

**PENGEMBANGAN STRATEGI  
PEMBELAJARAN SEJARAH  
BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK**



**Merina  
7126090072**

**Tesis Yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
untuk Memperoleh Gelar Magister**

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2012**

**LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING  
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

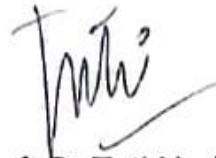
Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Suriani, SH. MA

Tanggal:  $\frac{3}{5}$ / $\frac{12}{15}$ .....



Prof. Dr. Tuti Nuriah Erwin

Tanggal:  $\frac{18}{16}$ / $\frac{12}{16}$ .....

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN MAGISTER**

Prof. Dr. H. Djaali  
(Ketua)<sup>1</sup>

.....  
(Tanda Tangan)

$\frac{5}{16}$ / $\frac{12}{16}$   
 .....  
(Tanggal)

Prof. Dr. Tuti Nuriah Erwin  
(Sekretaris)<sup>2</sup>

.....  
(Tanda Tangan)

$\frac{18}{16}$ / $\frac{12}{16}$   
 .....  
(Tanggal)

Nama : Merina  
 No.Registrasi : 7126090072  
 Tanggal Lulus :

<sup>1</sup> Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta



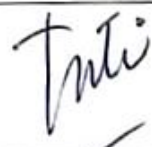

<sup>2</sup> Ketua program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta

### BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Nama : Merina

No. Registrasi : 7126090072

Program Studi : Pendidikan sejarah

NO	NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
1.	Prof. Dr. H. Djaali (Direktur)		
2.	Prof. Dr. Suriani, SH, MA Pembimbing		3/12 /5
3.	Prof. Dr. Tuti Nuriah Erwin Pembimbing		18/12 /6
4.	Prof. Dr. Tuti Nuriah Erwin (Kaprog)		18/12 /6
5.	Prof. Dr. Hartati Muchtar (Penguji)		18/12 /6

# STRATEGY OF HISTORY LEARNING RESOURCES DEVELOPMENT BASE ON MULTIPLE INTELLIGENCES

MERINA

## ABSTRACT

*This study aim to develop strategies based on multiple intelligences teacher teaching history as one of the strategies in the learning process that occurs at the upper secondary school level in the development of learning strategies, researchers used atheoretical approach to the development of Gardner's multiple intelligences. The method used in this study is R & D. The subject in this study learners class XI IPS SMA 68 Jakarta.*

*The findings of this study indicate that learning strategies are develop based on multiple intelligences learners. Also developed a strategy can also increase the effectiveness of teaching history and history learning. This is caused because the teaching of history become meaningful experience involving multiple intelligences ad optimization efforts in the form of assignment based on the ability of each learning. Therefore, this history in secondary schools.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal penting dan mempengaruhi perkembangan dan kemajuan setiap bangsa. Seluruh komponen dalam dunia pendidikan harus didukung dan digerakkan demi kemajuan tingkat intelektualitas dan moral peserta didik. Setiap mata pelajaran yang diberikan harus mendukung dua hal tersebut, karena kemajuan intelektual dan kedewasaan moral akan mempengaruhi masa depan dan jati diri bangsa.

Mata pelajaran sejarah memiliki misi penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang jati diri bangsa melalui kehidupan masa lalu bangsanya. Jika dilihat pada Peraturan Pemerintah No 22 tahun 2006 dikatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran sejarah adalah :

“ menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau dan menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang penyikapan dalam kehidupan baik nasional maupun internasional ”<sup>1</sup>

Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran rumpun ilmu sosial, dewasa ini mengalami berbagai masalah, disaat pemerintah mulai mencanangkan profesionalisme dalam pembelajaran dengan

---

<sup>1</sup> Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar Tentang Standar Isi, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

diluncurkannya sertifikasi guru<sup>2</sup>, justru terdapat kekeliruan yang datang dari ketidakmampuan guru sejarah untuk menciptakan inovasi strategi pembelajaran, ataupun menggunakan model pembelajaran yang kreatif. Akibatnya terdapat penurunan minat peserta didik untuk mempelajarinya secara sungguh-sungguh dan maksimal.

Kekeliruan tersebut antara lain disebabkan oleh faktor: (1) Padatnya materi pelajaran sehingga memungkinkan untuk mengambil jalan pintas dengan mengabaikan aspek afektif dan psikomotorik; (2) Guru tidak memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk membelajarkan sejarah yang dapat menarik minat peserta didik dan (3) Guru cenderung menggunakan satu metode dalam membelajarkan keseluruhan materi tanpa mempertimbangkan karakteristik dari setiap topik materi yang disampaikan, (4) Kurangnya pemahaman guru bahwa setiap peserta didik memiliki kecerdasan dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga terdapat sikap dan pemahaman yang beragam.<sup>3</sup>

Dewasa ini, Indonesia sangat membutuhkan kerja yang optimal dari warga negara. Hal ini sangat mungkin apabila setiap anggota masyarakat mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pendidikan dimana kecerdasan dan kemampuannya dapat dikembangkan secara optimal. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua

---

<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 Tentang SNP Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah

<sup>3</sup> Alfian, Magdalia. 2007. 'Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi'. *Makalah*. Disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI). Universitas Negeri Semarang, Semarang, 16 April 2007.

orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungannya.

Belajar mengandung dua pokok pengertian yaitu proses dan hasil belajar. Proses belajar disini dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku, sedangkan perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil belajar. Keberhasilan belajar di sekolah biasanya ditunjukkan dari prestasi yang membanggakan. Berhasil baik atau tidaknya belajar, tergantung kepada bermacam macam faktor.

Adapun faktor-faktor itu dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut sebagai faktor individual dan faktor yang ada di luar individu yang disebut sebagai faktor sosial. Yang termasuk kedalam faktor individual antara lain: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.<sup>4</sup>

Sudah seyogyanya, faktor individual harus mendapatkan sebuah perhatian, salah satunya adalah faktor kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Setiap peserta didik memiliki kecerdasan dan kemampuan berbeda

---

<sup>4</sup> Ngalim, Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2001), p.102.

dalam memahami sebuah mata pelajaran. Gardner mengidentifikasi kecerdasan secara menjadi sembilan jenis kecerdasan, yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural, dan kecerdasan eksistensial<sup>5</sup>.

Lebih lanjut Gardner menguraikan kesembilan kecerdasan tersebut *Pertama*, kecerdasan linguistik, bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan linguistik cenderung gemar membaca dan menulis serta memiliki kemampuan mengolah kata secara tulisan maupun lisan. *Kedua*, bagi yang memiliki kecerdasan logis-matematis atau alar logika dan matematika peserta didik akan gemar bekerja dengan data, mengumpulkan, dan mengorganisasi, menganalisis serta menginterpretasikan, menyimpulkan kemudian meramalkan serta melihat dan mencermati adanya pola serta keterkaitan antar data. Kecerdasan ini sering dipandang dan dihargai lebih tinggi dari jenis-jenis kecerdasan lainnya, khususnya masyarakat teknologi saat ini. Kecerdasan ini dicirikan sebagai kegiatan otak-kiri. *Ketiga*, Spasial (ruang dan gambar), bagi yang memiliki kecerdasan ini cenderung berpikir dalam atau dengan gambar dan cenderung mudah belajar melalui sajian-sajian visual seperti film, gambar, video, dan peragaan yang menggunakan model atau slaid. Mereka suka melukis, menggambar atau mengukir gagasannya dan

---

<sup>5</sup> Alexander, Sindoro, *Multiple Intelligency, Kecerdasan Majemuk, Teori dan Praktek* (Batam: Interaksara, 2003), p.4.



suasana hatinya melalui karya seni. Mereka juga mahir dalam menyusun puzzle. *Keempat*, kecerdasan musikal (musik, irama, dan bunyi/suara), bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan ini biasanya peka dengan suara atau bunyi-bunyian. Terutama nada dan lagu dan memiliki kemampuan memadukan nada dan dapat mereproduksi melodi. *Kelima*, kecerdasan kinestetik (badan dan gerak tubuh), bagi yang memiliki kecerdasan ini memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan dan tidak suka diam dan selalu ingin bergerak terus. Peserta didik ini sangat baik dalam ketrampilan jasmaninya serta menyukai olahraga dan tarian. *Keenam*, interpersonal (antar pribadi, sosial), bagi yang memiliki kecerdasan ini menyukai kerja kelompok, sangat menyukai untuk menjadi mediator dalam beberapa masalah atau pertikaian yang terjadi disekitarnya. *Ketujuh*, intrapersonal (hal-hal yang sangat mempribadi), bagi yang memiliki kecerdasan ini bisa memahami dirinya sendiri. Biasanya mandiri, tak tergantung pada orang lain. Umumnya memiliki rasa percaya diri yang tinggi. *Kedelapan*, kecerdasan naturalistik, yaitu kemampuan memiliki tingkat kepekaan yang tinggi terhadap lingkungan dan alam sekitar, dan *Kesembilan*, kecerdasan eksistensial, yaitu kecerdasan yang dikaitkan dengan kecerdasan emosional.<sup>6</sup>

Dari kesembilan kecerdasan di atas tentunya tidak semua peserta didik memilikinya, akan tetapi yang perlu diketahui adalah bahwa setiap peserta didik pasti memiliki salah satu atau lebih. Hal tersebut

---

<sup>6</sup> Julia, Jasmin, *Mengajar dengan Metode Kecerdasan Majemuk: Implementasi Multiple Intelligences*. (Bandung: Nuansa, 2007), p.6-11.

mengakibatkan cara di dalam menerima dan memahami pelajaran peserta pun berbeda-beda. Peserta didik yang memiliki kecerdasan logis-matematis mungkin lebih cepat memahami pelajaran matematika dari pada mereka yang memiliki kecerdasan linguistik. Begitu juga bagi yang memiliki kecerdasan musikal akan lebih cepat mengenal dan menghafal sebuah nada dari pada mereka yang memiliki kecerdasan logis-matematis.

Pada pembelajaran sejarah yang sering dinilai membosankan, teori kecerdasan majemuk mungkin lebih tepat untuk digunakan oleh guru untuk mendampingi peserta didiknya dalam belajar. Teori kecerdasan majemuk merupakan validitas tertinggi terhadap gagasan bahwa perbedaan individu adalah penting. Pemakaian teori ini dalam pendidikan sangat tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat masing-masing peserta didiknya.

Seorang guru diharapkan mampu memahami kemampuan peserta didiknya secara personal dan tidak boleh memaksanya untuk memahami setiap pelajaran dengan pemahaman yang sama dan sempurna dengan satu takaran kecerdasan, sebab keadaan peserta didik dalam satu kelas berbeda-beda dan sama-sama ingin kecerdasannya tersebut diakui.

Dengan segala macam keadaan peserta didik tersebut, kewajiban seorang guru adalah mengakui dan menghargai bakat, keberadaan dan hasil karya dengan segala kemampuan yang dimiliki peserta didiknya.

Untuk itu seorang guru harus mampu mengidentifikasi kecerdasan pada tiap peserta didiknya dan memahami serta mengolahnya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran sejarah akan menjadi mata pelajaran yang tidak membosankan dan akan mendapatkan hasil yang maksimal bukan hanya pada ranah kognisi yang selama ini tercapai, akan tetapi juga pada ranah afeksi dan psikomotorik.

Delapan kecerdasan tersebut juga dapat dipautkan dan akan menghasilkan hasil yang lebih maksimal, karena adanya kerja sama untuk menyempurnakan kekurangan dan kelebihan dari masing-masing kecerdasan. Dari situlah seorang guru mampu mengembangkan kecerdasan peserta didiknya dengan melakukan pengembangan strategi pembelajaran yang berbasis kecerdasan majemuk di kelas, dengan mengikutsertakan semua peserta didiknya sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Pastinya dari perpaduan tersebut akan menghasilkan hasil yang maksimal dan suasana yang lebih bervariasi.

#### B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana ranah kognisi, afeksi dan psikomotor dalam pembelajaran sejarah ?
2. Mengapa ranah afeksi dan psikomotor sering diabaikan dalam pendidikan khususnya pembelajaran sejarah?

3. Bagaimana peran ranah kognisi, afeksi dan psikomotor dalam pembelajaran sejarah?
4. Mengapa guru cenderung mengarahkan satu kecerdasan saja dalam proses pembelajaran?
5. Bagaimana pengembangan strategi pembelajaran agar kecerdasan majemuk dapat tersalurkan ?

#### C. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitiannya sebagai berikut :

Bagaimana mendesain pengembangan strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk?

#### D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada dunia pendidikan umumnya.

1. Secara teoritis diharapkan dapat menambah informasi pada pembelajaran sejarah terutama mengenai kajian pengembangan kecerdasan majemuk.
2. Secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan yang positif bagi guru dalam menciptakan inovasi di dalam proses pengembangan strategi pembelajaran sejarah.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Konsep Pengembangan Model

##### 1. Ruang Lingkup Penelitian R&D

Menurut Borg and Gall yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “ *a process used develop and validate educational product*”. Richey dan Klein memberikan definisi bahwa *research and development* (R&D) adalah suatu kajian sistematis tentang suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membentuk dasar empiris yang menciptakan produk, alat dan model baru atau model yang telah ada untuk dikembangkan.<sup>1</sup> Terkadang penelitian ini disebut ‘*research based development*’, yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, R&D juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui ‘*basic research*’, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui ‘*applied research*’, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.<sup>2</sup>

Terdapat dua jenis ruang lingkup dalam penelitian yang menggunakan pendekatan R&D yaitu 1) kajian mengenai proses dan

---

<sup>1</sup> Rita C Richey dan James D Klein, *Design and Development Research: Methods, strategies and Issues* (New jersey: Lawrence Erlbaum associates, 2007), p. xv-xvi

<sup>2</sup> David Thistewood, *Drawing Reasearch and Development* (Singapore: Longman, 2002), p.8.

dampak dari desain khusus dan usaha pengembangan, dan; 2) kajian mengenai proses desain dan pengembangan secara keseluruhan atau komponen dari proses pengembangan.<sup>3</sup> Merujuk dari ruang lingkup tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penelitian R&D menghasilkan dua jenis penelitian, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk dan alat, kemudian penelitian yang bertujuan untuk membuat model.

Adapun kategori penelitian yang dilakukan pada penelitian ini termasuk ke dalam kategori pertama, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk dan alat, Dalam penelitian ini peneliti terlibat dalam proses desain dan pengembangan yang dijelaskan, dianalisis, dan menghasilkan produk akhir yang telah dievaluasi. Variasi hasil dari penelitian ini dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Variasi Hasil dari Penelitian Desain Pengembangan Produk

<b>Penelitian Rancangan dan Pengembangan Alat dan Produk</b>	
<b>Tekanan</b>	<b>Hasil</b>
Kajian tentang proyek desain dan pengembangan produk atau alat tertentu	Memperoleh pelajaran dari produk tertentu yang dikembangkan dan menganalisis kondisi yang memudahkan penggunaan produk

<sup>3</sup> Rita C Richey dan James D Klein, *Op. Cit.*,

Berdasarkan tabel tersebut, maka yang dimaksud dalam produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk. Batasan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran yang meliputi *pertama*, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah makna utuh dalam implementasi suatu strategi.

