TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Garuda, Moraref, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i3

PENGEMBANGAN MODEL DESAIN PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MAJEMUK SISWA SD NEGERI EMPANG BAHAGIA 3 KOTA TANGERANG

Ina Magdalena[1], Khilda Jumhadi Putri[2], Nabila Ilyasa[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com ; khildajp15@gmail.com

Abstract

Several studies show that students have interests, skills, and intelligence that definitely contribute to their perspective, participation, and performance in academic matters. Students, although different from one another, certainly look for interesting activities and assignments where they can learn lessons and where they can apply their intelligence. Allowing students to choose and work on tasks that interest them and at the same time they can mobilize their intelligence can definitely increase their participation and performance especially for low performing literary genres. Therefore, this research focuses on developing learning designs to improve multiple intelligences. This research uses descriptive research and development methods. The results of the study show that the application of teaching with multiple intelligences allows students at SD Negeri Empang Bahagia 3 Tangerang City to think more critically and have other talents.

Keywords *: Learning Design, Multiple Intelligences, Learning Process*

Abstrak: Beberapa studi menunjukkan bahwa siswa mempunyai minat, keterampilan, dan kecerdasan yang pasti berkontribusi pada perspektif, partisipasi, dan kinerja mereka dalam masalah akademik. Siswa meskipun berbeda satu sama lain, tentu mencari kegiatan dan tugas-tugas menarik di mana mereka dapat mempelajari pelajaran dan di mana mereka dapat menerapkan kecerdasan mereka. Membiarkan siswa untuk memilih dan mengerjakan tugas yang menarik minat mereka dan pada saat yang sama mereka dapat memobilisasi kecerdasan mereka pasti dapat meningkatkan partisipasi dan kinerja mereka terutama untuk genre sastra yang kinerjanya rendah. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan desain pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan majemuk. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pengajaran dengan kecerdasan majemuk memungkinkan siswa di SD Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang lebih berpikir kritis dan memiliki bakat lain.

Kata Kunci : Desain Pembelajaran, Kecerdasan Majemuk, Proses Pembelajaran

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan dalam negeri sejak lama memperhatikan pendidikan intelektual. Dalam refleksi sebelum reformasi pendidikan, ditemukan bahwa pendidikan intelektual yang terlalu ditekankan menyebabkan banyak siswa yang dikorbankan di bawah sistem pendidikan. Di bawah reformasi pendidikan di tahun-tahun sebelumnya, situasinya berangsur-angsur membaik. Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda dan berbagai kombinasi dan metode aplikasi yang multi-metode harus digunakan untuk evaluasi. Cara-cara tersebut memberikan model pembelajaran untuk mengembangkan potensi anak-anak. Pembelajaran guru dengan kecerdasan majemuk memungkinkan siswa tersebut mengembangkan potensi secara penuh. Kecerdasan majemuk terutama menekankan penerapan kecerdasan dalam situasi kehidupan nyata bahwa integrasi pengajaran dengan kecerdasan majemuk dapat membantu guru membantu pembelajaran siswa dengan berbagai instruksi dan siswa memperluas kemampuan di luar mata pelajaran yang ditekankan dalam pendidikan tradisional.

Setiap orang menyajikan metode pembelajaran yang unik, dengan dorongan dan bimbingan yang tepat, untuk dapat mencapai standar tertentu. Dalam alasan ini, kecerdasan majemuk memungkinkan setiap siswa menemukan pengetahuan dan mencapai tujuan perkembangan adaptif. Perkembangan kecerdasan majemuk dulunya difokuskan pada taman kanak-kanak dan sekolah dasar karena para pakar dan pejabat pendidikan menilai bahwa pengembangan kecerdasan majemuk siswa harus dibina sejak kecil dan perlahan-lahan ditingkatkan ke jenjang yang lebih tinggi. Bagi siswa SMP dan SD, kecerdasan majemuk dapat membantu guru lebih memahami siswa dari distribusi kecerdasan siswa. Misalnya, kecerdasan majemuk dapat dimanfaatkan untuk menggali siswa berbakat dan selanjutnya memberi mereka kesempatan pengembangan yang sesuai untuk membuat pertumbuhan. Selain itu, kecerdasan majemuk dapat digunakan untuk mendukung siswa bermasalah dan mengadopsi metode yang lebih cocok untuk pembelajaran mereka.

