

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Strategi Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Penggunaan strategi di dalam proses pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sani (2013: 89) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu konsep yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sementara itu, Reigeluth (dalam Wena 2013: 5) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda. Strategi pembelajaran meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu mempertimbangkan *output* dan dampak pembelajaran dalam memilih suatu strategi pembelajaran.

Menurut Chatib (2013: 130-131) terdapat empat unsur strategi setiap usaha yang berkaitan dengan konteks pembelajaran yaitu:

1. Strategi pembelajaran harus terkait dengan silabus terutama indicator hasil belajar
2. Strategi pembelajaran akan bermanfaat ganda apabila menggunakan pendekatan *student centered*
3. Pemilihan metode sebisa mungkin haruslah disesuaikan dengan gaya belajar siswa.
4. Strategi yang baik dilengkapi dengan rubrik penilaian autentik.

Lebih lanjut Prastowo (2013: 70) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan ilmu atau seni dalam menggunakan sumber daya pembelajaran sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Dengan kata lain, menurut Sanjaya (2008: 126) strategi pembelajaran mengandung dua makna. Pertama, strategi pembelajaran sebagai rencana tindakan atau kegiatan, termasuk penggunaan metode dan manfaat berbagai sumber daya, baik kekuatan maupun kelemahan dalam pembelajaran. Kedua, strategi pembelajaran disusun untuk mencapai tujuan atau kompetensi tertentu.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian *Multiple Intelligences*

Konsep kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*) berawal dari karya Howard Gardner dalam buku *Frames Of Mind* tahun 1983 yang didasarkan atas hasil penelitian selama beberapa tahun tentang kapasitas kognitif manusia (*Human Cognitif Capacities*). Feldam (dalam Uno 2008: 59) mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan memahami dunia, berpikir secara rasional, dan menggunakan sumber-sumber secara efektif saat dihadapkan dengan tantangan. Sementara itu, William Stern (dalam

Thobroni & Mustofa, 2007: 235) mengemukakan inteligensi ialah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuannya. Kecerdasan atau inteligensi seseorang dibawa dari pertama kali ia dilahirkan, akan tetapi perkembangan inteligensi itu didapatkan seseorang seiring perkembangan dalam hidupnya.

Menurut Gardner (dalam Baharuddin dan Wahyuni 2007: 145-146) inteligensi atau kecerdasan merupakan kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu *setting* yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata. Berdasarkan pengertian ini, dapat dipahami bahwa inteligensi bukanlah kemampuan dalam menyelesaikan soal-soal tes IQ tetapi inteligensi merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan persoalan nyata dan dalam situasi yang bermacam-macam.

Sementara itu menurut Gardner (dalam Chatib, 2013: 132) kecerdasan seseorang tidak diukur dari hasil tes psikologi standar, namun dapat dilihat dari kebiasaan seseorang terhadap dua hal. Pertama, kebiasaan seseorang menyelesaikan masalahnya sendiri (*problem solving*). Kedua, kebiasaan seseorang menciptakan produk-produk baru yang punya nilai budaya (*creativity*). Lebih lanjut Gardner (dalam Chatib, 2009: 102) menyatakan bahwa kecerdasan seseorang itu berkembang, tidak statis. Kecerdasan seseorang lebih banyak berkaitan dengan kebiasaan, yaitu perilaku yang diulang-ulang.

Multiple intelligensi mempunyai metode *discovering ability*, artinya proses menemukan kemampuan seseorang. Metode ini meyakini bahwa

setiap orang pasti memiliki jenis kecerdasan tertentu. Teori kecerdasan ini disebut dengan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences*. Sementara itu, Thobroni dan Mustofa (2007: 238) menyebutkan kecerdasan majemuk adalah suatu kemampuan ganda untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah atau persoalan dalam kehidupan nyata. Kecerdasan seseorang lebih banyak berkaitan dengan kebiasaan. Setiap orang memiliki jenis kecerdasan tertentu untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang disebut dengan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences*.

3. Jenis-jenis *Multiple Intelligences* atau Kecerdasan Majemuk

Menurut Gardner (dalam Chatib, 2013: 136-137) terdapat delapan jenis kecerdasan yang dimiliki seseorang yaitu:

Tabel 2. Jenis-jenis Kecerdasan Majemuk

Komponen inti	Kompetensi	Kecerdasan	Area Otak
Kepekaan kepada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa	Kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, berdebat.	Linguistik	1. Lobus temporal kiri 2. Lobus frontal (Broca dan Wernicle)
Kepekaan memahami pola-pola logis atau numeric dan kemampuan mengolah alur pemikiran yang panjang.	Kemampuan berhitung, bernalar dan berfikir logis, memecahkan masalah.	Matematis-logis	1. Lobus frontal kiri 2. Parietal kanan

