

Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Setelah Mengontrol Kemampuan Awal Siswa

Nurdiansyah *

Abstract: This study aims was to determined the effect of instruction strategies and interpersonal intelligences towards learning outcomes of social science, after controlling entry behavior. The participants were 35 students were divided into two treatment classes. This study uses an experimental method with treatment by level 2x2. Data analysis was Analysis of Covariat (ANCOVA). The results showed that: the value $F_{hitung} = 15.27 > F_{table} (\alpha = 0.05) (31) = 4.20$. Thus, concluded that there are differences in outcomes between of students to learn social science taught by Problem Based Learning (A_1) with a student who are taught by a Direct Instruction (A_2) after controlling entry behavior. The conclusion of this study is the result of learning outcome social science between of students was given a Problem Based Learning was higher than the students who were given Direct Instruction after controlling entry behavior.

Keywords: problem based learning, direct instruction, interpersonal intelligences, social science learning outcome, entry behavior.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah mengontrol kemampuan awal. Sampel penelitian berjumlah 35 orang yang terbagi dalam dua kelas perlakuan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain treatment by level 2 x 2. Analisis data dilakukan dengan Analisis Kovariat (ANCOVA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: nilai $F_{hitung} = 15.27 > F_{tabel} (\alpha=0,05) (31) = 4.20$. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara siswa yang belajar dengan Pembelajaran Berbasis Masalah (A_1) dengan siswa yang belajar dengan Pembelajaran Langsung (A_2) setelah mengontrol kemampuan awal. Kesimpulan penelitian ini adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara siswa yang belajar dengan Pembelajaran Berbasis Masalah lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan Pembelajaran Langsung setelah mengontrol kemampuan awal.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Langsung, Kecerdasan Interpersonal, Hasil Belajar IPS, Kemampuan Awal.

PENDAHULUAN

Amanat UU No 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional bahwa IPS merupakan mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang meliputi geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Tujuannya adalah mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap keadaan sosial yang ada, dan juga berfungsi pada aspek pengembangan diri dan kehidupan siswa sehingga mampu melakukan proses inquiri, bekerjasama untuk memecahkan permasalahan dan perbedaan yang ada. Pembelajaran IPS di sekolah dapat berjalan secara efektif dan efisien, maka perlu

dilaksanakan oleh guru yang memiliki kompetensi dan kualifikasi yang sesuai dengan bidangnya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan juga memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang relevan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa guna tercapainya kualitas pembelajaran yang optimal. Realitas pembelajaran di sekolah, IPS merupakan mata pelajaran yang tidak menarik dan membosankan karena bersifat menghafal dan tidak mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa. Pembelajaran bersifat *teacher oriented* menjadikan siswa memiliki ketergantungan informasi pada guru. Guru juga belum

* Nurdiansyah, Guru SMAN 1 Cipeundeuy-Subang, email: nurdiansyah_aan@yahoo.co.id

memahami dan memiliki kompetensi terhadap penggunaan berbagai strategi pembelajaran yang ada.

Belajar sendiri menurut Driscoll seperti yang dikutip oleh Reisser (2007:37) bahwa *a persisting change in human performance or performance potential...as a result of the learner's experience and interaction in the world* artinya bahwa belajar sebagai konsekuensi dari perubahan kemampuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi siswa dengan dunia. Belajar dikatakan berhasil apabila siswa mengalami perubahan baik secara pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang kesemuanya itu disebut dengan hasil belajar. Menurut Sudjana (2009:2) hasil belajar merupakan kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai dan dikuasai oleh siswa setelah menempuh pengalaman belajar (proses belajar mengajar). Menurut Gagne (2005:49) hasil belajar dapat dilihat dari lima kategori yaitu: *Intellectual skills, Cognitive strategies, Verbal information, Motor skills, and Attitudes*. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Kementerian Pendidikan Nasional (2007:1-2), mengutip dari pendapat Colhoun bahwa hakikat IPS yaitu bidang studi tentang tingkah laku kelompok umat manusia (*the study of the group behavior of human beings*) yang sumber-sumbernya digali dari kehidupan nyata di masyarakat.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran diantaranya strategi pembelajaran berbasis masalah. Menurut Lang dan Evans (2006:468).

“Problem is learning is a student-centered method in which learners become increasingly independent of the teacher, who suggests educational materials and provides guidance. The teacher a function is to encourage, keep students on track, provide informations or suggest sources of informations and be a fellow learner”

Pembelajaran bahwa berbasis masalah adalah metode yang berpusat pada siswa dimana siswa menjadi lebih independen sedangkan guru hanya menunjukkan bahan pembelajaran dan memberikan panduan. Fungsi guru hanya sebagai pendorong dan membimbing siswa, memberikan informasi, sebagai rekan siswa. Barbara J Duch (2001:6) mengemukakan

The basic principle supporting the concept of PBL is older than formal education it self: namely, learning is initiated by a post problem, query, or puzzle that the learner wants to solve.

