

# 50. HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN INTERPERSONAL DENGAN HASIL BELAJAR SIMULASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS X TEKNIK KENDARAAN RINGAN SMK TARUNA TERPADU 1

Della Damayanti<sup>1</sup>, Septy Achyanadia<sup>2</sup>

Program Studi Teknologi Pendidikan UIKA Bogor  
Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2 Kd. Badak, Bogor  
(septy.achyanadia@uika-bogor.ac.id)

## ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui kecerdasan interpersonal dan hasil belajar simulasi digital peserta didik, (2) menguji kekuatan hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar simulasi digital, (3) menguji signifikansi hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar simulasi digital, dan (4) menguji besar sumbangan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar simulasi digital.*

*Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1 kemang bogor sebanyak 185 orang. ukuran sampel penelitian sebanyak 65 orang ditentukan dengan rumus Slovin, selanjutnya sampel setiap kelas ditentukan dengan teknik data dikumpulkan dengan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan regresi.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kecerdasan interpersonal sebagian besar peserta didik (87.69%) termasuk kategori cukup dan hasil belajar simulasi digital sebagian peserta didik (83.08%) termasuk kategori cukup, (2) kekuatan hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar simulasi digital sebesar 0.392 berada dalam kategori rendah, (3) terdapat korelasi yang positif dan signifikan anatara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar simulasi digital ( $r: 0.392, p: 0.001$ ); (4) sumbangan variable kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar simulasi digital peserta didik sebesar 15,3%.*

*Kata kunci : kecerdasan interpersonal, dan hasil belajar simulasi digital.*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar yang berlangsung sepanjang hidup manusia, Menurut Slameto (2015:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto berpendapat bahwa belajar adalah proses atau

usaha seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru yang terjadi dari adanya interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Indonesia sangat mengharapkan pendidikan mampu melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lain di era digital seperti saat ini, dan ini menjadi tugas para pendidik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didiknya. Keberhasilan dari suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa tujuan dari suatu pembelajaran tersebut telah tercapai begitupun sebaliknya.

Hasil belajar merupakan tolak ukur dari ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. Seperti yang dikatakan Suprijono (2015:5) bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar peserta didik yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor eksternal adalah faktor penghambat yang berasal dari luar diri peserta didik seperti faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial Faktor internal yaitu faktor penghambat yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti faktor jasmaniah dan faktor psikologis dan diantaranya adalah kecerdasan interpersonal peserta didik.

Gardner (2013:29) mengatakan bahwa kecerdasan interpersonal berkembang pada kapasitas inti untuk memperhatikan perbedaan diantara orang lain (siklus hidup), perbedaan suasana hati, temperamen, motivasi dan niat mereka. Menurut Gardner kecerdasan interpersonal harus dimiliki oleh individu untuk menjalin hubungan dengan sesama manusia, kecerdasan interpersonal berfungsi untuk menumbuhkan rasa empati antar individu. Individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan memiliki rasa empati yang tinggi juga, ia akan mudah menjalin hubungan dan menjaga hubungan tersebut. kecerdasan interpersonal disebut juga sebagai kecerdasan sosial dimana seseorang dapat menciptakan relasi, mempertahankan hubungan serta membangun hubungan yang baru, Safaria (2005:23).

Simulasi digital merupakan mata pelajaran produktif pada bidang keahlian atau program keahlian yang dipelajari di SMK, tujuan akhir dari pelajaran

simulasi digital ini diharapkan peserta didik mampu mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengkomunikasikan gagasan atau konsep. Simulasi digital dalam pembelajaran adalah pembelajaran dengan menggunakan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis web.

Melihat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat serta standar kompetensi tenaga kerja yang dibutuhkan oleh industri-industri menjadikan pelajaran Simulasi Digital ini menjadi bagian penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten. Pemerintah sangat mengharapkan pendidikan di Indonesia dapat menghasilkan lulusan-lulusan yang kompeten, namun pada kenyataannya tidak semua lulusan dari pendidikan formal dapat menjawab kebutuhan dalam dunia pekerjaan dengan kata lain bahwa sebagian kecil saja dari mereka yang memiliki prestasi bagus di sekolah dan sukses di dunia kerja.

