

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
COMPUTER BASED INSTRUCTIONAL (CBI) DAN
GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP HASIL BELAJAR
SENI BUDAYA DAN KETRAMPILAN (SBK)**

Agus Widiyanto¹, Yanuardi², Didin Saefuddin³
Yayasan Peduli Pendidikan Bina Cendikia, Bogor
aguswidiyanto77@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) apakah terdapat perbedaan hasil belajar SBK antara siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis komputer (CD Interaktif) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (2) apakah terdapat pengaruh interaksi antar model pembelajaran dan gaya belajar dengan hasil belajar siswa, (3) apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar SBK dengan gaya belajar visual, siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (4) apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar SBK dengan gaya belajar auditorial , siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Model pembelajaran berbasis komputer lebih unggul dibanding model pembelajaran konvensional, hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran komputer sebesar 22,5, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran konvensional sebesar 19,5 , selisih rata-rata 3,73 , dengan signifikansi $F_{hitung} = 45,469 > F_{tabel} = 4,01$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, $\alpha = 0,05$. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan gaya belajar auditorial yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional lebih tinggi dibanding yang dibelajarkan dengan model komputer. Berarti peserta didik dengan gaya belajar auditorial lebih cocok menggunakan model konvensional.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Gaya Belajar, Hasil Belajar SBK

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Model pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Pada dasarnya belajar adalah proses pengenalan dan

memahami berbagai konsep-konsep. Konsep-konsep menjadi kesatuan yang bulat dan berkesinambungan. Untuk itu dalam proses pembelajaran pendidik harus dapat menyampaikan konsep tersebut kepada siswa dan bagaimana siswa dapat memahaminya.

Apabila konsep-konsep sudah dikuasai maka terciptalah daya nalar siswa melalui berbagai latihan dan pendekatan – pendekatan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai pendamping belajar (Computer Assisted Instructional) maupun komputer sebagai pusat pembelajaran atau belajar secara mandiri (Computer Based Instructional). Proses belajar mandiri diantaranya menggunakan Compact Disk (CD). CD yang dimaksud adalah belajar secara mandiri dan interaktif. Program itu telah dirancang dalam bentuk CD belajar interaktif.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) kemungkinan disebabkan oleh rendahnya proses belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan pembelajaran berbasis komputer yang penerapannya menggunakan CD belajar interaktif. CD belajar interaktif SBK ini berisi informasi yang dirancang secara sistematis dan terprogram sesuai

dengan kurikulum MTs/ SMP yang dipaket dalam sebuah CD. Informasi tersebut terdiri dari materi belajar dan evaluasi yang dibuat secara interaktif dan atraktif.

B. Identifikasi Masalah

Hasil belajar peserta didik MTsN parung kelas IX tergolong rendah khususnya untuk materi seni rupa bila target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran SBK. Hal ini dimungkinkan beberapa faktor diantaranya;(1) pembelajaran yang dilakukan pendidik belum efektif dan efisien, (2) masih tingginya ketergantungan belajar peserta didik terhadap pendidik sebagai sumber belajar utama, (3) rendahnya usaha peserta didik untuk menambah wawasan pengetahuan dari berbagai sumber seperti buku, majalah yang relevan, (4) penggunaan internet yang masih belum maksimal untuk pembelajaran, (5) gaya belajar peserta didik kurang terakomodasi dalam pembelajaran, (6) rendahnya minat baca, (7) kurangnya kemampuan pendidik dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran khususnya dalam media digital, (8) minimnya penggunaan sumber belajar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas dapat , dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar SBK antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar SBK?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar SBK, peserta didik dengan gaya belajar visual, yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer, dengan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar SBK, peserta didik dengan gaya belajar auditorial, yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer, dengan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional ?