Prinsip dasar yang mendukung konsep pembelajaran berbasis masalah adalah belajar dimulai dari masalah dan pertanyaan yang kemudian belajar untuk dipecahkan. Sejalan dengan pendapat Jonassen (2011:154) bahwa *“That is, it is an instructional solution designed to improve learning by requiring students to learn content while solving problem”* artinya bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran dengan konten materi berawal dari permasalahan.

Menurut Joyce (2009:368) *Direct instructions are designed to create a structured, academically oriented learning environment in which student are actively engaged (on task) during instruction and are experiencing a high rate of success in the tasks they are given,*

Strategi pembelajaran langsung dirancang secara terstruktur dan berorientasi pada lingkungan belajar sehingga siswa secara aktif terlibat selama pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran melalui pemberian tugas pada siswa. Menurut Arends (2012:297) *“direct instruction was designed to promote mastery skills (procedural knowledge) and factual knowledge than can be taught in a step by step fashion,* artinya bahwa pembelajaran langsung dirancang untuk menunjukkan penguasaan ketrampilan (pengetahuan prosedural) dan pengetahuan faktual yang disampaikan secara bertahap.

Menurut Moore (2005: 227) *“direct instruction sometimes called systematic teaching or active teaching, is a teacher centered, skill building instructional model with the teacher being a major information provider. The teacher's role is to pass fact, rules, or action sequences on to students in the most direct way possible”.*

Pembelajaran langsung kadang disebut pengajaran yang sistematis atau pengajaran aktif yang berpusat pada guru yaitu dengan membangun ketrampilan model mengajar dengan guru sebagai sumber informasi. Para guru hanya berperan menyampaikan fakta dan

urutan atau aturan tindakan yang harus dilakukan oleh siswa.

Menurut Gardner (2004:239) *“the interpersonal intelligence entails the capacity of the young child to discriminate among the individuals around him and to detect their various moods.”*

Kecerdasan interpersonal ini diperlukan oleh anak muda untuk mengetahui suasana hati mereka di lingkungan sekitarnya. Menurut Hoer (2010:4) *“interpersonal intelligence is the ability to understand people and relationships”* artinya bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berhubungan dengan orang lain. Armstrong (2009:7) berpendapat bahwa

“The ability to perceive and make distinctions in the moods, intentions, motivations, and feelings of other people. This can include sensitivity to facial expressions, voice, and gestures; the capacity for discriminating among many different kinds interpersonal cues; and the ability to respond effectively to those cues in some pragmatic way (e.g., to influence a group of people to follow a certain line of action)”.

Kemampuan untuk memahami perbedaan suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan seseorang. Hal lainnya yang mencakup kecerdasan interpersonal adalah kepekaan terhadap suara dan ekspresi wajah, gerakan tubuh, membedakan berbagai jenis isyarat serta kemampuan untuk merespon secara efektif isyarat secara pragmatis.

Keller (2010:70) berpendapat bahwa: *“Identifying entry behaviors are important because it will give motivational designers more ideas on dealing with learner’s motivation especially confidence. We can easily notice that students with deficiencies of prior knowledge and skills will have difficulties in learning new material that goes beyond their existing schema. Therefore, informations about student’s prior knowledge can be used to determine how to bridge the new knowledge to be learned with what already exist.”*

Mengidentifikasi kemampuan awal sangat penting karena akan memberikan motivasi siswa terutama kepercayaan. Kita dapat dengan mudah mengetahui pengetahuan dan kemampuan siswa sebelumnya sehingga tidak mengalami kesulitan

dalam pembelajaran berikutnya. Informasi tentang pengetahuan siswa sebelumnya dapat digunakan untuk menentukan bagaimana menghubungkan pengetahuan baru yang harus dipelajari dengan yang sudah dimilikinya.

Menurut Arends (2012:231) *“refers to knowledge and skills hold by students before they receive instruction”* artinya bahwa kemampuan awal itu sendiri adalah pengetahuan sebelumnya berupa pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki siswa sebelum menerima pembelajaran. Dick, Carey, dan Carey (2005:70) berpendapat bahwa

“identify exactly what learners will already have to know or be able to do before they begin the instruction, called entry skills because learners must already have mastered them in order to learn the new skills included in the instruction”

Mengidentifikasi kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran harus dilakukan, disebut kemampuan awal karena siswa harus menguasai pengetahuan dan ketrampilan sebelumnya sebelum memulai pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan variabel penelitian terdiri dari: (1) variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa; (2) variabel perlakuan (A₁: strategi pembelajaran berbasis masalah, dan A₂: strategi pembelajaran langsung) dan variabel atribut kecerdasan interpersonal serta (3) variabel kovariat, dalam penelitian ini adalah kemampuan awal.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Subang semester Gasal Tahun Pelajaran 2015/2016, dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 35 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *multi stage random* sampling. Uji hipotesis dilakukan dengan analisis kovariat (ANKOVA) dua arah dengan desain *treatment by level* faktorial 2x2. Uji lanjut dilakukan dengan menggunakan uji *Tuckey* yang sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis terdiri dari: (1) uji normalitas; (2) uji homogenitas; (3) uji linearitas regresi; (4) uji keberartian pengaruh regresi; dan (5) uji kesejajaran garis.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pengujian hipotesis berkaitan dengan pengaruh utama (*main effect*) variabel bebas yaitu strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran langsung. Pengujian hipotesis berkaitan dengan pengujian interaksi