Mengenai penelitian tentang kecerdasan majemuk, Ronald et al (2001) menunjukan bahwa kegiatan mengajar yang menerapkan kecerdasan majemuk dapat secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman membaca, dan bahkan meningkatkan kemampuan belajar kooperatif dengan teman sebaya. Secara garis besar, kerangka kecerdasan majemuk tidak dapat dipromosikan

hanya di taman kanak-kanak dan sekolah dasar, tetapi cocok untuk sekolah menengah, universitas, dan bahkan sekolah pascasarjana atau in-service training.

METODE

Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini dan kasus dirancang sesuai dengan deskriptif. Penelitian kualitatif menganjurkan penggunaan intuisi, pemahaman mendalam, logika, penalaran, karena tidak ada generalisasi ilmiah pengetahuan. Penggunaan metode kualitatif lebih disukai karena memberikan informasi yang komprehensif dan mendalam untuk menangani persepsi dan peristiwa secara holistik. Hasil menggunakan wawancara kualitatif, observasi, catatan lapangan, dan open-ended pertanyaan seringkali didasarkan pada kutipan langsung dari peserta dengan penjelasan deskriptif daripada laporan statistik (Johnson dan Christensen, 2012).

HASIL

Mengajar dengan kecerdasan majemuk dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang untuk memotivasi dan melanjutkan pencapaian pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Akkuzu dan Akçay (2011), mengajar dengan kecerdasan majemuk lebih efektif daripada gaya mengajar tradisional dan kegiatan semacam itu menarik untuk memfasilitasi minat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, penerapan pengajaran dengan kecerdasan majemuk memungkinkan siswa di SD Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang sebelum kegiatan pembelajaran lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar, dan selanjutnya membantu meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Penggunaan teknologi tidak dapat dihindari oleh manusia modern, penggunaan ppt, film, atau video dapat dengan baik menarik perhatian siswa di SD Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang. Selain itu, pembelajaran dengan bantuan teknologi sebagian besar dapat membantu siswa dalam aktivitas intelektual yang lebih sulit, seperti ruang angkasa, pengamat alam, dan kecerdasan musik. Guru harus fleksibel menerapkan sumber daya tersebut. Selain itu, guru harus mengambil pandangan jangka panjang, daripada berfokus pada hasil langsung. Penanaman keaktifan belajar siswa dan motivasi belajar yang tinggi akan memperbanyak dan mempertahankan keabsahan belajar.

Pada uji coba individu dan kelompok kecil nilai yang diperoleh sangat baik. Hal ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kecerdasan majemuk dengan multimedia tematik dirancang dengan menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Daya tarik multimedia merupakan elemen awal yang penting karena hal pertama yang dilihat siswa sebelum menggunakan media adalah tampilannya. Ketika siswa melihat media dan menarik di mata mereka, rasa ingin tahu mereka terhadap media akan terpicu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.. Kedua, media pembelajaran merangsang siswa untuk terlibat aktif dengannya. Media yang dikembangkan didasarkan pada teori kognitif dan konstruktivisme. Teori belajar kognitif digunakan sebagai acuan agar media mampu membuat materi pembelajaran menjadi konkrit sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Sedangkan teori konstruktivisme diterapkan dalam merancang media sehingga dapat membuat siswa aktif. Dalam pelaksanaannya, media digunakan secara menyeluruh oleh siswa sedangkan peran guru sebagai pengawas dan fasilitator. Siswa diberikan pertanyaan melalui permainan dan mereka akan menyelesaikan pertanyaan atau kasus yang ada di media. Salah satu contoh kegiatan siswa adalah menghitung dengan mudah melalui permainan berhitung. Siswa memiliki kontrol dalam proses pembelajaran. Multimedia yang bersifat interaktif akan lebih bermanfaat dan membantu kegiatan belajar siswa.

PEMBAHASAN

Multimedia tematik yang dikembangkan mendapat nilai sangat baik pada aspek desain pembelajaran dan media pembelajaran. Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap pencapaian nilai. Pada aspek desain pembelajaran telah diterapkan teori desain pembelajaran pada multimedia. Kegiatan pembelajaran dalam multimedia tersebut sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar, khususnya siswa angkatan pertama. Permainan lebih banyak dikembangkan dalam multimedia agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Permainan yang disajikan tidak sekedar permainan, tetapi juga memiliki aspek kecerdasan untuk dikembangkan. Misalnya, permainan peta dimana kecerdasan spasial siswa dilatih dengan mencari lokasi rumah atau sekolah mereka. Contoh lainnya adalah permainan tebak angka dimana logika dan kecerdasan matematis siswa dikembangkan. Hal lain yang telah diterapkan dalam multimedia adalah urutan kegiatan pembelajaran. Urutannya mulai dari game yang lebih mudah ke game yang lebih sulit. Jika siswa telah menyelesaikan suatu

permainan, maka siswa dapat melanjutkan ke permainan berikutnya sehingga penguasaan konsep pembelajaran juga diimplementasikan dalam multimedia yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game education mampu meningkatkan pemahaman, motivasi dan prestasi belajar.