2. TINJAUAN TEORI

A. Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Majid 2006).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran

Hasil belajar digambarkan oleh Dale (1969), dalam Abdul Majid (2006), sebagai suatu proses komunikasi, dimana materi yang ingin disampaikan dan diinginkan peserta didik sebagai sebuah pesan. Untuk itu agar pembelajaran dapat berhasil dengan baik, peserta didik diharapkan dapat untuk memaksimalkan pancainderanya untuk belajar. Pendidik berperan sebagai pihak yang memberikan stimulus dan memotivasi sekaligus memfasilitasi pembelajaran sehingga peserta didik belajar secara maksimal. Semakin banyak indera yang digunakan semakin banyak

informasi diterima dan diolah oleh peserta didik. Hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar (Djamarah 2002).

Hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah hasil yang diperoleh peserta didik yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam bidang seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater setelah mengikuti evaluasi.

Hasil belajar SBK dalam meliputi perubahan tingkah laku yang berupa kemampuan meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam bidang seni budaya dan keterampilan.

B. Model Pembelajaran Berbasis Komputer (CBI)

Model pembelajaran berbasis komputer salah satu penerapannya dengan CD belajar interaktif. Penggunaannya dapat dipengaruhi oleh pemakai (*user*) dalam operasionalnya. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kompetensi sekurang-kurangnya menggunakan aplikasi CD belajar ini dalam pembelajaran. Lebih baik lagi jika guru mampu membuat aplikasi multimedia ini untuk

pembelajarannya. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Permen (Peraturan Menteri) Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi inti mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik (Depdiknas 2007).

Model pembelajaran berbasis komputer adalah sebuah model pembelajaran yang dikemas dalam sebuah CD dengan aplikasi interaktif, yang didalamnya mengandung materi pembelajaran yang dibelajarkan kepada peserta didik secara mandiri

C. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang biasa diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran (Ridwan, 2008). Penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan modus telling atau pemberian informasi, daripada modus demonstrating (memperagakan) (Warpala, 2009). Pendidik lebih sering menggunakan strategi penyampaian

informasi secara langsung kepada peserta didik mengikuti urutan materi yang termuat dalam kurikulum. Dalam pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai obyek pendidikan bukan subyek pendidikan. Sedangkan pendidik sebagai subyek pendidikan yang memiliki kekuasaan yang penuh. Dalam hal ini pendidiklah yang menentukan keberhasilan pembelajaran.

Penekanan aktivitas peserta didik lebih banyak pada kemampuan mengungkapkan kembali materi yang ada dalam teks (Rusman 2012). Menurut peneliti model pembelajaran konvensional adalah model yang menggunakan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi untuk menyampaikan materi pembelajaran.

D. Gaya Belajar

Menurut Bobbi De Porter dan Mike Hernacki yang dimaksud gaya belajar adalah adalah suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi (De Porter 2011).

Menurut Adi W. Gunawan (2012) yang dimaksud gaya belajar adalah cara yang paling disukai dalam melakukan kegiatan berfikir,

memproses dan mengerti suatu informasi. Bila setiap orang telah mengetahui gaya belajarnya, maka ia akan mengambil langkah-langkah penting dalam proses pembelajaran yang lebih cepat dan lebih mudah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan gaya belajar yang dominan, saat mengerjakan tes, akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka.

Menurut Bobbi DePorter & Hernacki mengemukakan bahwa terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinesketik. Walaupun masing-masing siswa belajar dengan tiga gaya belajar ini, kebanyakan siswa memiliki salah satu gaya belajar atau kombinasi dari ketiganya

Dalam hal ini peneliti hanya membatasi pada dua gaya belajar yaitu gaya belajar visual dan gaya belajar auditorial.

3. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji atau mengungkapkan apakah:

- 1) Hasil belajar Seni Budaya dan Ketrampilan (SBK) antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis komputer lebih unggul/ baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 2) Terdapat pengaruh interaksi antar model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar SBK.
- 3) Hasil belajar SBK dengan gaya belajar visual peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer lebih unggul/ baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional
- 4) Hasil belajar SBK dengan gaya belajar auditorial peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer lebih unggul/ baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi pada sekolah MTs Negeri yang berada di wilayah Kabupaten Bogor, yaitu ; MTs Negeri Parung, yang beralamat di Jl. Raya Parung Bogor, Desa Pemagarsari, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 6 bulan, terhitung dari bulan Desember 2015 sampai dengan bulan Mei 2016.

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental khususnya true experiment, dengan desain faktorial 2 X 2 . Penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat dengan memberikan perlakuan khusus terhadap kelompok eksperimen dan membandingkan dengan kelompok kontrol.

Dengan perlakuan terhadap dua kelompok peserta didik, yang satu dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelompok lain diajarkan dengan menggunakan pembelajaran model

pembelajaran computer based instructional dengan CD Interaktif dan hasilnya berupa data penelitian yang diambil setelah penelitian selesai. Desain eksperimental yang digunakan adalah dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Desain Penelitian 2 x 2

Perlakuan Gaya Belajar	Metode Pembelajaran		Σ B
	Model CBI CDI (A ₁)	Konvensional (A ₂)	
Visual (B ₁)	A1B1	A2B1	Σ B ₁
Auditorial (B ₂)	A1B2	A2B2	Σ B ₂
ΣK	ΣK 1	ΣK 2	Σ total

Keterangan:

A = Model Pembelajaran
B = Gaya Belajar Peserta didik

A1B1 = Model pembelajaran berbasis komputer (CD Belajar Interaktif) dibelajarkan pada peserta didik dengan gaya belajar visual.

A1B2 = Model pembelajaran berbasis komputer (CD Belajar Interaktif) dibelajarkan pada peserta didik dengan gaya belajar Auditorial.

A2B1 = Model pembelajaran konvensional yang dibelajarkan pada peserta didik dengan gaya belajar visual.

A2B2 = Model pembelajaran konvensional dibelajarkan

pada peserta didik dengan gaya belajar auditorial.

D. Populasi dan Sampel

Populasi target pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX MTs Negeri Parung, Kabupaten Bogor tahun pelajaran 2015/ 2016, sebanyak 9 kelas yakni kelas IX-1, sd IX-9. Pengambilan sampel dilakukan dengan cluster sampling dengan tehnik simple random sampling (sampel acak sederhana), sebab kelas-kelas yang ada yaitu 4 kelas bersifat homogen. Selanjutnya melakukan pengelompokkan secara proporsional, di mana setiap individu dalam populasi diberi kesempatan yang sama menjadi anggota sampel. Proporsi jumlah anggota tiap kelas berdasarkan rumus proporsional random sampling dari Guilford dan Srutcher (Sutrisni 2001).

Tabel 2. Populasi dan Sampel Penelitian

Kelas	Populasi	Sampel
IX – 6	40/160 x 60	15
IX – 5	40/160 x 60	15
IX – 1	40/160 x 60	15
IX – 9	40/160 x 60	15
Jumlah		60

4. HASIL PENELITIAN

A. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis komputer yang penerapannya menggunakan CD Belajar Interaktif lebih baik dari pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Deskripsi data hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan

Gaya Belajar	Model Pembelajaran (A)		Total Baris (b)
	Berbasis Komputer (A ₁)	Konvensional (A ₂)	
Visual (B ₁)	n ₁ = 15	n ₂ = 15	nb ₁ = 30
	ΣX ₁ = 372	ΣX ₂ = 253	ΣXb ₁ = 625
	ΣX ₁ ² = 138384	ΣX ₂ ² = 64009	ΣXb ₁ ² = 390625
	$\bar{X}_1 = 24,80$	$\bar{X}_2 = 16,87$	$\bar{X}b_1 = 20,83$
Auditorial (B ₂)	n ₃ = 15	n ₄ = 15	nb ₂ = 30
	ΣX ₃ = 303	ΣX ₄ = 332	ΣXb ₂ = 635
	ΣX ₃ ² = 91809	ΣX ₄ ² = 110224	ΣXb ₂ ² = 403225
	$\bar{X}_3 = 20,20$	$\bar{X}_4 = 22,13$	$\bar{X}b_2 = 21,17$
Total Kolom (k)	nk ₁ = 30	nk ₂ = 30	n _c = 60
	ΣXk ₁ = 675	ΣXk ₂ = 585	ΣX _c = 1260
	ΣXk ₁ ² = 455625	ΣXk ₂ ² = 342225	ΣX _c ² = 1587600
	$\bar{X}k_1 = 22,5$	$\bar{X}k_2 = 19,5$	$\bar{X}_c = 21$