## **2. Prinsip Desain Strategi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk**

Terdapat beberapa strategi dasar dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan majemuk, yaitu:

- Membangunkan atau memicu kecerdasan, yaitu upaya untuk mengaktifkan indera dan menghidupkan kerja otak.

- Memperkuat kecerdasan, yaitu dengan cara memberi latihan dan memperkuat kemampuan membangunkan kecerdasan.
- Mengajarkan untuk kecerdasan, yaitu upaya-upaya mengembangkan struktur pelajaran yang mengacu pada penggunaan kecerdasan majemuk.
- Mentransfer kecerdasan, yaitu usaha memanfaatkan berbagai cara yang telah dilatihkan di kelas untuk memahami realitas di luar kelas atau pada lingkungan nyata.

Lazear menjelaskan cara pengelolaan masing-masing kecerdasan dengan urutan seperti pada strategi dasar di atas, lengkap dengan tujuan dan proses, teori dan penjelasan bagian otak yang berkaitan dengan kerja kecerdasan masing-masing.<sup>4</sup>

Kecerdasan majemuk sebenarnya merupakan teori yang bersifat filosofis. Hal ini tampak pada sikapnya terhadap belajar dan pandangannya terhadap pendidikan atau pembelajaran. Pendidikan atau pembelajaran ditinjau dari sudut pandang kecerdasan majemuk lebih mengarah kepada hakekat dari pendidikan itu sendiri, yaitu yang secara langsung berhubungan dengan eksistensi, kebenaran, dan pengetahuan. Gambarnya tentang pendidikan diwarnai oleh semangat Dewey yang mendasarkan diri pada pendidikan yang bersifat progresif.

---

<sup>4</sup> Ramadhy dan Permadi.. *Bagaimana Mengembangkan Kecerdasan?* (Bandung: PT Sarana Panca Karya Nusa, 2001), p. 42



Merujuk hal tersebut, Gardner merancang dasar-dasar tes tertentu, di mana setiap kecerdasan harus dipertimbangkan sebagai inteligensi yang terlatih dan memiliki banyak pengalaman, yang tidak disebut sebagai talenta atau bakat. Hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam teori kecerdasan majemuk, yaitu:

1. Setiap orang memiliki semua kecerdasan tertentu
2. Banyak orang dapat mengembangkan masing-masing kecerdasannya sampai ke tingkat optimal
3. Kecerdasan biasanya bekerja bersama-sama dengan cara yang unik
4. Ada banyak cara untuk menjadi cerdas

Teori kecerdasan majemuk merupakan model kognitif yang menjelaskan bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan bagaimana hasilnya. Tidak seperti model-model lain yang berorientasi proses, pendekatan Gardner lebih berorientasi pada bagaimana pikiran manusia mengoprasi atau mengolah, menggunakan, menguasai lingkungan.

Pengalaman-pengalaman menyenangkan ketika belajar akan menjadi aktivator bagi perkembangan kecerdasan pada tahap perkembangan berikutnya. Sedangkan pengalaman-pengalaman yang menakutkan, memalukan, menyebabkan marah, dan pengalaman emosi

negatif lainnya akan menghambat perkembangan kecerdasan pada tahap perkembangan berikutnya.

Apabila ingin mengetahui arah kecerdasan peserta didik di kelas, dapat diketahui melalui indikator-indikator tertentu. Setiap guru dapat menggunakan catatan-catatan kecil praktis yang dapat digunakan untuk memantau kecenderungan perkembangan kecerdasan peserta didik di kelas. Guru juga dapat menyusun *checklist* yang berisi tentang kecerdasan-kecerdasan tersebut. Selain *checklist* ada cara lain yang dapat digunakan yaitu mengumpulkan dokumen berupa photo, rekaman-rekaman lain yang berhubungan dengan aktifitas peserta didik, dan catatan-catatan di sekolah yang berhubungan dengan peringkat nilai semua mata pelajaran.

Kegiatan-kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk antara lain, dengan menyediakan kegiatan-kegiatan eksperimen, papan display, membaca buku-buku yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk, membuat tabel perkembangan kecerdasan majemuk, atau *human intelligence hunt*. Setiap peserta didik memiliki perbedaan kecenderungan dalam perkembangan kecerdasannya, maka guru perlu menggunakan strategi umum maupun khusus dalam pembelajaran untuk mengembangkan seluruh kecerdasan peserta didik secara optimal. Teori kecerdasan majemuk juga mengatakan bahwa tidak ada satu pun pendekatan atau strategi yang cocok digunakan

bagi semua peserta didik. Dalam hal pengukuran kecerdasan majemuk lebih mengutamakan pada studi dokumentasi dan proses pemecahan masalah. Apabila kegiatan tersebut dapat dilakukan maka ketrampilan kognitif peserta didikpun dapat berkembang dengan sendirinya.

Ada satu alternatif lain yang juga dapat digunakan dalam rangka memantau perkembangan kecerdasan peserta didik di kelas, yaitu dengan memberdayakan peserta didik itu sendiri. Artinya, *checklist* yang mencakup kecerdasan-kecerdasan tersebut yang mengisi bukannya guru, tetapi pengisian dilakukan oleh para peserta didik. Kegiatan di kelas pada saat-saat tertentu adalah pengisian *checklist* tentang kecerdasan-kecerdasan masing-masing peserta didik. Mereka saling memberikan penilaian antar teman. Selain diberi kesempatan untuk menilai kecerdasan temannya, peserta didik juga diberi kesempatan untuk *self-monitoring*, dengan cara mengisi *checklist* tentang kecerdasan yang dimilikinya sendiri.

Strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik bukan berorientasi pada idealisme guru atau orang tua apalagi ideology politik. Peserta didik berkembang agar mampu membuat penilaian dan keputusan sendiri secara tepat, bertanggungjawab, percaya diri dan mandiri tidak bergantung pada orang lain, kreatif, mampu berkolaborasi, serta dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik.

## **B. Acuan Teoretik**

### **1. Strategi Pembelajaran Sejarah**

#### **a. Pengertian dan Macam-Macam Strategi Pembelajaran**

Setiap guru mempunyai cara yang berbeda dalam melaksanakan suatu kegiatan dalam pembelajaran. Biasanya cara tersebut telah direncanakan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan kegiatan itu dilaksanakan. Bila belum mencapai hasil yang optimal, mereka berusaha mencari cara lain yang dapat mencapai tujuannya. Proses tersebut menunjukkan bahwa guru selalu berusaha mencari cara terbaik untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

Setiap guru yang menerapkan cara tertentu dalam suatu kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa guru tersebut telah melakukan strategi. Dan strategi tersebut dipakai sesuai dengan kondisi waktu dan tempat saat dilaksanakannya kegiatan. Strategi Pembelajaran adalah dua konsep yang sama-sama memiliki arti masing-masing. Untuk menjelaskan strategi pembelajaran, diperlukan definisi teknik dan pembelajaran. Istilah strategi (*strategy*) berasal dari kata benda dan kata kerja dalam bahasa Yunani, sebagai kata benda, *strategos*, merupakan gabungan kata *stratos* (militer) dan *ago* (memimpin), sebagai kata kerja, *stratego*, berarti merencanakan (*to plan*).<sup>5</sup> Secara umum strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

---

<sup>5</sup> Djamarah Syaiful Bahri dan Zain Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006), p. 8

Selanjutnya Poerwadarminta mendefinisikan pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere* yang berarti menyampaikan pikiran.<sup>6</sup> Dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan. Dihubungkan dengan pembelajaran, strategi juga bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kemp dalam Sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dari pendapat tersebut, Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik.<sup>7</sup>

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu di perhatikan oleh seorang guru, Widyaiswara menyebutkan paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: (a) strategi pengorganisasian pembelajaran, (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) strategi

---

<sup>6</sup> *Ibid.*,

<sup>7</sup> <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2009/10/definisi-strategi-pembelajaran.html>, diakses pada tanggal 12 Desember 2011.

pengelolaan pembelajaran.<sup>8</sup> Adapun penjelasan tersebut adalah sebagai berikut :<sup>9</sup>

### 1. Strategi Pengorganisasian Pembelajaran

Reigeluth, Bunderson dan Meril menyatakan strategi mengorganisasi isi pelajaran disebut sebagai struktural strategi, yang mengacu pada cara untuk membuat urutan dan mensintesis fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang berkaitan.<sup>10</sup> Strategi pengorganisasian, lebih lanjut dibedakan menjadi dua jenis, yaitu strategi mikro dan strategi makro. Strategi mikro mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar pada satu konsep, atau prosedur atau prinsip. Strategi makro mengacu kepada metode untuk mengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip. Strategi makro berurusan dengan bagaimana memilih, menata urutan, membuat sintesis dan rangkuman isi pembelajaran yang saling berkaitan.<sup>11</sup>

Pemilihan isi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengacu pada penentuan konsep apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu. Penataan urutan isi mengacu pada keputusan untuk menata dengan urutan tertentu konsep yang akan diajarkan. Pembuatan sintesis diantara konsep prosedur atau prinsip. Pembuatan rangkuman mengacu

---

<sup>8</sup><http://zaifbio.wordpress.com/2010/01/14/konsep-dasar-strategi-pembelajaran-3/>, diakses pada 9 November 2011.

<sup>9</sup> *Ibid.*,

<sup>10</sup> Dede Rosyada. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. (Jakarta : Kencana, 2004), p.31

<sup>11</sup> *Ibid.*, p.33

kepada keputusan tentang bagaimana cara melakukan tinjauan ulang konsep serta kaitan yang sudah diajarkan.

## 2. Strategi Penyampaian Pembelajaran.

Strategi penyampaian isi pembelajaran merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Fungsi strategi penyampaian pembelajaran adalah: (1) menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik, dan (2) menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan peserta didik untuk menampilkan unjuk kerja.

## 3. Strategi Pengelolaan Pembelajaran

Strategi pengelolaan pembelajaran merupakan komponen variabel metode yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara peserta didik dengan variabel metode pembelajaran lainnya. Strategi ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian mana yang digunakan selama proses pembelajaran. Paling tidak, ada 3 (tiga) klasifikasi penting variabel strategi pengelolaan, yaitu penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar peserta didik, dan motivasi.

Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan pula bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi; sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan

pengalaman belajar kepada peserta didik.<sup>12</sup> Selanjutnya Cropper di dalam Wiryawan dan Noorhadi mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>13</sup> Dengan kata lain Crooper menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.

Ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian-pengertian di atas. *Pertama*, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan

Merujuk pada hal tersebut, maka dapat dikemukakan macam-macam strategi pembelajaran, yaitu 1) strategi yang berorientasi pada peserta didik, 2) strategi yang berorientasi pada guru, dan; 3) strategi yang berorientasi pada materi pembelajaran. Lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut: <sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> <http://handokoma.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 5 Juni 2011

<sup>13</sup> Djamarah Syaiful Bahri dan Zain Aswan, *Op.cit.*,

<sup>14</sup> <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2156644-macam-macam-strategi-pembelajaran/#ixzz1jfJcOdR0>, diakses pada tanggal 5 Juni 2011



### 1. Strategi yang berorientasi pada peserta didik

Percival dan Ellington mengatakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik merupakan sistem pembelajaran yang menunjukkan dominasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing dan pemimpin. Karakteristik pembelajaran dengan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik bahwa kegiatan pembelajaran beragam dengan menggunakan berbagai macam strategi atau metode secara bergantian, sehingga selama proses pembelajaran peserta didik berpartisipasi aktif baik secara individu maupun kelompok.

### 2. Strategi yang berorientasi pada guru

Strategi yang berorientasi kepada guru merupakan sistem pembelajaran yang konvensional di mana hampir semua kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru dan staf lembaga pendidikan (sekolah). Guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada peserta didik berdasarkan materi pokok dalam silabus. Karakteristik strategi atau pendekatan yang berorientasi pada guru bahwa proses pembelajaran atau proses komunikasi berlangsung di dalam kelas dengan metode ceramah secara tatap muka yang dijadwalkan oleh sekolah.

Selama proses pembelajaran, peserta didik hanya menerima apa saja yang disampaikan oleh guru dan hanya sekali-kali diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Dalam strategi ini guru memiliki kebebasan dalam mengatur alokasi waktu dan fasilitas

pembelajaran untuk dapat menyelesaikan tuntutan kurikulum dan silabus. Sedangkan kelemahannya bahwa peserta didik terkesan pasif selama proses pembelajaran. Interaksi pembelajaran yang terbangun mencerminkan terjadinya komunikasi satu arah, peserta didik lebih bergantung pada bahan apa saja yang disajikan oleh guru sehingga pengalaman dalam belajar yang diperolehpun juga sebatas kemampuan guru tentang bahan yang diajarkan.

### 3. Strategi yang berorientasi pada mata pelajaran

Strategi yang berorientasi pada materi pembelajaran, meliputi:

#### a. Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*) menurut Johnsn dalam Nurhadi, Burhan Yasin, dan Agus Gerrad Senduk, merupakan proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, CTL akan menuntun peserta didik untuk:

- 1) Melakukan hubungan yang bermakna
- 2) Mengerjakan pekerjaan atau kegiatan yang berarti
- 3) Mengatur cara belajar sendiri
- 4) Bekerja bersama
- 5) Berpikir kritis dan kreatif
- 6) Memelihara pribadi peserta didik

7) Mencapai standar yang tinggi

8) Menggunakan penilaian autentik

Pembelajaran dengan pendekatan substansi (*content*) pelajaran yang dikontekskan pada situasi kehidupan di sekitar peserta didik ini dengan pertimbangan akan memperlancar proses belajar mereka sekaligus memahami dan menyadari bahwa pengetahuan yang didapatkan di sekolah sesuai dengan apa yang dibutuhkan, sehingga akan memberikan manfaat bagi kehidupannya. Hal ini akan menjadikan pendorong mereka untuk menerapkan perolehannya belajar di sekolah dalam kehidupan sehari-hari dalam kapasitasnya sebagai anggota keluarga dan warga masyarakat.

Langkah-langkah (syntax) pelaksanaan pembelajaran dalam kelas yang dikenal dengan tujuh komponen CTL, sebagai berikut:

- 1) Kembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja, menemukan, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya. Selama pembelajaran dibiasakan peserta didik untuk memecahkan masalah, menemukan informasi yang berguna bagi dirinya dan menstranformasikan atau menerapkan pada situasi lain, serta bergelut dengan ide-ide.
- 2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik, sehingga pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh peserta didik bukan sekedar hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Siklus kegiatan inkuiri, yaitu merumuskan

masalah, observasi bertanya mengajukan dugaan pengumpulan data dan penyimpulan).