Multimedia yang dikembangkan mendapat kategori sangat baik pada aspek media pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan beberapa hal. Pertama, materi dalam multimedia disajikan berdasarkan teori desain pesan, dimulai dari pemilihan jenis dan ukuran font. warna dan gambar sesuai dengan karakteristik target. Teori desain pesan juga berperan dalam memadukan unsur visual dan audio. Keharmonisan antara unsur audio dan visual memungkinkan siswa untuk memahami pesan yang akan disampaikan. Para peneliti menemukan bahwa siswa yang diajar menggunakan elemen audio dan visual atau multimedia memiliki tingkat retensi yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional (Beerman, 2016). Kedua, materi dalam kecerdasan majemuk kebanyakan bersifat interaktif. Artinya, siswa harus memainkan game yang tersedia di multimedia. Jenis permainan ini akan membuat siswa lebih tertarik pada materi dan memahaminya.

Implementasi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk telah memungkinkan peserta didik untuk mengelaborasi kapasitas belajarnya dengan mengaktifkan berbagai kecerdasan. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai keterampilan yang sangat dibutuhkan di abad 21 ini (Geisinger, 2016), yaitu keterampilan belajar, keterampilan literasi, dan keterampilan hidup. Kategori pertama mensyaratkan bagaimana seorang individu harus memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan jelas, berkolaborasi dengan orang lain, mengaktifkan pemikiran kritis mereka, dan memecahkan masalah, memunculkan kreativitas dan inovasi. Pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk yang dirancang untuk membuat peserta didik bekerja sama dalam kelompok memungkinkan mereka untuk melatih keterampilan komunikasi mereka. Selain itu, mereka harus saling berkolaborasi dan berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah yang diberikan dan menyelesaikan tugas. Keterampilan literasi kemudian dikaitkan dengan bagaimana siswa menggunakan media, informasi, dan teknologi secara efektif. Dalam pengajaran berbasis kecerdasan majemuk, siswa didorong untuk melakukan penelitian dengan memilih informasi yang dapat dipercaya , menganalisis data berdasarkan kebutuhan mereka, dan mensintesis data yang mereka kumpulkan untuk mendukung proyek mereka.

Sangat penting bahwa pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk menuntut guru untuk melakukan lebih banyak persiapan dibandingkan dengan cara pengajaran konvensional. Di sisi lain, guru juga harus memahami pengetahuan dan menyadari betapa uniknya para siswa, dan bagaimana prinsip-prinsip teori kecerdasan majemuk diimplementasikan di lapangan. Namun, upaya ini patut dicoba karena terbukti efektif untuk menghilangkan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang monoton dan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, suatu unsur yang sangat penting untuk menjaga kesinambungan belajar dan keinginan untuk menguasai bahasa.

KESIMPULAN

Pendekatan pembelajaran peserta didik untuk mengembangkan kapasitas belajar mereka karena hal itu hanya menyoroti domain kecerdasan manusia yang terbatas. Mengetahui fakta bahwa setiap individu berbeda dan memiliki berbagai jenis kecerdasan seperti yang disebutkan oleh De Vera dkk (2020), penting bagi guru untuk mempertimbangkan variabilitas peserta didik dan lingkungan belajar. Studi ini membuktikan bahwa implementasi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dasar individu memungkinkan peserta didik mengaktifkan berbagai kecerdasan. Hal ini memungkinkan mereka untuk meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). What is instructional design.*Trends and issues in instructional design and technology*, 16-25

Johnson, B., & Christiensen, L. (2012). Educational Research Quantative, Qualitative, and Mixed Approaches. (4th Edition). California: Sage Publication

Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1994). An Expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis. California: Sage Publications

Rettig, M. (2005). Using the multiple intelligences to enhance instruction for young children and young children with disabilities. *Early Childhood Education Journal*, 32(4), 255-259. 10.1 007 lsI 0643-004-0865-2

Villanueva, D. P., & De Vera, G. M. (2020). Development of Multiple Intelligence-Based Instructional Design. *ASEAN Multidisciplinary Research Journal*, 5(1). Retrieved from https://www.paressu.org/online/index.php/aseanmrj/article/view/235

Waterhouse, L. (2006a). Multiple intelligences, the mozart effect, and emotional intelligence: A critical review. *Educational Psychologist*, 41(4), 207-225. 1 0.1207/s15326985ep4104_1