

Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Multimedia dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA PAB 4 Sampali

Nuanda Fauzi^{1*}, Muhammad Fauzan Azhmy², Fajar Pasaribu³, Anggia Arif⁴

^{1,2,3}Department of Management, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

⁴Department of Management, Politeknik Cendana, Medan, Indonesia

Author Email: nuandafauzi24@gmail.com¹, azhmezfauzan@gmail.com², fajarpasaribu@umsu.ac.id³

Abstrak. Sekolah Menengah Atas (SMA) PAB 4 Sampali merupakan sekolah menengah atas yang berada di Kabupaten Deli Serdang Sampali terus berupaya menciptakan lulusan pelajar yang terbaik di Deli Serdang. Bersaing dengan sekolah lain dalam menciptakan lulusan terampil dan berprestasi. Hasil observasi di SMA PAB 4 Sampali pada kelas XI jurusan IPA dan IPS diperoleh bahwa hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai rapor Tengah Semester tahun pelajaran 2022/2023 yang masih jauh di bawah rata-rata yang ditetapkan Sekolah. Berdasarkan hasil observasi tidak tercapainya nilai rata-rata siswa pada standar yang ditetapkan diperkirakan pada saat proses pembelajaran siswa masih kurang memiliki rasa percaya diri. Hal ini terlihat dari tidak ada respon siswa untuk bertanya saat diperintahkan oleh guru. Saat pembelajaran, kerja sama antar siswa relative pasif yang berarti belum terbangun dengan baik. Kedisiplinan siswa juga masih kurang terlihat dari kebiasaan siswa datang terlambat ke sekolah dan ke dalam kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kurang baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Pengaruh penggunaan pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar, (2) Pengaruh kecerdasan emosional siswa terhadap hasil belajar siswa. (3) Pengaruh penggunaan pembelajaran multimedia dan kecerdasan emosional siswa terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA PAB 4 Sampali. Sampel penelitian ini sebanyak tiga kelas yaitu 1 kelas jurusan IPA (n=30) dan 2 kelas jurusan IPS (n= 54). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda dengan hasil penelitian sebagai berikut. Variabel pembelajaran multimedia dan kecerdasan emosional berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Variabel pembelajaran multimedia merupakan variabel yang paling berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa

Keywords: Pembelajaran Multimedia, Kecerdasan Emosional, Hasil Belajar Siswa

1. Pendahuluan

Perkembangan suatu bangsa erat hubungannya dengan masalah Pendidikan. Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan tersebut mempunyai fungsi yang harus diperhatikan. Fungsi tersebut dapat dilihat pada UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 4 tentang sistem Pendidikan nasional bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan output yang berkualitas. Dari berbagai macam karakteristik input yang masuk, bagaimana Pendidikan itu mampu menghasilkan output yang baik dan berkualitas. Demikian itu merupakan tugas dari Pendidikan yang tidak bisa diabaikan. Sebenarnya ini bukan hanya tugas yang dibebankan kepada guru saja tetapi ini juga merupakan tugas orang tua. Jadi untuk menghasilkan output yang berkualitas harus ada kerja sama antara guru dan orang tua di dalam mendidik siswa-siswinya.

Menurut Sujana (2019:29), Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik. Dengan Pendidikan, diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu menyongsong kemajuan pada masa mendatang.

Jadi pendidikan budaya dan karakter adalah suatu usaha sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu melakukan proses internalisasi, menghayati nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, dan mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera,serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat.

Nurjaman (2016:15) menyatakan bahwa setiap siswa yang mengalami proses belajar adalah suatu perubahan perilaku atau tampilan, dengan rangkaian aktivitas seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan

lainnya. Kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan kecenderungan respons dengan mengemukakan stimulasi yang berulang-ulang. Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan. Karena proses penyusutan dan pengurangan inilah, muncul suatu pola tingkah laku baru yang relative menetap dan otomatis. Disamping karakter belajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar, pemanfaatan pembelajaran multimedia juga dapat mempengaruhi prestasi siswa. Pembelajaran multimedia merupakan sarana prasarana pengajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar.