- 3) Kembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya, karena pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu berawal dari bertanya. Dalam pembelajaran kegiatan bertanya berguna untuk menggali informasi, mengecek pemahaman, membangkitkan respon, mengetahui sejauhmana sifat keingintahuan, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui, memfokuskan perhatian, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dan menyegarkan kembali pengetahuan peserta didik
- 4) Ciptakan masyarakat belajar (*learning community*) atau belajar dalam kelompok-kelompok. Melalui masyarakat belajar, maka hasil belajar diperoleh dengan cara kerjasama, *sharing* antar teman baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 5) Hadirkan model, pemodelan sebagai contoh pembelajaran, sehingga peserta didik dapat meniru sebelum melakukan atau bertanya segala hal yang ingin diketahui dari model dan guru bukanlah satu-satunya model.
- 6) Lakukan refleksi di akhir pertemuan agar peserta didik terbiasa untuk menelusuri kembali pengalaman belajar yang telah dilakukan sekaligus berpikir tentang apa yang baru dipelajari, karena peserta didik akan mengendapkan pengetahuan ke dalam kerangka berpikirnya sebagai pengayaan atau revisi atas pengetahuan sebelumnya.

7) Lakukan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) selama dan setelah proses pembelajaran dengan berbagai cara untuk memberikan gambaran tentang perkembangan belajar peserta didik. Hasil penilaian ini yang lebih penting untuk membantu agar peserta didik mampu belajar bagaimana belajar bukan diperolehnya sebanyak mungkin informasi.

Dalam penelitian ini, strategi yang digunakan adalah strategi yang berorientasi pada peserta didik dan mata pelajaran, hal tersebut didasari oleh adanya prinsip pada pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk adalah proses memfasilitasi dan menghargai kecerdasan yang dimiliki peserta didik untuk terciptanya proses pembelajaran aktif.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaian kegiatan) yang termasuk juga penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti bahwa di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya disini bahwa arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan, sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Namun sebelumnya perlu dirumuskan suatu tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya.

## b. Pemilihan Strategi Pembelajaran

Seorang guru untuk dapat menentukan strategi pembelajaran yang sesuai terlebih dahulu harus mengetahui perubahan perilaku, baik secara material-substansial, struktural-fungsional, maupun secara *behavior* peserta didik. Misalnya, apakah tingkat prestasi yang dicapai peserta didik itu merupakan hasil dari proses pembelajaran yang bersangkutan atau tidak. Untuk kepastiannya seharusnya guru mengetahui tentang karakteristik perilaku peserta didik saat mereka mau masuk sekolah dan saat proses pembelajaran dilangsungkan, tingkat dan jenis karakteristik perilaku peserta didik yang dimilikinya ketika ingin mengikuti proses pembelajaran

Komponen strategi pembelajaran adalah guru, peserta didik, tujuan, bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, alat, sumber pembelajaran dan evaluasi. Komponen-komponen strategi pembelajaran akan mempengaruhi jalannya pembelajaran, untuk itu, semua komponen strategi pembelajaran merupakan faktor yang berpengaruh terhadap strategi pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu peserta didik, sebagai *raw input*, *instrumental input* atau sasaran, *enviromental input* atau lingkungan.<sup>15</sup> Merujuk dari konsep tersebut, dapat dikatakan bahwa kriteria pemilihan strategi pembelajaran adalah suatu dasar acuan yang dapat digunakan

---

<sup>15</sup> Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta: UT 2004),

dalam memilih strategi yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Orientasi dari pemilihan strategi pembelajaran haruslah pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik serta situasi dan kondisi lingkungan dimana proses belajar tersebut akan berlangsung. Terdapat beberapa teknik dan metode yang dapat digunakan oleh guru, tetapi tidak semuanya sama efektifnya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mager menyampaikan beberapa kriteria yang dapat digunakan dalam pemilihan strategi pembelajaran, yaitu sebagai berikut :<sup>16</sup>

1. Berorientasi pada tujuan pembelajaran

Tipe perilaku apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, misalnya menyusun bagan analisis pembelajaran. Hal ini berarti metode yang paling dekat dan sesuai yang dikehendaki oleh latihan atau praktek langsung.

2. Pilih teknik atau metode pembelajaran sesuai dengan keterampilan

Dalam proses pembelajaran diharapkan strategi dihubungkan dengan pengalaman peserta didik. Misalnya setelah bekerja, peserta didik dituntut untuk pandai memprogram data komputer (programmer). Hal ini berarti metode yang paling mungkin digunakan adalah praktikum dan analisis kasus atau pemecahan masalah.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*,

### 3. Gunakan media pembelajaran yang sebanyak mungkin

Gunakan media pembelajaran sebanyak mungkin untuk memberikan rangsangan pada indera peserta didik. Artinya, dalam satuan-satuan waktu yang bersamaan peserta didik dapat melakukan aktivitas fisik maupun psikis, misalnya menggunakan infocus dan sebagainya. Dalam menjelaskan suatu bagan, lebih baik guru menggunakan tampilan gambar pada infocus dari pada berceramah, karena penggunaan alat tersebut memungkinkan peserta didik sekaligus dapat melihat dan mendengarkan penjelasan guru.

Selain kriteria diatas, pemilihan strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan memperhatikan pertanyaan seperti 1). apakah materi pelajaran paling tepat disampaikan secara klasikal (serentak bersama-sama dalam satu-satuan waktu), 2) apakah materi pelajaran sebaiknya dipelajari peserta didik secara individual sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, 3). Apakah pengalaman langsung hanya dapat berhasil diperoleh dengan jalan praktek langsung dalam kelompok dengan guru atau tanpa kehadiran guru, dan; 4) Apakah diperlukan diskusi atau konsultasi secara individual antara guru dan peserta didik.

## **2.Pembelajaran Sejarah**

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat (1) dan penjelasannya dikatakan bahwa pendidikan sejarah adalah bagian dari ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dalam penjelasan dinyatakan bahwa bahan kajian IPS dimaksudkan untuk “mengembangkan pengetahuan,



pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat".<sup>17</sup> Penjelasan ini menempatkan materi pendidikan sejarah sebagai materi kurikulum dari SD sampai SMA walau pun harus disadari bahwa nama mata pelajarannya mungkin IPS atau sejarah.

Mengacu kepada Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar yang termuat dalam Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, Kompetensi yang dikembangkan dalam mata pelajaran sejarah haruslah mengacu kepada kompetensi yang berkenaan dengan kemampuan pengetahuan (*knowledge*), nilai (*values*), dan kecakapan (*skill*).<sup>18</sup>

Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir kronologis, pemahaman peristiwa sejarah, menerapkan ketrampilan heuristik dan kritik serta mengumpulkan data atau fakta dari sumber sejarah, menganalisis hubungan kausalita dan penafsiran sejarah, mensintesis berbagai fakta dan keterkaitan fakta serta penafsiran untuk membangun suatu cerita sejarah, berkomunikasi, mengevaluasi cerita sejarah. Adapun kemampuan afektif adalah kemampuan berbuat jujur, kerja keras, kreatif, menghargai kepahlawanan, mencintai bangsa dan tanah air, mau belajar dari peristiwa sejarah, senang membaca, rasa ingin tahu, disiplin), dan kemampuan psikomotorik adalah kemampuan untuk melakukan ketelitian.

---

<sup>17</sup> Peraturan Pemerintah No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Mata Pelajaran Sejarah, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah

<sup>18</sup> Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar Tentang Standar Isi, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Aspek kompetensi tidak bisa diajarkan tapi dikembangkan. Jika diajarkan maka semua kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor tersebut menjadi pengetahuan. Ini yang terjadi pada pelajaran sejarah di sekolah-sekolah karena aspek kompetensi kemampuan diperlakukan sebagai materi yang diajarkan dan menjadi sesuatu yang dihafalkan. Aspek kompetensi kemampuan harus dikembangkan melalui proses pembelajaran ketika peserta didik membahas berbagai pokok bahasan yaitu peristiwa sejarah. Tentu saja harus diakui bahwa pada langkah awal kemampuan tersebut dimulai sebagai pengetahuan dan diajarkan tetapi kemudian dikembangkan melalui proses pembelajaran. Melalui kajian peristiwa sejarah peserta didik mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya.

Proses pembelajaran menurut Permen no. 41 tahun 2007 tentang standar proses menyebutkan: <sup>19</sup>

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan proses pembelajaran
3. Penilaian hasil pembelajaran
4. Pengawasan proses pembelajaran

Setiap proses pembelajaran yang berkenaan dengan kompetensi tersebut terdiri atas kegiatan belajar sebagai berikut:

1. Pencarian informasi
2. Pemahaman informasi
3. Penggunaan informasi
4. Pemanfaatan informasi <sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Peraturan Pemerintah No. 41 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar Tentang Standar Proses, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Keempat kegiatan pembelajaran tersebut perlu digalakkan karena pada saat ini kebanyakan proses pembelajaran sejarah yang terjadi hanya berfokus pada pemahaman informasi. Kegiatan pencarian informasi yang sering terjadi di kelas kebanyakan hanya bersifat satu arah dimana guru menjadi sumber informasi. Buku teks digunakan baru sebagai pengganti guru sebagai sumber informasi. Sumber informasi lain yang memerlukan kemampuan belajar mencari sumber, menentukan informasi yang relevan, dan mengumpulkannya belum menjadi suatu kenyataan umum di kelas sejarah. Guru mata pelajaran sejarah masih harus bekerja keras untuk merealisasikan kegiatan pencarian informasi ini.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, pada mata pelajaran sejarah kegiatan mencari informasi yang dilakukan peserta didik harus mendapat tempat yang lebih dari apa yang terjadi. Metode pemberian tugas masih merupakan metode yang menonjol dalam kegiatan ini dan hal tersebut akan berlanjut sampai peserta didik memiliki kemandirian dan inisiatif dalam kegiatan pencarian informasi. Artinya, proses awal suatu pembelajaran dimulai dari mengembangkan kemampuan belajar mencari informasi dari sumber seperti buku teks sampai kepada sumber sejarah yang lebih asli dan autentik.

Kemampuan pemahaman adalah kemampuan yang harus terlatih pada diri siswa setiap saat peserta didik membaca, mengamati, atau

---

<sup>20</sup> Hamid Hasan S."Pendidikan sejarah:Kemana dan Bagaimana". *Makalah*. Disajikan pada seminar Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI), Jakarta, 6 Maret 2010

kegiatan pembelajaran lainnya. Pemahaman terhadap suatu teks mulai dari yang sederhana sampai kepada yang kompleks. Memahami informasi bukan menghafal dan dapat dimulai dari memahami data, fakta, istilah, definisi, konsep, penafsiran, kausalita, makna, pelajaran sejarah, teori bahkan keseluruhan cerita sejarah<sup>21</sup>. Peserta didik yang belajar sejarah harus dapat mengidentifikasi berbagai jenis informasi yang diperoleh dari suatu sumber: fakta, konsep, generalisasi, teori, prosedur, proses, nilai, ketrampilan psikomotorik dan sebagainya<sup>22</sup>.

Kemampuan yang diperoleh dari pelajaran sejarah harus dapat digunakan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di luar lingkungan sekolah. Belajar adalah untuk kehidupan dan belajar sejarah adalah belajar tentang kehidupan masyarakat di masa lalu. Kemampuan berpikir kritis, kausalitas, nilai, dan ketrampilan yang dipelajarinya di kelas haruslah dapat digunakan setelah keluar dari kelas tersebut. Nilai dan sikap menghargai kepahlawanan menjadi nilai dan sikap yang ditunjukkan ketika bergaul dengan anggota masyarakat.

### **3.Kecerdasan Majemuk**

#### **a. Pengertian Kecerdasan Majemuk**

Mendidik bukan hal yang mudah. Guru dan orang tua harus paham betul dengan kondisi, perilaku dan karakter peserta didik dengan baik. Saat ini sudah lazim dikenal bahwa peserta didik yang pintar adalah yang

---

<sup>21</sup> I Gde Widja, *Dasar - Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. (Jakarta : Debdikbud, 1999), p. 38.

<sup>22</sup> *Ibid.*, 39.

nilai raport atau ulangan yang bagus atau hal-hal yang ukurannya sifatnya masih belum menjadi representasi menyeluruh dari kecerdasan anak. Seorang anak bisa jadi unggul di bidang tertentu dan lemah di bidang lain. Dengan kata lain, anak memiliki tipe kecerdasan yang berbeda-beda.

Sebelum membahas mengenai kecerdasan majemuk, dalam penelitian ini terlebih dahulu akan dibahas mengenai definisi dari kecerdasan atau yang sering juga didefinisikan sebagai intelegensi. Sebagian ahli mengatakan bahwa *intelligence is a mental adaptation to new circumstances*, yaitu kecerdasan adalah adaptasi mental pada keadaan baru. Pandangan lain mengatakan bahwa kecerdasan itu lebih merupakan insting dan kebiasaan yang turun-temurun atau adaptasi yang diperoleh untuk mengulangi keadaan; yang dimulai dengan *trial and error* secara empiris.<sup>23</sup>

Pandangan lain menyimpulkan bahwa kecerdasan hanya muncul dalam tindakan atas dasar pemahaman yang mendalam, sedangkan *trial and error* adalah salah satu bentuk dari training (latihan). Memang, tidak dapat dipungkiri bahwa kecerdasan itu muncul dari hasil bentukan kebiasaan yang paling sederhana ketika beradaptasi dengan keadaan yang baru dan juga harus diterima bahwa permasalahan, hipotesis, dan kontrol yang merupakan embrio adanya keinginan untuk melakukan *trial*

---

<sup>23</sup> Piaget, Jean, *The Psychology of Intelligence, Translated by Piercy M., and Berlyne D.E.* (New York: Routledge, 2002), p.11.

*and error* serta karakteristik pengujian empiris dari adaptasi sensori-motor yang dikembangkan merupakan penanda kuat adanya kecerdasan.

Lebih dalam William Stern mengemukakan batasan kecerdasan sebagai berikut, intelegensi ialah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya. Dengan kata lain, pendapat William Stern mengkhhususkan bahwa intelegensi sebagian besar tergantung dengan dasar dan turunan. Pendidikan atau lingkungan tidak begitu berpengaruh kepada intelegensi seseorang. Di sisi lain Waterink, menyatakan bahwa menurut penyelidikannya belum dapat dibuktikan bahwa intelegensi dapat diperbaiki atau dilatih. Belajar berpikir hanya diartikannya bahwa banyaknya pengetahuan bertambah akan tetapi tidak berarti bahwa kekuatan berpikir bertambah baik.

Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan itu ialah faktor total, berbagai macam daya jiwa erat bersangkutan di dalamnya (ingatan, fantasi, perasaan, minat dan sebagainya turut mempengaruhi seseorang). Kita hanya dapat mengetahui intelegensi dari tingkah laku atau perbuatannya yang tampak. Kecerdasan dapat diketahui dengan cara tidak langsung melalui kelakuan kecerdasannya sendiri. Bagi suatu perbuatan, kecerdasan bukan hanya kemampuan yang dibawa sejak lahir saja, faktor-faktor lingkungan dan pendidikan pun memegang peranan. Bahwa manusia itu dalam kehidupannya senantiasa dapat menentukan tujuan-tujuan yang baru, dapat memikirkan dan menggunakan cara-cara untuk

mewujudkan dan mencapai tujuan itu. Dengan kata lain, tidak dapat dipungkiri bahwa kecerdasan merupakan sarana untuk belajar, pemecahan masalah, dan menciptakan sesuatu yang dapat digunakan dalam kehidupan.

