

**PENGARUH PENERAPAN PAIKEM GEMBROT, MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN, DAN GAYA BELAJAR TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP NEGERI 2 KENDAL**



SINOPSIS TESIS

**Diajukan sebagai Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar
Magister Studi Islam**

Oleh:

**BUDIANA
NIM. 105112079**

**PROGRAM MAGISTER (S2) PAIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) WALISONGO
2012**

Prof. Dr. H. Madvo Ekosusilo, M.Pd.
Jln. Kutilang No 2 Sukoharjo 57513
Telp. (0271) 593461

NOTA PEMBIMBING

Pembimbing dengan ini menyatakan bahwa Tesis saudara Budiana, NIM 105112079, yang berjudul:

PENGARUH PENERAPAN PAIKEM GEMBROT, MULTIMEDIA PEMBELAJARAN, DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 2 KENDAL,

Telah siap diujikan pada ujian tesis.

Semarang, ¹⁴ April 2012

Pembimbing



Prof. Dr. H. Madvo Ekosusilo, M.Pd.
NIP. 195502051981111002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Walisongo No. 3-5 (Kampus 1) Semarang Telp./Fax. (024) 7614454, 70774414
E-mail : pascawalisongo@yahoo.com - Home Page : <http://www.walisongo.ac.id/> www.pascawalisongo.net - INDONESIA

KETERANGAN REVISI TESIS

Tesis dengan judul **PENGARUH PENERAPAN PAIKEM GEMBROT, MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 2 KENDAL** yang ditulis oleh Sdr. **Budiana** dengan NIM: **105112079**, telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Penguji Tesis dan bisa diproses selanjutnya.

Demikian untuk dimaklumi.

Semarang, 21 Juni 2012
Penguji Tesis

(Dr. Suja'i, M.Ag.)

PENGARUH PENERAPAN PAIKEM GEMBROT, MULTIMEDIA PEMBELAJARAN, DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 2 KENDAL

BUDIANA

SMP Negeri 2 Kendal: Jl. Soekarno-Hatta No. 187 Kendal Telp. (0294) 381488 Fax. 381488

Abstract: Learning is a process of communication between learners, teachers and teaching materials. Communication will not be effective without the proper methods, help convey a message or multimedia facilities, taking into account the learning styles of students. One of the thematic learning that emphasizes the philosophy of constructivism is Paikem Gembrot. The application of this model may attract interest and increase the activity of critical and creative thinking in solving problems when supported with the use of multimedia. The application of multimedia models and Paikem Gembrot more efficient if it attends the students' learning styles. Recognizing the learning styles for students will facilitate the achievement of learning goals for teachers to incorporate teaching styles with learning styles the students. This research problems, whether there is an interaction effect Paikem Gembrot, multimedia learning, and learning styles of learning achievements of Islamic Religious Education in Secondary Schools 2 Kendal. The purpose of this study is to determine the effect of each variable and an interaction effect between the variables of student achievement. There is an interaction effect between Paikem Gembrot, multimedia learning, and learning styles of learning achievement in this hypothesis. The benefits derive from the results of theoretical research to develop theories about learning model, multimedia development, and learning styles, it is practically expected as a reference in the implementation of learning by using multimode, multimedia, taking into account the learning styles of students. This type of experimental research, factorial design $2 \times 2 \times 4$. There are 3 variables are free (Paikem Gembrot, multimedia, and styles learning) and 1 variables bound (achievement PAI). The population VIII grade students as much as 200 students. Sample 2 classes with the technique random flocking. Data collection techniques using questionnaires, observation sheets, and tests. ANAVA data analysis using three ways. Results showed no effect of interaction between the application Paikem Gembrot, the use of multimedia learning, and learning styles of learning achievements of Islamic Religious Education, at the 0.05 level. The variability of learning achievement can be explained by the application of Paikem Gembrot, multimedia teaching and learning styles of 88.4%. This means than the application of Paikem Gembrot, multimedia, taking into account the learning style encourages students to acquire knowledge directly, allows students acquire new things in constructing knowledge.

Keywords: Paikem Gembrot, Multimedia Learning, Learning Styles Kolb and learning achievements of Islamic Religious Education.

PENDAHULUAN

Penerapan multimedia pada proses pembelajaran membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna, selain mempermudah siswa memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit, siswa lebih mengingat materi yang

dipelajari, menarik minat dan meningkatkan siswa berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan secara pribadi maupun kelompok. Hasil riset *Computer Technology Research 1993* menguatkan tema ini, bahwa seseorang hanya dapat mengingat apa yang dia lihat sebesar 20%, dan apa yang dia dengar sebesar 30%, apa yang ia dengar dan lihat sebesar 50%, dan sebesar 80% dari apa yang dia lihat, dengar, dan kerjakan secara simultan.

Multimedia pembelajaran unsur penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Kedua unsur ini saling terkait. Pemilihan metode mengajar mempengaruhi jenis multimedia yang digunakan. Pemilihan multimedia pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian dan memberi motivasi siswa, bahan pelajaran dapat diterima dengan baik dan jelas. Sejalan dengan Paikem Gembrot memerlukan optimalisasi multimedia pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak. Penerapan Paikem Gembrot dan multimedia pembelajaran, yang tepat memberi kontribusi positif pada tujuan yang hendak dicapai. Apabila model dan multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat, akan memberi manfaat sangat besar bagi siswa dan guru. Secara umum manfaat yang diperoleh adalah pembelajaran menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan praktik belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain penerapan pembelajaran Paikem Gembrot dan penggunaan multimedia, prestasi belajar juga dipengaruhi gaya belajar siswa. Mengenali gaya belajar siswa sangat penting karena memudahkan siswa menyerap informasi. Siswa sebagai individu yang unik, masing-masing akan menyerap informasi dengan caranya sendiri. Gaya belajar David Kolb berdasarkan teori belajar pengalaman (*experientia learning theory*, ELT), model ini mengiktisarkan adanya dua pendekatan dalam memperoleh pengalaman atau informasi, yaitu pengalaman kongkrit (*concrete experience*, CE) dan konseptual abstrak (*abstract conceptualization*, AC), sedangkan dalam melakukan transformasi pengalaman dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu pengamatan reflektif (*reflective observation*, RO) dan pengalaman aktif (*active experimentalization*, AE). Agar belajar efektif, setiap pembelajar harus memadukan keempat pendekatan tersebut,

sehingga gaya belajar merupakan hasil kombinasi pendekatan yang disukai setiap orang, dan meliputi *converger* (konseptual abstrak dan pengalaman aktif, AC dan AE), *diverger* (pengalaman kongkrit dan pengamatan reflektif, CE dan RO), *assimilator* (konseptual abstrak dan pengamatan reflektif, AC dan RO), dan *accomodator* (pengalaman kongkrit dan eksperimen aktif (CE dan AE).

Mengetahui gaya belajar siswa sangat penting, karena dampak gaya belajar pada prestasi belajar siswa terkait dengan apa yang harus dilakukan oleh guru terhadap materi pembelajaran, pengajaran dan penilaian sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Terutama yang harus diperhatikan adalah kesesuaian antara metode pembelajaran dengan gaya belajar. Sejalan dengan kondisi tersebut, upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penerapan model Paikem Gembrot, multimedia pembelajaran, dengan memperhatikan gaya belajar siswa sudah sangat mendesak untuk dilaksanakan. Khususnya di SMP Negeri 2 Kendal. Sekolah menengah yang sedang dalam masa transisi menuju taraf Internasional, dimana proses pembelajaran berbasis IT, penilaian properubahan, yaitu proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, inovasi, nalar, dan eksperimentasi untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru.