Kepekaan merasakan dan membayangkan dunia gambar dan ruang secara akurat	Kemampuan menggambar, memotret, membuat patung, mendesain.	Visual-spasial	Bagian belakang hemisfer kanan
Kepekaan menciptakan dan mengapresiasi irama, pola titi nada, dan warna nada, serta apresiasi bentuk-bentuk ekspresi emosi musical	Kemampuan menciptakan lagu, membentuk irama, mendengar nada dari sumber bunyi atau alat-alat musik	Musik	Lobus temporal kanan
Kepekaan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek, respon, dan reflek.	Kemampuan gerak motorik dan keseimbangan	Kinestetis	1. Serebelum 2. Basal ganglia 3. Motor korteks
Kepekaan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain.	Kemampuan bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan social yang tinggi, negosiasi, bekerja sama, punya empati yang tinggi	Interpersonal	1. Lobus frontal 2. Lobus temporal 3. Hemisfer kanan 4. Sistem limbik
Kepekaan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri.	Kemampuan mengenali diri sendiri secara mendalam, kemampuan intuitif dan motivasi diri, penyendiri, sensitive terhadap nilai diri dan tujuan hidup	Intrapersonal	1. Lobus frontal 2. Lobus parietal 3. System limbik
Kepekaan membedakan spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antar beberapa spesies.	Kemampuan meneliti gejala-gejala alam, mengklasifikasi, identifikasi	Naturalis	Lobus parietal kiri

Lebih lanjut, Thomas Armstrong (dalam Uno 2008: 61) menjelaskan dengan rinci jenis-jenis kecerdasan majemuk tersebut.

Linguistic Intelligence adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif. *Logical Mathematical Intelligence* adalah kemampuan untuk menggunakan angka-angka secara efektif, misalnya dalam pekerjaan matematika, akuntansi, perpajakan, ilmuwan, dan pemrograman komputer. *Spatial Intelligence* adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang-pandang (*visual spatial world*) secara akurat, misalnya dalam dunia pramuka, dan untuk menampilkan visi seorang decorator, arsitek, artis, dan peneliti. *Bodily Kinesthetic Intelligence* adalah kemampuan menggunakan gerakan badan dalam hal penyampaian pemikiran dan perasaan. *Musical Intelligence* adalah kemampuan untuk menangkap melalui mata hatinya, misalnya musik, memberikan kritik, dan keahlian musik pada umumnya. *Interpersonal Intelligence* adalah kemampuan untuk menangkap dan membuat perbedaan dalam suasana hati, keinginan, motivasi, dan perasaan orang lain. *Intrapersonal Intelligence* adalah kemampuan diri sendiri dan kemampuan untuk melakukan tindakan yang adaptif atas dasar pengetahuan tersebut. Kecerdasan ini mencakup gambaran yang akurat tentang diri sendiri (kekuatan dan kelemahan).

Sementara itu, Prasetyo dan Andriani (2009: 2-3) menyebutkan ada delapan jenis inteligensi yang secara bersama terdapat dalam diri anak-anak dan orang dewasa yaitu:

1. *Linguistic Intelligence* (Kecerdasan Linguistik) adalah kapasitas menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikiran dan memahami perkataan orang lain, baik secara lisan maupun tertulis.
2. *Logical-Mathematical Intelligence* (Kecerdasan Logika-Matematika) adalah kapasitas untuk menggunakan angka, berpikir logis, untuk menganalisa kasus atau permasalahan, dan melakukan perhitungan matematis.
3. *Visual-Spatial Intelligence* (Kecerdasan Visual-Spasial) adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak.
4. *Bodily-Kinesthetic Intelligence* (Kecerdasan Kinestetik-Tubuh) adalah kapasitas untuk melakukan koordinasi pergerakan seluruh anggota tubuh.
5. *Musical Intelligence* (Kecerdasan Musikal) adalah kapasitas untuk mengenal suara dan menyusun komposisi irama dan nada.
6. *Interpersonal Intelligence* (Kecerdasan Interpersonal) adalah kapasitas untuk memahami maksud, motivasi, dan keinginan orang lain.

7. *Intrapersonal Intelligence* (Kecerdasan intrapersonal) adalah kapasitas untuk memahami dan menilai motivasi dan perasaan diri sendiri.
8. *Naturalis Intelligence* (Kecerdasan Naturalis) adalah kapasitas untuk mengenali dan mengelompokkan fitur tertentu di lingkungan fisik sekitarnya, seperti binatang, tumbuhan, dan kondisi cuaca.

Berdasarkan jenis kecerdasan di atas, Howard Gardner (dalam Chatib, 2013: 135) memaparkan bahwa ada tiga hal yang berkaitan dengan *multiple intelligences* seseorang yaitu komponen inti, kompetensi, dan kondisi akhir terbaik. Ketiga hal penting tersebut sangat berkaitan dengan dunia pendidikan. Setiap area otak yang disebut *lobus of brain* mempunyai komponen inti berupa potensi kepekaan yang akan muncul dari setiap area otak apabila diberi stimulus yang tepat. Akibat adanya stimulus yang tepat, kepekaan inilah yang akan menghasilkan kompetensi. Apabila kompetensi tersebut dilatih secara terus-menerus dalam jenjang silabus yang tepat, dari kompetensi akan muncul kondisi akhir terbaik seseorang. Namun jika stimulus yang diberikan tidak tepat, kompetensi tersebut tidak akan muncul menonjol atau hanya biasa-biasa saja.

