

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kecerdasan merupakan sesuatu yang ingin dimiliki oleh siapapun, karena dengan kecerdasan itu manusia mampu melakukan aktivitasnya dengan baik. Dengan kecerdasan itu pula, manusia mampu mengukir tahapan demi tahapan masa depan yang akan dijalannya nanti dengan seteliti mungkin agar ditemukan masa depan yang bahagia.

"Kecerdasan adalah kecepatan untuk memahami segala sesuatu, sedangkan kemampuan adalah kesanggupan untuk bertindak bijaksana dalam menghadapi segala sesuatu." (Whitehead, 2009: <http://www.goodreads.com> [25 Juli 2010]).

Pada saat sekarang ini pengetahuan masyarakat tentang definisi kecerdasan itu sendiri sudah menyempit, ini dibuktikan dalam prakteknya di lingkungan sekolah. Seorang siswa dikatakan cerdas jika siswa tersebut mampu untuk mengerjakan soal Matematika dan mampu menjelaskan dan mengemukakan permasalahan pada pelajaran Bahasa Indonesia atau IPA. Begitu juga dalam uji kelulusan seorang siswa, kecerdasan seorang anak hanya dinilai dari bidang akademiknya saja. Sedangkan bidang lainnya seperti bakat atau kecerdasan lainnya tidak diperhitungkan. (Hernowo, 2004:20)

Padahal menurut *Howard Gardner*, seorang peneliti lulusan *Harvard University* yang memelopori teori *Multiple Intelligences* mengemukakan pendapatnya. “*Manusia itu, siapa saja kecuali cacat atau punya kelainan otak sedikitnya memiliki 8 kecerdasan. Kecerdasan manusia, saat ini tak hanya dapat diukur dari kepandaianya menguasai matematika atau menggunakan bahasa. Ada banyak kecerdasan yang dapat diidentifikasi di dalam diri manusia*”. (Purwanto, 2007:15)

Howard Gardner, menjelaskan 8 kecerdasan yang tersimpan dalam otak manusia, yaitu:

1. Visual/spatial (cerdas gambar/picture smart)
2. Verbal/linguistic (cerdas kata/word smart)
3. Mathematical/logical (cerdaslogika-mateamatik/logic smart)
4. Bodily/kinesthetic (cerdas tubuh/body smart)
5. Musical/rhythmic (cerdas musik/music smart)
6. Intrapersonal (cerdas diri/self smart)
7. Interpersonal (cerdas bergaul/people smart)
8. Naturalist (cerdas alam/nature smart)

SMK Multimedia adalah salah satu jurusan bidang ilmu yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan. Secara khusus tujuan Program Keahlian Multimedia adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten:

- a. Mengoperasikan software dan periferal digital illustration, digital imaging, dan web design
- b. Mengoperasikan software dan periferal multimedia, presentation, 2D animation, dan 3D animation
- c. Mengoperasikan software dan periferal digital audio, digital video, dan visual effects. (smk8 semarang, 2007 : <http://smkn8smg.blogspot.com> [28 Desember 2010]).

Dari berbagai manfaat dan kelebihan dalam pelaksanaannya, tetap saja memiliki dampak negatif yang cukup berpengaruh. Salah satu dampak negatifnya adalah munculnya sikap individualisme yang menimbulkan ketidakpedulian antarperilaku sesama warga. Dengan adanya individualisme maka orang tidak akan peduli dengan kehidupan bangsa. (Darmiyati, 2008: <http://www.wikimu.com> [29 Desember 2010]).

Interpersonal intelligences atau sering disebut dengan kecerdasan *interpersonal* adalah salah satu dari *Multiple Intelligences* yang mengedepankan sifat memahami, sensitif, peka terhadap lingkungan disekitarnya. Mampu berdiskusi dan berinteraksi dengan lawan bicaranya dengan baik. Kondisi seperti ini memang sangat perlu dimiliki oleh setiap manusia untuk perkembangan dan kelangsungan hidup manusia itu sendiri dalam membina hubungan dan tentu juga berpengaruh pada karirnya. Karena pada dasarnya manusia tidak bisa

menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup manusia terkait dengan manusia lainnya. Anak-anak yang gagal mengembangkan kecerdasan interpersonal, akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Akibatnya mereka mudah tersisihkan secara social. Seringkali konflik interpersonal juga menghambat anak untuk mengembangkan dunia dunia sosialnya secara matang. Akibat dari hal ini anak merasa kesepian, merasa tidak berharga, dan suka mengisolasi diri. Pada akhirnya menyebabkan anak mudah depresi dan kehilangan bermaknaan hidup. (Safaria, T. 2005:13).

Dengan ditingkatkannya kecerdasan interpersonal siswa diharapkan mampu meminimalisir dampak negatif dari perkembangan Teknologi dan Informasi tersebut. Serta memacu mereka untuk saling berinteraksi dalam setiap pembelajarannya, agar hasil belajarpun meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah sejauh mana *Efektifitas Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Grafis Untuk Meningkatkan Interpersonal Intelligences (Kecerdasan Interpersonal) Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan Multimedia dalam pembelajaran grafis bisa meningkatkan *Interpersonal Intelligences* siswa ?
2. Apakah hasil belajar kognitif siswa akan meningkat pula dengan ditingkatkannya *Interpersonal Intelligences*nya ?

C. Batasan Masalah

Agar dalam pelaksanaan penelitian tidak melebar ke masalah-masalah yang lain, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Kelas yang akan digunakan dalam uji penelitian ini adalah kelas jurusan Multimedia.
2. Materi yang akan dijadikan bahan penelitian adalah materi desain grafis semester 1 (*Adobe Photoshop CS2*).
3. Penentuan peningkatan *Interpersonal Intelligences* siswa dilihat dari hasil belajar kognitif siswa pada *posttest*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Mengetahui peningkatan *Interpersonal Intelligences* dengan bantuan Multimedia.

2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah *Interpersonal Intelligences* ditingkatkan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Guru
 - a. Sebagai salah satu alternatif pilihan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa
 - b. Bisa dijadikan alternatif solusi dalam mengurangi dampak negatif dari perkembangan teknologi dan informasi
2. Siswa/Siswi
 - a. Meningkatkan kembali kecerdasan *interpersonal* yang ada di dalam dirinya
 - b. Meningkatkan kerjasama antar tim dan lebih peduli lagi antar sesamanya
 - c. Meningkatkan minat untuk belajar bersama dalam setiap mata pelajaran.
3. Penulis
 - a. Mengetahui seberapa efektifkah penerapan multimedia dalam pembelajaran grafis untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa
 - b. Terlaksanakannya penelitian untuk menyelesaikan mata kuliah skripsi ini.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

“Nilai rerata siswa yang menggunakan *Multimedia Interpersonal Intelligences* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional”.

G. Definisi Operasional

1. Efektifitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, efektifitas diukur dengan menggunakan *gain* yang ternormalisasi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.
2. *Interpersonal Intelligences* adalah salah satu kecerdasan yang terdapat di dalam *Multiple Intelligences* yang berkemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus/alasan, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain.
3. Multimedia Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Dimana media ini menyangkut Media Audio, Media Visual, dan Media Audio Visual. (Rahardjo, 1991),
4. Pembelajaran Desain Grafis adalah proses belajar mengajar yang berkenaan dengan *software - software* yang menunjang untuk membuat desain grafis antara lain *Adobe Photoshop, CorelDraw, 3D, Flash* dan masih banyak lagi.