(*interaction effect*) yaitu ada tidaknya interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS siswa setelah mengontrol kemampuan awal. Deskripsi data penelitian meliputi : ukuran pemusatan dan penyebaran data, seperti yang tersaji pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Analisis statistik deskriptif data hasil penelitian

Kemampuan Awal (B)		Strategi Pembelajaran (A)				Σ	
		Berbasis Masalah (A ₁)		Langsung (A ₂)			
			X _i	Y _i	X _i	Y _i	X _i
Tinggi (B ₁)	n	9	9	9	9	18	18
	X/Y	21.89	25.22	18.22	22.33	20.06	23.78
	Mo	19	26	18	24	31.00	25.00
	Me	22	26	18	23	20.00	24.50
	Sd	2.15	1.92	3.27	2.65	2.71	2.29
	Min	19	26	12	17	15.50	21.5
	Max	25	26	23	25	24.00	25.50
Rendah (B ₂)	X/Y	21.11	18.89	17.18	21.44	19.45	20.17
	Mo	21.00	15.00	18.00	21.00	19.50	18.00
	Me	21.00	19.00	18.00	22.00	19.50	20.50
	SD	3.14	3.30	2.54	2.46	2.84	2.88
	Min	16.00	15.00	12.00	16.00	14.00	15.50
	Max	25.00	24.00	21.00	24.00	23.00	24.00
Σ	N	18	18	18	18	36	36
	X/Y	21.50	22.06	18.00	21.89	19.75	21.98
	Mo	22.00	26.00	18.00	24.00	20.00	25.00
	Me	22.00	22.50	18.00	22.00	20.00	22.25
	SD	2.64	4.18	2.85	2.52	2.75	3.35
	Min	16.00	15.00	12.00	16.00	14.00	15.50
	Max	25.00	28.00	23.00	25.00	24.00	26.50

Uji menggunakan ANKOVA adalah: (1) sebaran data berdistribusi normal; (2) data yang akan dibandingkan mempunyai kesamaan (*homogenitas*) varians; (3) regresi yang dihasilkan antara variabel kovariat dan variabel terikat linier; (4) koefisien regresi dalam tiap kelompok homogen; (5) variabel kovariat berpengaruh terhadap variabel terikat; dan (6) kemiringan garis regresi setiap kelompok sel homogen.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data sampel dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors* dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan kriteria pengujian adalah menerima hipotesis nol (H_0), bila $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, dan sebaliknya bila $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil penghitungan uji normalitas terangkum pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Penghitungan Uji Normalitas

No	Kelompok Data	N	L ₀	L _t ($\alpha=0,05$)	Kesimpulan
1	A ₁	18	0.068	0.200	Normal
2	A ₂	18	0.084	0.200	Normal
3	B ₁	18	0.139	0.200	Normal
4	B ₂	18	0,148	0.200	Normal
5	A ₁ B ₁	9	0.102	0.271	Normal
6	A ₂ B ₁	9	0.069	0.271	Normal
7	A ₁ B ₂	9	0.072	0.271	Normal
8	A ₂ B ₂	9	0.095	0.271	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas seperti yang disajikan pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa seluruh hasil belajar IPS dalam penelitian ini bersumber dari populasi yang berdistribusi normal dengan demikian persyaratan kenormalan data terpenuhi dan selanjutnya dapat dilakukan analisis varians.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan dengan dua teknik, yaitu uji F untuk uji homogenitas dua kelompok sampel (antar A dan antar B), dan uji *Bartlett* untuk uji homogenitas empat kelompok sampel ($A_1B_1, A_1B_2, A_2B_1, A_2B_2$).

Tabel 3. Rangkuman Hasil Penghitungan Uji Homogenitas Varians

Kelompok	Varians (S^2)	Varians Gabungan (S^2)	Nilai B	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan	
A ₁	17.47	6.90	26.83	2.75	3.27	Homogen	
A ₂	6.03						
B ₁	563.20			1.018		3.27	Homogen
B ₂	552.97						
A ₁ B ₁	3.69			2.31		7.81	Homogen
A ₂ B ₁	7.00						
A ₁ B ₂	10.86						
A ₂ B ₂	6.03						

Berdasarkan penghitungan data yang tersaji pada tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa untuk semua kombinasi kelompok perlakuan adalah homogen, sehingga persyaratan dari homogenitas terpenuhi.

Pengujian linieritas regresi dilakukan untuk menguji apakah model persamaan regresi kovariat (X) atas variabel terikat (Y) berbentuk linear atau tidak. Hasil penghitungan linearitas regresi X terhadap Y telah disajikan pada tabel 4 daftar Anava di bawah ini.

Uji Linieritas Regresi

Tabel 4. Daftar ANAVA Uji Linearitas Regresi

Sumber Varians	Dk	JK	RJK	F _{hitung}	F _{tabel}
					($\alpha = 0.05$)
Total	36	1616.00	-	-	-
Regresi (a)	1	17380.03	17380.03	13.55	4.13
Regresi (b a)	1	115.43	115.43		
Sisa	34	289.54	8.52	1.30	2,28
Tuna Cocok	9	92.21	10.25		
Kekeliruan	25	197.33	7.89		

Berdasarkan penghitungan yang tersaji pada Tabel 4 menunjukkan $F_{hitung} = 1.30 < F_{tabel} = 2.28$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi pengaruh kemampuan awal terhadap hasil belajar IPS berpola linear.