Hal ini sesuai dengan pendapat Chatib (2009: 100) yang menyatakan bahwa banyaknya kegagalan siswa mencerna informasi dari gurunya disebabkan oleh ketidaksesuaian gaya mengajar guru dengan gaya belajar siswa. Sebaliknya apabila gaya mengajar guru sesuai dengan gaya belajar siswa, semua pelajaran akan terasa sangat mudah dan menyenangkan. Gaya mengajar adalah strategi transfer yang diberikan oleh guru kepada siswanya. Sedangkan belajar adalah bagaimana sebuah informasi dapat diterima

dengan baik oleh siswa. Berdasarkan penelitian Gardner, gaya belajar siswa tercermin dari kecenderungan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat delapan jenis kecerdasan yaitu 1) *Linguistic Intelligence* (Kecerdasan Linguistik), 2) *Logical-Mathematical Intelligence* (Kecerdasan Logika-Matematika), 3) *Visual-Spatial Intelligence* (Kecerdasan Visual-Spasial), 4) *Bodily-Kinesthetic Intelligence* (Kecerdasan Kinestetik-Tubuh), 5) *Musical Intelligence* (Kecerdasan Musikal), 6) *Interpersonal Intelligence* (Kecerdasan Interpersonal), 7) *Intrapersonal Intelligence* (Kecerdasan intrapersonal), dan 8) *Naturalis Intelligence* (Kecerdasan Naturalis). Setiap orang memiliki minimal satu jenis kecerdasan tersebut. Kecenderungan kecerdasan seseorang mencerminkan gaya belajar yang dimilikinya.

4. Cara Mengetahui Kecenderungan Kecerdasan

Untuk mengetahui kecenderungan kecerdasan siswa di kelas, dapat diketahui melalui indikator-indikator tertentu sesuai dengan masing-masing jenis kecerdasan.

Menurut Thobroni dan Mustofa (2007: 247) setiap guru dapat menggunakan catatan-catatan kecil praktis yang dapat digunakan untuk memantau kecenderungan perkembangan kecerdasan siswa di kelas. Guru juga dapat menyusun checklist yang berisi kecerdasan-kecerdasan tersebut. Checklist dapat digunakan untuk memantau kecerdasan siswa. Selain checklist, ada cara lain yang dapat digunakan yaitu mengumpulkan dokumen berupa rekaman-rekaman lain yang berhubungan dengan aktivitas siswa, dan catatan-catatan di sekolah yang berhubungan dengan peringkat nilai semua mata pelajaran.

Selain itu, untuk mengetahui jenis kecerdasan seseorang dapat dilakukan melalui *Multiple Intelligences Research* (MIR). Menurut Chatib (2013: 101)

Multiple Intelligences Research (MIR) adalah instrumen riset yang dapat memberikan deskripsi tentang kecenderungan kecerdasan seseorang. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator dari kompetensi dan kompetensi inti dari masing-masing jenis kecerdasan. Pengukuran ini biasanya dilakukan pada saat penerimaan siswa baru atau juga dapat dilakukan pada setiap kenaikan kelas.

Sementara itu, Prasetyo dan Andriani (2009: 7) menyebutkan ada dua macam skala atau alat pengukuran *Multiple Intelligences* yang dapat digunakan secara paralel atau sendiri-sendiri. Alat pengukuran ini disebut *Multiple Intelligences Scale* tipe A dan *Multiple intelligensi Scale* tipe B. *Multiple Intelligences Scale* tipe A merupakan lembar kuisisioner atau angket yang memuat urutan atau prioritas. Sedangkan *Multiple Intelligences Scale* tipe B merupakan lembar kuisisioner atau angket yang sifatnya lebih sederhana yaitu hanya menentukan satu diantara dua pilihan. Masing-masing alat pengukuran ini memiliki tujuan akhir yang sama yaitu mengetahui tingkat masing-masing kecerdasan dalam *Multiple intelligences*.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *checklist* yang berupa lembar kuisisioner atau angket untuk mengetahui kecenderungan jenis kecerdasan dalam *Multiple Intelligences* yang dimiliki masing-masing siswa. Pengisian *checklist* ini dilakukan dengan cara *self-monitoring* atau penilaian diri sendiri oleh siswa.

5. Strategi Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligence*

Pada awalnya *multiple intelligensi* merupakan teori kecerdasan dalam ranah psikologi. Ketika ditarik dalam dunia pendidikan, *multiple intelligences* menjadi sebuah strategi pembelajaran. Hal ini relevan dengan pendapat Chatib (2009: 109) yang menyatakan bahwa *multiple intelligences* adalah strategi pembelajaran berupa rangkaian aktivitas belajar yang merujuk pada indikator hasil belajar yang sudah ditentukan dalam silabus. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa *multiple intelligences* akan menjadi kekuatan yang besar untuk memajukan pendidikan dan kompetensi siswa apabila diterapkan pada kurikulum berbasis kompetensi yang komprehensif. Artinya strategi ini sangat sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pemerintah saat ini.

Inti dari strategi ini adalah bagaimana guru mengemas gaya mengajarnya agar mudah ditangkap dan dimengerti oleh siswanya. Pendalaman tentang strategi ini akan menghasilkan kemampuan guru membuat siswa tertarik dan berhasil dalam belajar pada waktu yang relative cepat.