Mengenai kecerdasan majemuk, teori yang dikembangkan oleh Howard Gardner, dari Harvard University, menyebutkan bahwa kecerdasan dapat dilihat dari sembilan macam. Seringkali kita hanya menilai kecerdasan dari satu macam saja. Sembilan kecerdasan menurut Gardner adalah:

Kecerdasan Logika Bahasa, Kecerdasan Logika Matematika, Kecerdasan Spasial, Kecerdasan Musik, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Naturalistik dan Kecerdasan Eksistensial.<sup>24</sup>

Lebih lanjut dinyatakan bahwa sembilan kecerdasan tersebut ada pada diri setiap orang tetapi dengan tingkat yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa setiap individu memiliki cara unik untuk menyerap dan mengaktualisasikan informasi dan pengetahuan. Guru dan orang tua seharusnya mampu mengenali kecerdasan anak sesuai tipenya sehingga dapat memberikan motivasi dan arahan yang tepat agar anak dapat mengembangkan diri sesuai kecerdasan yang dimilikinya.

Berdasarkan pada teori Gardner, David G. Lazear memberikan petunjuk untuk mengubah dan meningkatkan kecerdasan-kecerdasan

---

<sup>24</sup> Alexander Sindoro, *Multiple Intelligency, Kecerdasan Majemuk, Teori dan Praktek*(Batam: Interaksara, 2003), P.4

tersebut lengkap dengan instrumentasinya dalam pembelajaran. Lazer mengemukakan bahwa kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu. Rentang masalah atau sesuatu yang dihasilkan mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks.

#### b. Jenis-Jenis Kecerdasan

Untuk lebih jelas, dalam penelitian ini akan dibahas satu persatu mengenai sembilan kecerdasan yang pada dasarnya dimiliki oleh setiap peserta didik.

##### 1. Kecerdasan Linguistik (Logika Bahasa)

Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang diucapkan. Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi.

Seperti yang disarankan oleh Gardner bahwa bahasa adalah contoh awal yang istimewa dari kecerdasan manusia. Kecerdasan bahasa mencakup kualitas proses otak kiri dan kanan baik bahasa dalam pengertian yang linier maupun dalam pengertian holistik yang dibungkus. Kecerdasan bahasa kemudian muncul menjadi kombinasi dari berbagai sistem yang berbeda-beda seperti ekspresi gerak isyarat, intonasi,



kemampuan kognisi untuk memberi nama dan mengelompokkan dan uraian kalimat

Bentuk kecerdasan ini dinampakkan oleh kepekaan akan makna dan urutan kata serta kemampuan membuat beragam penggunaan bahasa untuk menyatakan dan memaknai arti yang kompleks. Berkaitan dengan bahasa, William Shakespeare, Martin Luther King Jr, Soekarno, Putu Wijaya, Taufiq Ismail, Hilman "Lupus" Hariwijaya merupakan tokoh yang berhasil menunjukkan kecerdasan ini hingga puncak<sup>25</sup>, demikian pula para jurnalis hebat, ahli bahasa, sastrawan, orator pasti memiliki kecerdasan ini.

Kecerdasan linguistik di sini mencakup (1) fonologi, yakni kemampuan peserta didik dalam mengeluarkan, meniru, atau menggunakan bunyi-bunyi bahasa, (2) morfologi, kemampuan peserta didik untuk memperoleh kosakata, memilih kosa kata yang sesuai, dan mengembangkannya dalam bentuk kombinasi morfem dan kata, (3) sintaksis, yakni kemampuan peserta didik dalam menyusun frase-frase dan klausa yang berterima untuk menyusun kalimat baik kalimat sederhana yang hanya terdiri atas satu subjek dan satu predikat, maupun dalam menyusun kalimat majemuk dan kalimat kompleks dengan struktur bahasa yang benar, termasuk kemampuan untuk menyusun karangan

---

<sup>25</sup> " Kecerdasan Majemuk", *Buletin Being Mom*, edisi No.41 - 9 November 2007, p. 6.

sederhana dalam suatu wacana disertai unsur-unsur kohesi dan koherensi dalam mengkonstruksi ide<sup>26</sup>.

Di samping kemampuan bahasa secara formal, kemampuan bahasa dalam hubungannya dengan aspek-aspek sosial seperti sosiolinguistik dan psikologis atau psikolinguistik juga akan dikaji guna secara komprehensif mengkaji kecerdasan bahasa peserta didik yang sesungguhnya.

Selain itu, peserta didik yang memiliki kecerdasan bahasa yang lebih dari pada yang lainnya adalah suka meniru bunyi-bunyi, bahasa, membaca dan menulis, belajar dengan mendengar, membaca, menulis dan berdiskusi, mendengarkan secara efektif, memahami, meringkas, menginterpretasi dan menjelaskan, dan mengingat apa yang telah dibaca, selalu berusaha untuk meningkatkan penggunaan bahasa, menciptakan bentuk-bentuk bahasa yang baru, bekerja dengan menulis atau menyukai komunikasi lisan dan juga suka mengajukan banyak pertanyaan, bicara, membaca, menulis, memiliki banyak kosa kata, memahami fungsi bahasa, dan dapat berbicara tentang keterampilan bahasa

Dengan demikian peserta didik yang memiliki kecerdasan bahasa yang tinggi akan mampu menceritakan peristiwa dan adegan lelucon, menulis lebih baik dari rata-rata anak yang lain yang memiliki usia yang sama, mempunyai memori tentang nama, tempat, tanggal, dan informasi

---

<sup>26</sup>Kwok-Cheung Cheung, *Reforming Teaching and Learning Using Theory of Multiple Intelligences: The Macao Experiences* (Springer Science: Business Media B.V., 2009) p. 10.

lain lebih baik dari pada umumnya, senang terhadap permainan kata, menghargai sajak, dan permainan kata-kata, suka mendengar cerita tanpa melihat buku, mengkomunikasikan, pikiran, perasaan, dan ide-ide dengan baik, mendengarkan dan merespon bunyi-bunyi, irama, warna, berbagai kata-kata lisan.

## 2. Kecerdasan Logika Matematik

Kecerdasan logika matematik merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah. Kecerdasan ini mampu memikirkan dan menyusun solusi atau jalan keluar dengan urutan yang logis atau masuk akal. Suka angka, urutan, logika dan keteraturan. Mengerti pola hubungan, mampu melakukan proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir deduktif artinya cara berpikir dari hal-hal yang besar kepada hal-hal yang kecil. Proses berpikir induktif artinya cara berpikir dari hal-hal yang kecil kepada hal-hal yang besar.

Bentuk kecerdasan ini termasuk yang paling mudah distandarisasikan dan diukur. Kecerdasan ini diartikan sebagai pikiran analitik dan saintifik, dan bisa melihatnya dalam diri ahli sains, programmer komputer, akuntan, banker dan tentu saja ahli matematika.

## 3. Kecerdasan Spasial

Kecerdasan Spasial merupakan kemampuan untuk mengenali pola ruang secara akurat, menginterpretasikan ide grafis dan spasial serta menerjemahkan pola ruang secara tepat. Bentuk kecerdasan ini umumnya terampil menghasilkan imajinasi mental dan menciptakan representasi

grafis, dan sanggup berpikir tiga dimensi, mampu mencipta ulang dunia visual. Kecerdasan ini dapat ditemukan pada pelukis, pematung, programmer komputer, desainer, arsitek. Berhubungan dengan pelajaran menggambar atau pembuat film.

Ada tiga kunci dalam mendefinisikan kecerdasan visual-spasial yaitu (1) mempersepsi, yaitu menangkap dan memahami melalui sesuatu melalui panca indra, (2) visual-spasial, yaitu sesuatu yang terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang, (3) menstransformasikan, yaitu mengalihkan bentuk yang ditangkap mata kedalam bentuk wujud lain, misalnya melihat, mencermati, merekam, menginterpretasikan dalam pikiran lalu menuangkan rekaman dan interpretasi tersebut ke dalam bentuk lukisan, sket, kolase atau lukisan perca. Komponen inti dari kecerdasan visual-spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan.

#### 4. Kecerdasan Musik

Musik atau *rhythmic* seperti kemampuan untuk bermain gitar, biola, piano, dan composer, mengkomposisikan musik, menyanyi, dan menghargai. Kecerdasan musik memiliki karakteristik seperti mendengarkan dan menghayati suara dan irama, mencari kesempatan untuk mendengarkan musik, dan dapat merespon suatu music dengan kinestetik tubuh.

Selain itu, kemampuan untuk mengerti dan mengembangkan teknik musikal, merespon terhadap musik, menggunakan musik sebagai sarana

untuk berkomunikasi, menginterpretasikan bentuk dan ide musikal, dan menciptakan pertunjukan dan komposisi yang ekspresif. Beberapa jenis pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan musikal adalah guru musik, pembuat instrumen atau alat musik, pemain band atau konduktor, DJ, kritikus musik, kolektor musik, pencipta lagu atau penyanyi

#### 5. Kecerdasan Kinestetik (*Bodily-Kinesthetic*)

Kecerdasan kinestetik yang melibatkan kepandaian gerakan tubuh seperti menggunakan badan secara terampil, mengatasi masalah, dan menghasilkan prestasi. Kecerdasan ini dapat dilihat melalui mereka yang berprofesi sebagai penari, aktor, dan atlet. Mereka ini memiliki keterampilan seni peran, atletis, menari, menyukai pengalaman belajar yang bersifat konkrit seperti *field trip*, *role playing*, dan latihan fisik. Mereka juga dapat menunjukkan keseimbangan, keanggunan, kecakapan, dan segala sesuatu yang melibatkan tugas fisik.

#### 6. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal terdiri atas kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan orang lain, memiliki simpati dan pengertian, menghayati motivasi dan tujuan seseorang. Kecerdasan ini dapat diamati melalui peran yang dimainkan oleh para guru, politisi, dan pemimpin agama. Peran yang dimaksud adalah senang berinteraksi dengan orang lain, memelihara dan menjaga hubungan dengan orang lain, mengenal berbagai cara untuk berhubungan dengan orang lain, sering mempengaruhi opini orang lain, berperan serta dalam berbagai aktivitas

yang menuntut adanya kerja kolaboratif, mampu menyampaikan pandangan melalui komunikasi verbal dan nonverbal, sering mengekspresikan minat terhadap karir dan pekerjaan. Dengan kata lain kecerdasan interpersonal menekankan pada hubungan dengan pihak lain.

#### 7. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal yang berfungsi untuk mengelola diri secara pribadi seperti analisa diri, refleksi, menilai keberhasilan orang lain dengan memahami diri. Mereka yang termasuk dalam kawasan kecerdasan intrapersonal adalah para ahli filsafat, dan konselor. Adapun yang memiliki kecerdasan ini betul-betul menyadari kawasan emosi yang terdapat dalam diri, mampu mengekspresikan perasaan dan pemikiran yang ada dalam diri, mengembangkan kepribadian yang akurat, memiliki sistem nilai dan etika, mencari tahu dan memahami pengalaman yang bersifat internal, dan berupaya untuk melakukan aktualisasi diri.

#### 8. Kecerdasan Naturalis (*Naturalistic*)

Kecerdasan Naturalis didefinisikan sebagai keahlian mengenali dan mengkatagorikan spesies, baik flora maupun fauna, di lingkungan sekitar, dan kemampuannya mengolah dan memanfaatkan alam, serta melestarikannya. Mereka mengenal dan mengategorikan spesies flora dan fauna, senang berada di lingkungan alam, dan mudah mempelajari hal-hal yang terkait dengan alam.

Salah satu ciri yang ada pada peserta didik yang kuat dalam kecerdasan naturalis adalah kesenangannya pada alam atau binatang,

misalnya akan berani mendekati, memegang, mengelus, bahkan memiliki naluri untuk memelihara, cenderung menyukai dan terbuka, akrab dengan hewan peliharaan, dan bahkan menghabiskan waktu mereka di dekat akuarium. Mereka mempunyai keingintahuan yang besar tentang selak seluk hewan dan tumbuhan.

Komponen inti kecerdasan naturalis adalah kepekaan terhadap alam (flora, fauna, formasi awan, gunung-gunung), keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies baik secara formal maupun informal. Komponen kecerdasan naturalis lain adalah perhatian dan minat mendalam terhadap alam, serta kecermatan menemukan ciri-ciri spesies dan unsur alam yang lain, suka menyelidiki berbagai kehidupan makhluk kecil, seperti cacing, semut, dan ulat daun dan mengamati gundukan tanah, memeriksa jejak binatang, mengorek-orek tanah, atau mengamati hewan yang bersembunyi, lalu menangkapnya.

#### 9. Kecerdasan Eksistensial

Khusus untuk kecerdasan spiritual, Danah Zohar dan Ian Marshall berpendapat bahwa kecerdasan eksistensial yaitu kecerdasan yang berkaitan kepekaan menghubungkan antara keberadaan diri (eksistensi diri) dengan alam semesta. Kecerdasan ini juga sering dikaitkan dengan kecerdasan emosional. Emosional berasal dari bahasa Latin, *motere*, yang dapat diartikan sebagai keadaan bergerak, *a state of being moved*

dalam bahasa Inggris menjadi emotional yang merujuk pada tiga aspek, yakni perasaan (*feeling*), perbuatan (*act*), kesadaran (*awareness*)<sup>27</sup>.

Coleman mengatakan bahwa sumber kecerdasan emosional itu bersumber dari otak yang terdapat di kepala dan hati<sup>28</sup>. Suatu penelitian yang dilakukan secara longitudinal dengan mengambil responden terhadap anak-anak untuk diberikan tes “Marsmallow”, Hasilnya menunjukkan bahwa anak yang mempunyai kecerdasan emosional yang tinggi memperoleh skor ujian lebih tinggi dari anak-anak yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Anak yang memiliki kecerdasan emosional lebih tinggi juga sangat berhasil dalam kehidupan di masyarakat.

Selain itu, terdapat perbedaan yang mencolok antara EQ dan IQ. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa IQ bukanlah satu-satunya penentu keberhasilan dalam suatu karir akademik karena hanya memberikan kontribusi sebanyak 20%, sedangkan EQ yang bersumber dari hati seperti yang telah dijelaskan oleh Coleman di atas mampu membentuk karakter manusia dan berkontribusi hingga mencapai 80% untuk keberhasilan manusia.<sup>29</sup> Dengan kata lain, keberhasilan manusia banyak disebabkan oleh kemampuannya mengelola diri sendiri dan orang lain yang mencakup beberapa kawasan; kesadaran diri, pengelolaan emosi, motivasi diri, mengembangkan signal, dan mengelola hubungan.

---

<sup>27</sup> Sri Widiyati, *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak* ( Yogyakarta: Luna Publishe, 2008), p. 23.