Keterangan:

N = Jumlah sampel

ΣX = Nilai hasil belajar

ΣX² = Jumlah kuadrat hasil belajar

\bar{X} = Rata-rata hasil belajar

Berdasarkan perhitungan data hasil tes di atas diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yang mengikuti Model Pembelajaran Berbasis Komputer sebesar 22,5, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik yang mengikuti Model Pembelajaran Konvensional sebesar 19,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran Konvensional dengan selisih rata-rata 3,73.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti Model Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Model Pembelajaran Konvensional dan pengaruh interaksi Model Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan, dilakukan perhitungan analisis varians dua jalur (Anava). Hasil perhitungan dapat dilihat pada Table 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Anava 2 Jalur

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: HasilBelajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	501.733 ^a	3	167.244	56.329	.000
Intercept	26460.000	1	26460.000	8911.949	.000
GayaBelajar	1.667	1	1.667	.561	.457
ModelPembelajaran	135.000	1	135.000	45.469	.000
GayaBelajar * ModelPembelajaran	365.067	1	365.067	122.957	.000
Error	166.267	56	2.969		
Total	27128.000	60			
Corrected Total	668.000	59			

a. R Squared = .751 (Adjusted R Squared = .738)

Berdasarkan hasil perhitungan anava 2 jalur di atas, tampak bahwa nilai F_{hitung} dan sig. pada baris “Model Pembelajaran” berturut-turut sebesar 45,469 dan 0,000. Nilai F_{tabel} dengan nilai numerator $2-1 = 1$ dan denominator $60-2 = 58$ pada signifikansi 0,05 sebesar 4,01. Karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $45,469 > 4,01$, dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti menerima H_1 dan menolak H_0 , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer dan Model Pembelajaran Konvensional dimana hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis komputer lebih baik daripada peserta didik yang

menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

Fhitung	Ftabel	Signifikansi	Batas Maksimum Signifikansi	Kesimpulan
45,469	4,01	0,000	0,050	Terdapat Perbedaan

B. Pengujian Hipotesis Kedua

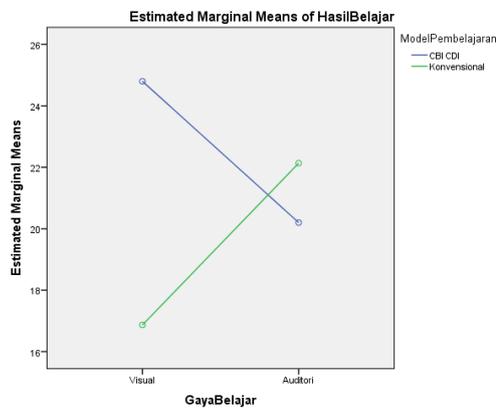
Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar SBK.