Paikem Gembrot

Ahmadi mengemukakan Paikem Gembrot (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan Gembira dan Berbobot) merupakan salah satu program dari pengembangan *Program Managing Basic Education* (MBE), yang bertujuan meningkatkan mutu dan efisiensi pengelolaan pendidikan dasar dalam rangka desentralisasi pemerintahan.¹ Paikem Gembrot termasuk pembelajaran terpadu (*integrated teaching and learning*) yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa tema antar dan inter mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Depdiknas memberikan definisi tema sebagai pokok pikiran yang menjadi pokok pembicaraan.² Kunandar mendefinisikan tema sebagai alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Keterpaduan pembelajaran tematik dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.³

Puskur (Pusat Kurikulum) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan Indikator dari Kurikulum Standar Isi (SI) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.⁴

Jadi, Paikem Gembrot merupakan model pembelajaran yang memadukan beberapa materi ajar berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yang dilakukan melalui penentuan tema berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, dan masalah yang dihadapi. Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan siswa secara aktif pada proses pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung, terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung, siswa memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antarkompetensi dasar dalam satu mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Fase Paikem Gembrot meliputi tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.⁵ Pada tema ini Ahmadi memberikan komentar bahwa model Paikem Gembrot dapat direduksi dari berbagai model pembelajaran langsung, kooperatif, model pembelajaran berdasarkan masalah.⁶ Ini berarti Paikem Gembrot dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, diantaranya adalah *Everyone is a Teacher here*, dan *Think Talk, and Write*.⁷ Metode *Think, Talk, and Write* dikembangkan Huinker dan Laughlin dibangun melalui berpikir, berbicara dan menulis.⁸ Alur kemajuan TTW dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan diri sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan berbagi ide dengan temannya. Metode *Everyone is a Teacher Here*. membiasakan siswa belajar aktif secara individu maupun kelompok, membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.⁹

Multimedia Pembelajaran

Menurut Winarno dkk., multimedia diartikan sebagai penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio.¹⁰ Oetomo mengemukakan secara umum multimedia sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video.¹¹ Suyanto menyatakan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.¹² Mayer mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar.¹³ Winarno dkk., mengemukakan bahwa istilah multimedia dimaknai sebagai pembelajaran berbantuan komputer atau pembelajaran yang menggabungkan teks, grafis, video, audio, dan interaktifitas tergantung pada kemampuan *user* untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan *user*.¹⁴ Sedangkan pembelajaran menurut Hilgard adalah, “Proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun lingkungan alamiah.”¹⁵ Jadi, multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran atau dengan kata lain untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan nonlinier. Multimedia linier adalah suatu media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini berjalan sekuensial, sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna¹⁶ sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Daryanto juga mengemukakan, bahwa multimedia pembelajaran juga dibagi dua macam, yaitu linier dan interaktif.¹⁷ Winarno menambahkan, penggunaan multimedia interaktif, pembelajar memiliki kebebasan mengakses materi pembelajaran sesuai kemampuannya melalui tombol navigasi melakukan kontrol interaktif.¹⁸

Menurut Kemp dan Dayton, peran multimedia pembelajaran diantaranya; (a) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (b) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (c) proses pembelajaran lebih interaktif, (d) jumlah waktu pembelajaran dapat dikurangi, (e) kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, (f) proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja, (g) sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, (h) peran guru dapat berubah ke arah lebih positif dan produktif.¹⁹ Aster menambahkan beberapa point peranan multimedia, yaitu; (a) siswa dapat bekerja secara mandiri menurut tingkat kemampuannya, (b) lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif, (c) penilaian yang ada dapat memberikan umpan balik yang cepat pada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu masalah atau materi tertentu sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif, (4) dengan teknik pemecahan suatu masalah, siswa akan mempunyai cara tersendiri untuk memecahkan masalahnya dengan materi yang sama dengan temannya, dan itu sangat berguna untuk pemecahan masalah pada materi berikutnya²⁰

Jadi, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer dapat membuat siswa melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif memecahkan suatu permasalahan secara pribadi maupun kelompok. Hal ini juga merupakan pendekatan *student centered* yang membiarkan siswa mempunyai pola pikir sendiri dalam mencapai tujuan belajarnya, dilain sisi guru berfungsi sebagai peran pendamping pada suatu pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan nuansa baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien.