Uji Kesejajaran Pengaruh Regresi

Uji kesejajaran garis regresi (*homogenitas slopes*) digunakan untuk mempelajari perbedaan pengaruh linear kemampuan awal (X) terhadap hasil belajar IPS (Y) antara keempat kelompok siswa yang dibentuk oleh variabel strategi pembelajaran (A) dan variabel kecerdasan interpersonal (B). Bila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka koefisien regresi dalam tiap kelompok bersifat homogen. Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh nilai $F_{hitung} = 1.542 < F_{tabel} (\alpha = 0,05; 3,28) = 2.77$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kelompok $A_1B_1, A_2B_1, A_1B_2, A_2B_2$ mempunyai koefisien regresi (*slopes*) homogen, atau keempat garis regresi diasumsikan sejajar. Hasil penghitungan koefisien regresi tiap kelompok disajikan pada tabel 5.

Uji Keberartian Pengaruh Regresi

Pada tabel 4 daftar Anava menunjukkan hasil penghitungan pada garis regresi diperoleh harga $F_{hitung} = 13.55 > F_{tabel} (\alpha=0,05) ;(1:34) = 4.13$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kovariat (kemampuan awal) memberikan pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (hasil belajar IPS).

Tabel 5. Daftar koefisien regresi tiap kelompok

No.	Kelompok	Koefisien Regresi
1	A ₁ B ₁	$\hat{Y}_{11} = 6.10 + 0,873X_{11}$
2	A ₁ B ₂	$\hat{Y}_{12} = 10.8310 + 0,382X_{12}$
3	A ₂ B ₁	$\hat{Y}_{21} = 15.074 + 0,398X_{21}$
4	A ₂ B ₂	$\hat{Y}_{22} = 4.5862 + 0,9483X_{22}$

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah persyaratan pengujian normalitas dan homogenitas terpenuhi. Pengujian hipotesis

dapat dilakukan dengan menguji semua efek utama dan efek interaksi terhadap hasil belajar IPS dengan menggunakan analisis kovariat (ANKOVA) desain *treatment by level 2x2*.

Tabel 6. Rangkuman uji hipotesis dengan ANKOVA.

Sumber Varians	JKy res	Db	RJK yres	Fo	F-tabel $\alpha = 0,05$
Antar A	19.48	1	19.48	4.77**	4.20
Antar B	96.17	1	96.17	23.55**	4.20
Interaksi A x B	62.37	1	62.37	15.27**	4.20
Kemampuan Awal (X)	94.08	1	94.08	23.04**	4.20
Dalam	126.59	31	4.08		
Total	304.60	34			

Hasil penghitungan analisis kovariat (tabel 6) pada sumber varians interaksi AxB secara signifikansi terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan

interpersonal yang dibuktikan dengan $F_{hitung} = 15.27$ $F_{tabel} 4.20$, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan uji *Tuckey* dan hasil penghitungan disajikan pada tabel 7 dibawah ini

Tabel 7. Rangkuman uji lanjut dengan uji Tuckey

Kelompok yang dibandingkan	Q _{hitung}	Q _{tabel $\alpha = 0,05$}	Kesimpulan
Main Effect			
q ₁ : A ₁ dan A ₂	5.04	3.49	Tolak H ₀
q ₂ : B ₁ dan B ₂	9.76	3.49	Tolak H ₀
Effect Interaksi			
q ₄ : A ₁ B ₁ dan A ₂ B ₂	3.33	3.61	Terima H ₀
q ₅ : A ₂ B ₁ dan A ₁ B ₂	10.46	3.61	Tolak H ₀
Simple Effect			
q ₃ : A ₁ B ₁ dan A ₂ B ₁	1.96	3.61	Terima H ₀
q ₄ : A ₂ B ₂ dan A ₁ B ₂	9.09	3.61	Tolak H ₀

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dari hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung setelah mengontrol kemampuan awal.

Berdasarkan penghitungan ANKOVA pada sumber varians antar A menunjukkan bahwa harga $F_{hitung} 4.77 >$ harga $F_{tabel} 4.20$ pada $\alpha = 0.05$, hipotesis nol (H₀) ditolak atau dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah (A₁)

dengan siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung (A_2) setelah mengontrol kemampuan awal siswa. Ini berarti secara empiris strategi pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran langsung. Hal ini juga dapat disimpulkan bahwa hasil penghitungan menjawab hipotesis penelitian bahwa hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung. Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga dapat mengubah pembelajaran yang bersifat konvensional dari yang bersifat penyajian informasi oleh guru kepada siswa sebagai penerima informasi menjadi pembelajaran yang menekankan kepada proses pengolahan informasi dan siswa aktif mencari dan mengolah sendiri informasi yang diperolehnya dari berbagai sumber.