Berdasarkan hasil perhitungan anava pada Tabel 4 tampak bahwa nilai F_{hitung} dan sig. pada baris “GayaBelajar*ModelPembelajaran” berturut-turut sebesar 122,957 dan 0,000. Nilai F_{tabel} dengan nilai numerator $2-1 = 1$ dan denominator $60-2 = 58$ pada signifikansi 0,05 sebesar 4,01. Karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $122,957 > 4,01$, dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti menolak H_0 dan menerima H_1 , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara Model Pembelajaran dan Gaya Belajar peserta didik terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

Tabel 6. Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Fhitung	Ftabel	Signifikansi	Batas Maksimum Signifikansi	Kesimpulan
122,957	4,01	0,000	0,050	Terdapat Interaksi

Interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar SBK dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Interaksi antara Model Pembelajaran dengan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar SBK

C. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini yaitu Hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik dengan gaya belajar visual yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian yang dapat dilihat di table 3, diperoleh rata-rata hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer pada peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Visual sebesar 24,80; lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional sebesar 16,87. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Visual yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer lebih tinggi daripada peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional dengan selisih rata-rata 7,93.

Karena hasil pengujian menyatakan terdapat interaksi antara Model Pembelajaran dan Gaya Belajar peserta didik terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan, maka perlu dilakukan Uji Lanjut dengan menggunakan Uji Tukey. Hasil Uji Tukey dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Tukey

Multiple Comparisons
 Dependent Variable: HasilBelajar
 Tukey HSD

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A1B2	4.600*	.629	.000	2.93	6.27
	A2B1	7.933*	.629	.000	6.27	9.60
	A2B2	2.667*	.629	.000	1.00	4.33
A1B2	A1B1	-4.600*	.629	.000	-6.27	-2.93
	A2B1	3.333*	.629	.000	1.67	5.00
	A2B2	-1.933*	.629	.017	-3.60	-.27
A2B1	A1B1	-7.933*	.629	.000	-9.60	-6.27
	A1B2	-3.333*	.629	.000	-5.00	-1.67
	A2B2	-5.267*	.629	.000	-6.93	-3.60
A2B2	A1B1	-2.667*	.629	.000	-4.33	-1.00
	A1B2	1.933*	.629	.017	.27	3.60
	A2B1	5.267*	.629	.000	3.60	6.93

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Dari hasil Uji Tukey pada tabel 7, terlihat bahwa kelompok A1B1 (hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik dengan gaya belajar visual yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer) dan kelompok A2B1 (hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik dengan gaya belajar visual yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional), *Means Difference* sebesar 7,93; artinya selisih antara rata-rata hasil belajar kelompok A1B1 dengan kelompok A2B1 sebesar 7,93. Perbedaan signifikan ditandai dengan tanda bintang (*). Dengan nilai sig = 0.000 < 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Seni

Budaya dan Keterampilan peserta didik dengan gaya belajar visual yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya dilakukan *Independent T Test* yaitu uji komparatif atau uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan *mean* atau rerata yang bermakna antara 2 kelompok bebas yang berskala data interval/rasio. Hasil *Independent T Test* dapat dilihat pada Table 8 berikut.

Tabel 8. Independent T Test Gaya Belajar Visual

Independent Samples Test

	Levene Test for Equality of Variances		t Test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	Upper
HasilBelajar_Visual	Equal variances assumed	2.599	.118	16.237	28	.000	7.933	.489	6.932	8.934
	Equal variances not assumed			16.237	23.707	.000	7.933	.489	6.924	8.942

Dari tabel 8 di atas, tampak bahwa nilai t hitung sebesar 16,237. Nilai t tabel dengan nilai df 30-2 = 28 pada signifikansi 0,05 sebesar 1,701. Karena nilai t hitung > t tabel atau 16,237 > 1,701 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan pada peserta didik yang dibelajarkan dengan

Model Pembelajaran Berbasis Komputer dan Model Pembelajaran Konvensional pada peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Visual.

Dengan demikian, hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Visual yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional. Hal ini berarti peserta didik dengan Gaya Belajar Visual lebih cocok menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Komputer.