Adapun tahapan dalam pembelajaran berbasis *multiple intelligences* menurut Chatib (2012: 57-58) adalah sebagai berikut:

a. Mengenali Potensi Siswa

Sebelum memasuki pembelajaran berbasis *multiple intelligences* seorang guru harus mampu membuka lima bingkisan siswa. Akan tetapi, sebelum guru dapat membuka bingkisan tersebut, seorang guru harus mengetahui jenis kecerdasan yang dimiliki siswa tersebut. Adapun

kelima bingkisan tersebut adalah: bintang, samudra; harta karun; penyelam; dan bakat.

1. Bintang

Memandang setiap siswa yang dilahirkan adalah Juara. Chatib (2012: 58) menjelaskan bahwa setiap anak adalah bintang. Bintang yang sinarnya mampu menerangi dunia. Bagaimanapun kondisi anak, mereka adalah bintang dan juara. Adapun kuncinya adalah sebagai seorang guru sebelum memasuki kelas, maka seorang guru tersebut harus menyalakan tombol “on” dalam benak guru, yang menganggap bahwa setiap siswa adalah bintang, maka siswa akan menjadi bintang.

2. Samudra

Siswa memiliki kemampuan seluas samudra: kemampuan kognitif (pola pikir) yang menghasilkan daya pikir positif, kemampuan psikomotorik (pola tindak) yang menghasilkan karya bermanfaat dan penampilan yang dahsyat, serta kemampuan afektif (pola sikap) yang menghasilkan nilai dan karakter yang manusiawi sesuai fitrahnya.

Chatib (2012: 87) menjelaskan bahwa kemampuan anak kita seluas samudra. Yang artinya, pasti banyak potensi yang terpendam di dalam dirinya, seperti halnya samudra dengan berbagai potensi kekayaan alamnya. Berbagai potensi terpendam merupakan harta karun orang tuanya yang ada dalam diri anak, yaitu kecerdasan majemuk atau dinamakan pula *multiple intelligences*.

3. Harta karun

Setiap siswa memiliki variasi potensi kecerdasan masing-masing. Ada yang punya satu kecerdasan yang dominan, sedangkan yang lainnya rendah. Ada yang memiliki dua, tiga, bahkan semua kecerdasannya dominan. Namun, tidak ada manusia yang bodoh, terutama jika stimulus yang diberikan lingkungan tepat.

4. Penyelam

Discovering ability, kembangkan kemampuan dan kurangi ketidakmampuan anak. *Discovering ability* adalah aktivitas guru untuk menjelajahi kemampuan siswa pada saat hasil tes siswa di bawah standar ketuntasan. *Discovering ability* juga dapat diartikan meminta siswa untuk menjawab soal yang sama dengan cara yang lain. Apabila *discovering ability* ini tidak berhasil, maka baru dilakukan *remedial test* (tes pengulangan). Banyak sekali guru yang langsung melompat dengan memberikan *remedial test* kepada siswa dengan nilai di bawah standar tanpa melalui fase *discovering ability*. (Munif Chatib, 2012: 158)

5. Bakat

Menurut Guilford (dalam Chatib 2012) bahwa bakat terkait dengan tiga dimensi pokok, yaitu perseptual, psikomotor, dan intelektual.

Berdasarkan lima bingkisan di atas tadi, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan tidak terkait dengan kondisi fisik, kondisi *brain*, dan hasil tes standar (soal tertutup). Akan tetapi, terkait dengan: 1) *Discovering Ability* (anak mampu menemukan, mencari, proses);

- 2) *Right Place* (tempat yang tepat, diberi wadah untuk menyalurkan) dan
- 3) *Benefiditas* (mempunyai manfaat).

b. Merancang Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligensi*

Pada tahapan yang kedua adalah tahapan pada merancang pembelajaran dimana nantinya gaya mengajar gurunya harus sama dengan gaya belajar siswanya. Sebelum merancang pembelajaran, seorang guru harus mampu mengenali cara kerja otak manusia. Tahap ini disebut dengan tahap *brain*. Hal ini relevan dengan pendapat Chatib (2012: 57-58) yang menyatakan bahwa tahap *brain* merupakan tahap awal yang sangat penting. Artinya, para guru harus memahami cara kerja otak, yaitu: menangkap, menyimpan, dan mengolah informasi dalam proses berpikir. Jika cara kerja otak ini tidak dipahami oleh guru, guru akan cenderung salah menyampaikan informasi dan hasilnya siswa tidak paham, tidak antusias, dan sebagainya. Kondisi menyedihkan lainnya adalah betapa jaranganya guru yang mendapat pelatihan-pelatihan tentang cara kerja otak. Padahal, informasi tentang otak ini selalu berkembang dari hari ke hari dan belum banyak guru yang mengetahuinya.

Setelah guru mampu mengenali cara kerja otak, dilanjutkan dengan tahap merancang strategi pembelajaran. Pada tahap merancang strategi mengajar ini sangat berkaitan dengan *brain*, sebab yang akan menangkap informasi, kemudian memahaminya adalah otak para siswa. Strategi mengajar adalah cara informasi itu disampaikan dari pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa).

Sanjaya (2008: 130) menyatakan bahwa sebelum menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan, ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai
 - 1) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotor?
 - 2) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah?
 - 3) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademis?
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
 - 1) Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum, atau teori tertentu?
 - 2) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat tertentu atau tidak?
 - 3) Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu?
- c. Pertimbangan dari sudut siswa
 - 1) Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan siswa?
 - 2) Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar siswa?
- d. Pertimbangan-pertimbangan lainnya
 - 1) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja?
 - 2) Apakah strategi yang kita tetapkan dianggap satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
 - 3) Apakah strategi itu memiliki nilai efektivitas dan efisiensi?

