pengolahan terhadap data kuisisioner yang disebarkan kepada responden yang ditunjukkan oleh tabel 5. Pertama, kami menguji korelasi antara variabel X_1 dan variabel Y . Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,008, yang menunjukkan bahwa nilai ini lebih rendah dari tingkat signifikan (1%), kami menemukan bahwa ada korelasi antara perangkat multimedia dan hasil belajar siswa. Seperti terlihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Uji Korelasi Perangkat Multimedia dengan Hasil Belajar

Correlations			
		Hasil_Belajar	Perangkat_Multimedia
Hasil_Belajar	Pearson Correlation	1	.388**
	Sig. (2-tailed)		.088
	N	45	45
Perangkat_Multimedia	Pearson Correlation	.388	1
	Sig. (2-tailed)	.088	
	N	45	45

**Corellation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Kedua, pengujian variable X2 dengan Y. Ada korelasi antara kecerdasan ganda dan hasil belajar siswa, menurut nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,012, yang berarti lebih rendah dari ambang signifikan (5%). Seperti terlihat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Korelasi Multiple Intelligence dengan Hasil Belajar

Correlations			
		Hasil_Belajar	Perangkat_Multimedia
Hasil_Belajar	Pearson Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)		
	N	45	
Multiple_Intelligence	Pearson Correlation	.372*	1
	Sig. (2-tailed)	.012	
	N	45	45

*Corellation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Ketiga, pengujian korelasi variable X3 dengan Y. Ada korelasi antara kreatifitas dan hasil belajar siswa, menurut nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,003, yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikan (1%). Seperti terlihat pada tabel 7.

Tabel 7. Uji Korelasi Kreatifitas dengan Hasil Belajar

Correlations			
		Hasil_Belajar	Kreatifitas
Hasil_Belajar	Pearson Correlation	1	.433**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	45	45
Kreatifitas	Pearson Correlation	.433**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	45	45

**Corellation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Keempat, pengujian korelasi variable X1, X2, X3, dengan Y. Berdasarkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,008 untuk variabel hasil belajar dan 0,003 untuk variabel kreatifitas, masing-masing lebih rendah dari tingkat signifikan 1%, dan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,012 untuk variabel multiple intelligence, yang lebih rendah dari tingkat signifikan 5%. Dengan demikian, terbukti bahwa terdapat korelasi antara penggunaan perangkat multimedia, multiple intelligence, dan kreatifitas secara bersamaan terhadap hasil belajar siswa seperti yang ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8. Korelasi Perangkat Multimedia, Multiple Intelligence dan Kreatifitas dengan Hasil Belajar

		Hasil_Belajar	Perangkat_Multimedia	Multiple_Intelligence	Kreatifitas
Hasil_Belajar	Pearson Correlation	1	.388**	.372	.433
	Sig. (2-tailed)		.088	.012	.003
	N	45	45	45	45
Perangkat_Multimedia	Pearson Correlation	.388	1	.814	.979
	Sig. (2-tailed)	.088		.000	.000
	N	45	45	45	45
Multiple_Intelligence	Pearson Correlation	.372*	.814**	1	
	Sig. (2-tailed)	.012	.000	.000	
	N	45	45	45	45
Kreatifitas	Pearson Correlation	.433**	.979**	.787**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	
	N	45	45	45	45

**Corellation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

*Corellation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Kelima, pengujian regresi X1 terhadap Y yang ditunjukkan tabel 9. Hasilnya menunjukkan bahwa t hitung (2,764) lebih besar dari t tabel (2,014), sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Perangkat multimedia mungkin meningkatkan hasil belajar.

Tabel 9. Uji Regresi Sederhana Perangkat Multimedia dengan Hasil Belajar

Model	Coefficients ^a			Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
^(Constant)	30.615	7.195		4.255	.000
Perangkat_Multimedia	.232	.084	.388	2.764	.008

Dependant variable : Hasil_Belajar.