Multimedia pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong kegiatan belajar mengajar. Berbagai bentuk multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkret. Pengajaran dengan menggunakan multimedia tidak hanya menggunakan sekedar kata-kata (symbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti oleh siswa. Dengan dilengkapinya pembelajaran multimedia dalam kegiatan belajar mengajar, maka siswa akan lebih aktif untuk belajar sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Sekolah Menengah Atas (SMA) PAB 4 Sampali merupakan sekolah menengah atas yang berada di Kabupaten Deli Serdang Sampali terus berupaya menciptakan lulusan pelajar yang terbaik di Deli Serdang. Bersaing dengan sekolah lain dalam menciptakan lulusan terampil dan berprestasi. Hasil observasi di SMA PAB 4 Sampali pada kelas XI jurusan IPA dan IPS diperoleh bahwa hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai rapor Tengah Semester tahun pelajaran 2022/2023 yang masih jauh di bawah rata-rata yang ditetapkan Sekolah. Berdasarkan hasil observasi tidak tercapainya nilai rata-rata siswa pada standar yang ditetapkan diperkirakan pada saat proses pembelajaran siswa masih kurang memiliki rasa percaya diri. Hal ini terlihat dari tidak ada respon siswa untuk bertanya saat diperintahkan oleh guru. Saat pembelajaran, kerja sama antar siswa relative pasif yang berarti belum terbangun dengan baik. Kedisiplinan siswa juga masih kurang terlihat dari kebiasaan siswa datang terlambat ke sekolah dan ke dalam kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kurang baik.

Berdasarkan uraian di atas, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar, ketidaksiplinan siswa, serta faktor lain seperti siswa memiliki kerja sama tim yang belum terbangun dengan baik. Melalui penggunaan pembelajaran multimedia dan pembentukan kecerdasan emosional siswa, hasil belajar siswa diperkirakan dapat meningkat

2. Metode Penelitian

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru.

Menurut Sudjana (2013:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajara adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Kata pembelajaran Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (2005:17) "Tersusun atas suku kata pem-bel-ajar-an, pembelajaran adalah cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar".

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Menurut Arsyad (2007:36), "Multimedia merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Multimedia berasal dari Bahasa latin "medius" yang berarti "tengah", "perantara".

Sementara Arsyad (2007:4) menyimpulkan bahwa "pembelajaran multimedia adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

Daniel Goleman (dalam Aunurrahman, 2014:86) menjelaskan. Pertama, kecerdasan emosi tidak hanya berarti "bersikap ramah". Pada saat-saat tertentu yang diperlukan mungkin bukan "sikap ramah" melainkan, mungkin sikap tegas yang barangkali memang tidak menyenangkan.

Sedangkan menurut Salovey dan Mayer (dalam Aunurrahman, 2014:87) mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai "himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, memilah-milah semuanya, dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan".

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah keterampilan sosial yang dapat menjalin hubungan dengan orang lain dengan cukup lancar, peka membaca reaksi dan perasaan mereka, mampu memimpin dan mengorganisasi, dan pintar menangani perselisihan yang muncul dalam setiap kegiatan manusia.

Penentuan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan sensus/sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2009). Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 84 orang.