Pertanyaan-pertanyaan di atas merupakan bahan pertimbangan dalam menetapkan strategi pembelajaran yang ingin diterapkan. Sementara itu Chatib (2009: 136-144) menyebutkan bahwa dalam merancang dan mendesain strategi pembelajaran ada beberapa pertimbangan yang harus dilakukan yaitu:

- a. Strategi pembelajaran yang baik adalah batasi waktu guru dalam melakukan presentasi (30%), limpahkan waktu terbanyak (70%)

untuk aktifitas siswa. Dengan aktifitas tersebut, secara otomatis siswa akan belajar.

- b. Untuk merancang strategi pembelajaran terbaik adalah gunakan modalitas belajar yang tertinggi, yaitu dengan modalitas kinestetis dan visual dengan akses informasi terlihat, mengucapkan, dan melakukan.
- c. Strategi pembelajaran terbaik adalah mengaitkan materi yang diajarkan dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari yang mengandung keselamatan hidup.
- d. Strategi pembelajaran terbaik adalah menyampaikan materi kepada siswa dengan melibatkan emosinya. Hindarkan pemberian materi secara hambar dan membosankan
- e. Strategi pembelajaran terbaik adalah pembelajaran dengan melibatkan partisipasi siswa untuk menghasilkan manfaat yang nyata dan dapat langsung dirasakan oleh orang lain. Siswa merasa mempunyai kemampuan untuk menunjukkan eksistensi dirinya.

Dengan adanya pertimbangan-pertimbangan dalam menetapkan strategi pembelajaran tersebut, diharapkan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan gaya belajar siswa. Dengan demikian penyampaian informasi dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Proses dalam Pembelajaran Berbasis *Multiple Intellegensi*

Proses pembelajan merupakan tahapan yang terpenting dalam pembelajaran berbasis *multiple intelligences*. Menurut Runtuwene (2012: 5) penerapan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk, dapat ditempuh dengan: (1) memberdayakan semua jenis kecerdasan yang ada pada setiap mata pelajaran; (2) mengoptimalkan pencapaian mata pelajaran tertentu berdasarkan kecerdasan yang menonjol pada masing-masing siswa; (3) mengoptimalkan pengelolaan kelas yang variatif.

1. Memberdayakan Semua Jenis Kecerdasan pada Setiap Mata Pelajaran

Memberdayakan semua jenis kecerdasan pada setiap mata pelajaran adalah ibarat meng-input informasi melalui delapan jalur ke dalam otak memori siswa. Bloom (dalam Runtuwene, 2012: 6) menekankan pada tiga ranah/domain yang ada, yaitu: kognitif, efektif dan psikomotor. Gardner menekankan pada delapan kecerdasan yang dimiliki setiap siswa. Secara empirik untuk menerapkan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dapat dilakukan:

- a. Merumuskan kompetensi dasar dan indikator dengan basis kecerdasan majemuk, baik dalam silabus dan RPP.
- b. Menetapkan pendekatan dan metode pembelajaran yang variatif sesuai dengan semua atau beberapa kecerdasan.
- c. Menetapkan kegiatan-kegiatan/aktivitas pembelajaran yang merangsang kecerdasan majemuk.
- d. Menetapkan jenis/bentuk tes dan rumusan butir soal berbasis kecerdasan majemuk.

2. Mengoptimalkan Pencapaian Mata Pelajaran Tertentu Berdasarkan Kecerdasan yang Menonjol pada Masing-Masing Siswa

Strategi kedua yang dapat ditempuh apabila secara faktual guru telah mengidentifikasi kecerdasan yang menonjol pada masing-masing siswa. Gardner selalu mengingatkan bahwa ada satu atau lebih kecerdasan yang menonjol pada masing-masing individu (siswa). Bila disadari hal ini, mengapa tidak mengoptimalkannya sebagai jati

dirinya, meskipun untuk bidang yang lainnya harus puas dengan standar minimal yang ditetapkan oleh masing-masing lembaga.

Dalam penerapan tahap kedua ini strategi pembelajaran yang digunakan lebih bersifat personal atau individual. Siswa yang memiliki kecerdasan linguistik misalnya, akan dioptimalkan pencapaian hasil belajarnya pada mata pelajaran bahasa dan sastra. Sedangkan mereka yang mempunyai kecerdasan matematis-logis misalnya, akan diarahkan pada pencapaian hasil belajar mata pelajaran matematika seoptimal mungkin. Bagi mereka yang memiliki kecerdasan spasial dapat dioptimalkan dengan menggunakan media visual atau menggunakan peta konsep. Bagi mereka yang memiliki kecerdasan kinestetik-jasmani dapat diaktifkan dengan gerakan-gerakan tertentu. Misalnya dapat mengekspresikan suatu pesan dengan bahasa tubuh. Sedangkan belajar dengan alunan musik atau alat musik dapat mengoptimalkan belajar mereka yang memiliki kecerdasan musikal. Mereka yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat dioptimalkan dengan cara belajar interaksi sosial seperti diskusi dan wawancara. Mereka yang memiliki kecerdasan intrapersonal dapat dioptimalkan dengan cara belajar merenung, berefleksi, proyek/tugas individu dan pada tempat yang agak sepi.