Duch (2004:6) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- a. *Think critically and be able to analyze and solve complex, real-world problems*
- b. *Find, evaluate, and use appropriate learning resources*
- c. *Work cooperatively in teams and small groups*
- d. *Demonstrate versatile and effective communication skills, both verbal and written*
- e. *Use content knowledge and intellectual skills acquired at the university to become continual learners*

Manfaat dari pembelajaran berbasis masalah antara lain: a) dapat berpikir kritis dan mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah yang kompleks, b) dapat menemukan, menilai dan menggunakan sumber belajar yang sesuai, c) bekerja secara kooperatif, d) kemampuan berkomunikasi lebih efektif, e) dapat menggunakan pengetahuan dan intelektual yang dibutuhkan di tingkat berikutnya. Menurut Arends (2012:398) bahwa "*PBL help students develop their thinking and problem-solving skills, learn authentic adult roles and become independent learners.*", artinya bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah, keterampilan

memerankan perilaku orang dewasa dan keterampilan sosial berkembang dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Berdasarkan temuan tersebut, terbukti bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah memberikan kebebasan belajar siswa dibandingkan strategi pembelajaran langsung. Strategi pembelajaran ini menumbuhkan motivasi siswa dan lebih bermakna dibandingkan strategi pembelajaran langsung. Kecenderungan yang muncul dari strategi pembelajaran berbasis masalah adalah menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, aktif dan kreatif serta berpikir kritis sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

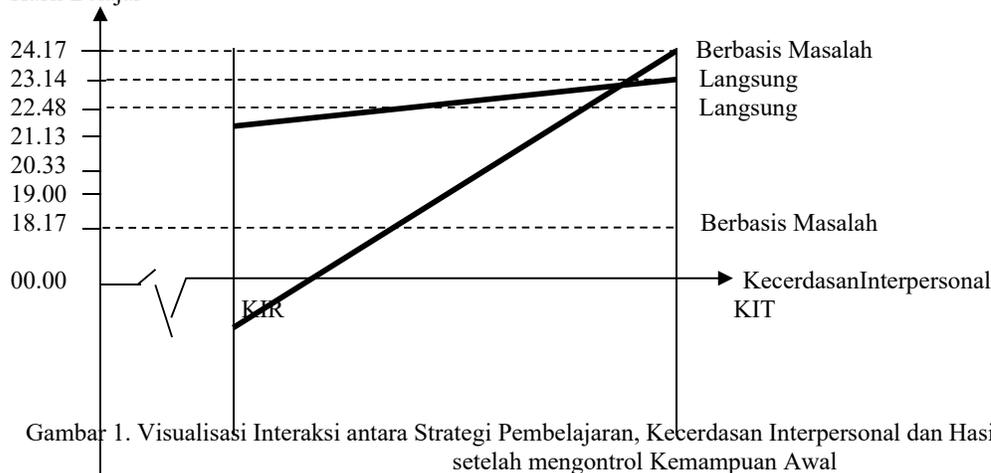
2. Terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran berbasis masalah dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS setelah mengontrol kemampuan awal.

Perhitungan ANKOVA menunjukkan bahwa sumber varians Interaksi A x B menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 15.27 > F_{tabel} (\alpha=0,05) (3,1) = 4.20$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS siswa setelah mengontrol kemampuan awal, artinya bahwa strategi pembelajaran dan kecerdasan interpersonal mempengaruhi hasil belajar IPS setelah mengontrol kemampuan awal.

Garis yang menyilang antara garis strategi pembelajaran dengan garis kecerdasan interpersonal menunjukkan adanya interaksi antara faktor yang dibentuk oleh kedua variabel tersebut. Ini terjadi karena adanya kesesuaian diantara kedua variabel tersebut yang saling mendukung dan menguatkan sehingga memunculkan efek yang baru dan berbeda dari sebelumnya. Hal ini dapat diperjelas bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah ataupun langsung dengan kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa baik tinggi ataupun rendah akan mempengaruhi hasil belajar IPS siswa setelah mengontrol kemampuan awal. Interaksi yang terjadi diantara keduanya memunculkan karakteristik yang baru sehingga mempengaruhi hasil belajar IPS siswa, namun demikian pengaruh tersebut tergantung pada variabel bebas lainnya, misalnya jika strategi pembelajaran berbasis masalah atau strategi pembelajaran langsung dipadukan dengan kecerdasan interpersonal tinggi akan

memunculkan interaksi yang dapat berpegaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Interaksi ini juga akan berbeda jika strategi pembelajaran berbasis masalah atau strategi pembelajaran

langsung yang dipadukan dengan kecerdasan interpersonal rendah akan memunculkan interaksi yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.