Tabel 1. Operasional Variabel

No.	Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Indikator	Skala Ukur
1.	Multimedia Pembelajaran (X1)	Komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Arsyad (2007:84)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dan aktif untuk belajar. 2. Siswa tidak cepat bosan. 3. Lebih memahami materi. 4. Mempercepat proses belajar mengajar. 5. Lebih efektif. 6. Materi pembelajaran disampaikan tepat waktu. 7. Materi disampaikan secara merata. 8. Siswa tidak salah paham dalam menerima materi pelajaran. 9. Mempermudah siswa menerima materi. 10. Tidak banyak menghabiskan waktu. 	Skala Likert
2.	Kecerdasan Emosional (X2)	Kemampuan memahami perasaan dan emosi diri sendiri, serta mampu memahami kekuatan dan kelemahan diri, sehingga menumbuhkan sikap ,tekun, mandiri, tidak mudah putus asa, percaya diri dan mampu mengekspresikan diri. Gardner (2011:120)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sadar diri, pandai mengendalikan diri, dapat dipercaya, dapat beradaptasi dengan baik dan memiliki jiwa kreatif. 2. Bisa berempati, mampu memahami perasaan orang lain, bisa mengendaikan konflik, bisa bekerja sama dalam tim. 3. Mampu bergaul dan membangun sebuah persahabatan. 4. Dapat mempengaruhi orang lain. 5. Bersedia memikul tanggung jawab. 6. Berani bercita-cita. 7. Bermotivasi tinggi. 8. Selalu optimis. 9. Memiliki rasa ingin tahu yang besar. 10. Senang mengatur dan mengorganisasikan aktivitas. 	Skala Likert
3.	Hasil Belajar (Y)	Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran. 	Skala Likert

dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari. Muhibbin (2004:38)	2. Dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik. 3. Tingkat kehadiran siswa yang cukup baik. 4. Fasilitas sekolah yang mendukung. 5. Memperoleh nilai ujian tengah semester yang baik. 6. Memperoleh nilai ujian akhir semester yang baik. 7. Mampu menyatakan pendapat. 8. Tidak terpengaruh orang lain. 9. Daya imajinasi yang kuat. 10. Mampu mengajukan gagasan yang orisinal.
--	--

Pada penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ialah melalui kuesioner yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner berisikan pertanyaan mengenai identitas responden dan variabel yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu multimedia pembelajaran, kecerdasan emosional dan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Instrument Skala Likert

No	Skala	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Analisis regresi linear berganda merupakan model yang digunakan untuk menganalisis pengaruh dari berbagai variabel independen terhadap satu variabel dependen. Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel bebas yaitu Pembelajaran Multimedia (X1), Kecerdasan Emosional (X2) berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu Hasil Belajar (Y). Adapun bentuk persamaan regresi linier berganda yang ber standarisir dan digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \epsilon$$

Keterangan :

- Y : Hasil belajar siswa
- a : Konstanta
- b : Koefisien regresi
- X1 : Pembelajaran Multimedia
- X2 : Kecerdasan Emosional
- ϵ : Standard error

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pembelajaran multimedia yang ada saat ini di SMA PAB 4 Sampali telah mendukung proses belajar mengajar di SMA PAB 4 Sampali. Apabila siswa belajar dengan penggunaan pembelajaran multimedia yang menarik maka kegiatan belajar akan menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa akan selalu antusias dalam mempelajari suatu materi yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat maka akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan tentunya prestasi siswa.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel dan responden adalah pelanggan SMA PAB 4 Sampali. Sampel pada penelitian ini berjumlah 84 orang dengan identifikasi sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	F	%
1	Laki-laki	28	33,33
2	Perempuan	56	66,67
Total		84	100

Dari tabel 3 dapat di lihat dari 84 responden dalam penelitian ini sebanyak 33,33% atau sebanyak 28 orang responden berjenis kelamin laki-laki dan 66,67% atau sebanyak 56 orang responden berjenis kelamin Perempuan.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Pembelajaran (X1)

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Pernyataan
001	0.733	0.294	Valid
002	0.721	0.294	Valid
003	0.806	0.294	Valid
004	0.801	0.294	Valid
005	0.819	0.294	Valid
006	0.745	0.294	Valid
007	0.790	0.294	Valid
008	0.742	0.294	Valid
009	0.641	0.294	Valid
010	0.693	0.294	Valid

Berdasarkan hasil pengujian di atas didapat bahwa kesepuluh butir kuesioner penelitian untuk variabel pembelajaran (X1) dinyatakan seluruhnya valid dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Berikutnya adalah menghitung nilai alpha Cronbach untuk kesepuluh butir kuesioner analisis SPSS 18, didapat nilai alpha sebagai berikut:

Tabel 5. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.913	10

Nilai alpha didapat 0.913 yang mana hasil penelitian diasumsikan dan dinyatakan reliabel apabila alpha Cronbach > > 0,60 (Ghozali, 2016).