<sup>28</sup> Josep Mukalel, *Psychology Of Language Learning* (New Delhi: Discovery Publishing House, 2003), p. 41.

<sup>29</sup> Sri Widiyati, *op.cit.*, p. 8.



Sangat disayangkan bahwa saat ini banyak peserta didik yang memiliki talenta atau kemampuan, tetapi tidak mendapatkan *reinforcement* di sekolahnya. Banyak sekali peserta didik yang pada kenyataannya dianggap sebagai anak yang tidak belajar, pada saat pola pemikirannya yang unik tidak dapat diakomodasi oleh sekolah. Pihak sekolah hanya menekankan pada kemampuan logika matematika dan bahasa. Pola pemikiran tradisional yang menekankan pada hal tersebut memang sudah mengakar dengan kuat pada diri setiap guru di dalam menjalankan proses pembelajaran.

Prestasi seseorang ditentukan juga oleh tingkat kecerdasannya. Walaupun mereka memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi dan orang tuanya memberi kesempatan seluas-luasnya untuk meningkatkan prestasinya, tetapi kecerdasan mereka yang terbatas tidak memungkinkannya untuk mencapai keunggulan. Tingkat kecerdasan bawaan ditentukan baik oleh bakat bawaan (berdasarkan gen yang diturunkan dari orang tuanya) maupun oleh faktor lingkungan (termasuk semua pengalaman dan pendidikan yang pernah diperoleh seseorang, terutama tahun-tahun pertama dari kehidupan mempunyai dampak kuat terhadap kecerdasan seseorang).

Merujuk dari uraian yang dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan secara umum dipahami pada dua tingkat yakni : *pertama* kecerdasan sebagai suatu kemampuan untuk memahami informasi yang membentuk pengetahuan dan kesadaran. *Kedua*,

kecerdasan sebagai kemampuan untuk memproses informasi sehingga masalah-masalah yang kita hadapi dapat dipecahkan dan dengan demikian pengetahuan pun bertambah. Jadi dapat dipahami bahwa kecerdasan adalah pemandu bagi kita untuk mencapai sasaran-sasaran kita secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, orang yang lebih cerdas, akan mampu memilih strategi pencapaian sasaran yang lebih baik dari orang yang kurang cerdas. Artinya orang yang cerdas mestinya lebih sukses dari orang yang kurang cerdas. Yang sering membingungkan ialah kenyataan adanya orang yang kelihatan tidak cerdas (sedikitnya di sekolah) kemudian tampil sukses, bahkan lebih sukses dari rekan-rekannya yang lebih cerdas, dan sebaliknya. Secara umum intelegensi dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk berpikir abstrak
2. Untuk menangkap hubungan-hubungan dan untuk belajar
- b. Kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi baru

Dari ketiga aspek tersebut dapat terlihat bahwa perumusan pertama melihat kecerdasan sebagai kemampuan berpikir. Perumusan kedua sebagai kemampuan untuk belajar dan perumusan ketiga sebagai kemampuan untuk menyesuaikan diri. Ketiga-tiganya menunjukkan aspek yang berbeda dari kecerdasan, namun ketiga aspek tersebut saling berkaitan. Keberhasilan dalam menyesuaikan diri seseorang tergantung dari kemampuannya untuk berpikir dan belajar.

Sejauh mana seseorang dapat belajar dari pengalaman-pengalamannya akan menentukan penyesuaian dirinya. Ungkapan-ungkapan pikiran, cara berbicara, dan cara mengajukan pertanyaan, kemampuan memecahkan masalah, dan sebagainya mencerminkan kecerdasan. Akan tetapi, diperlukan waktu lama untuk dapat menyimpulkan kecerdasan seseorang berdasarkan pengamatan perilakunya, dan cara demikian belum tentu tepat pula. Oleh karena itu, para ahli telah menyusun bermacam-macam tes kecerdasan yang memungkinkan kita dalam waktu yang relatif cepat mengetahui tingkat kecerdasan seseorang.

Merujuk hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori kecerdasan majemuk adalah validasi tertinggi gagasan bahwa perbedaan individu adalah penting. Pemakaiannya dalam pendidikan sangat tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap atau berbagai cara peserta didik belajar, di samping pengenalan, pengakuan dan penghargaan setiap minat dan bakat masing-masing peserta didik. Teori kecerdasan majemuk bukan hanya mengakui perbedaan individual ini untuk tujuan-tujuan praktis, seperti pembelajaran dan penilaian, tetapi juga menganggap serta menerimanya sebagai sesuatu yang normal, wajar, bahkan menarik dan sangat berharga.

Terkait dengan aplikasi strategi dan model pembelajaran, Lazear secara lengkap menjelaskan cara pengelolaan masing-masing

kecerdasan dengan urutan seperti pada strategi dasar di atas, lengkap dengan tujuan dan proses, teori dan penjelasan bagian otak yang berkaitan dengan kerja kecerdasan masing-masing. Adapun strategi dasar dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan ganda, yaitu:<sup>30</sup>

- Membangunkan atau memicu kecerdasan, yaitu upaya untuk mengaktifkan indera dan menghidupkan kerja otak.
- Memperkuat kecerdasan, yaitu dengan cara memberi latihan dan memperkuat kemampuan membangunkan kecerdasan.
- Mengajarkan dengan atau untuk kecerdasan, yaitu upaya-upaya mengembangkan struktur pelajaran yang mengacu pada penggunaan kecerdasan majemuk.
- Mentransfer kecerdasan, yaitu usaha memanfaatkan berbagai cara yang telah dilatihkan di kelas untuk memahami realitas di luar kelas atau pada lingkungan nyata.

Dalam mengembangkan kecerdasan majemuk pada kegiatan pembelajaran sebenarnya merupakan teori yang bersifat filosofis. Hal ini tampak pada sikapnya terhadap belajar dan pandangannya terhadap pendidikan atau pembelajaran. Pendidikan atau pembelajaran ditinjau dari sudut pandang kecerdasan majemuk lebih mengarah kepada hakekat dari pendidikan itu sendiri, yaitu yang secara langsung berhubungan dengan eksistensi, kebenaran, dan pengetahuan. Gambarnya tentang pendidikan diwarnai oleh semangat Dewey yang mendasarkan diri pada pendidikan yang bersifat progresif.

---

<sup>30</sup> Snyder, Susan. Developing Musical Intelligence: Why and How, Early Childhood, *Education Journal*, Vol. 24, No. 3, 1997.

Pembelajaran kecerdasan majemuk yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik bukan berorientasi pada idealisme guru atau orang tua apalagi ideologi politik. Peserta didik berkembang agar mampu membuat penilaian dan keputusan sendiri secara tepat, bertanggungjawab, percaya diri dan mandiri tidak bergantung pada orang lain, kreatif, mampu berkolaborasi, serta dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik. Keterampilan-keterampilan ini sangat dibutuhkan oleh manusia-manusia yang hidup di era ekonomi informasi abad global

Pengalaman-pengalaman menyenangkan ketika belajar akan menjadi aktivator bagi perkembangan kecerdasan pada tahap perkembangan berikutnya. Sedangkan pengalaman-pengalaman yang menakutkan, memalukan, menyebabkan marah, dan pengalaman emosi negatif lainnya akan menghambat perkembangan kecerdasan pada tahap perkembangan berikutnya.

Setiap peserta didik memiliki perbedaan kecenderungan dalam perkembangan kecerdasan majemuknya, maka guru perlu menggunakan strategi umum maupun khusus dalam pembelajaran untuk mengembangkan seluruh kecerdasan peserta didik secara optimal. Teori kecerdasan majemuk juga mengatakan bahwa tidak ada satu pun pendekatan atau strategi yang cocok digunakan bagi semua peserta didik. dalam hal pengukuran kecerdasan majemuk lebih mengutamakan pada studi dokumentasi dan proses pemecahan masalah. Apabila kegiatan di

atas dapat dilakukan maka ketrampilan kognitif peserta didik pun dapat berkembang dengan sendirinya. . Mengenai aplikasi dalam pembelajaran pengembangan kecerdasan majemuk, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 2.2. Taksonomi Pembelajaran Model Kecerdasan Majemuk

METODOLOGI	KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR	DIMENSI PENGETAHUAN	SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN
<b>Linguistik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bercerita</li> <li>Brainstorming</li> <li>Tape recording</li> <li>Ceramah</li> <li>Tanya Jawab</li> <li>Permainan Kata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkomunikasi lisan</li> <li>Berekspresi verbal</li> <li>Potensi auditif</li> <li>Berpikir dalam kata secara original</li> <li>Memory repropktif ke produktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan fakta (what)</li> <li>Pengetahuan konseptual (what)</li> <li>Meta kognitif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hand out</li> <li>Cerita</li> <li>Diagram</li> <li>Transparansi</li> <li>LCD</li> <li>Tape recorder</li> <li>Handycam</li> </ul>
<b>Logika Matematika</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kalkulasi mental dan pemecahan masalah</li> <li>Klasifikasi dan kategori</li> <li>Bertanya socratis</li> <li>Heuristik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan berpikir logis matematis</li> <li>Berpikir kritis</li> <li>Kemampuan analitis</li> <li>Berpikir kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan fakta</li> <li>Pengetahuan konseptual</li> <li>Prinsip dan generalisasi</li> <li>Teori, model, dan struktur</li> <li>Hubungan antar hal metakognitif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagram</li> <li>Transparansi</li> <li>VCD</li> <li>Software audio Video</li> </ul>
<b>Spasial</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi visual</li> <li>Visualisasi Sketsa ide</li> <li>Gambar symbol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir dan Berekspresi visual</li> <li>Berimajinasi visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan konseptual (what)</li> <li>Pengetahuan prosedural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Model mind maping</li> <li>Diagram</li> <li>VCD, handycame</li> </ul>
<b>Natural</b> Presentasi visual	Berpikir dan berekspresi natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meta kognitif</li> <li>Konseptual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagram</li> <li>VCD</li> <li>Transparan OHP</li> </ul>
<b>Kinestetik Tubuh</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Simulasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedural <i>knowled</i></li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dramatisasi</li> <li>• <i>Body moves</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kinestetik</li> <li>• Ekspresi kinestetik</li> <li>• Keterampilan <i>body language</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dan Spesifik keterampilan (how)</li> <li>• Teknik dan metode</li> </ul>	Handycam dan VCD
<b>Musik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyajian nada dan irama</li> <li>• Musik supermemo</li> <li>• Konsep musik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensivitas nada dan irama</li> <li>• Memori musical</li> </ul>	Pengetahuan konseptual dan prosedural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tape recorder</li> <li>• Cassette</li> <li>• Gitar</li> </ul>
<b>Interpersonal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peer sharing</li> <li>• Diskusi kelompok</li> <li>• Simulasi</li> </ul>	Kematangan sosio Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta kognitif <i>awareness</i></li> <li>• Sosio emotional <i>awareness</i></li> </ul>	Permasalahan
<b>Intrapersonal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi diri</li> </ul>	Kematangan personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta kognitif <i>awareness</i></li> <li>• <i>Self awareness</i></li> </ul>	Handy cam
<b>Eksistensial</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi visual</li> </ul>	Kepekaan menghubungkan antara keberadaan diri dan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Emotion</i></li> <li>• <i>Feeling</i></li> <li>• <i>Act</i></li> <li>• <i>Awareness</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagram</li> <li>• VCD</li> <li>• Transparan OHP</li> </ul>

### C. Penelitian yang Relevan

Anwar Kasim, disertasi Jurusan Teknologi Pendidikan UNJ yang membahas mengenai kompetensi konseling melalui metode kecerdasan jamak. Dalam penelitiannya, Anwar Kasim menerapkan metode kecerdasan jamak dengan mengidentifikasi respondennya di dalam kelas untuk kemudian dianalisis menjadi suatu cara yang akan dilakukan konselor dalam menangani peserta didik yang dibimbingnya.

### D. Desain Model

Secara garis besar komponen dalam penyusunan desain model konseptual tersebut tercakup dalam tiga tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

## 1. Tahap perencanaan

Untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang berkualitas, langkah yang perlu dilakukan adalah dengan menerapkan model desain pembelajaran. Model desain pembelajaran berisi langkah-langkah sistematis yang diperlukan untuk menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran. Untuk dapat merancang sebuah pembelajaran, guru perlu mengenal model-model desain pembelajaran. Setiap model memiliki ciri khas tersendiri yang relevan untuk digunakan dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang spesifik. Hal ini sesuai dengan pandangan yang dikemukakan oleh Marlene Fauser dkk yang mengemukakan bahwa :

*"Instructional designers cannot be with effective if the are familiar with only one model. The designers must be able to fit the design to situation and familiarity with varios models will make that designer more succesful"*<sup>31</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Morisson, Ross, dan Kemp, yang menyatakan bahwa model desain sistem pembelajaran adalah rancangan program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakantivitas pembelajaran yang efektif dan efisien<sup>32</sup>. Gustafon dan Branch mengklasifikasikan model desain sistem pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu : <sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Benny Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta, Dian Rakyat, 2009), p. iv.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 86.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 89.



a. Model desain yang berorientasi kelas

Model ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan para guru dan siswa akan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model desain ini dapat diaplikasikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Penggunaan model berorientasi kelas ini didasarkan pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam hal ini, tugas guru memilih isi atau materi pelajaran yang tepat, merencanakan strategi pembelajaran, menyampaikan isi atau materi pelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar.

b. Model desain yang berorientasi produk

Model ini pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Model-model desain pembelajaran ini merupakan proses analisis kebutuhan yang sangat ketat. Para pengguna produk atau program pembelajaran yang dihasilkan melalui penerapan desain pembelajaran pada model ini biasanya tidak memiliki kontak langsung antara pengguna program dengan pengembang programnya. Kontak langsung tersebut akan terjadi pada saat proses evaluasi terhadap prototipe program.

c. Model desain sistem yang berorientasi sistem

Model ini dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar seperti keseluruhan mata pelajaran atau kurikulum. Implementasi model ini memerlukan dukungan sumber daya besar dan tenaga ahli yang

berpengalaman. Model ini didasarkan pada asumsi pengguna perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran. Model ini juga tergolong sebagai model yang berorientasi sistem yang senantiasa menerapkan proses evaluasi formatif dan proses uji coba yang sensitif.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model desain sistem pembelajaran berperan sebagai alat konseptual, pengelolaan, komunikasi untuk menganalisis, merancang, menciptakan, mengevaluasi program pembelajaran dan program pelatihan. Konsep desain sistem pembelajaran dikemukakan dalam bentuk sebuah model yang menggambarkan prosedur atau kesatuan konsep dengan komponen-komponen yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

Di dalam penelitian ini, model desain sistem pembelajaran yang akan digunakan adalah model desain pembelajaran yang berorientasi pada kelas dan menggunakan model ASSURE (*Analyze learners, State objectives, Select methods, media, and materials, Utilize materials, Require learners participation, Evaluate and revise*). Model ini dikembangkan oleh Sharon E, Smaldino, James D Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda. Pengembangan model ini didasari pada pandangan yang dikembangkan oleh Robert M Gagne yang berpandangan bahwa desain pembelajaran yang efektif dimulai dari upaya yang dapat memicu atau memotivasi seseorang untuk belajar.<sup>34</sup> Langkah ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis,

---

<sup>34</sup> Richey, *The Legacy of Robert M Gagne* (New York : Syracuse University, 2000), p. 34.

penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara kontinyu.