Gambar 1. Visualisasi Interaksi antara Strategi Pembelajaran, Kecerdasan Interpersonal dan Hasil Belajar IPS setelah mengontrol Kemampuan Awal

Pembelajaran dengan strategi pembelajaran berbasis masalah, selain membiasakan siswa untuk menerapkan metode ilmiah untuk memecahkan permasalahan yang diberikan sehingga mendapatkan pengetahuannya dan memotivasi siswa untuk melakukan investigasi, karena pembelajaran ini diawali dari pertanyaan yang muncul dari suatu permasalahan yang ada. Pemecahan masalah dilakukan untuk menghasilkan pemahaman dan pengetahuan baru yang telah diperolehnya sendiri. Pembelajaran IPS dengan strategi pembelajaran langsung, yaitu materi yang disampaikan secara langsung melalui ceramah baik secara model ataupun demonstrasi. Pengalaman belajar diperolehnya melalui pengamatan atau menghafal dari apa yang disampaikan oleh guru. Pengetahuan yang diberikan oleh guru adalah pengetahuan yang positif dan siswa hanya menerimanya saja tanpa harus melalui proses pencarian. Berdasarkan hal tersebut di atas bahwa ketepatan dalam menggunakan strategi pembelajaran akan memberikan arah dan tujuan yang jelas dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat merancang dan menentukan aturan dan prinsip umum dalam pembelajarannya sehingga dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapainya. Kondisi pembelajaran dan karakteristik siswa dalam hal ini kecerdasan interpersonal siswa juga dapat menentukan hasil belajarnya.

3. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi dari hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal tinggi setelah mengontrol kemampuan awal.

Berdasarkan penghitungan uji *Tuckey* menunjukkan bahwa nilai $q_{hitung} = 1.96 < q_{tabel} = 3.61$ yang artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal tinggi (A_1B_1) dengan siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal tinggi (A_2B_1) setelah mengontrol kemampuan awal.

Ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal tinggi lebih tinggi dari hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal tinggi setelah mengontrol kemampuan awal tidak terbukti.

Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah strategi yang mengajak siswa untuk melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah terhadap permasalahan ataupun pertanyaan hingga siswa menemukan sendiri solusi ataupun jawaban atas pertanyaannya.

Siswa membangun sendiri konsep-konsep pelajarannya. Strategi pembelajaran ini sangat efektif untuk dapat meningkatkan motivasi, menumbuhkan rasa keingintahuan, memberikan tantangan dan kebebasan belajar pada siswa, dan kesemuanya inilah merupakan faktor internal yang memunculkan motivasi untuk memahami pengetahuan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi tinggi untuk melakukan penyelidikan dan kebebasan belajar yang dimiliki siswa menjadikan siswa memiliki pilihan dalam memutuskan apa dan bagaimana untuk berbuat dalam melakukan dan mendapatkan pengetahuan dari permasalahan ataupun pertanyaan yang muncul dan diberikan oleh guru. Pada strategi pembelajaran ini dibutuhkan ketrampilan siswa seperti mengumpulkan dan mengolah informasi dari berbagai sumber guna dapat menyelesaikan permasalahan dan mendapatkan solusi serta mempresentasikannya dihadapan kelompok. Secara teoretik strategi pembelajaran berbasis masalah sangat sesuai jika diberikan pada siswa yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal tinggi. Hal ini disebabkan karakteristik dari strategi pembelajaran berbasis masalah lebih menekankan kepada aktifitas siswa seperti mengumpulkan dan mengolah informasi untuk kemudian dianalisis dan disimpulkan sebagai jawaban ataupun solusi yang diberikan dari permasalahan ataupun pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk kemudian diinformasikan kepada siswa lainnya. Kesemua proses pembelajarannya dilakukan secara bekerjasama dan berkelompok.

Berbeda dengan strategi pembelajaran langsung, yaitu pembelajaran yang mengutamakan penyampaian informasi secara langsung dan bertahap untuk menjelaskan konsep dan fakta materi pembelajaran kepada siswa. Penyampaian informasi dalam strategi pembelajaran ini jika disampaikan dan dilaksanakan sesuai dengan tahapannya, maka akan berlangsung secara efektif dan efisien dalam pembelajarannya, namun jika hal ini tidak dilaksanakan dengan tahapan yang tak sesuai maka suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan membosankan. Pengetahuan yang diberikan melalui penyampaian informasi oleh guru merupakan pengetahuan positif dan menerimanya tanpa melalui proses pencarian.

Bagi siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi secara teoretik akan mengalami kesulitan jika belajar dengan strategi pembelajaran langsung, namun jika strategi

pembelajaran ini dilaksanakan dan berjalan sesuai dengan tahapan yang benar maka tidak tertutup kemungkinan siswa akan mampu menyesuaikan dan mengikuti proses pembelajaran tersebut sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswanya. Siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi diantaranya memiliki karakteristik mampu berkomunikasi secara verbal dan non-verbal, memiliki ketrampilan komunikasi yang mencakup sebagai pendengar yang efektif, berbicara efektif, dan menulis secara efektif pula serta berkemampuan untuk bekerjasama secara berkelompok. Siswa dengan kecerdasan interpersonal memiliki kemampuan dalam: (1) bekerjasama dengan orang lain, (2) terampil dalam berkomunikasi baik verbal dan non-verbal, (3) senang berada di sekitar teman-temannya, (4) dapat menjadi pemimpin dikelompoknya, (5) memiliki ketrampilan memecahkan permasalahan dengan baik, (6) memiliki rasa empati (7) pandai dan bersosialisasi dan berdiskusi, (8) mampu melihat situasi dari berbagai sudut pandang, dan (9) mampu berhubungan dengan baik dengan teman-temannya.