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Kecerdasan Emosional (X2)

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Pernyataan
001	0.655	0.294	Valid
002	0.646	0.294	Valid
003	0.585	0.294	Valid
004	0.617	0.294	Valid
005	0.621	0.294	Valid
006	0.561	0.294	Valid
007	0.775	0.294	Valid
008	0.752	0.294	Valid
009	0.530	0.294	Valid
010	0.420	0.294	Valid

Berdasarkan hasil pengujian di atas didapat bahwa kesepuluh butir kuesioner. Penelitian untuk variabel Kecerdasan Emosional (X2) dinyatakan seluruhnya valid dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Berikutnya adalah menghitung nilai alpha Cronbach untuk kesepuluh butir kuesioner penelitian untuk variabel Kecerdasan Emosional (X2) dengan menggunakan program analisis SPSS 18, didapat hasil perhitungan nilai alpha sebagai berikut:

Tabel 7. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.818	10

Nilai alpha didapat 0.818 yang mana hasil penelitian diasumsikan dan dinyatakan reliabel apabila alpha Cronbach > > 0,60 (Ghozali, 2016). Dari perhitungan tersebut nilai alpha Cronbach 0.818 > 0.60 dan dinyatakan

reliabel. Adapun berdasarkan tabel interpretasi nilai alpha di atas dapat nilai 0.818 berada pada rentang nilai alpha 0.70 – 0.90 yang berarti kuesioner penelitian memiliki reliabilitas tinggi dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Pernyataan
001	0.673	0.294	Valid
002	0.660	0.294	Valid
003	0.744	0.294	Valid
004	0.756	0.294	Valid
005	0.765	0.294	Valid
006	0.789	0.294	Valid
007	0.769	0.294	Valid
008	0.663	0.294	Valid
009	0.741	0.294	Valid
010	0.674	0.294	Valid

Berdasarkan hasil pengujian di atas didapat bahwa kesepuluh butir kuesioner. Penelitian untuk variabel Hasil Belajar Siswa (Y) dinyatakan seluruhnya valid dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Hal ini dikarenakan keseluruhan r hitung > r tabel untuk kesepuluh butir pertanyaan kuesioner yaitu seluruh nilai r hitung > 0.294.

Perhitungan nilai alpha Cronbach untuk kesepuluh butir kuesioner penelitian untuk variabel Hasil Belajar Siswa (Y) dengan menggunakan program analisis SPSS 18, didapat hasil perhitungan nilai alpha sebagai berikut:

Tabel 9. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	10

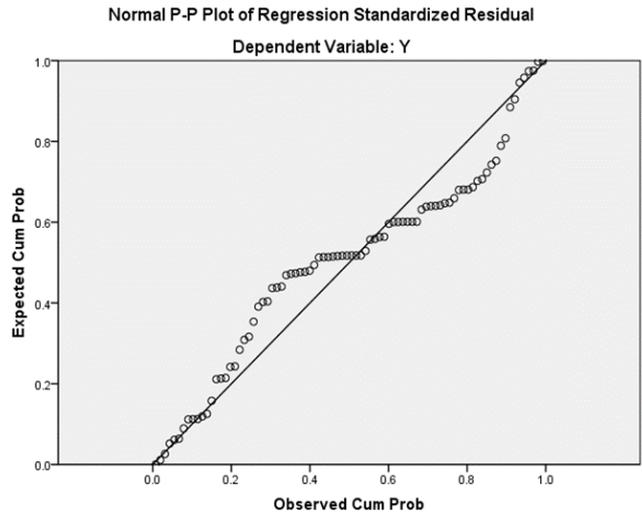
Nilai alpha didapat 0.899 yang mana hasil penelitian diasumsikan dan dinyatakan reliabel apabila alpha Cronbach > 0,60 (Ghozali, 2016). Dari perhitungan tersebut nilai alpha Cronbach 0.899 > 0.60 dan dinyatakan reliabel. Adapun berdasarkan tabel interpretasi nilai alpha di atas dapat nilai 0.899 berada pada rentang nilai alpha 0.70 – 0.90 yang berarti kuesioner penelitian memiliki reliabilitas tinggi dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.622	4.214		1.385	.701
X1	.510	.083	.500	6.178	.000
X2	.487	.102	.388	4.792	.000