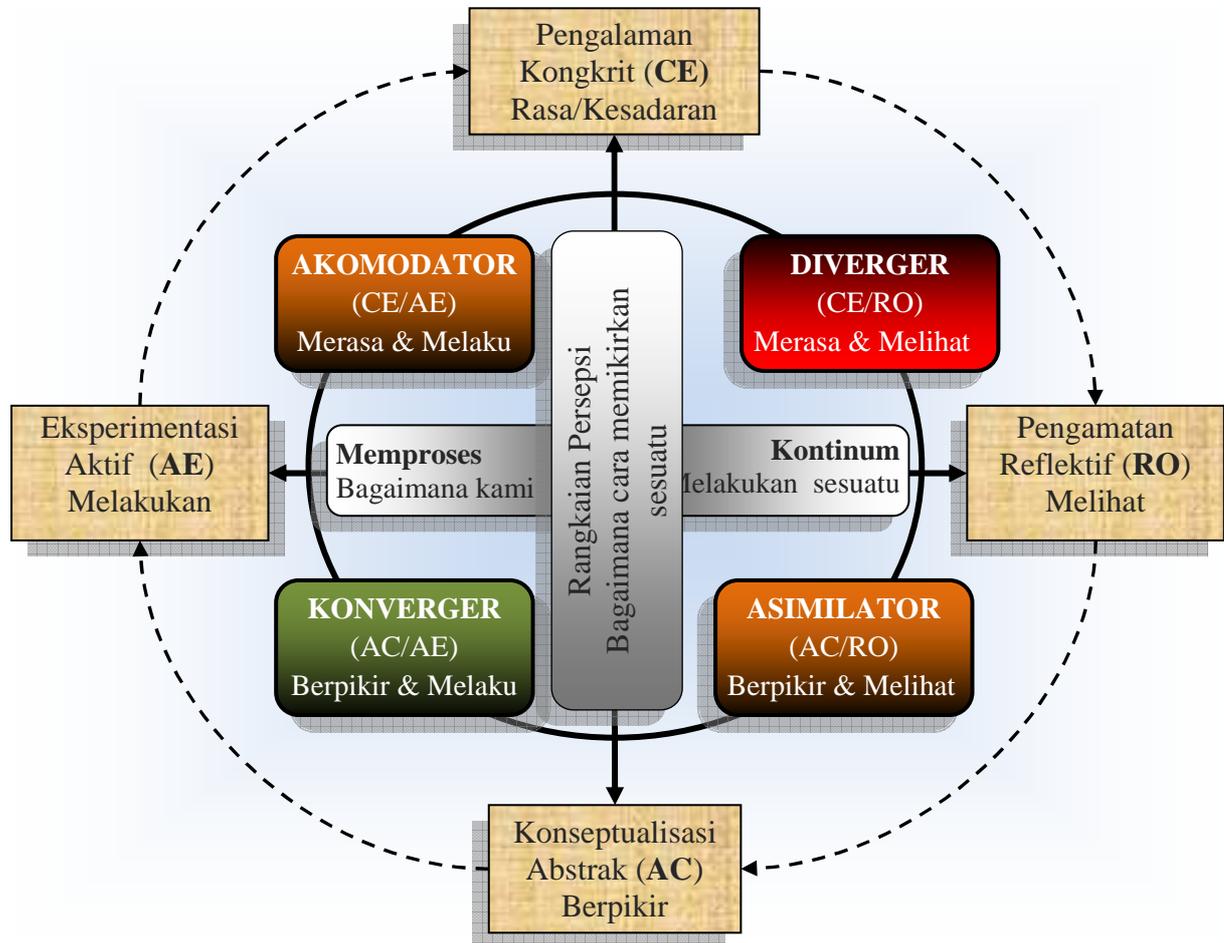
Gaya Belajar

Menurut Subini gaya belajar adalah, “Cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik sisi waktu maupun secara indera.”²¹ Gaya belajar adalah gaya yang dipilih seseorang untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan dalam suatu proses pembelajaran.” Peter Salim dan Yeni Salim menjelaskan bahwa gaya belajar adalah kekuatan, kesanggupan berbuat, dan indah. Gaya ini bila dikaitkan dengan belajar menjadi sesuatu yang indah dan menarik dalam melakukan aktivitas belajar, baik sendiri maupun kelompok.²²

Terdapat sedikitnya enam gaya belajar, yaitu modalitas sensori (model visual, auditori, dan kinestetik, VAK) yang dikembangkan Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, model belajar pengalaman Kolb (*experience learning theory*, ELT), gaya belajar berdasar tipe kepribadian (*The Myer-Brigs Type Indicator*, MBTI), tipe belajar model Honey dan Mumford merupakan pengembangan tipe belajar model Kolb, model HBDI (*Hermann Brain Dominance Instrumen*) yang menggolongkan siswa dalam kaitan preferensi relatifnya dalam berpikir pada empat modus yang berbeda dan dilandasi oleh fungsi spesialisasi tugas dari bagian-bagian otak, dan gaya belajar Fiel-Silverman.²³

Menurut David Kolb, belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan yang diperoleh seseorang dianggap sebagai perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. Berangkat dari teori ini Kolb mengembangkan model pembelajaran yang dikenal dengan *Experiential Learning Theory (ELT)*²⁴ Model *Experiential Learning Theory* ini diakuinya sebagai pengembangan dari model-model yang telah dikembangkan oleh pendahulunya, yaitu Carl Rogers, Carl Jung, dan Jean Piaget kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning* yang menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Pengalaman kemudian mempunyai peran sentral dalam proses belajar.²⁵ Model ELT diiktisarkan menjadi dua pendekatan untuk memperoleh pengalaman atau memperoleh informasi, yaitu *concrete experience* dan *abstract conceptualization*. Sedangkan untuk melakukan transformasi pengalaman ada dua pendekatan, yaitu *reflective observation* dan *active experience*.²⁶ Tahap-tahap tersebut harus dipadukan jika pembelajar dapat belajar efektif dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Walaupun setiap individu berusaha untuk menggunakan keempat pendekatan tersebut, faktanya mereka cenderung kepada salah satu pendekatan perolehan pengalaman dan salah satu pendekatan transformasi pengalaman. Sehingga gaya belajar merupakan hasil dari kombinasi dari pendekatan yang disukai pembelajar. Oleh karena itu gaya belajar Kolb bekerja pada dua tingkatan atau siklus empat tahap, yaitu pengalaman kongkrit (*concrete experience, CE*), pengamatan reflektif (*reflective observation, RE*), konseptualisasi abstrak (*abstract*

conceptualization, CA), dan pengalaman aktif (*active experimentation, AE*). Gaya siklus empat tahap tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Skema Model Gaya Siklus Empat Tahap Kolb²⁷

Prestasi Belajar

Winkel mengemukakan, “Prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang.²⁸ Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.” Pendapat ini didukung oleh Surachmad, “Prestasi belajar adalah hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil ujian atau test yang tercantum pada buku hasil prestasi, sehingga menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar.”²⁹ Gojali dan Umiarso mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu indikator yang dapat dijadikan acuan tentang seberapa jauh pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan sebelumnya telah dimiliki untuk dapat mengupayakan peningkatannya.³⁰ Pernyataan ini didukung Djamarah bahwa prestasi belajar

adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.³¹ Menurut Azwar, prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai konsep pelajaran yang telah dipelajari. Prestasi belajar dapat diketahui melalui alat ukur berupa butir tes yang telah dirancang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan cara ini akan diketahui prestasi belajar siswa.³² Jadi, prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari aktivitas atau kegiatan belajar siswa. Perubahan yang dicapai dapat berbentuk kecakapan, tingkahlaku maupun kemampuan yang merupakan akibat dari proses belajar yang dapat bertahan dalam kurun waktu tertentu.

Gagne membagi lima kategori prestasi belajar, yaitu: (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik.³³ Taksonomi Bloom, dalam Sistem pendidikan Nasional dijadikan acuan rumusan pendidikan, baik tujuan kurikuler, maupun instruksional. Bloom, secara garis besar membagi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁴

Walgito mengemukakan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh: “a) faktor anak atau individu yang belajar, b) faktor lingkungan anak, dan c) faktor bahan atau materi yang dipelajari.”³⁵ Wina Sanjaya menyatakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah; “Faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta lingkungan.” Faktor guru memegang peranan penting dalam pencapaian prestasi belajar, karena guru sebagai pengelola pembelajaran, dengan demikian efektifitas terletak di pundak guru. Faktor siswa yang mempengaruhi prestasi belajar dilihat dari motivasinya dan latar belakang. Faktor sarana dan prasarana mempengaruhi prestasi belajar siswa karena dapat mendukung terhadap kelancaran belajar siswa. Sedangkan faktor lingkungan, meliputi organisasi kelas dan iklim sosial-psikologis.³⁶ Jadi, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berkenaan dengan motivasi, minat, bakat, dan kecerdasan, sedangkan faktor ekstern meliputi lingkungan, sarana dan prasarana, dan materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor atau lebih yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi, mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu.”³⁷ Penelitian menggunakan *Factorial Design* 2 x 2 x 4 sebagai berikut; satu kelas diberi perlakuan pembelajaran Paikem Gembrot (A) dengan model *Think, Talk, and Write* (A₁), dan kelas lain diberi perlakuan pembelajaran *Everyone is aTeacher here* (A₁) sebagai kelompok kontrol, kedua kelas dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran (B); yaitu multimedia interaktif (B₁) dan multimedia linier (B₂). Kemudian siswa pada kedua kelas dikelompokkan lagi menurut gaya belajar model Kolb (C) masing-masing, Diverger (C₁), Asimilator (C₂), Konverger (C₃), dan Akomodator (C₄).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan bulan Desember 2011 sampai Januari 2012. Tempat penelitian di SMP Negeri 2 Kendal, yaitu pada kelas VIII. Pemilihan kelas VIII ini didasarkan pada tingkat homogenitas siswa, yaitu kelas VIII terdiri dari kelas RSBI, sementara kelas IX terdiri dari 3 kelas RSBI dan 4 reguler, sedangkan kelas VII semua sudah RSBI, namun siswa kelas VIII masih dalam taraf transisi penyesuaian dengan lingkungan dan model RSBI.