Berdasarkan karakteristik yang dimiliki inilah maka siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dapat memanfaatkan kemampuannya ini dalam proses pembelajaran baik dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dan langsung. Pembelajaran berbasis masalah yang prosesnya mengutamakan kerjasama dalam upaya menyelesaikan permasalahan dan pembelajaran langsung yang terfokus pada penyampaian informasi secara langsung menjadikan karakteristik kecerdasan interpersonal tinggi ini bermanfaat dan dapat dipergunakan pada proses pembelajaran dengan kedua strategi pembelajaran tersebut.

Strategi pembelajaran langsung secara prosedural sesuai dengan cara belajar siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu: siswa berpikir dengan tahapan mentransfer ide yang dimilikinya, mencintai dengan tahapan menyukai hal yang berkaitan dengan penerimaan informasi, dan mampu mengkomunikasikannya kembali dalam bentuk presentasi dan penyelesaian tugas-tugas. Hal ini sejalan dengan pendapat Gardner yang dikutip oleh Sousa (2006:104) bahwa kecerdasan akan muncul karena adanya proses pentransferan informasi," *This theory suggests that at the core of each intelligence is an information-processing system unique to that intelligence*

and that each intelligence is semi-autonomous". Artinya bahwa teori tentang kecerdasan menunjukkan bahwa inti dari setiap kecerdasan adalah terjadinya pemrosesan informasi dan setiap kecerdasan bersifat pribadi. Ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik hasil belajarnya akan tinggi meskipun diberikan berbagai macam strategi pembelajaran dalam pembelajarannya.

4. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal rendah lebih rendah dari hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal rendah setelah mengontrol kemampuan awal.

Berdasarkan penghitungan uji *Tuckey* menunjukkan bahwa nilai $q_{hitung} = 9,09 > q_{tabel} = 3,61$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal rendah (A_2B_2) dengan siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal rendah (A_1B_2) setelah mengontrol kemampuan awal. Hipotesis yang menyatakan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal rendah lebih tinggi dari hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal rendah setelah mengontrol kemampuan awal terbukti.

Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengutamakan penyampaian konsep dengan cara menjelaskan konsep dan prosedur kepada siswa. Pelaksanaan secara benar akan menjadi efektif dalam pembelajaran. Menurut Rosenshine (2008:1) ada lima kegunaan dari pembelajaran langsung sebagai pembelajaran yang efektif : (1) *Academic instruction that is led by a teacher regardless of the quality of instruction;* (2) *The instructional procedures that were used by effective teachers in the teacher effects research;* (3) *Instructional procedures used by teachers when they taught cognitive strategies to students;* (4) *Instructional procedures used in the Distar (Direct*

Instruction Systems in Arithmetic and Reading) programs; (6) *Instruction where direct instruction is portrayed in negative terms such as settings where the teacher lectures and the students sit passively.* Artinya: (1) penyampaian pelajaran dilakukan oleh guru secara berkualitas; (2) prosedur pembelajaran dilakukan oleh guru secara efektif; (3) prosedur pembelajaran dilakukan dengan strategi kognitif bagi siswa; (4) prosedur pembelajaran dilakukan secara langsung; (5) pembelajaran dilakukan secara ceramah oleh guru dengan siswa yang bersifat pasif. Strategi pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengutamakan aktifitas guru dalam melakukan proses pembelajaran dan menempatkannya dalam melakukan proses pembelajaran sebagai satu-satunya sumber informasi bagi siswa, sementara itu siswa dalam strategi ini adalah mendengarkan dan mengamati semua aktifitas guru agar dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan. Proses penyampaiannya bersifat terstruktur dan berfokus pada materi pembelajaran.

Menurut Eggen (2012: 382) pembelajaran langsung yang berpusat pada guru banyak memberikan peluang peningkatan motivasi sehingga menghasilkan pembelajaran yang kian baik. Ada beberapa faktor yang meningkatkan motivasi siswa dari untuk belajar dari pembelajaran langsung yaitu: (1) membantu siswa berhasil dalam kegiatan belajar, (2) menciptakan rasa tantangan di dalam diri siswa, (3) menciptakan contoh konkret dan personal, (4) melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran langsung dirancang untuk mengajarkan dan menyampaikan informasi yang bersifat konsep dan fakta secara procedural. Ini berarti bahwa strategi pembelajaran langsung akan efektif jika digunakan untuk mengajarkan pengetahuan dan ketrampilan yang telah diketahui dengan jelas dan terstruktur, dan siswa tidak perlu mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan mengikuti pembelajaran sesuai dengan tahapan yang ada dalam strategi pembelajaran langsung. Tujuannya untuk membantu siswa mengembangkan konsep materi pembelajaran yang telah ditetapkan dan dapat menyelesaikan tugas dan latihan yang diberikannya.

Penyampaian informasi oleh guru merupakan kunci keberhasilan pembelajaran meskipun strategi pembelajaran ini sangat bergantung pada guru akan tetapi juga menuntut interaksi antara guru dan siswa. Pada awalnya guru menyampaikan informasi, memberikan

latihan untuk kemudian menyimpulkannya. Interaksi yang terjadi akan terus mengalami pergeseran seiring dengan berkembangnya pembelajaran. Proses pembelajaran lebih menekankan kepada informasi bersifat faktual dan ini sesuai dengan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang cenderung hanya mampu melakukan proses pembelajaran dengan cara hanya menerima informasi dari guru saja.