Mengacu pada pandangan tersebut, dapat diungkap model desain ASSURE memfokuskan pada perencanaan pembelajaran yang digunakan dalam situasi di dalam kelas secara aktual. Adapun langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain sistem pembelajaran ini meliputi beberapa aktivitas, yaitu: <sup>35</sup>

- a. Melakukan analisis karakteristik siswa (*Analyze learners*)
- b. Menetapkan tujuan pembelajaran (*State objectives*)
- c. Memilih media, metode pembelajaran, dan bahan ajar (*Select methods, media, and materials*)
- d. Memanfaatkan bahan ajar (*Utilize materials*)
- e. Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (*Require learners participation*)
- f. Mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran (*Evaluate and revise*).

## 2. Tahap Validasi atau Verifikasi Model Konseptual

Kegiatan validasi teori dan model desain pembelajaran dilakukan kepada ahli, dan uji coba terbatas serta analisis prediktif dan sistemik terhadap hasil uji coba terbatas. Dengan demikian dapat diuji kelayakan sistem dari model desain pembelajaran yang akan diterapkan. Pengkajian model desain pembelajaran dilakukan sebelum kegiatan ujicoba dalam bentuk diskusi terfokus dengan para ahli baik dari akademisi dan praktisi yang dilakukan dengan mendatangi atau mengunjungi para ahli.

---

<sup>35</sup> Benny Pribadi, *op.cit.*, p. 112.

### 3. Tahap Implementasi Model.

Implementasi model desain dilakukan dengan menggunakan desain ekperimental semu atau *Pre-Experimental Design* satu kelompok dengan pre-test dan post-test. Tujuan penggunaan desain ini untuk menguji keefektifan model dan validasi model konseptual yang telah dihasilkan secara empirik. Pengujian keefektifan model dilakukan terhadap model konseptual yang dikembangkan sehingga dapat menjadi model empirik atau layak terap.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi objektif tentang kecerdasan majemuk dan menghasilkan produk strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA 68 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada Maret sampai Mei 2011.

#### **C. Karakteristik Sasaran Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa di tingkat di tingkat Sekolah Menengah Atas yaitu XI IPS 1. Pemilihan subjek didasarkan pada produk yang dikembangkan didasarkan pada ketentuan kurikulum pendidikan nasional bahwa mata pelajaran sejarah di berikan di tingkat Sekolah Menengah Atas.

#### **D. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Metode pengumpulan data berkaitan dengan produk strategi pembelajaran yang dikembangkan dengan metode strategi pembelajaran kecerdasan ganda.

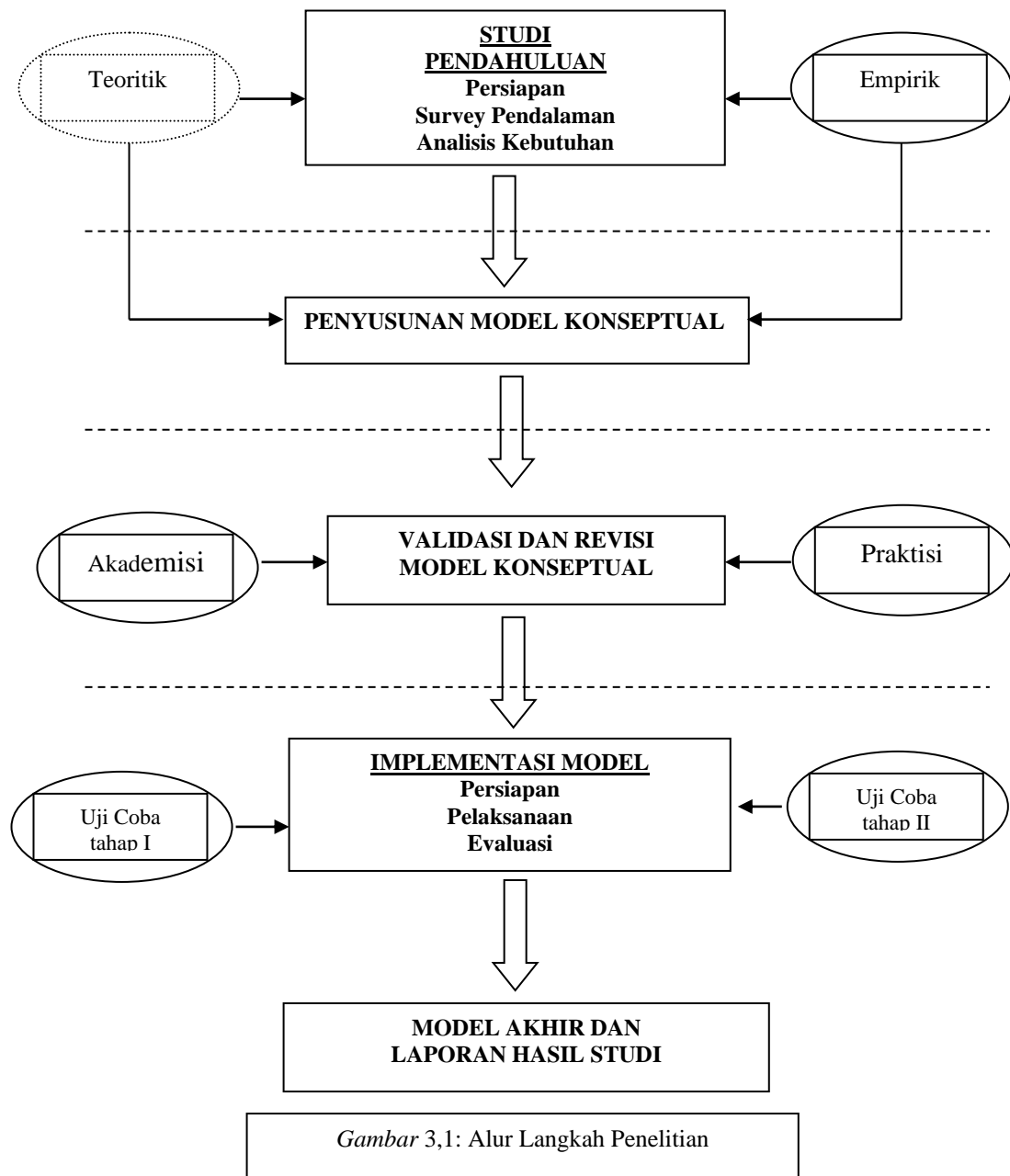
Ada beberapa strategi dasar dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan ganda, yaitu:

- Membangunkan atau memicu kecerdasan, yaitu upaya untuk mengaktifkan indera dan menghidupkan kerja otak.
- Memperkuat kecerdasan, yaitu dengan cara memberi latihan dan memperkuat kemampuan membangunkan kecerdasan.
- Mengajarkan dengan kecerdasan, yaitu upaya-upaya mengembangkan struktur pelajaran yang mengacu pada penggunaan kecerdasan ganda.
- Mentransfer kecerdasan, yaitu usaha memanfaatkan berbagai cara yang telah dilatihkan di kelas untuk memahami realitas di luar kelas atau pada lingkungan nyata.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau metode *Risearch and Develompent* yang berorientasi pada pengembangan produk berupa pengembangan kecerdasan majemuk yang tertuang pada model desain program pembelajaran. Menurut Borg & Gall bahwa " ... *educational research and development (R&D) is a process to develop and validate educational products*".<sup>1</sup> Langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian pada metode ini dapat dilihat dalam bentuk alur pada gambar sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Meredith d. Gall and Walter G. Borg, *Educational Research: An Introduction*, (New Jersey: Perason Education, 2003), h.37.



## E. Langkah-Langkah Pengembangan Produk

### 1. Penelitian Pendahuluan

Sebagai bentuk penelitian yang menggunakan desain deskriptif analitik, penulis melakukan eksplorasi dengan mengumpulkan data

deskriptif sebanyak mungkin dan menuangkannya dalam bentuk laporan dan uraian. Sedang kegiatan analitik dilakukan sepanjang proses penelitian. Seiring dengan kegiatan eksplorasi juga dilakukan kajian kepustakaan sesuai dengan topik yang akan diteliti seperti: (a) mengkaji dan menetapkan teori umum sebagai sandaran dalam pengembangan, b) mengkaji dan menetapkan konsep dari teori-teori pokok sebagai dasar pembuatan model.

Pada kegiatan eksplorasi dalam studi pendahuluan dibagi menjadi tiga tahapan :

*Persiapan;*

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk mengadakan studi pendahuluan seperti pengurusan surat izin kelengkapan, dan berbagai instrumen yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.

*Survey pendalaman;*

Dalam kegiatan ini, peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan kondisi obyek penelitian, mengidentifikasi masalah, melakukan survey kebutuhan pembelajaran dan konfirmasi hasil survey. Tujuan survey pendalaman adalah untuk mengumpulkan dan memeriksa data yang tepat, dan sesubjektif mungkin mengenai kondisi objek penelitian dan dilakukan secara sistematis.

Dari data-data yang terkumpul kemudian dianalisis dan ditafsirkan untuk memperbaiki kondisi yang telah ada. Setelah hasil survey mengenai



gambaran umum kondisi peserta didik diperoleh, peneliti selanjutnya melakukan interview dengan bantuan *interview guide* terhadap beberapa pejabat dan instansi terkait sehubungan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Tujuan *interview* untuk mengetahui rencana tindakan atau program yang akan dikembangkan

## **2. Analisis Kebutuhan**

Analisis dilakuan untuk menemukan kebutuhan tujuan pengembangan model yang sesuai dan bersifat praktis dan aplikatif. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan sebelum menentukan jenis i strategi pembelajaran yaitu dengan membahas hasil kegiatan wawancara dengan sasaran klien, dan diperkuat dari masukan hasil wawancara dengan praktisi pendidikan yang terkait. Dari hasil analisis atau pengkajian tersebut peneliti dapat menentukan jenis model yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk.

## **3. Rancangan Model**

Secara garis besar komponen dalam penyusunan desain model konseptual tersebut tercakup dalam tiga tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan terdiri dari: (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis tujuan pembelajaran, (3) menentukan kelompok peserta didik dengan mengidentifikasi kemampuan dan kecerdasan awal peserta didik, dan (4) merumuskan tujuan atau tingkat hasil belajar yang ingin dicapai dengan

menentukan kawasan belajar tertentu dari pembelajaran yang berlangsung.

Tahap pelaksanaan, terdiri dari; (1) menentukan tes awal (*pre-test*) dengan mendasarkan pada karakteristik kecerdasan, (2) pengembangan strategi pembelajaran. Sedang pada tahap evaluasi menentukan 1 komponen, yaitu tes akhir (*post-test*) dan kuesioner. Tes dan kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui manfaat dari pembelajaran yang telah diikuti peserta didik

#### **4. Telaah Pakar**

Kegiatan validasi teori dan model kepada ahli, dan uji coba terbatas serta analisis prediktif dan sistemik terhadap hasil uji coba terbatas. Dengan demikian dapat diuji kelayakan sistem dari model yang akan diterapkan. Pengkajian model pembelajaran dilakukan sebelum kegiatan ujicoba dalam bentuk diskusi terfokus dengan para ahli baik dari akademisi dan praktisi yang dilakukan dengan mendatangi atau mengunjungi para ahli.

Uraian kegiatan verifikasi model adalah: (1) melakukan validasi teoritis konseptual kepada para ahli, dengan dosen pembimbing juga dengan dosen diluar pembimbing (2) melakukan kelayakan model konseptual kepada para ahli dan praktisi (3) melakukan uji coba terbatas, mengenai terapan perangkat model yang representatif untuk diimplementasikan. 4) melakukan analisis prediktif dan sistemik terhadap hasil uji coba terbatas, sehingga dapat diuji mengenai kelayakan model

yang akan diterapkan, kelayakan fokus kajian, kelayakan kerangka model, dan kelayakan instrumen penelitian serta pengembangan model.

### **5. Uji coba, Evaluasi, dan Revisi Model**

Dari hasil kegiatan verifikasi oleh para pakar (akademisi dan praktisi), dan uji coba terbatas, nantinya akan dilakukan revisi yang antara lain berkenaan dengan cakupan dan relevansi isi model dengan praksis penyelenggaraan di lapangan. Revisi model konseptual selain dari para pakar atau praktisi, juga didukung oleh sumber-sumber bacaan berupa literatur maupun hasil penelitian sebelumnya yang dianggap relevan. Selanjutnya, model revisi siap untuk diimplementasikan atau diujicobakan kembali

### **6. Implementasi**

Implementasi dilakukan dengan menggunakan desain ekperimental semu atau *Pre-Experimental Design* satu kelompok dengan *pre-test* dan *post-test*. Tujuan penggunaan desain ini untuk menguji keefektifan model dan validasi model konseptual yang telah dihasilkan secara empirik. Pengujian keefektifan model dilakukan terhadap model konseptual yang dikembangkan sehingga dapat menjadi model empirik atau layak terap.

Ekperimen terhadap kelompok sasaran sebagai peserta didik, dilaksanakan dengan menggunakan tiga tahapan yaitu:

- 1) Perencanaan dan Persiapan; fase ini merupakan kelanjutan dari studi pendahuluan, atau dilakukan setelah melakukan studi awal. Dalam tahap ini dilakukan review atas hasil studi pendahuluan (awal). Pada tahap ini

peneliti berkolaborasi dengan narasumber dan peserta didik. 2) Pelaksanaan dan observasi; kegiatan *pre-test* diberikan saat peserta didik belum memulai kegiatan pembelajaran, yaitu dengan mengisi kuesioner dalam waktu yang telah ditentukan, namun untuk hal-hal yang tidak dipahami peserta didik dipandu oleh peneliti. Kuesioner yang diberikan kepada peserta didik adalah dengan jenis kuesioner tertutup. Hasil *pre-test* ditabulasikan dan diolah untuk diketahui kemampuan dari tiap-tiap individu dan hasil secara kelompok.

Selanjutnya pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk terhadap kelompok belajar dan implementasi pengembangan pembelajarannya dilakukan selama proses penelitian berjalan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman terhadap peserta didik dalam pengimplementasian prinsip-prinsip pembelajaran, strategi pendekatan, langkah-langkah, dan pengembangan kecerdasan peserta didik baik selama dan setelah eksperimen dilakukan. Dalam fase ini peneliti berperan; (a) mengkomunikasikan, mendiskusikan dan menegosiasikan dengan praktisi yang bertujuan untuk memperoleh kesepakatan dan pengertian tentang eksperimen yang akan dilakukan, (b) peneliti melakukan motivasi kepada semua komponen yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran.