Variabel Penelitian

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel yang lain. Ada 3 variabel bebas pada penelitian ini, pertama; pembelajaran Paikem Gembrot (variabel bebas A), yang diperlakukan dalam dua metode, yaitu *Think, Talk, and Write* (A₁) dan *Everyone is Teacher here* (A₂). Kedua; penggunaan multimedia pembelajaran (variabel bebas B), diklasifikasikan menjadi dua, yaitu multimedia linier (B₁) dan multimedia nonlinier (B₂), dan gaya belajar siswa (variabel bebas C), dikelompokkan menjadi 4 kategori, yaitu; gaya belajar *accomodator* (C₁), gaya belajar *deverger* (C₂), gaya belajar *assimilator* (C₃), dan gaya belajar *converger* (C₄).

Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah prestasi belajar siswa (Y), materi Iman kepada Rasul Allah dan mebiasakan perilaku terpuji, adab makan dan minum.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kendal tahun pelajaran 2011/2012 berjumlah 200 siswa yang terbagi dalam tujuh kelas dengan rincian; VIII a = 29 siswa, VIII b = 28 siswa, VIII c = 29 siswa, VIII d = 29 siswa, VIII e = 28 siswa, VIII f = 28 siswa, dan VIII g = 29 siswa. Pemilihan kelas VIII sebagai objek penelitian. Dari jumlah populasi siswa kelas VIII yang terdiri dari 7 kelas, diambil 2 kelas untuk eksperimen penelitian. Kedua kelas terpilih tersebut diperlakukan dengan kedua metode pembelajaran yaitu *Think, Talk, and Write* dan *Everyone is a Teacher here* juga penerapan multimedia linier dan interaktif. Cara pengambilan sampel menggunakan teknik sampel random berkelompok.

Pengumpulan Data dan Analisis Data

Alat pengumpul data dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama alat pengumpul data dengan menggunakan metode tes dan metode non tes. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam, yaitu untuk mengukur apa yang telah dipelajari pada kompetensi dasar tertentu yang telah diperlakukan pada siswa melalui *treatment*. Bentuk tes tertulis dengan uraian (essay). Pengumpulan Data dengan Metode Nontes, yaitu observasi, dilakukan pada saat pelaksanaan *treatment* menggunakan model pembelajaran dan penggunaan multimedia pembelajaran. Angket digunakan pada pengambilan data tentang gaya belajar siswa. Butir-butir pertanyaan yang disebarkan, diambil dari instrumen *Learning Style Inventory* dari Kolb's. Studi Dokumenter untuk memperoleh data-data tentang kondisi karakteristik SMP Negeri 2 Kendal.

Data penelitian dianalisis dengan analisis deskriptif dan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan teknik analisis varians tiga jalur desain faktorial (*Three-Way Anava*). Untuk memudahkan perhitungan, digunakan bantuan program *Statistic Product Solution System (SPSS) for windows release 16.0*. Dasar pemikiran penggunaan Anava karena penelitian berusaha menguji suatu efek, akibat, atau pengaruh dari suatu variabel tertentu (Paikem Gembrot, Multimedia

Pembelajaran, dan Gaya Belajar) terhadap variabel lain yang diteliti (Prestasi Belajar PAI).³⁸ Melalui Anava didapat suatu harga yang mengindikasikan besarnya pengaruh interaksi antara Penerapan Paikem Gembrot, Multimedia Pembelajaran, dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI yang disebut dengan rasio F atau koefisien F. Pada penelitian ini ditetapkan taraf signifikansi $\alpha=0,05$, apabila $p < \text{sig}$, maka Hipotesis kerja diterima, dan apabila terdapat pengaruh dilanjutkan dengan uji *Boenferoni* dan *Turkey* untuk melihat perbedaan antar kelompok.

HASIL PENELITIAN

Penerapan Paikem Gembrot, Multimedia pembelajaran, dan gaya belajar pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kendal, dapat dirangkum sebagai berikut:

Tabel
Rangkuman Hasil Ekperimen Penelitian dengan Design
Faktorial 3 Jalur (*Three Way Anava*)

Gaya Belajar	Paikem Gembrot			
	<i>Think, Talk, and Write</i> (A ₁)		<i>Everyone is a Teacher Here</i> (A ₂)	
	Multimedia pembelajaran			
	Interaktif (B ₁)	Linier (B ₂)	Interaktif (B ₁)	Linier (B ₂)
Diverger (C ₁)	77,9	94,9	89,0	77,8
Asimilator (C ₂)	91,9	87,4	74,7	81,3
Konverger (C ₃)	97,8	81,5	82,0	85,8
Akomodator (C ₄)	85,5	74,0	96,0	95,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa; (a) siswa dengan gaya belajar diverger lebih tepat dibelajarkan Paikem Gembrot menggunakan metode *Think, Talk, and Write* dengan multimedia linier, (b) siswa dengan gaya belajar asimilator lebih tepat dibelajarkan Paikem Gembrot menggunakan metode *Think, Talk, and Write* dengan multimedia interaktif, (c) siswa dengan gaya belajar konverger lebih tepat dibelajarkan Paikem Gembrot menggunakan metode *Think, Talk, and Write* dengan multimedia interaktif, dan (d) siswa dengan gaya belajar akomodator lebih tepat dibelajarkan Paikem Gembrot menggunakan metode *Everyone is a Teacher Here* dengan multimedia interaktif.

Uji statistik dengan melakukan analisis hubungan moderating antarvariabel kategori independen yaitu cara melakukan interaksi antarvariabel independen. Hasil output menunjukkan nilai $F = 4,976$ secara statistik signifikan pada 0,05 yang berarti hipotesis nol ditolak. Jadi terjadi penyimpangan terhadap asumsi Anava. Oleh karena Anava masih robust (kuat) maka dapat dilanjutkan analisis. Hasil uji Anova tiga jalur menunjukkan adanya pengaruh langsung antarvariabel penelitian yaitu; paikem gembrot, multimedia pembelajaran, dan gaya belajar, (a) Paikem Gembrot memberikan nilai F sebesar 9.059 dan signifikan pada 0,05, hal ini berarti hipotesis pertama yang menyatakan ada pengaruh penerapan model pembelajaran paikem gembrot terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam diterima. Ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antarpenerapan paikem gembrot pada metode *think, talk, and write* dengan *everyone is a teacher here*, (b) Multimedia pembelajaran memberikan nilai F sebesar 13.127 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti hipotesis kedua yang menyatakan Ada pengaruh penerapan multimedia pembelajaran terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam diterima. Ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antarpenerapan multimedia interaktif dengan multimedia linier, (c) Gaya belajar memberikan nilai F sebesar 15.006 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti hipotesis ketiga yang menyatakan ada pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam diterima. Ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antara gaya belajar diverger, asimilator, konverger, dan akomodator, (d) Hasil interaksi antara paikem gembrot dan multimedia pembelajaran memberikan nilai sebesar 7.274 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti hipotesis keempat yang menyatakan ada pengaruh bersama (*joint effect*) antara paikem gembrot dan multimedia pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa diterima, (e) Hasil interaksi antara paikem gembrot dan gaya belajar memberikan nilai F sebesar 115.382 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti hipotesis kelima yang menyatakan ada pengaruh bersama antara paikem gembrot dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa diterima, (f) Hasil interaksi antara Multimedia pembelajaran dan gaya belajar memberikan nilai F sebesar 21.469 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti hipotesis keenam yang menyatakan ada pengaruh bersama antara multimedia pembelajaran dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa diterima, (g) Hasil interaksi antara paikem