Fakta ini dapat membuka wawasan kita bahwa keberhasilan seseorang itu tidak hanya diukur dari kecerdasan intelektualnya atau Intelegent Quotient (IQ) saja, melainkan ada faktor lain yang mempengaruhinya. Golleman (2000:44) telah mempersentasekan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang, ia mengatakan bahwa kecerdasan intelektual atau Intelegent Quotient (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan seorang individu, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan interpersonal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Taruna Terpadu 1 kelas X Teknik Kendaraan Ringan (TKR) bahwa dengan canggihnya teknologi serta perizinan membawa alat komunikasi (*Handphone/*Tablet) yang tidak begitu ketat membuat peserta didik dapat dengan mudah menggunakan alat komunikasi tersebut di dalam kelas. Hal ini menyebabkan interaksi antara peserta didik dengan teman maupun dengan guru menjadi terhambat, dan ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah, karena dengan rendahnya kecerdasan interpersonal peserta didik maka penjelasan materi dari guru tidak akan tercerna dengan baik oleh peserta didik dan membuat hasil

belajar peserta didik menjadi rendah. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar mereka karena hanya sedikit saja dari peserta didik yang hasil belajarnya mencapai KKM yaitu 75.

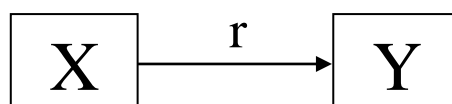
Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal dengan Hasil Belajar Simulasi Digital Peserta Didik Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap apakah: (1) Terdapat hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1. (2) Besar kontribusi kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif jenis korelasional, dikatakan dengan kuantitatif karena data dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisis data menggunakan statistik. Menurut Arief (2017:58) penelitian korelasi bertujuan untuk "Memperlihatkan perhatian terhadap kemungkinan terdapat hubungan antara dua atau lebih fenomena".

Penelitian jenis korelasi terdiri dari dua variabel yang kemudian dicari besar tingkat hubungan atau koefisien korelasi antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) berikut adalah gambar desain penelitian korelasi sederhana dalam penelitian ini:



**Gambar 1 Konstelasi Variabel Penelitian**

Tempat pelaksanaan penelitian di SMK Taruna Terpadu 1 Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor, yang dilaksanakan pada pertengahan semester genap tahun ajaran 2017/2018.

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1 Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor yang berjumlah 185 orang peserta didik yang terbagi menjadi enam kelas Teknik Kendaraan Ringan (TKR).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus model Slovin dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = besaran populasi

e = presentase kesalahan pengambilan sampel

Berdasarkan rumus diatas menghasilkan jumlah sampel sebagai berikut :

$$n = \frac{185}{1 + (185 \times 0,1^2)}$$
$$n = 64,91$$

Dibulatkan menjadi 65 responden

Teknik analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan uji persyarat analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas. pengujian normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak, pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus uji Liliefors. dan pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan variabel Y bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk menghitung homogenitas adalah menggunakan *uji levene statistic* pada program SPSS 20. sedangkan untuk pengujian linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linier atau tidak, jika tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan, uji linieritas dalam

penelitian ini menggunakan fungsi *Compare Means* menggunakan *Test for Linearity* pada program SPSS 20.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut: (1) Analisis regresi sederhana dilakukan untuk melihat kecenderungan antara variabel bebas dan variabel terikat, (2) Korelasi antar variabel dilakukan untuk mengetahui koefisien korelasi antara bebas dan variabel terikat.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

penelitian ini menggunakan satu variabel bebas yaitu kecerdasan interpersonal (X) dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar Simulasi Digital (Y). hasil penelitian yang disajikan meliputi data-data yang didapatkan dalam penelitian yaitu, data kecerdasan interpersonal dan hasil belajar Simulasi Digital. data mengenai hasil belajar Simulasi Digital diperoleh dari pemberian soal tes dan data kecerdasan interpersonal diperoleh dari pemberian angket.

berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data hasil belajar yang diperoleh dari hasil pengukuran terhadap 262 responden menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai responden adalah 8 orang responden atau sekitar 12.31% berada pada kategori hasil belajar tinggi, dan sebanyak 54 orang responden atau sekitar 83.08% berada pada kategori hasil belajar sedang, serta sebanyak 3 orang responden atau sekitar 4.62% berada pada kategori hasil belajar rendah. secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar simulasi digital siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan berada dalam kategori sedang, secara rinci kecenderungan hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut pada table 3.1.