Pada akhir eksperimen dilakukan *post-test* melalui kuesioner yang sama untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan model yang dikembangkan. Data *post-test* dibandingkan dengan data *pre-test*,

kemudian dianalisis untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya terjadi dari pembelajaran. Pemberian *pre-test* dan *post-test* juga bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan individu dalam kelompok antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran. Hasil eksperimen ini selanjutnya dilakukan revisi untuk menghasilkan model yang teruji.

Observasi atau pemantauan dilakukan selama kegiatan uji coba atau eksperimen berjalan. Kegiatan pemantauan dilakukan secara langsung dengan menggunakan bantuan lembar observasi, baik dalam bentuk terstruktur maupun yang bersifat terbuka terhadap fenomena yang bersifat menghambat keefektifan eksperimen. Kegiatan observasi dilakukan pada kelompok tunggal dari mulai sebelum diberi pembelajaran sampai sesudah diberi pembelajaran. Observasi bertujuan untuk melihat segala aktifitas dan akibat atau perubahan yang dialami peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran

3) Evaluasi; hasil yang diperoleh dari hasil observasi dan monitoring merupakan bahan dasar yang digunakan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan eksperimen. Kegiatan evaluasi terdiri dari kegiatan analisis, interpretasi, dan kejelasan (*explanation*) dari semua informasi yang diperoleh dari pengamatan. Setiap informasi yang diperoleh dikaji bersama praktisi atau ahli (termasuk lewat tulisan yang dipublikasikan). Informasi yang diperoleh diurai, dicari kaitan satu dengan lainnya, dikaitkan dengan teori tertentu atau temuan dari penelitian lain.

Kegiatan evaluasi tidak cukup hanya membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* saja, akan tetapi juga semua aktifitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil proses evaluasi, dan setelah direvisi kemudian ditarik kesimpulan, untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam merencanakan atau menetapkan kembali eksperimen berikutnya.

#### a. Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat membangun atau memicu, memperkuat dan menransfer kecerdasan peserta didik serta ketertarikan peserta dalam menggunakan produk pengembangan kecerdasan majemuk pada model desain pembelajaran yang berlangsung. Adapun data tersebut diperoleh melalui hasil (1) pengamatan partisipasi/observasi (2) studi dokumentasi; (3) angket. Penilaian dilakukan dengan memberikan penilaian awal sebelum pembelajaran dan sesudah kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, serta membandingkan dengan pengembangan kecerdasan peserta didik kerja dilapangan.

Observasi partisipan akan dilakukan terutama pada saat studi pendahuluan (*eksplorasi*) dan selama proses uji coba pembelajaran berlangsung, dan yang diobservasi adalah mekanisme kerja yang telah ditetapkan dalam prosedur sistem implementasi. Untuk memperoleh data autentik dilakukan wawancara tidak terstruktur tetapi mendalam yang dilakukan pada sumber data yaitu akademisi dan praktisi.

*Studi dokumentasi*, digunakan untuk menjangkau data di dalam dokumen-dokumen tertulis yang menunjukkan adanya hubungan dengan masalah pengembangan kecerdasan dalam sebuah pembelajaran kecerdasan majemuk. Sebagai upaya pengembangan kecerdasan jenis informasi yang ditelusuri dengan cara ini adalah berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan kecerdasan majemuk. Teknik yang dilakukan dalam penelaahan dan analisis serta interpretasi terhadap dokumen hasilnya dapat dijadikan sumber data. Bahkan untuk dokumen bisa dijadikan sumber data yang dapat dimanfaatkan untuk pengujian, serta meramalkan data yang didapat dari praktisi pendidikan.

#### **b. Analisis Data**

Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif yaitu, setelah data terkumpul, penulis mengadakan reduksi data dengan jalan merangkum laporan lapangan, mencatat hal-hal pokok yang relevan dengan fokus penelitian; (2) menyusun secara sistematis berdasarkan kategori dan klasifikasi tertentu; (3) membuat display data dalam bentuk tabel ataupun gambar sehingga hubungan antara data yang satu dengan lainnya menjadi jelas dan utuh (tidak terlepas-lepas); (4) mengadakan *cross site analysis* dengan cara membandingkan dan menganalisis data secara mendalam; dan (5) menyajikan temuan, menarik kesimpulan dalam bentuk kecenderungan umum dan implikasi penerapannya, dan rekomendasi bagi pengembangan.

Pada saat pengumpulan data berlangsung senantiasa dilakukan pula reduksi data yaitu melalui langkah pembuatan ringkasan, membuat kode, menelusuri tema, dan lain-lain. Reduksi data pada penelitian ini merupakan langkah analisis untuk upaya memfokuskan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga memudahkan bagi proses penarikan kesimpulan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Produk

##### 1. Rancangan Desain Pengembangan dan Produk Strategi Pembelajaran Sejarah Berbasis Kecerdasan Majemuk

Sesuai dengan target sasaran (*client*) yang diujicobakan dalam penelitian ini pada peserta didik SMA kelas XI IPS semester genap (semester 2), maka hasil pengembangan strategi pembelajaran sejarah disesuaikan dengan materi ajar pada kelas XI IPS semester genap.

Hakikat pengembangan strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan kecerdasan majemuk dalam penelitian ini menggunakan penelaahan kecerdasan majemuk, yakni pembelajaran yang proses kegiatannya mengacu kepada delapan aspek kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian (uji coba) pemanfaatan metode penelaahan delapan aspek kecerdasan majemuk yang dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung lebih efektif karena tercipta partisipasi aktif peserta didik. Selama ini pembelajaran sejarah lebih cenderung menggunakan metode serta evaluasi yang bersifat klasikal sehingga pembelajaran bermakna yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah tidak tercapai.

Pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah pengembangan *Instructional Development Institute* (IDI), yakni model yang berorientasi pada masalah, memberikan

spesifikasi tentang pengembangan, dan mengasumsikan adanya penyebaran hasil usaha yang telah dilakukan, dengan tiga tahap utama, yaitu ; (1) memberikan definisi, (2) pengembangan, dan (3) penilaian.

Adapun langkah-langkah pengembangan dari tiga tahapan tersebut adalah tahap pertama yaitu memberikan definisi, terdiri dari identifikasi masalah, analisis keadaan, dan organisasi tim pengembangan. Tahap kedua yakni tahap pengembangan, terdiri dari menentukan tujuan, menentukan metode, dan penyusunan suatu prototipe. Adapun tahap ketiga yaitu tahap penilaian, terdiri dari uji coba prototipe, menganalisis keefektifan data, dan daur ulang.

#### 1. Identifikasi masalah

Tahap pertama terdiri dari identifikasi masalah, analisis keadaan, dan organisasi tim pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mengadakan penelitian secara observasi dan wawancara ke lokasi penelitian dengan melihat langsung kondisi fisik sekolah, proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS, serta menganalisis strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik pada proses pembelajaran.

Untuk mengidentifikasi masalah di sekolah lokasi penelitian, maka dilakukan observasi mengenai kecerdasan yang dimiliki peserta didik SMA N 68 Jakarta kelas XI IPS dengan cara tes kecerdasan pada tanggal 16 Maret 2011. Adapun tes tersebut adalah sebagai berikut :

#### A. Kecerdasan linguistik

1. [ ] Suka menulis kreatif di rumah
2. [ ] Sangat hafal nama
3. [ ] Sangat tepat
4. [ ] Sangat tanggal
5. [ ] Mengarang kisah khayal
6. [ ] Suka menuturkan lelucon dan cerita
7. [ ] Menikmati membaca buku di waktu senggang
8. [ ] Mengeja kata-kata dengan tepat dan mudah
9. [ ] Menyukai pantun lucu
10. [ ] Menyukai permainan kata
11. [ ] Suka mengisi teka-teki silang
12. [ ] Suka melakukan permainan seperti scrabble
13. [ ] Menikmati mendengarkan kata-kata lisan seperti cerita, program radio atau pembacaan buku.
14. [ ] Mempunyai kosakata yang luas untuk anak seusianya
15. [ ] Unggul dalam pelajaran sekolah yang melibatkan membaca dan menulis

#### B. Kecerdasan Logis-Matematis

1. [ ] Menghitung problem aritmatika dengan cepat di luar kepala
2. [ ] Menikmati menggunakan bahasa komputer atau program software logika
3. [ ] Mengajukan pertanyaan seperti "Mengapa langit biru?"

4. [ ] Ahli bermain catur, dam, atau permainan strategi lain
5. [ ] Menjelaskan masalah secara logis
6. [ ] Merancang eksperimen untuk menguji hal-hal yang tidak dimengerti
7. [ ] Menghabiskan banyak waktu untuk memainkan teka-teki logika seperti kubus rubik atau permainan logika
8. [ ] Suka menyusun dalam kategori atau hierarki
9. [ ] Mudah memahami sebab dan akibat
10. [ ] Menikmati pelajaran matematika dan sains dan berprestasi tinggi

#### C. Kecerdasan Spasial

1. [ ] Menonjol dalam kelas seni di sekolah
2. [ ] Memberikan gambaran visual yang jelas ketika sedang memikirkan sesuatu
3. [ ] Mudah membaca peta, grafik, dan diagram
4. [ ] Menggambar sosok orang atau benda yang persis aslinya
5. [ ] Senang melihat film, slide atau foto
6. [ ] Menikmati melakukan teka-teki jigsaw, maze, atau kegiatan visual lain
7. [ ] Sering melamun
8. [ ] Membangun konstruksi tiga dimensi yang menarik (contoh: lego)
9. [ ] Mencoret-coret di atas secarik kertas atau di buku tugas sekolah
10. [ ] Lebih banyak memahami lewat gambar daripada lewat kata-kata ketika sedang membaca

#### D. Kecerdasan Kinestetik

1.  Berprestasi dalam olahraga kompetitif di sekolah atau di lingkungan permukiman
2.  Bergerak-gerak ketika sedang duduk
3.  Berlibat dalam kegiatan fisik seperti berenang, atau bersepeda, atau, hiking, atau skateboard
4.  Perlu menyentuh sesuatu yang ingin dipelajari
5.  Menikmati melompat atau lari, gulat, atau kegiatan serupa (jika berusia lebih tua, mungkin menunjukkan kecenderungan ini dengan cara yang lebih tersamar)
6.  Memperlihatkan ketrampilan dalam bidang kerajinan tangan seperti kerajinan kayu atau menjahit atau mengukir, atau memahat
7.  Pandai menirukan gerakan, kebiasaan, atau perilaku orang lain
8.  Menikmati bekerja dengan tanah liat, melukis dengan jari, atau kegiatan "kotor" lain
9.  Sangat suka membongkar berbagai benda dan kemudian menyusunnya lagi

#### E. Kecerdasan Musikal

1.  Memainkan alat musik di rumah atau di sekolah, sebagai anggota band atau orkes
2.  Ingat melodi lagu
3.  Berprestasi sangat bagus di kelas musik di sekolah
4.  Lebih bisa belajar dengan iringan musik

5. [ ] Mengoleksi CD atau kaset
6. [ ] Bernyanyi untuk diri sendiri atau untuk orang lain
7. [ ] Bisa mengikuti irama musik
8. [ ] Mempunyai suara yang bagus untuk bernyanyi
9. [ ] Peka terhadap suara-suara di lingkungannya
10. [ ] Memberikan reaksi yang kuat terhadap berbagai jenis musik

#### F. Kecerdasan Naturalis

1. [ ] Akrab dengan hewan peliharaan
2. [ ] Menikmati berjalan-jalan di alam terbuka atau ke kebun binatang
3. [ ] Menunjukkan kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam (misalnya, gunung, awan, atau, jika berada di lingkungan kota, mereka mungkin memperlihatkan kemampuan ini dalam kepekaan terhadap "bentuk-bentuk" budaya populer seperti misalnya sampel CD atau model mobil, dan sebagainya)
4. [ ] Suka berkebun atau berada dekat kebun
5. [ ] Menghabiskan waktu dekat akuarium, terarium, atau sistem kehidupan alam lain
6. [ ] Yakin bahwa binatang mempunyai hak sendiri
7. [ ] Mencatat fenomena alam yang melibatkan hewan atau tanaman dan sejenis (misalnya, mempunyai foto, buku harian, gambar koleksi, dan sebagainya)
8. [ ] Membawa pulang serangga, bunga, daun, atau benda-benda alam

untuk diperlihatkan kepada anggota keluarga

9.  Memperlihatkan pemahaman yang mendalam di sekolah dalam topik-topik yang melibatkan sistem kehidupan (misalnya, topik biologi, topik lingkungan hidup dalam mata pelajaran sains, atau sebagainya)

#### G. Kecerdasan Interpersonal

1.  Mempunyai banyak teman
2.  Banyak bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan tempat tinggal
3.  Tampak sangat mengenal lingkungannya
4.  Terlibat dalam kegiatan kelompok di luar jam sekolah
5.  Berperan sebagai "penengah keluarga" ketika terjadi pertikaian
6.  Menikmati permainan kelompok
7.  Berempati besar terhadap perasaan orang lain
8.  Dicari sebagai "penasihat" atau "pemecah masalah" oleh teman-temannya
9.  Menikmati mengajar orang lain
10.  Tampak mempunyai bakat pemimpin

#### H. Kecerdasan Intrapersonal

1.  Memperlihatkan sikap independen atau kemampuan yang kuat
2.  Bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahannya
3.  Memberikan reaksi keras ketika membahas topik-topik

kontroversial

4. [ ] Bekerja atau belajar dengan baik seorang diri
5. [ ] Mempunyai rasa percaya diri
6. [ ] Mempunyai pandangan hidup yang lain dari pandangan umum
7. [ ] Belajar dari kesalahan masa lalu
8. [ ] Dengan tepat mengekspresikan perasaannya
9. [ ] Terarah pada pencapaian tujuan
10. [ ] Terlibat dalam hobi atau proyek yang dikerjakan sendiri

Hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1. Tipe kecerdasan peserta didik kelas XI-IPS 1 SMA 68 Jakarta

Responden	Tipe Kecerdasan							
	Linguistik	Logika Matematik	Spasial	Kinestetik	Musik	Natural	Inter Personal	Intra Personal
1.	5%	1,25%	3,75%	1,25%	1,25%	1,25%	3,75%	3,75%
2.	2,5%	1,25%	6,25%	2,5%	5%	5%	3,75%	7,5%
3.	10%	3,75	8,75	3,75%	2,5%	6,25%	3,75%	6,25%
4.	2,5%	2,5%	3,75%	3,75%	5%	3,75%	6,25%	6,25%
5.	7,5%	-	7,5%	3,75 %	3,75%	5%	3,75%	3,75%
6.	1,25%	1,25%	1,25%	3,75%	1,25 %	1,25%	3,75%	1,25%
7.	1,25%	1,25%	5%	1,25%	3,75 %	1,25%	10%	5%
8.	1,25%	-	2,5%	3,75 %	2,5%	-	2,5%	5%
9.	3,75 %	1,25%	2,5%	3,75 %	3,75 %	1,25%	3,75 %	-
10.	6,25%	6,25%	11,25%	7,5%	7,5%	5%	11,25%	10%
11.	3,75%	3,75%	6,25%	1,25%	7,5%	2,5%	7,5%	1,25%