gembrot, multimedia pembelajaran dan gaya belajar memberikan nilai F sebesar 125.353 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti hipotesis ketujuh yang menyatakan ada pengaruh bersama antara paikem gembrot, multimedia pembelajaran dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil output uji *Turkey HSD* dalam post hoc test menguji kelompok mana yang memiliki perbedaan secara nyata yang ditampilkan pada tabel *Multiple Comparisons* dari 12 kombinasi pasangan gaya belajar yang dibandingkan terdapat beberapa pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan). Beberapa pasangan yang dinyatakan berbeda secara nyata untuk hasil analisis *Turkey HSD*, (a) Pasangan gaya belajar diverger – konverger dengan koefisien *Mean Difference* sebesar -1.98 dan signifikansi hitung sebesar 0,018, (b) Pasangan gaya belajar diverger –akomodator dengan koefisien *Mean Difference* sebesar -3.53 dan signifikansi hitung sebesar 0,000, (c) Pasangan gaya belajar asimilator –konverger dengan koefisien *Mean Difference* sebesar -2.48 dan signifikansi hitung sebesar 0,003, (d) Pasangan gaya belajar asimilator –akomodator dengan koefisien *Mean Difference* sebesar -4.02 dan signifikansi hitung sebesar 0,000.

Analisis *Turkey HSD* dalam *homogeneous subset* diketahui pada; Subset 1, terdapat data rata-rata prestasi belajar siswa dengan gaya belajar asimilator, dan diverger, artinya rata-rata prestasi belajar siswa gaya belajar asimilator dan diverger tidak mempunyai perbedaan yang signifikan dengan kata lain rata-rata nilai prestasi belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kendal gaya belajar asimilator dan diverger mempunyai rata-rata nilai yang sama, dan Subset 2, terdapat data rata-rata prestasi belajar siswa dengan gaya belajar konverger, dan akomodator, artinya rata-rata prestasi belajar siswa gaya belajar konverger dan akomodator tidak mempunyai perbedaan yang signifikan dengan kata lain rata-rata nilai prestasi belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kendal gaya belajar konverger dan akomodator mempunyai rata-rata nilai yang sama.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Paikem Gembrot terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa paikem gembrot memberikan nilai F sebesar 9.059 dan signifikan pada 0,05. Ini artinya ada

perbedaan rata-rata prestasi belajar antara penerapan paikem gembrot pada metode *think, talk, and write* dengan *everyone is a teacher here*. Rata-rata Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam yang diterapkan metode *think, talk, and write* sebesar 86,68 sedangkan rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam yang diterapkan metode *everyone is a teacher here* sebesar 85,12.

Data-data tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode *think, talk, and write* pada model pembelajaran paikem gembrot lebih mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Kemajuan siswa pada penerapan metode *think, talk, and write* dibangun dari kemampuan berpikir, berbicara dan menulis. Efektifitas penerapan metode *think, talk, and write* terlihat ketika siswa bekerja dalam kelompok, ia berpikir, berdialog, dan beradu argumen maupun ide dengan anggota kelompok sebelum membuat rangkuman. Hasil temuan pada saat pelaksanaan juga menunjukkan adanya aktifitas membaca pada tiap-tiap anggota kelompok, menjelaskan, dan mendengar berbagai ide teman kelompok serta membuat catatan-catatan hasil diskusi. Temuan ini memperkuat penelitian Yamin dan Anshari bahwa menulis rangkuman setelah membaca dapat merangsang aktivitas berpikir sebelum, selama, dan setelah membaca.³⁹ Membuat catatan juga mempertinggi keterampilan berpikir dan menulis. Keterampilan berpikir siswa dapat dicapai dengan baik apabila dihubungkan dengan tema-tema yang dikenal siswa. Karena itu model pembelajaran paikem gembrot pada tahap *think* dapat memacu siswa menciptakan suatu semangat berpikir yang mendorong siswa menanyakan apa yang ia baca, dengar, dan lihat serta mengkaji pikiran mereka sendiri untuk memastikan tidak terjadi logika yang keliru.

Keterampilan berkomunikasi pada fase *talk* dapat mempercepat kemampuan siswa mengungkapkan idenya melalui tulisan. Komunikasi yang terjadi baik dengan teman kelompok maupun dengan guru dapat meningkatkan pemahaman, hal ini terjadi karena siswa mempunyai kesempatan berdialog, sekaligus mengkonstruksi gagasan-gagasannya untuk dikemukakan melalui diskusi kelompok. Demikian juga dengan aktifitas *write* dapat membantu siswa merealisasikan salah satu tujuan pembelajaran, yaitu pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari dengan cara menuangkan ide dan konsep dalam tulisan menggunakan bahasa sendiri.

Pengaruh Penerapan Multimedia Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa penerapan multimedia pembelajaran memberikan nilai F sebesar 13.127 dan signifikan pada 0,05. Ini artinya ada perbedaan rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa antara penerapan multimedia interaktif dengan multimedia linier. Rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan penerapan multimedia interaktif sebesar 86,83 sedangkan rata-rata prestasi belajar siswa yang menggunakan multimedia linier sebesar 85,04.

Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif lebih mampu meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Hasil temuan membuktikan bahwa desain interaktif, mengantarkan siswa lebih mudah kembali kepada pokok bahasan yang dikehendaki tanpa melalui proses yang panjang, tidak seperti halnya yang terjadi pada desain navigasi linier (Winarno dkk., 2009: 48). Penggunaan multimedia desain navigasi interaktif juga dapat membuat siswa melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah, baik secara mandiri maupun kelompok. Sejalan dengan pendapat Mayer (2009: 16) teknologi harus melayani manusia, konsisten dengan pendekatan berpusat ke murid (*student centered*). Ia menunjukkan bagaimana teknologi dalam hal ini multimedia pembelajaran berbasis komputer dengan desain interaktif dapat membuat siswa cerdas, yakni bisa mengembangkan kapabelitas kognitif. Multimedia pembelajaran interaktif memudahkan bukan membingungkan siswa, melengkapi kemampuan siswa, membantu aktifitas-aktifitas yang belum diketahui siswa, dan mengembangkan siswa secara ideal sudah diketahuinya. Desain multimedia dengan navigasi interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa membuat siswa semakin cerdas, ia bukan hanya media sebagai sistem pengiriman informasi tetapi sebagai konstruksi pengetahuan karena mempunyai tujuan memudahkan akses informasi ke materi-materi pokok yang diinginkan.

Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam

Pengujian hipotesis ketiga diperoleh hasil bahwa gaya belajar memberikan nilai F sebesar 15.006 dan signifikan pada 0,05. Ini mengindikasikan ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antara gaya belajar diverger, asimilator,

konverger, dan akomodator. Nilai rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa dengan gaya belajar akomodator lebih tinggi dari ketiga gaya belajar lainnya, yaitu sebesar 88,29, gaya belajar konverger sebesar 86,75, gaya belajar diverger sebesar 84,87, dan terendah nilai rata-rata prestasi belajar PAI siswa dengan gaya belajar asimilator yaitu sebesar 83,82.