3. Mengoptimalkan Pengelolaan Kelas yang Variatif

Penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk untuk mencapai kompetensi pada dasarnya adalah bagaimana membantu

siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif. Melvin L. Siberman (2004: 6) menunjukkan beberapa alternative pengelolaan kelas supaya siswa aktif:

- a. Proses belajar satu kelas penuh. Pembelajaran yang dipimpin oleh guru yang menstimulasi seluruh siswa.
- b. Diskusi kelas: dialog dan debat tentang persoalan-persoalan utama.
- c. Pengajuan pertanyaan: siswa mengajukan pertanyaan dan meminta penjelasan.
- d. Kegiatan belajar kolaboratif: tugas dikerjakan secara bersama dalam kelompok kecil.
- e. Pengajaran oleh teman sekelas (tutor sebaya): pengajaran dilakukan oleh siswa sendiri.
- f. Kegiatan belajar mandiri: aktivitas belajar yang dilakukan secara perseorangan.
- g. Kegiatan belajar aktif: kegiatan yang membantu siswa memahami perasaan, nilai-nilai, dan sikap mereka.
- h. Pengembangan keterampilan: mempelajari dan mempraktekkan keterampilan, baik teknis maupun non-teknis.

Penerapan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk untuk pencapaian kompetensi pembelajaran menuntut adanya penataan (*setting*) kelas yang variatif dan menarik. Sistem berpindah kelas (*moving class*) merupakan salah contoh yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kebutuhan belajar kecerdasan tertentu. Penggunaan metode juga menuntut adanya variasi metode seperti: ceramah, tanya

jawab, diskusi, observasi, wawancara, *studi tour*, studi lapangan, eksperimen, dramatisasi, refleksi, dan menggunakan musik. Penggunaan media pembelajaran juga harus variatif, misalnya carta, skema, *flow chart*, diagram, dan sampai pada alat peraga alam. Sistem penilaian tidak cukup hanya menggunakan tes objektif. Tes yang dikembangkan harus lebih variatif, mulai dari uraian, pengamatan, tugas pribadi sampai pada penggunaan portofolio.

d. Membuat produk hasil belajar

Dalam proses pembelajaran, tujuan akhir pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Chatib (2009: 146-147) menjelaskan produk hasil belajar adalah hasil belajar yang melahirkan karya baru yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Yang termasuk produk hasil belajar adalah:

1. Benda karya intelektual yang dapat ditampilkan
Benda/karya intelektual adalah karya-karya kreativitas siswa yang dapat ditampilkan dan punya manfaat langsung.
2. Penampilan
Penampilan adalah karya yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya di depan publik.
3. Proyek edukasi
Proyek edukasi adalah sebuah proyek yang berkaitan dengan pencarian masalah, perencanaan, pelaksanaan, pelaporan hasil, dan evaluasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk hasil belajar merupakan hasil belajar siswa dalam bentuk nyata (autentik).

e. Melakukan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dan sangat strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan penilaian

hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan siswa telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligences* jenis penilaian yang digunakan adalah penilaian autentik. Menurut Kunandar (2013: 37) dalam penilaian autentik memperhatikan keseimbangan antara penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang disesuaikan dengan perkembangan karakteristik siswa sesuai dengan jenjangnya.

Berdasarkan kajian teori di atas maka yang dimaksud dengan strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligences* adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada kesesuaian antara cara mengajar guru yang harus disesuaikan dengan cara belajar siswa. Cara belajar siswa dipengaruhi oleh kecenderungan dari satu atau beberapa jenis kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) siswa. Kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* ada delapan macam yaitu 1) *Linguistic Intelligence* (Kecerdasan Linguistik), 2) *Logical-Mathematical Intelligence* (Kecerdasan Logika-Matematika), 3) *Visual-Spatial Intelligence* (Kecerdasan Visual-Spasial), 4) *Bodily-Kinesthetic Intelligence* (Kecerdasan Kinestetik-Tubuh), 5) *Musical Intelligence* (Kecerdasan Musikal), 6) *Interpersonal Intelligence* (Kecerdasan Interpersonal), 7) *Intrapersonal Intelligence* (Kecerdasan intrapersonal), dan 8) *Naturalis Intelligence* (Kecerdasan Naturalis). Untuk mengetahui jenis kecerdasan tersebut, dalam penelitian ini menggunakan ceklist yang berupa angket atau lembar kuesioner. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis *multiple intelligences* adalah (1) mengenali potensi siswa, (2)

merancang pembelajaran berbasis *multiple intelligences*, (3) proses pembelajaran berbasis *multiple intelligences*, (4) membuat produk hasil belajar, dan (5) melakukan penilaian hasil belajar.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Baharuddin dan Wahyuni (2007: 12) mengatakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam diri melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Selanjutnya Sanjaya (dalam Prastowo, 2013: 49) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotorik.

Sedangkan menurut Hilgrad dan Bower (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2007: 13) belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.

Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Dalyono (2005: 214) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman; dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan

oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan melalui pelatihan atau pengalaman yang mengakibatkan perubahan pada diri seseorang yang bersifat positif baik pada perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

2. Kinerja Guru

Guru sebagai seorang yang profesional bertugas sebagai pendidik, yang keprofesionalannya akan berimbas pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan guru terus menerus meningkatkan kinerjanya sehingga pembelajaran siswa berkualitas dan memberikan kontribusi yang maksimal terhadap tujuan pembelajaran.

Menurut Susanto (2013: 29) kinerja guru ialah prestasi, hasil, atau kemampuan yang dicapai atau diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan dalam pembelajaran. Selanjutnya Rusman (2010: 50) menjelaskan kinerja guru sebagai wujud perilaku guru dalam proses pembelajaran yang dimulai dari merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan menilai hasil belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kinerja guru adalah wujud unjuk kerja atau perilaku guru dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan

penilaian hasil belajar sehingga guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh atau dicapai dari proses belajar mengajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Menurut Purwanto (2010: 46) “hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”.

Hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan, inteligensi, dan kesempatan yang diberikan kepada siswa. Hal ini berarti bahwa guru perlu menetapkan tujuan hasil belajar yang sesuai dengan kapasitas inteligensi siswa.

Sementara itu, menurut Bloom (Thobroni dan Arif, 2007: 23-24) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a. Domain Kognitif mencakup:
 1. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
 2. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
 3. *Application* (menerapkan);
 4. *Analys* (menguraikan, menentukan hubungan);
 5. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
 6. *Evaluating* (menilai).
- b. Domain Afektif mencakup:
 1. *Receiving* (sikap menerima)
 2. *Responding* (memberikan respon);

3. *Valuing* (menilai);
4. *Organization* (organisasi);
5. *Characterization* (karakterisasi).

c. Domain Psikomotor mencakup:

1. *Initiatory*;
2. *Pre-routine*;
3. *Routinized*;
4. Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Setiap keberhasilan belajar tersebut diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa. Karena itu, pengukurannya harus betul-betul *valid*, *reliabel*, dan *objective*. Hal ini dapat tercapai apabila alat ukurnya disusun berdasarkan kaidah, aturan, hukum atau ketentuan penyusunan butir soal.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar dibagi menjadi beberapa tingkatan. Menurut Djamarah & Zain (2010: 107) tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b) Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- c) Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
- d) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat siswa yang berupa perubahan perilaku yang diperoleh melalui kegiatan belajar. Perubahan perilaku tersebut berupa perubahan dalam aspek kognitif (pengetahuan, pemahaman,

penerapan), afektif (jujur dan percaya diri), dan psikomotor (membuat kesimpulan, mengolah informasi, meniru gerak fisik, dan melakukan gerak harmonis). Hasil belajar memiliki tingkatan dan diukur menggunakan alat ukur yang valid, reliabel dan objektif yang disusun berdasarkan kaidah.

4. Penilaian Autentik

a. Pengertian Penilaian Autentik

Penilaian merupakan tahapan yang terakhir dalam proses pembelajaran. Kemendikbud (2013) mengemukakan bahwa penilaian autentik adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar siswa untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Istilah assesmen merupakan sinonim dari penilaian, pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Sedangkan istilah autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliabel.

Nurgiyantoro (2011: 23) menyatakan bahwa penilaian autentik merupakan suatu bentuk tugas yang menghendaki pembelajar untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi pengetahuan dan keterampilan.

Sedangkan menurut Komalasari (2010: 148) penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang memonitor dan mengukur kemampuan siswa dalam semua aspek hasil belajar (yang tercakup dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotor) yang merujuk pada situasi atau konteks dunia nyata.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang mengukur atau menunjukkan pengetahuan dan keterampilan siswa baik dalam domain kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan cara menerapkan pengetahuan tersebut dalam dunia nyata.

b. Metode Penilaian Autentik

Metode penilaian autentik sangat berkaitan dengan aktivitas pembelajaran. Semakin banyak aktivitas pembelajaran yang mampu dinilai, semakin baik pula hasil pembelajaran tersebut.

Hal-hal mendasar yang perlu diperhatikan dalam metode penilaian autentik menurut Chatib (2009: 166) adalah:

- a. Dalam penilaian autentik, kemajuan siswa dilihat dari kompetensi siswa tersebut dalam menerima pembelajaran. Kompetensi siswa dapat dilihat dari keseluruhan proses pembelajaran
- b. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, saat itulah waktu yang sangat pas untuk mengambil penilaian. Dengan demikian pada saat mengajar, guru tersebut sudah mendapatkan nilai dari proses pengajaran. Penilaian dilakukan pada proses pembelajaran, bukan pada akhir pembelajaran.
- c. Dengan paradigma baru ini, penilaian siswa dilakukan setelah proses pembelajaran sehari-harinya. Pada saat sebuah sistem sekolah ingin mengetahui bagaimana penilaian siswa pada tiga bulan, enam bulan, atau satu tahun maka dipakai metode *average* (rata-rata) dari kompetensi yang terangkum.
- d. Model pelaporan menggunakan penilaian autentik dapat dilakukan sewaktu-waktu, tidak harus menunggu 3 bulan, 6 bulan atau 1 tahun.

c. Teknik Penilaian Autentik

Dalam penilaian autentik ada tujuh teknik yang dapat digunakan oleh guru, yaitu penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis,

penilaian proyek, penilaian produk, portofolio, dan penilaian diri. (Depdiknas dalam Komalasasi, 2010: 152)

1. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. Pengamatan unjuk kerja perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu

Untuk mengamati unjuk kerja siswa dapat menggunakan instrument berupa daftar cek (*check-list*) atau menggunakan skala penilaian (*rating scale*)

2. Penilaian Sikap

Penilaian sikap merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati perasaan atau penilaian siswa, kepercayaan atau keyakinan siswa, dan kecenderungan untuk berperilaku siswa berkaitan dengan suatu objek. Penilaian sikap dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa instrument, antara lain format observasi perilaku dan item pertanyaan langsung.