**Tabel 9. Hasil Pengujian
Independent T-Test**

Thitung	Ttabel	Kesimpulan
16,237	1,701	Terdapat Perbedaan

D. Pengujian Hipotesis Keempat

Hipotesis keempat yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil belajar SBK dengan gaya belajar auditorial peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian yang dapat dilihat di table 4.12, diperoleh rata-rata hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional pada peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Auditorial sebesar 22,13, lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer sebesar 20,20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Auditorial yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional lebih tinggi daripada peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer dengan selisih rata-rata 1,93.

Karena hasil pengujian menyatakan terdapat interaksi antara Model Pembelajaran dan Gaya Belajar peserta didik terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan, maka perlu dilakukan Uji Lanjut dengan menggunakan Uji Tukey. Hasil Uji Tukey dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Tukey

Multiple Comparisons

Dependent Variable: HasilBelajar

Tukey HSD

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
					A1B2	4.600*
A1B1	A2B1	7.933*	.629	.000	6.27	9.60
	A2B2	2.667*	.629	.000	1.00	4.33
A1B2	A1B1	-4.600*	.629	.000	-6.27	-2.93
	A2B1	3.333*	.629	.000	1.67	5.00
A2B1	A2B2	-1.933*	.629	.017	-3.60	-.27
	A1B1	-7.933*	.629	.000	-9.60	-6.27
	A1B2	-3.333*	.629	.000	-5.00	-1.67
A2B2	A2B2	-5.267*	.629	.000	-6.93	-3.60
	A1B1	-2.667*	.629	.000	-4.33	-1.00
	A1B2	1.933*	.629	.017	.27	3.60
	A2B1	5.267*	.629	.000	3.60	6.93

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Dari hasil Uji Tukey pada tabel 10, terlihat bahwa kelompok A1B2 (hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik dengan gaya belajar auditorial yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer) dan kelompok A2B2 (hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik dengan gaya belajar auditorial yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional), *Means Difference* sebesar 1,933; artinya selisih antara rata-rata hasil belajar kelompok A1B2 dengan kelompok A2B2 sebesar 1,933. Perbedaan signifikan ditandai dengan tanda bintang (*). Dengan nilai sig = 0.017 <

0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik dengan gaya belajar auditorial yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya dilakukan *Independent T Test* yaitu uji komparatif atau uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan *mean* atau rerata yang bermakna antara 2 kelompok bebas yang berskala data interval/rasio. Hasil *Independent T Test* dapat dilihat pada Table 11 berikut.

Tabel 11. Independent T Test Gaya Belajar Auditorial

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
									HasilBelajar Auditorial	Equal variances assumed
Equal variances not assumed			2.600	25.628	.015	-1.933	.744	-3.463		-.404

Dari tabel 11 di atas, tampak bahwa nilai t hitung sebesar 2,600. Nilai t tabel dengan nilai df 30-2 = 28 pada signifikansi 0,05 sebesar 1,701. Karena nilai t hitung > t tabel atau 2,600 > 1,701 dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer dan Model Pembelajaran Konvensional pada peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Auditorial.

Dengan demikian, hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Auditorial yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Konvensional lebih tinggi dibandingkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer. Hal ini berarti peserta didik dengan Gaya Belajar Auditorial lebih cocok menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.

**Tabel 12. Hasil Pengujian
Independent T-Test**

Thitung	Ttabel	Kesimpulan
2,600	1,701	Terdapat Perbedaan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, simpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) antara peserta didik yang

menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

- 2) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar SBK.
- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar SBK, peserta didik dengan gaya belajar visual, yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer, dengan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 4) Terdapat perbedaan hasil belajar SBK, peserta didik dengan gaya belajar auditorial, yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer, dengan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

6. Daftar Pustaka

- De Porter, Bobbi & Mike Hernacki.
Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman

- dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa, 2011.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Gunawan, Adi. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktik Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012.
- Majid, Abdul, dan Andriyani, Dian. *Pendidikan Agama Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Permen (Peraturan Menteri) Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru. Kumpulan Peraturan Pendidikan. Depdiknas. 2007.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2012.