Siswa dengan gaya belajar di atas (model Kolb) mempunyai rata-rata prestasi di atas Kriteria Ketuntasan Minimal SMP Negeri 2 Kendal (7,9). Namun di SMP Negeri 2 khususnya kelas VIII A dan B, siswa dengan gaya belajar konverger nilai rata-ratanya lebih tinggi. Siswa dengan gaya belajar ini senang dengan tantangan dan berbagai pengalaman baru, ia lebih cocok dengan kerja kelompok, karena cenderung bersandar pada analisis orang lain, dan lebih senang mengambil pendekatan praktis dan ekperensial, selain itu juga siswa dengan gaya belajar akomodator. Hal ini menguatkan temuan pada penelitian Indriana, yang mengemukakan bahwa siswa dengan gaya belajar akomodator lebih senang bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas.⁴⁰ Pada proses pembelajaran siswa lebih mampu memahami dan menerapkan dalam situasi nyata daripada mendengar atau mempelajarinya dengan membaca buku.

Pengaruh Interaksi antara Penerapan Paikem Gembrot dengan Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Pengujian hipotesis keempat menunjukkan hasil interaksi antara paikem gembrot dan multimedia pembelajaran memberikan nilai sebesar 7.274 dan signifikan pada 0,05. Dari nilai tersebut dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh bersama antara paikem gembrot (*joint effect*) antara paikem gembrot dan multimedia pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.

Rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan paikem gembrot dengan metode *think, talk, and write* dan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih tinggi (rata-rata 88,24) bila dibandingkan dengan multimedia linier (85,11). Sedangkan rata-rata nilai prestasi Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan menggunakan paikem gembrot dengan metode *everyone is a teacher here* dan multimedia interaktif (rata-rata 85,42) lebih tinggi dari rata-rata prestasi belajar

siswa yang menggunakan multimedia linier (rata-rata 84,96). Pembelajaran model paikem gembrot menggunakan metode *think, talk, and write* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kendal, lebih meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam daripada metode *Everyone is a teacher here*. Demikian juga dengan multimedia interaktif lebih meningkatkan prestasi Pendidikan Agama Islam bila dibandingkan dengan multimedia linier, namun prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *think, talk and write* menggunakan multimedia interaktif lebih meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa bila dibandingkan dengan metode *everyone is a teacher here*.

Pengaruh Interaksi antara Penerapan Paikem Gembrot dengan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Pengujian hipotesis kelima menunjukkan hasil interaksi antara paikem gembrot dan gaya belajar memberikan nilai F sebesar 115,382 dan signifikan pada 0,05. Dengan demikian dapat dikemukakan ada pengaruh bersama antara paikem gembrot dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa. Rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan model paikem gembrot menggunakan metode *think, talk, and write* siswa dengan gaya belajar *asimilator* lebih tinggi prestasinya mencapai 89,64 lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan gaya belajar *konverger* (89,63), gaya belajar *diverger* (86,36), maupun gaya belajar *akomodator* (81,08). Sedangkan rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan model paikem gembrot menggunakan metode *everyone is a teacher here*, siswa yang memiliki gaya belajar *akomodator* lebih tinggi prestasinya (rata-rata 95,5) dibandingkan dengan siswa dengan gaya belajar *konverger* (rata-rata 83,88) gaya belajar *diverger* (rata-rata 83,38) maupun gaya belajar *asimilator* (rata-rata 78,00).

Pembelajaran menggunakan model paikem gembrot dapat dilakukan dengan metode kooperatif dan individual, namun lebih efektif dan bermakna menggunakan kooperatif. Hasil temuan menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran paikem gembrot dengan memperhatikan gaya belajar siswa, produktivitas belajar siswa meningkat, daya ingat lebih lama, relasi antar siswa menjadi positif yaitu keterampilan bekerjasama dan kepedulian semakin baik.

Pengaruh Interaksi antara Penerapan Multimedia Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Pengujian hipotesis keenam menunjukkan hasil interaksi antara multimedia pembelajaran dan gaya belajar memberikan nilai F sebesar 21.469 dan signifikan pada 0,05. Dengan demikian dapat dikemukakan ada pengaruh bersama antara multimedia pembelajaran dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa. Rata-rata nilai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kendal menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang lebih tinggi adalah gaya belajar akomodator (90,75) dibandingkan dengan gaya belajar konvergen (rata-rata 89,88), gaya belajar divergen (rata-rata 83,43), dan gaya belajar asimilator (83,26). Sedangkan rata-rata prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kendal menggunakan multimedia pembelajaran linier yang lebih tinggi gaya belajar divergen (rata-rata 86,30) dibandingkan dengan gaya belajar akomodator (rata-rata 85,83), gaya belajar asimilator (rata-rata 84,38), maupun gaya belajar konvergen (83,63). Data-data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif lebih meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan multimedia linier. Gaya belajar akomodator lebih tepat menggunakan multimedia interaktif, sedangkan gaya belajar konvergen lebih tepat menggunakan multimedia linier.

Pengaruh desain multimedia lebih kuat bagi siswa yang berpengetahuan rendah dan berpengetahuan tinggi dan juga bagi murid dengan kemampuan spatial tinggi daripada spatial rendah.⁴¹ Siswa berpengetahuan rendah akan mengalami kesulitan dalam mengoperasikan tombol-tombol navigasi interaktif, siswa berkemampuan spatial rendah mengerahkan begitu banyak kapasitas kognitif untuk menahan multimedia tersaji saat multimedia sedikit panduan (rumit).

Pengaruh Interaksi antara Penerapan Paikem Gembrot, Penggunaan Multimedia Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Pengujian hipotesis ketujuh menunjukkan hasil interaksi antara paikem gembrot, multimedia pembelajaran dan gaya belajar memberikan nilai F sebesar 125.353 dan signifikan pada 0,05. Dengan demikian dapat dikemukakan ada pengaruh bersama antara paikem gembrot, multimedia pembelajaran dan gaya

belajar terhadap prestasi belajar siswa. Rata-rata nilai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII pada penerapan paikem gembrot menggunakan metode *think, talk, and write* lebih tinggi kontribusinya dibandingkan dengan penggunaan multimedia linier. Hal yang sama juga berlaku untuk penerapan metode *everyone is teacher here*. Demikian juga dengan semua gaya belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kendal yang dibelajarkan paikem gembrot menggunakan multimedia interaktif lebih meningkatkan prestasi Pendidikan Agama Islam siswa. Dari keempat gaya belajar tersebut yang lebih meningkatkan adalah gaya belajar konvergen dengan rata-rata sebesar 97,75. *Variabilitas* (keragaman/variasi) prestasi belajar yang dapat dijelaskan oleh penerapan paikem gembrot, multimedia pembelajaran dan gaya belajar sebesar 88,4% (*Adjusted R Squared*) dan interaksi antara penerapan paikem gembrot, multimedia pembelajaran dan gaya belajar sebesar 88,4 selebihnya 11,6% tidak dijelaskan pada penelitian ini, seperti motivasi belajar, perhatian orang tua, dan lain sebagainya.