a. Dependent Variable: Y

Tabel 10 diatas menunjukkan pengaruh masing-masing variabel independent (X) terhadap variabel dependen (Y). Pengujian hipotesis menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran multimedia dan kecerdasan emosional siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMA PAB 4 Sampali. SMA PAB 4 Sampali berusaha semaksimal mungkin untuk memanfaatkan pembelajaran dalam sistem multimedia. Semakin baik penggunaan pembelajaran multimedia dan kecerdasan emosional siswa, maka akan semakin baik hasil belajar di SMA PAB 4 Sampali.



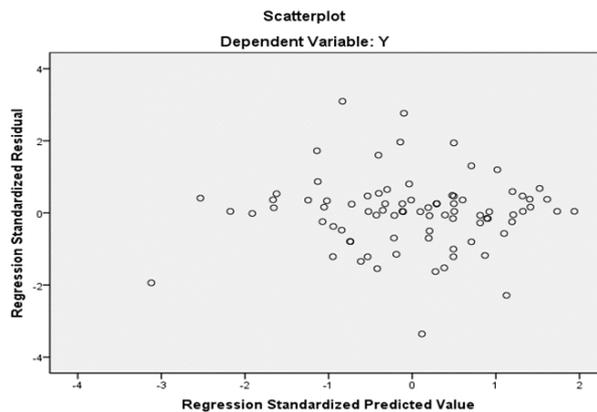
Gambar 1. Dependent Variable: Y

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model garis regresi memenuhi asumsi normalitas dan tidak terjadi masalah normalitas.

Tabel 11. Coefficientsa

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant). X1	1.000	1.000
2	(Constant)		
	X1	.908	1.102
	X2	.908	1.102

Berdasarkan Tabel 11 di atas, dapat diketahui hasil perhitungan nilai tolerance menunjukkan, variabel bebas tidak memiliki nilai tolerance kurang dari 10% yang berarti tidak ada korelasi antar variabel bebas yang nilainya lebih dari 95%. Hasil perhitungan nilai Variance Inflation Factor (VIF) juga menunjukkan hal yang sama, tidak ada variabel bebas yang memiliki nilai VIF lebih besar dari 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.



Gambar 2. Variance Inflation Factor (VIF)

Berdasarkan Gambar di atas terlihat bahwa titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi hipotesis terbebas dari asumsi heteroskedastisitas.

Tabel 12. Hasil Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R 5Square	Std. Error of the Estimate
1	.720a	.518	.506	4.744

Berdasarkan Tabel 12 diperoleh nilai koefisien d%eterminasi sebesar 0.518. Hal ini menunjukkan bahwa 51,8% variabel bebas yang ada (penggunaan pembelajaran multimedia dan kecerdasan emosional) mampu menjelaskan variasi dari variabel terikat (hasil belajar), dan sisanya sebesar 48,2% diluar dari variabel penelitian

Tabel 13. Hasil Uji Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.622	4.214		1.385	.701
X1	.510	.083	.500	6.178	.000
X2	.487	.102	.388	4.792	.000