Tabel 3.1. Kecenderungan Hasil belajar Simulasi Digital

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X > 11$	8	12.31%	Tinggi
2	$4 < X < 11$	54	83.08%	Sedang
3	$X < 4$	3	4.62%	Rendah
Jumlah		65	100.00%	

Data kecerdasan interpersonal yang diperoleh dari hasil pengukuran terhadap 262 responden menunjukkan bahwa 2 orang responden atau sekitar

3.08% berada pada kategori kecerdasan interpersonal tinggi, dan sebanyak 57 orang responden atau sekitar 87.69% berada pada kategori kecerdasan interpersonal sedang, serta sebanyak 6 orang responden atau sekitar 9.23% berada pada kategori kecerdasan interpersonal rendah. secara umum dapat dikatakan bahwa kecerdasan interpersonal siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan berada dalam kategori sedang, secara rinci kecenderungan hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut pada table 3.2.

Tabel 3.2. Kecenderungan Kecerdasan Interpersonal

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X > 60$	2	3.08%	Tinggi
2	$40 < X < 60$	57	87.69%	Sedang
3	$X < 40$	6	9.23%	Rendah
Jumlah		65	100.00%	

Dari hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors diperoleh  $L_o$  (hitung) sebesar 0.080 hasil yang diperoleh ini menunjukkan bahwa  $L_o$  (hitung) <  $L$  tabel yaitu  $0.080 < 0.136$  pada taraf signifikansi alpha 0.05 dan  $0.080 < 0.159$  pada taraf signifikansi alpha 0,01. Maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari distribusi normal.

Perhitungan linieritas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan fungsi *Compare Means* menggunakan *Test for Linearity* pada program SPSS menghasilkan nilai *Sig. Deviation from Linierity* adalah sebesar 0,001. Karena nilai sig  $0.001 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  yang diterima, artinya terdapat hubungan yang linier antara variabel kecerdasan interpersonal (X) dengan variabel hasil belajar (Y). Dengan demikian hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar Simulasi Digital adalah linier.

Hasil analisis regresi linier sederhana antara kecerdasan interpersonal atas hasil belajar menghasilkan persamaan regresi  $\hat{Y} = -1.054 + 0.168X$  dengan arah koefisien regresi sebesar 0.168 dan konstanta sebesar -1.054. Dari persamaan regresi ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu skor kecerdasan interpersonal (X) maka akan menyebabkan kenaikan satu skor dari hasil belajar simulasi digital (Y) sebesar 0.168.

Koefisien korelasi ( $r$ ) yang dihasilkan adalah sebesar  $0.392 > 0.244$  dengan nilai signifikansi  $0.001 < 0.05$  hal ini menunjukkan bahwa hipotesis akhir ( $H_1$ ) dalam penelitian ini dapat diterima yang berarti terdapat hubungan yang signifikan kearah positif antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar Simulasi Digital peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1.

Uji keberartian koefisien korelasi dengan  $\alpha = 0,05$  atau tingkat kesalahan 5% dengan  $db = 63$  menghasilkan  $t_{tabel}$  sebesar 1.669, dan  $t_{hitung}$  yang dihasilkan adalah sebesar 3.379 ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.379 > 1.669$   $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima yaitu koefisien korelasi tidak sama dengan nol, atau signifikan. Koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang dihasilkan adalah sebesar 0.153 ini berarti bahwa kecerdasan interpersonal memberikan pengaruh sebesar 15,3% terhadap hasil belajar simulasi digital kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1. sedangkan sisanya 84,7% hasil belajar simulasi digital dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini seperti faktor lingkungan sosial, faktor kepribadian.