Model paikem gembrot mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan secara langsung, sehingga memungkinkan siswa memperoleh hal-hal baru. Pengetahuan siswa tidak serta merta ditransfer dari guru, namun juga melalui pengalaman. Oleh karena itu pembelajaran dengan model paikem gembrot di kelas VIII SMP Negeri 2 Kendal, siswa lebih aktif dan kreatif membangun struktur pengetahuannya. Struktur pengetahuan siswa lebih kuat karena didukung dengan pemilihan multimedia sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak. Suatu konsekuensi logis karena model pembelajaran paikem gembrot cakupan materinya luas dibandingkan model pembelajaran lainnya, yaitu dengan membuat tema-tema yang melintas batas kompetensi dasar dalam materi I mata materi pelajaran yang memiliki keterkaitan.

Hasil penerapan paikem gembrot menggunakan metode *think, talk, and write*, yang diteliti Yamin dan Anshari sejalan dan menguatkan penelitian ini. Keterampilan siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, siswa memiliki keleluasaan berpikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif, ide-ide baru lebih terbuka untuk dikemukakan dalam diskusi kelompok, serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang gembira dan kondusif.⁴²

Penerapan multimedia pembelajaran yang didesain dengan konsepsi dasar tentang cara siswa belajar sehingga informasi dapat diterima efektif oleh siswa. Mayer menyatakan riset yang mendukung tema ini pernah dilakukan oleh Bransford, Brown, dan Cocking (1999), Lamberrt dan McCombs (1998). Setidaknya ada tiga asumsi yang mendasari tentang pentingnya desain multimedia pembelajaran.⁴³ Asumsi pertama, manusia memiliki saluran terpisah untuk memproses informasi visual dan auditori. Asumsi kedua, manusia mempunyai keterbatasan dalam jumlah informasi yang bisa mereka proses dalam masing-masing saluran waktu, dan asumsi ketiga manusia melakukan pembelajaran aktif dengan memilih informasi masuk yang relevan, mengorganisasi informasi-informasi itu ke dalam representasi mental yang koheren (saling terkait sehingga membentuk keselarasan) dan memadukan representasi mental (struktur pengetahuan) itu dengan pengetahuan lain.

Suatu pesan multimedia pembelajaran melibatkan aktivitas mengkonstruksi pengetahuan bagi siswa. Jika materi kurang memiliki struktur yang koheren, maka siswa akan sia-sia dalam upaya membangun model mental. Jika materi yang tersaji tidak mengandung bimbingan bagaimana membentuk struktur, maka upaya siswa membangun model (konstruksi pengetahuan) akan sangat berat. Dengan demikian desain multimedia dapat dikonsepsi sebagai upaya membantu siswa dalam upaya membangun struktur pengetahuan. Ini artinya proses esensial pembelajaran paikem gembrot yang menggunakan multimedia pembelajaran, dapat memilih materi yang relevan, menata materi yang terpilih, dan memadukan materi yang telah terseleksi melintas batas kompetensi dasar dalam satu mata pelajaran maupun di luar mata pelajaran.

Pembelajaran yang memperhatikan gaya belajar akan efektif dalam pencapaian tujuan. Anak tidak lagi menjadi objek pembelajaran, tetapi menjadi subjek. Hal ini relevan dengan penjelasan Magnesen, yang mengemukakan bahwa kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.⁴⁴ Pembelajaran paikem gembrot menekankan aktifitas, kreatifitas, partisipasi siswa dalam pembelajaran. Lebih menarik lagi dengan penggunaan multimedia, anak dapat

mengeksplorasi belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya sesuai dengan gaya belajar. Belajar dengan memanfaatkan gaya belajar melalui pengalaman dan pelibatan individu pada suatu aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan daya ingatan dan kemahiran dalam mempelajari sesuatu terutama pada hal-hal yang baru. Siswa memainkan peranan yang besar dalam mempengaruhi cara bertindak, dan berfikir, dalam memproses stimulus yang diterima.

PENUTUP

Simpulan

Ada Pengaruh interaksi antara penerapan paikem gembrot, penggunaan multimedia pembelajaran dan gaya belajar terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada signifikansi 0,05. Pengaruh interaksi antara variabel paikem gembrot, multimedia pembelajaran, dan gaya belajar terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam sebesar 39,29%. Rata-rata nilai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan penerapan paikem gembrot menggunakan metode *think, talk, and write* dan multimedia interaktif lebih tinggi kontribusinya dibandingkan dengan penggunaan multimedia linier. Gaya belajar siswa yang dibelajarkan paikem gembrot menggunakan multimedia interaktif lebih meningkatkan prestasi Pendidikan Agama Islam siswa. Dari keempat gaya belajar tersebut yang lebih tinggi adalah gaya belajar konvergen dengan rata-rata nilai 97,75. Variabilitas (keragaman/variasi) prestasi belajar yang dapat dijelaskan oleh penerapan paikem gembrot, multimedia pembelajaran dan gaya belajar sebesar 88,4%. Ini berarti penerapan paikem gembrot mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan secara langsung, sehingga memungkinkan siswa memperoleh hal-hal baru. Desain multimedia pembelajaran yang didesain interaktif dapat menyampaikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan. Sedangkan memperhitungkan gaya belajar pada proses pembelajaran menjadikan penyampaian tujuan lebih efektif dan efisien. Model pembelajaran paikem gembrot dengan menggunakan multimedia, dan gaya belajar memungkinkan siswa melihat suatu dari cara pandang orang lain dalam kelompok diskusi dan bukan hanya sudut pandangnya sendiri. Bahkan dengan menggunakan multimedia pencapaian tujuan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi Teoritis; Guru dituntut mampu mengembangkan model pembelajaran tematik yang dipadukan dengan penerapan metode aktif maupun kooperatif, (b) mampu mengoptimalkan fasilitas teknologi informasi, LCD, Media VCD, dan Hotspot yang tersedia pada proses pembelajaran di kelas guna mendukung materi pembelajaran, dalam pengelolaan kelas menuju materi pembelajaran di kelas terlebih dulu memperhatikan gaya belajar siswa agar siswa belajar dengan karakteristiknya sendiri sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*), dalam mendesain navigasi multimedia pembelajaran dilengkapi dengan panduan sehingga tidak membebani konstruksi mental siswa,. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan dalam mendesain multimedia pembelajaran dengan navigasi interaktif maupun linier berbasis *adobe flash macromedia*, pelaksanaan pembelajaran paikem gembrot memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, dan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaannya dimungkinkan bekerja secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal. Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif.

Implikasi Praktis; (a) penggunaan multimedia interaktif lebih tepat untuk metode pembelajaran *think, talk, and write* maupun *everyone is a teacher here*, (b) metode *think, talk, and write* tepat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar asimilator dan konverger, sedangkan metode *everyone is a teacher here* lebih tepat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar akomodator, (c) multimedia pembelajaran interaktif lebih tepat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar akomodator, sedangkan linier lebih tepat bagi siswa dengan gaya belajar diverger, (d) penerapan metode *think, talk, and write*, multimedia interaktif lebih tepat dibelajarkan pada siswa dengan gaya belajar konverger dan asimilator, (e) penerapan metode *think, talk, and write*, multimedia linier lebih tepat dibelajarkan pada siswa dengan gaya belajar diverger, (f) penerapan metode *everyone is a teacher here*, multimedia interaktif lebih tepat dibelajarkan pada siswa dengan gaya belajar akomodator, dan (g) penerapan metode *everyone is a teacher here*, multimedia linier lebih tepat dibelajarkan pada siswa dengan gaya belajar akomodator.