Keenam, pengujian regresi X2 terhadap Y yang ditunjukkan oleh tabel 10. Menghasilkan bahwa t hitung (2,630) > dari t table (2,014) oleh karena itu H1 diterima dan H0 ditolak. Dapat diartikan bahwa *multiple intelligence* mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Tabel 10. Uji Regresi Sederhana Multiple Intelligence dengan Hasil Belajar

Model	Coefficients ^a			Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
^(Constant)	40.052	3.984		10.053	.000
Multiple_intelligence	.173	.066	.372	2.630	.012

a. Dependant variable : Hasil_Belajar.

Ketujuh, dari uji regresi X3 terhadap Y, dapat disimpulkan bahwa t hitung (3,148) lebih besar daripada t tabel (2,014), sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Ada kemungkinan bahwa kreatifitas mempengaruhi hasil belajar. Seperti pada tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Uji Regresi Sederhana Kreatifitas dengan Hasil Belajar

Model	Unstandardized Coefficients			Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
*(Constant)	33.798	5.312		6.363	.000
Kreatifitas	.237	.075	.433	3.148	

b. Dependent variable : Hasil_Belajar.

Kedelapan, pengujian regresi X1, X2, X3, terhadap Y yakni seperti terlihat pada tabel 12.

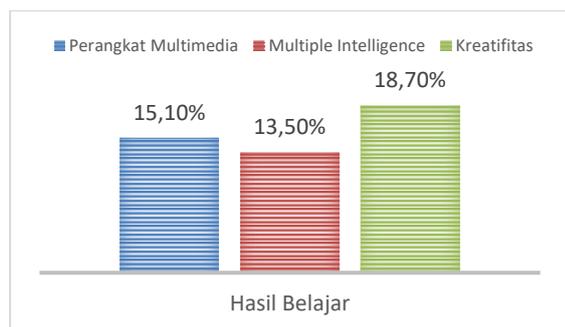
Tabel 12. Uji ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	97.440	3	32.480	4.139	.012 ^a
Residual	321.760	41	7.848		
Total	419.200	44			

a. Predictors : (Constant), kreatifitas, multiple-intelligence, Perangkat_multimedia

b. Dependent variable : Hasil-belajar

Nilai F hitung sebesar 4,139 juga ditunjukkan dalam tabel di atas. Dengan membandingkannya dengan nilai F tabel dengan probabilitas 0,05, kita dapat mengetahui bahwa F hitung lebih besar daripada F tabel, 4,139 lebih besar daripada 2.81, atau H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan perangkat multimedia, kecerdasan ganda, dan kreatifitas secara bersamaan.



Gambar 1. Persentase Pengaruh variabel terhadap hasil belajar

Gambar 1 menunjukkan Pengaruh variabel terhadap hasil belajar. Gambar 1 menunjukkan bahwa dari ke-tiga variabel yang digunakan dalam penelitian kreatifitas memiliki persentase pengaruh yang cukup besar dibandingkan dengan dua variabel lain, yaitu sebesar 18,7%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dijabarkan pada pembahasan sebelumnya dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu : Hasil belajar siswa dipengaruhi secara positif oleh perangkat multimedia sebesar 15,1%, dipengaruhi secara positif oleh *multiple intelligence* sebesar 13,5%, kreatifitas berpengaruh sebanyak 18,7% terhadap hasil belajar siswa. Perangkat multimedia (X₁), *multiple intelligence* (X₂) dan kreatifitas (X₃) secara akumulasi memberikan pengaruh positif terhadap

hasil belajar siswa sebesar 23,2%, sementara 76,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor – faktor lain.