Efektifitas strategi ini, menurut Lang dan Evans (2006: 339)

“Effective direct instruction should consist of (1) clear teaching, daily review, and homework check, (2) presentation of new content and skills, (3) teacher monitoring and guided student practice, (4) corrective feedback and instructional reinforcement, (5) independent practice in school and at home with 90 percent success rate and (6) weekly and monthly evaluations. The skills and attributes of teachers employing effective direct instructions should include organizations, clarity task orientation, enthusiasm and of course flexibility.

Pembelajaran langsung akan efektif jika terdiri dari (1) pengajaran yang jelas, review harian dan pemeriksaan pekerjaan rumah, (2) penyajian konten dan ketrampilan baru, (3) monitoring guru dan memandu praktek siswa, (4) umpan balik dan penguatan pembelajaran, (5) praktek mandiri di sekolah dan rumah dengan tingkat keberhasilan 90%, (6) evaluasi mingguan dan bulanan. Ketrampilan dan kelengkapan guru menggunakan pembelajaran langsung mencakup organisasi, orientasi dan kejelasan tugas, antusiasme dan fleksibilitas. Sifat dari strategi pembelajaran langsung yang terstruktur dan sistematis akan dapat meningkatkan kemampuan tertentu yang bersifat mendasar dan sederhana. Kesesuaian strategi pembelajaran dengan kemampuan awal yang dimiliki siswa khususnya yang tingkatannya rendah akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Karakteristik strategi pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa ciri seperti penyampaian materi pembelajaran dilakukan secara verbal yang artinya kemampuan komunikasi yang baik dari guru merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini. Materi pelajaran yang disampaikan adalah data atau fakta, konsep yang mesti dihafal sehingga siswa tidak dituntut untuk berpikir ulang dan tujuan

utama pembelajaran adalah pada penguasaan materi untuk dipahami secara benar. Strategi pembelajaran ini memfasilitasi respon siswa siswa sesuai dengan kecerdasan interpersonalnya yaitu kecenderungan merespon dan mengolah informasi untuk menemukan jawaban yang benar.

KESIMPULAN

Pertama; Secara empirik dan keseluruhan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah (A_1) lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung (A_2) setelah mengontrol kemampuan awal.

Kedua; Secara keseluruhan terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS setelah mengontrol kemampuan awal.

Ketiga; Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal tinggi tidak terdapat perbedaan dari siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal tinggi setelah mengontrol kemampuan awal.

Keempat; Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan kecerdasan interpersonal rendah lebih rendah dari siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung dengan kecerdasan interpersonal rendah setelah mengontrol kemampuan awal.

DAFTAR RUJUKAN

- Amstrong, Thomas. *Multiple Intelligence in The Classroom 3rd edition*. Virginia: ASCD, 2009.
- Arends, Richard L. *Learning to Teach*. New York: Mc Graw Hill, 2012.
- Dick, Walter., Lou Carey dan James Carey. *The Systematic Design of Instruction 6th*, Boston: Pearson Allyn and Bacon. 2005.
- Duch, Barbara J., Susan E. Groh dan Deborah E Allen. *The Power of Problem Based Learning*. Virginia: Stylush Publishing, 2004.
- Eggen, Paul., Don Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Ketrampilan Berpikir* terjemahan Satrio Wahono. Jakarta: PT Indeks, 2012.

- Gagne, Robert M. *Principles of Instructional Design*. Belmont CA: Thomson Learning Inc, 2005.
- Gardner, Howard. *Frames of Mind the Theory of Multiple Intelligence*. New York: Basic Books, 2004
- Hoerr, Thomas R., Sally Bogeman, dan Christina Wallach. *Celebrating Every Learner Activities and Strategies for Creating a Multiple Intelligence Classroom*. San Francisco: Jossey Bass Published, 2010.
- Jonassen, David H. *Learning to Solve Problem, A Handbook for Designing Problem Solving Learning Environment*. New York: Routledge, 2011.
- Joyce, Bruce., Marsha Weil dan Emily Colhoun. *Models of Teaching*. Boston: Pearson, 2009.
- Keller, John M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCH Model Approach*. New York: Springer Science, 2010.
- Kementrian Pendidikan Nasional. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS*. Jakarta, 2007
- Lang, Hellmut R., David N Evans. *Models, Strategies, and Methods for Effective Teaching*. Boston: Pearson Education Inc, 2006
- Moore, Kenneth D. *Effective Instructional Strategies from Theory and Practice*. California: Sage Production Inc, 2005.
- Reisser, Robert E., John W Dempsey. *Trend and Issues in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education. Inc, 2007.
- Rosenshine, Barak. *Five Meaning of Direct Instruction*. Linconsin: Center on Innovation & Improvement, 2008.
- Sousa, David A. *How The Brain Learns 3rd*. California: Corwin Press, 2006.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Proses dan Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya: 2009.