Saran-Saran

Kepada guru, hendaknya melakukan tes gaya belajar atau bekerjasama dengan guru Bimbingan dan Konseling untuk mengadakan tes gaya belajar, membuat rencana pembelajaran dengan skenario lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikan kebebasan kepada siswa dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak harus duduk di kursi tetapi dapat duduk di lantai dengan konsekuensi lantai dalam kondisi bersih, meja dapat disusun sedemikian rupa sesuai kebutuhan, tidak harus menghadap ke papan tulis. Memilih dan menentukan jenis multimedia yang sesuai dengan tema pelajaran. Memastikan materi pelajaran yang tersaji dalam multimedia dapat dioperasikan dengan lancar sehari sebelum pelaksanaan pembelajaran, dan guru dapat memadukan cara mengajar dengan gaya belajar siswa.

Kepada Siswa, mengenal gaya belajar itu sangat penting karena itu belajar akan lebih efektif, penguasaan komputer merupakan suatu keniscayaan bagi siswa guna mendukung program RSBI yang berbasis IT dalam proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa yang menerima pelajaran dengan menggunakan multimedia relatif lebih baik, dan pengaruh perbedaan individual, kemampuan spasial siswa akan memperburuk dalam mengkonstruksi informasi dari desain multimedia yang dirancang kurang baik, oleh karena itu siswa dapat berpartisipasi dalam perancangan desain multimedia pembelajaran.

¹ Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofyan Amri, 2011, *Paikem Gembrot, mengembangkan pembelajaran Aktif, inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot*, Jakarta: prestasi pustakakarya, hal. 1

² Depdiknas. 2006. *Materi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas, hal. 226.

³ Ibid. Hal. 287.

⁴ Ibid., hal. 316.

⁵ Trianto, 2010, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Prestasi Pustaka, hal 143.

⁶ Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofyan Amri, 2011, *Paikem Gembrot, mengembangkan pembelajaran Aktif, inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot*, Jakarta: prestasi pustakakarya, hal. 33.

⁷ Zaini, Hisyam, 2008, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

⁸ Yamin, Martinis dan Basu I Ansari, 2009, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: gaung Persada, hal 84.

-
- ⁹ Ismail, 2008, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kkreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Semarang: RaSAIL Media grup, hal 74.
- ¹⁰ Winarno, dkk, 2009, *Teknik Evaluasi Multimedia Pendidikan*, tp, Genius Prima Media, hal. 6.
- ¹¹ Oetomo, Budi Sutedjo Dharmo, 2002, *E-education. Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta, Percetakan Andy, hal. 109.
- ¹² Suyanto, M, 2003, *Multimedia: Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Percetakan Andi, hal. 21.
- ¹³ Mayer, Richard E., 2009, *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*, Terj. Teguh Wahyu Utomo, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 3.
- ¹⁴ Winarno, dkk, 2009, *Teknik Evaluasi Multimedia Pendidikan*, tp, Genius Prima Media, hal. 8.
- ¹⁵ Sanjaya, Wina., 2008, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan “KTSP”*, Jakarta: Kencana, hal. 228.
- ¹⁶ Ariani, Niken dan Dany Haryanto, 2010, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah, Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*, Jakarta: PT Prestasi Nusantara, hal. 25.
- ¹⁷ Daryanto, 2011, *Media Pembelajaran*, Bandung: Yrama Widya, hal. 49.
- ¹⁸ Winarno, dkk, 2009, *Teknik Evaluasi Multimedia Pendidikan*, tp, Genius Prima Media, hal. 50.
- ¹⁹ Yamin, Martinis dan Basu I Ansari, 2009, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: gaung Persada, hal. 154.
- ²⁰ Winarno, dkk, 2009, *Teknik Evaluasi Multimedia Pendidikan*, tp, Genius Prima Media, hal. 10.
- ²¹ Subini, Nini., 2011, *Rahasia gaya Belajar Orang Besar, Tiru Gaya Belajar Orang Besar, dan Genggamlah Dunia*, Yogyakarta: PT Buku Kita, hal. 12.
- ²² Sopiatusun, Sopi dan Sohari Sahrani, 2011, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam*, Bogor, PT. Ghalia Indonesia, hal. 36.
- ²³ Suyono dan Hariyanto, 2011, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. hal. 159.
- ²⁴ Glover, Derek dan Sue Law, 2005, *Improving Learning Professional Practice in Secondary Schools, Memperbaiki Pembelajaran Praktik Profesional di Sekolah Menengah*, Terj. Willi Koen, Jakarta: Grasindo, hal. 87.
- ²⁵ Subini, Nini., 2011, *Rahasia gaya Belajar Orang Besar, Tiru Gaya Belajar Orang Besar, dan Genggamlah Dunia*, Yogyakarta: PT Buku Kita, hal. 14.
- ²⁶ Suyono dan Hariyanto, 2011, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal. 154
- ²⁷ Indriana, Dina., 2011, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, Yogyakarta: Diva Press, hal. 111.
- ²⁸ Wingkel, WS., 1999, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: PT Grasindo, hal 226.
- ²⁹ Surachmad, Winarno, 1998, *Pengantar Interaksi Mengajar Belajar Dasar Dan Teknik Metodologi Pengajaran*, Bandung :Transito, hal, 129.
- ³⁰ Gojali, Imam dan Umiarso, 2010, *Manajemen Mutu Sekolah di Era Otonomi Daerah, “Menjual” Mutu Pendidikan dengan Pendekatan Quality Control bagi Pelaku Lembaga Pendidikan*, Yogyakarta: IRCisoD, hal, 226.
- ³¹ Djamarah, Syaiful Bahri, 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha nasional, hal, 22.
- ³² Saefuddin, Azwar. 2005. *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal, 9.

-
- ³³ Sudjana, Nana, 2008, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Algesindo, hal. 55.
- ³⁴ Sopiatus, Sopi dan Sohari Sahrani, 2011, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam*, Bogor, PT. Ghalia Indonesia, hal, 68.
- ³⁵ Walgito, Bimo, 2004, *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*, Yogyakarta: Andi Offset, hal 151.
- ³⁶ Sanjaya, Wina., 2008, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan "KTSP"*, Jakarta: Kencana, hal. 196.
- ³⁷ Arikunto, Suharsimi, 2002. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*". Jakarta: Rineka Cipta. hal. 3.
- ³⁸ Ghazali, Imam, 2007, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, hal. 58.
- ³⁹ Yamin, Martinis dan Basu I Ansari, 2009, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: gaung Persada, hal. 85.
- ⁴⁰ Indriana, Dina., 2011, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, Yogyakarta: Diva Press, hal. 126.
- ⁴¹ Mayer, Richard E., 2009, *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*, Terj. Teguh Wahyu Utomo, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 235.
- ⁴² Yamin, Martinis dan Basu I Ansari, 2009, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: gaung Persada, hal. 86.
- ⁴³ Mayer, Richard E., 2009, *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*, Terj. Teguh Wahyu Utomo, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 64.
- ⁴⁴ DePorter, Bobbi dan Hernacki, 2010, *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Terj. Alwiyah Abdurahman, Bandung: PT Mizan Pustaka. hal. 94.