Setelah melakukan pengujian hipotesis maka dalam penelitian ini hipotesis yang diterima adalah hipotesis akhir ( $H_1$ ) yaitu terdapat hubungan kearah positif antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar simulasi digital peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1. Besar nilai korelasi antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar simulasi digital sebesar 0.487 yang berarti bahwa hubungan antara kedua variabel ini signifikan tetapi tergolong kedalam kategori rendah.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis korelasi yang telah dilakukan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar Simulasi Digital peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecerdasan interpersonal maka semakin tinggi pula hasil belajar simulasi digital, begitupun sebaliknya semakin rendah



kecerdasan interpersonal maka semakin rendah pula hasil belajar simulasi digital.

2. Kecerdasan interpersonal memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 15,3% terhadap hasil belajar simulasi digital, sedangkan sisanya 84,7% hasil belajar simulasi digital dipengaruhi oleh factor lain.
3. Hubungan positif antara kecerdasan interpersonal dengan hasil belajar simulasi digital peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Taruna Terpadu 1 berada pada tingkat hubungan yang rendah.

## **V. SARAN**

Melakukan pendekatan yang baik diluar jam pembelajaran kepada peserta didik yang cenderung pasif selama pembelajaran dengan maksud agar peserta didik merasa nyaman dan menjadi lebih terbuka kepada setiap orang, dan ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dalam diri peserta didik.

Kesadaran yang tinggi tentang pentingnya pendidikan sangat dibutuhkan sehingga ia dapat menumbuhkan keingintahuan yang besar didalam dirinya, dan secara otomatis akan meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

## **VI. DAFTAR PUSTAKA**

- Achyanadia, Septy. (2013). *Hubungan Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ciseeng*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 2. No. 2.
- Amitha, Arjun Fatah. 2016. *Hubungan Kecerdasan Interpersonal dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Intis School Yogyakarta*. Sumber Online. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/viewFile/3096/2792>. Diakses pada tanggal 13 April 2018 pada pukul 15:14 WIB
- Arief, Z. A. (2017). *Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan*, Bogor : Uika Press.
- \_\_\_\_\_ (2015). *Landasan Teknologi Pendidikan*, Bogor : Uika Press.
- Arikunto, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Casmini. (2007). *Emotional Parenting*. Jakarta : Nuansa Aksara.
- Efendi, Agus. (2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Furchan, Arief. (2004). *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Gardner, Howard. (2013). *Multiple Intelligences*. Jakarta : Daras Books.
- Golleman, Daniel. (2000). *Emotional Intelligence*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Oemar. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Karwono dkk. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Raja Grafindo Persada.
- Lasrin, Herman. Hartaya, Kendra. 2015. *Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Fisika (Survei Pada Peserta Didik Kelas X Di Sma Kosgoro Bogor)*. Sumber Online. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/download/473/377>. Diakses pada tanggal 13 April 2018 pada pukul 16:14 WIB.
- Maulana, Herdian. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta : Indeks.
- Masyhudzulhak. (2012). *Memahami Penulisan Ilmiah dan Metodologi Penelitian*. Bengkulu : Lembaga Pengkaji dan Pengembangan Sumber Daya.
- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Safaria, T . (2005). *Interpersonal Intelligence*. Yogyakarta : Amara Books.
- Segara, I Made Windu. Arthana, I Ketut Resika. Santyadiputra, Gede Saindra. 2016. *Hubungan Kecerdasan Interpersonal dan Altruisme Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 1 Mengwi Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016*. sumber Online. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/viewFile/8340/5527>. Diakses pada tanggal 13 April 2018 pada pukul 16:30 WIB
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2014). *Aplikasi Statistika untuk Penelitian*. Jakarta : Lentera Ilmu Cendikia.
- Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.

- Sudjana. (2000). *Strategi Pembelajaran* . Bandung : Falah Production .
- \_\_\_\_\_. (2005). *Metode Statistik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Surabaya : Pustaka pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Suyono, dkk. (2011). *Belajar dan Pembelajaran* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya .
- Tim Seamolec. (2013). *Simulasi Digital*. Jakarta : Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta : Dian Rakyat.