Dengan melihat hasil maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut untuk perbaikan penelitian dimasa mendatang :

1. Penulis merekomendasikan penggunaan terus-menerus perangkat multimedia dalam proses pembelajaran siswa karena ada hubungan antara perangkat multimedia dan hasil belajar siswa di DIGIKIDZ. Bahkan intensitasnya dapat ditingkatkan.
2. Karena ada hubungan antara hasil belajar siswa di DIGIKIDZ dengan kecerdasan ganda, penulis merekomendasikan bahwa guru harus terus mengeksplorasi kecerdasan ganda siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka.
3. Penulis mengusulkan bahwa guru harus memberikan lebih banyak ruang bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas mereka karena ada hubungan antara kreatifitas dan hasil belajar siswa di DIGIKIDZ.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Hermanto, "Perekayasaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa," *Foundasia*, vol. 11, no. 2, pp. 52–59, 2020, doi: 10.21831/foundasia.v11i2.26933.
- [2] K. Ardi Wijaya, M. Sapti, and R. Rizkia Pangestika, "Pengembangan E-Modul Bangun Datar Berbasis Teori Multiple Intelligence untuk Siswa Kelas IV SDN Ngupasan," *J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 96–103, 2022, doi: 10.22219/jp2sd.v10i1.20249.
- [3] E. Nuryasana, "Keefektifan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dan Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 72–80, 2019.
- [4] W. Sulikah, A. Setyawan, and T. Citrawati, "Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4," *Pros. Nas. Pendidik.*, pp. 551–556, 2020.
- [5] A. Z. Shoumi, "Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru," *Pros. Semin. Nas. Cendekiawan*, pp. 1–6, 2019, doi: 10.25105/semnas.v0i0.5809.
- [6] A. Marjuni and H. Harun, "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran," *Idaarah J. Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, p. 194, 2019, doi: 10.24252/idaarah.v3i2.10015.
- [7] J. Asmine, Julia. "Metode Mengajar Multiple Intelligences (Membangkitkan Potensi Kecerdasan Siswa Dalam Praktik Pembelajaran. Bacaan Guru Modern Agar Siswa Meraih Kecerdasan Sesuai Potensi Yang Dimiliki)." (2019).
- [8] Ismail, "Guru Kreatif; Suatu Tinjauan Teoritis," *J. Kaji. Islam Pendidik.*, vol. 11, no. 2, pp. 26–27, 2019.
- [9] A. Handayani and H. D. Koeswanti, "Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Berpikir Kreatif,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1349–1355, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/924>.
- [10] S. Sumartini, K. S. Harahap, and S. Sthevany, “Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna,” *Aurelia J.*, vol. 2, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.15578/aj.v2i1.9392.
- [11] Y. S. Siregar, M. Darwis, R. Baroroh, and W. Andriyani, “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan,” *J. Ilm. Kampus Mengajar*, no. 2, pp. 69–75, 2022, doi: 10.56972/jikm.v2i1.33.
- [12] M. Fauzi, H. Fajeri, and A. P. Rahmayanti, “Neraca Ketersediaan Beras Di Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan (Analisis Data Sebelum Dan Sesudah Bencana Banjir 2021),” ... *Lingkungan. Lahan Basah*, vol. 7, no. April, pp. 58–67, 2022, [Online]. Available:
- <http://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/view/757%0Ahttps://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/download/757/764>.
- [13] A. J. Mahalani and N. A. K. Rifai, “Least Absolute Shrinkage and Selection Operator (LASSO) untuk Mengatasi Multikolinearitas pada Model Regresi Linear Berganda,” *Bandung Conf. Ser. Stat.*, vol. 2, no. 2, pp. 119–125, 2022, doi: 10.29313/bcss.v2i2.3438.
- [14] N. M. Janna and Herianto, “Artikel Statistik yang Benar,” *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [15] B. Subandriyo, “Buku Ajar Analisis Kolerasi dan Regresi,” *Diklat Stat. Tingkat Ahli BPS Angkatan XXI*, p. 31, 2020, [Online]. Available: https://pusdiklat.bps.go.id/diklat/bahan_diklat/BA_Analisis_Korelasi_dan_Regresi_Budi_Soebandriyo_SST_M_Stat_2123.pdf.