3. Penilaian Tertulis

Penilaian tertulis dilakukan dengan tes tertulis. Tes tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan.

Terdapat dua bentuk tes tertulis, yaitu soal dengan memilih jawaban berupa soal pilihan ganda dan menjodohkan, serta soal dengan menyuplai jawaban berupa soal isian singkat atau melengkapi, soal uraian terbatas dan soal uraian objektif/nonobjektif.

4. Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan, dan kemampuan menginformasikan mata pelajaran tertentu secara jelas kepada siswa lain.

Guru perlu melakukan tahapan yang perlu dinilai, seperti pengumpulan data, analisis data, dan menyiapkan laporan tertulis. Laporan tugas juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan instrument berupa daftar cek atau skala penilaian.

5. Penilaian Produk

Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian ini meliputi penilaian kemampuan

siswa dalam membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, barang-barang yang terbuat dari kayu, keramik, dll.

6. Portofolio

Penilaian portofolio adalah penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam periode tertentu secara individu. Informasi tersebut dapat berupa hasil karya siswa pada saat proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh siswa.

7. Penilaian Diri (*Self Assessment*)

Penilaian diri merupakan suatu teknik penilaian dimana siswa diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses, dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya. Teknik ini dapat digunakan untuk mengukur kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa diminta untuk menilai berdasarkan kriteria dan acuan yang telah disiapkan.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Faridah yang berjudul “Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences* bagi Siswa Usia Sekolah Dasar”. Nur Faridah (2012: 186) menyimpulkan bahwa (1) setiap individu pada dasarnya memiliki banyak kecerdasan yang harus dikembangkan sejak usia pendidikan dasar (minimal

sejak usia pendidikan dasar). Minimal ada sembilan kecerdasan yang dimiliki manusia, yaitu kecerdasan linguistik, matematis-logis, ruang spasial, kinestetik badani, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial. (2) Pengembangan *multiple intelligences* pada metode pembelajaran pendidikan untuk siswa usia pendidikan dasar membutuhkan kreativitas seorang guru (pendidik), baik dalam mengatur, merencanakan, maupun menerapkan metode-metode tersebut.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligensi* pada siswa sekolah dasar. Namun kedua penelitian memiliki perbedaan yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Farida dalam penelitian hanya bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara penerapan strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligence* pada siswa sekolah dasar. Sedangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *multiple intelligences* terhadap hasil belajar siswa.

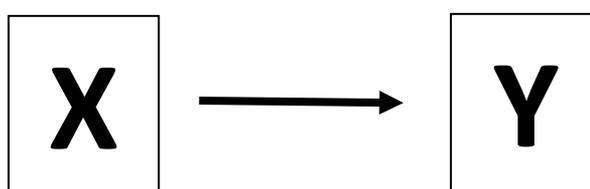
D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Seperti yang telah diungkapkan dalam kajian pustaka, penulis mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat.

Sebab strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligences* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada gaya mengajar guru harus sesuai dengan gaya belajar siswa.

Teori *multiple intelligences* memandang bahwa semua anak cerdas. Setiap siswa pasti memiliki kecenderungan kecerdasan tertentu. Kecenderungan kecerdasan ini mencerminkan gaya belajar yang dimiliki siswa tersebut. Dengan mengetahui gaya belajar siswa, guru dapat menyesuaikan gaya mengajarnya sehingga transfer informasi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Menurut Runtuwene (2012: 5) penerapan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk, dapat ditempuh dengan: (1) memberdayakan semua jenis kecerdasan yang ada pada setiap mata pelajaran; (2) Mengoptimalkan pencapaian mata pelajaran tertentu berdasarkan kecerdasan yang menonjol pada masing-masing siswa; (3) Mengoptimalkan pengelolaan kelas yang variatif.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan bahwa strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligensi* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar. 1 Kerangka Konsep Variabel

Keterangan:

- X = Strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligences*
- Y = Hasil belajar siswa
- = Pengaruh

Berdasarkan gambar. 1 alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligences* yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Dengan kesesuaian antara gaya mengajar guru dengan gaya belajar siswa memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir (Sugiyono, 2013: 96). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan pembelajaran berbasis *multiple intelligences* terhadap hasil belajar afektif siswa kelas V SDN 11 Metro Pusat.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan pembelajaran berbasis *multiple intelligences* terhadap hasil belajar psikomotor siswa kelas V SDN 11 Metro Pusat.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan pembelajaran berbasis *multiple intelligences* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 11 Metro Pusat.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan pembelajaran berbasis *multiple intelligences* terhadap hasil belajar secara keseluruhan siswa kelas V SDN 11 Metro Pusat.