Berdasarkan Tabel 4.12, diperoleh hasil sebagai berikut nilai t _hitung untuk variabel pembelajaran multimedia (X1) sebesar 6,178 lebih besar dibandingkan dengan nilai t _tabel (1,664), berdasarkan kriteria tersebut maka keputusannya adalah menolak H_0 dan menerima H_a. Artinya variabel penggunaan pembelajaran multimedia (X1) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMA PAB 4 Sampali. Sedangkan variabel kecerdasan emosional (X2) memiliki nilai t _hitung sebesar 4,792 lebih besar dibandingkan dengan nilai t _tabel 1,664. Hal ini berarti variabel kecerdasan emosional secara parsial berpengaruh positif dan signifikan secara statistik terhadap hasil belajar siswa SMA PAB 4 Sampali dengan tingkat kepercayaan 95%.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis deskriptif dapat diketahui bahwa pembelajaran Multimedia merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau saluran komunikasi antara guru dan siswa, yang bisa merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga meningkatkan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah dan mempertinggi prestasi belajar siswa.
2. Berdasarkan analisis deskriptif dapat diketahui bahwa pengaruh EQ sangatlah besar terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Biasanya cenderung terlihat bahwa anak yang memiliki EQ tinggi akan terlihat menonjol dibandingkan dengan teman-temannya. Seorang guru haruslah memahami perbedaan karakteristik yang dimiliki oleh siswanya, karena dengan mengetahui dan memahaminya guru akan dapat menentukan dan memilih metode maupun pembelajaran multimedia yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan demikian walaupun tingkat EQ siswa berbeda-beda, tetapi semua siswa masih dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar mereka juga akan optimal.
3. Secara parsial penggunaan pembelajaran multimedia dan kecerdasan emosional berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMA PAB 4 Sampali. Namun yang memiliki pengaruh yang paling besar adalah variabel penggunaan pembelajaran multimedia.

References

- [1]. Abrori, Saiful St. Y. 2011. Pengaruh Penggunaan Multimedia Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. Jurnal. UNS.
- [2]. Rifaa'i, Achmad, dkk. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- [3]. Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- [4]. Arsyad, Azhar. 2007. Pembelajaran multimedia. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5]. Aunurrahman. 2014. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- [6]. Craft, Ana. 2003. Membangun Kreativitas Anak. Depok: Insani Perss.
- [7]. Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1996. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8]. Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9]. Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [10]. Hadi, Sutrisno. 2004. Penelitian Research. Yogyakarta: BPFE.

- [11]. Hamzah, dkk. 2010. Desain Pembelajaran. Bandung: MQS Publishing.
- [12]. Hariyati. 2014. Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 12 Palu. Jurnal. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tadulako.
- [13]. Howard Garner, dalam Musfiroh, Tadkiroatun. 2011. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Jakarta: Univ Terbuka. h. 120
- [14]. Howard Kingsley, *The Nature and Conditions of Learning*, (New Jersey: Prentice Hall Inc, 1957), Dikutip Oleh Nana Sudjan, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013).
- [15]. Muhibbin, Syah. 2004. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [16]. Muh Prayetno, 2012, Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMP se-Kecamatan Undaan Tahun Pelajaran 2011/2012, Tesis, Semarang: Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) walisongo.
- [17]. Munandar. Utami. 2008. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [18]. Nurjaman, Syarifan. (2016). Psikologi Belajar. Ponorogo: Wade Group.
- [19]. Purwanto. (2016). Evaluasi hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [20]. R. I. 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : CV. Eka Jaya.
- [21]. Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [22]. Suardi, Moh. 2015. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Dee Publish.
- [23]. Soeprapto, S. (2013). Landasan aksiologis sistem pendidikan nasional Indonesia dalam perspektif filsafat pendidikan. *J Cakrawala Pendidikan*(2), 87792.
- [24]. Sudiyono. 2004. Manajemen Pendidikan Tinggi. Jakarta: Rineka Cipta.
- [25]. Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- [26]. Sudjana, Nana. 2013. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [27]. Sugiyono, 2008. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- [28]. Anonym, 2013. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- [29]. Suwarna. 2006. Pengajaran Mikro. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- [30]. Uno, B Hamzah. 2012. Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [31]. (<http://re-searchengines.com/rustanti30708.html>)