12.	2,5%	2,5%	2,5%	1,25%	1,25%	1,25%	2,5%	1,25%
13.	6,25%	3,75%	5%	3,75%	3,75%	10%	8%	6,25%
14.	1,25%	1,25%	6,25%	3,75%	8,75%	3,75%	8,75%	3,75%
15.	6,25%	1,25%	2,5%	1,25%	2,5%	2,5%	5%	2,5%
16.	2,5%	1,25%	3,75%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	3,75%
17.	3,75%	1,25%	1,25%	2,5%	3,75%	2,5%	6,25%	6,25%
18.	2,5%	1,25%	5%	2,5%	2,5%	5%	3,75%	3,75%
19.	7,5%	1,25%	5%	1,25%	2,5%	3,75%	2,5%	3,75%
20.	3,75%	2,5%	2,5%	5%	1,25%	0	5%	2,5%
21.	0	1,25%	6,25%	2,5%	1,25%	1,25%	2,5%	5%
22.	3,75%	2,5%	8,75%	2,5%	5%	3,75%	6,25%	5%
23.	3,75%	2,5%	3,75%	8,75%	6,25%	6,25%	7,5%	5%
24.	1,25%	2,5%	7,5%	3,75%	5%	1,25%	0	7,5%
25.	2,5%	2,5%	5%	3,75%	6,25%	1,25%	8,75%	5%
26.	11,25%	5%	10%	3,75%	10%	5%	7,5%	10%
27.	1,25%	1,25%	2,5%	1,25%	0	0	3,75%	2,5%
28.	2,5%	1,25%	3,75%	1,25%	1,25%	2,5%	3,75%	2,5%
29.	1,25%	2,5%	3,75%	2,5%	2,5%	1,25%	3,75%	7,5%
30.	11,25%	1,25%	10%	3,75%	1,25%	5%	6,25%	7,5%
31.	2,5%	1,25%	3,75%	3,75%	3,75%	1,25%	6,25%	6,25%
32.	3,75%	1,25%	3,75%	1,25%	3,75%	3,75%	3,75%	5%
33.	3,75%	2,5%	8,75%	2,5%	5%	3,75%	6,25%	5%
34.	3,75%	1,25%	1,25%	2,5%	3,75%	2,5%	6,25%	6,25%
35.	2,5%	1,25%	3,75%	3,75%	3,75%	1,25%	6,25%	6,25%
36.	2,5%	1,25%	3,75%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	3,75%
37.	2,5%	2,5%	5%	3,75%	6,25%	1,25%	8,75%	5%
<b>JUMLAH</b>	<b>15%</b>	<b>5%</b>	<b>50%</b>	<b>5%</b>	<b>35%</b>	<b>40%</b>	<b>28%</b>	<b>65%</b>

Dari tabel dapat di ketahui bahwa pada kelas XI-IPS 1 15 % peserta didik memiliki kecerdasan lingusitik, 5 % kecerdasan logika matematik, 50 % kecerdasan spasial 50 %, kecerdasan musik 35 %, kecerdasan naturalistik 40 %, kemudian kecerdasan interpersonal 28 % dan yang memiliki kecerdasan intrapersonal 65%.

Selain itu, dilakukan juga wawancara pada peserta didik dan guru. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik di SMAN 68 Jakarta Pusat menunjukkan bahwa :

- Guru belum mengoptimalkan keterlibatan kedelapan aspek kecerdasan dan potensi yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah sehingga peserta didik tidak memiliki rasa ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah dan merasa kecerdasan yang dimilikinya tidak dapat tersalurkan melalui pembelajaran sejarah.
- Pendidik lebih banyak menjelaskan dan memberikan informasi tentang konsep-konsep sejarah
- Peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran
- Perangkat pembelajaran berupa silabus dan RPP yang digunakan oleh guru tidak mengalami perkembangan
- Proses pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPS hanya menggunakan bahan ajar (buku paket) yang sudah ada, misalnya buku sejarah untuk SMA karangan I Wayan Badrika

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, maka untuk memperbaiki proses pembelajaran sejarah harus ada gagasan baru sebagai suatu bentuk pemecahan masalah. Gagasan baru tersebut antara lain dengan menciptakan model pembelajaran sejarah yang terkait dengan situasi peserta didik dan mengembangkan strategi pembelajaran yang berupa perencanaan pembelajaran, bahan ajar serta media yang digunakan untuk mendukung model pembelajaran tersebut.

Banyak model pembelajaran yang digunakan guru, apabila model tersebut disertai dengan pengembangan strategi yang melibatkan aspek kecerdasan peserta didik, maka pembelajaran sejarah akan menjadi menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut dikarenakan proses dan bentuk penugasan mampu menyalurkan bahkan mengembangkan kecerdasan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, banyak diantara mereka yang tidak memiliki rasa ketertarikan pada pembelajaran sejarah dikarenakan pembelajaran sejarah hanya melibatkan aspek kecerdasan linguistik yaitu memuat pengkisahan sebuah cerita tanpa diintegrasikan pada proses penugasan yang berorientasi pada kecerdasan lainnya. Hal itu mengakibatkan respon peserta didik pada pembelajaran sejarah hanya terjadi pada beberapa orang saja. Oleh karena itu, perlu pengembangan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kecerdasan agar respon pada proses pembelajaran sejarah terjadi pada seluruh peserta didik.

## 2. Analisis keadaan

Untuk mengetahui kondisi sekolah lokasi penelitian, maka dilakukan observasi di SMAN 68 Jakarta Pusat yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2011. Berdasarkan hasil observasi tentang keadaan peserta didik pada sekolah lokasi penelitian diperoleh data :

**Tabel 4.2. Keadaan siswa SMAN 68 Jakarta Pusat periode Juli Tahun Pelajaran 2010/2011.**

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		L	P	
1.	X.1	14	21	35
2.	X.2	14	22	36
3.	X.3	17	21	38
4.	X.4	18	17	35
5.	X.5	17	19	36
6.	X.6	13	22	35
7.	X.7	13	21	34
8.	X.8	13	12	25
9.	XI IPA.1	18	22	40
10.	XI IPA.2	15	25	40
11.	XI IPA.3	16	24	40
12.	XI IPA.4	16	24	40
13.	XI IPA.5	13	12	25
14.	XI IPS.1	17	20	37
15.	XI IPS.2	20	19	39

16.	XI IPS.3	21	19	40
17.	XII IPA.1	18	22	40
18.	XII IPA.2	17	23	40
19.	XII IPA.3	17	23	40
20.	XII IPA.4	15	24	39
21.	XII IPA.5	11	12	23
22.	XII IPS.1	15	22	37
23.	XII IPS.2	14	23	37
24.	XII IPS.3	15	21	36
JUMLAH		376	490	866

Sumber : Kesiswaan SMAN 68 Jakarta Pusat

## 2. Pengembangan Bentuk Awal Produk

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan yang kompleks, terdiri dari beberapa komponen pendukung di dalamnya yang harus saling berinteraksi antara komponen yang satu dengan komponen lainnya. Komponen-komponen tersebut antara lain, guru, tenaga kependidikan, peserta didik, kurikulum, proses pembelajaran yang meliputi metode, media, evaluasi, dan lingkungan.

Dalam proses pembelajaran, sekolah bertujuan untuk menghasilkan suatu *out put* yang akan berinteraksi dengan lingkungannya. Artinya antara lingkungan dengan sekolah merupakan lembaga yang saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Sekolah mendapatkan *input* dari lingkungan, sebaliknya lingkungan harus

memberikan pengawasan terhadap sekolah agar *output* yang dihasilkan bisa bermanfaat bagi lingkungannya.

Dalam proses pembelajaran, sekolah harus memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam hal ini kurikulum yang digunakan harus disesuaikan dengan lingkungan peserta didik. Bentuk pengimplementasian tersebut dijabarkan kedalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Kondisi di dalam kelas guru harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi potensi atau kecerdasan yang dimiliki peserta didiknya.

Terdapat delapan potensi kecerdasan yang sesungguhnya dimiliki peserta didik di dalam kelas yang dinamakan kecerdasan majemuk. Delapan kecerdasan tersebut antara lain, kecerdasan linguistik, matematik, spasial, musik, kinestetik, naturalistik, interpersonal, dan intrapersonal. Kecerdasan-kecerdasan tersebut pada dasarnya hanya akan berkembang apabila menjalani suatu pemrosesan dalam diri. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi kecerdasan tersebut adalah dengan proses pembelajaran di sekolah. Adapun proses pembelajaran di sekolah akan terjadi pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, di mana guru menciptakan model dan metode yang mampu memfasilitasi kecerdasan tersebut sehingga peserta didik merasa dihargai. Selain itu bisa saja terjadi peserta didik yang pada awalnya tidak memiliki kecerdasan yang dominan pada akhirnya memiliki kecerdasan yang akan dikembangkannya untuk diimplementasikan ke dalam gaya belajarnya.

Jika hal tersebut telah tercipta, maka bukan hanya diharapkan menumbuhkan minat, sikap peserta didik, bahkan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses evaluasi.

Adapun proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam adalah sebagai berikut:

#### 1. Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik yang di sebut oleh sebagian guru sebagai kecerdasan verbal. Berbeda dari kecerdasan-kecerdasan lainnya karena setiap peserta didik yang mampu bertutur dan berkata-kata dapat dikatakan memiliki kecerdasan tersebut dalam beberapa level. Bagaimanapun juga, kriteria untuk tak sekedar kemampuan dasar ini haruslah di buat, meski sudah barang tentu bahwa sebagian peserta didik lebih berbakat secara linguistik daripada kecerdasan lainnya.

Kecerdasan linguistik mewujudkan dirinya dalam kata-kata, baik dalam tulisan maupun lisan. Peserta didik yang memiliki jenis kecerdasan ini juga memiliki keterampilan auditori (berkaitan dengan pendengaran) yang sangat tinggi, dan mereka belajar melalui mendengar. Selain itu, peserta didik tersebut gemar membaca, menulis dan berbicara dan suka bercengkrama dengan kata-kata. Mereka mengkhidmati kata-kata bukan hanya untuk makna tersurat dan tersiratnya semata, namun juga bentuk dan bunyinya, serta untuk citra yang tercipta ketika kata-kata dirancang dalam cara yang lain dan berbeda dari yang biasa.

Proses pembelajaran berlangsung dengan linguistik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Taksonomi pembelajaran Linguistik

METODOLOGI	KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR	DIMENSI PENGETAHUAN	SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN
<b>Linguistik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercerita</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Tape recording</li> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya Jawab</li> <li>• Permainan Kata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkomunikasi lisan</li> <li>• Bereksresi verbal</li> <li>• Potensi auditif</li> <li>• Berpikir dalam kata secara original</li> <li>• Memory repropktif ke produktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan fakta (what)</li> <li>• Pengetahuan konseptual (what)</li> <li>• Meta kognitif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hand out/artikel</li> <li>• Cerita</li> <li>• Diagram</li> <li>• LCD</li> <li>• Tape recorder</li> </ul>

Implementasi kegiatan:

- Peserta didik membaca hand out dari guru berupa narasi masa kependudukan Jepang di Indonesia ( *narasai terlampir pada bahan ajar*)
- Siswa Mendengarkan berita dari radio mengenai informasi proses masuknya Jepang ke Indonesia

Bentuk penugasan :

a. Kecerdasan Lingusitik

- Peserta didik diberi kesempatan untuk membaca dengan suara keras di antara teman-temannya.
- Peserta didik diberi kesempatan untuk menceritakan kembali hasil berita yang didengarnya dari radio.



- Peserta melakukan tanya jawab dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan guru secara lisan.

b. Kecerdasan Logika Matematik

- Peserta didik menganalisa hubungan adanya peristiwa Perang Asia Timur Raya dengan kedatangan Jepang di Indonesia
- Peserta didik memecahkan masalah yang terjadi pada kasus bentuk eksploitasi di bidang Sumber Daya Manusia khususnya kasus penyelesaian Jungun lanfu

c. Kecerdasan Spasial

- Peserta didik menuangkan ide pikiran dari narasi dan informasi berita radio mengenai alasan Jepang datang ke Indonesia dalam bentuk mind mapping
- Peserta didik mengungkapkan kesan pribadi mengenai kondisi rakyat Indonesia pada masa kependudukan Jepang dalam bentuk gambar

d. Kecerdasan Natural

Peserta didik menuliskan karakteristik sosial budaya Jepang dan Indonesia sehingga ada Negara yang menjajah dan terjajah

e. Kecerdasan Kinestetik

Peserta didik memsimulasikan atau mendramatisasikan proses kedatangan Jepang ke Indonesia

f. Kecerdasan Musik

Peserta didik menuliskan ungkapan pribadi dari narasi hand out yang di baca kedalam bentuk syair lagu atau puisi

g. Kecerdasan Intrapersonal

Peserta didik mendiskusikan kepada teman sebangku mengenai bentuk eksploitasi Jepang terhadap Indonesia

h. Kecerdasan Interpersonal

Peserta didik menjawab pertanyaan lisan dari soal yang diberikan teman di kelasnya.

2. Logika Matematik

Kecerdasan logika matematik berhubungan dengan dan mencakup kemampuan ilmiah. Inilah jenis kecerdasan yang dikaji dan didokumentasikan oleh piaget, yakni jenis kecerdasan yang sering dicirikan sebagai pemikiran kritis dan digunakan sebagai bagian dari metode ilmiah. Peserta didik yang memiliki kecerdasan ini gemar bekerja dengan data, mengumpulkan dan mengorganisasi, menganalisis serta menginterpretasikan, menyimpulkan dan kemudian meramalkan. Mereka melihat dan mencermati adanya pola serta keterkaitan antar data.

Peserta didik yang memiliki kecerdasan ini juga sering melihat dan mencermati adanya pola serta keterkaitan antar data. Mereka suka memecahkan problem (soal) matematis dan memainkan permainan strategi seperti dadu dan catur. Mereka cenderung menggunakan berbagai grafik baik untuk menyenangkan diri (sebagai kegemaran) untuk

menyampaikan informasi kepada orang lain. Kecerdasan logika matematik sering dipandang dan dihargai lebih tinggi dari jenis kecerdasan lainnya, khususnya dalam masyarakat teknologi dewasa ini. Kecerdasan ini dicirikan sebagai kegiatan otak kiri.

Proses pembelajaran berlangsung dengan logika matematik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4. Taksonomi Pembelajaran Logika Matematik

<b>METODOLOGI</b>	<b>KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR</b>	<b>DIMENSI PENGETAHUAN</b>	<b>SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN</b>
<b>Logika Matematika</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalkulasi mental dan pemecahan masalah</li> <li>• Klasifikasi dan kategori</li> <li>• Bertanya socratis</li> <li>• Heuristik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berpikir logis matematis</li> <li>• Berpikir kritis</li> <li>• Kemampuan analitis</li> <li>• Berpikir kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan fakta</li> <li>• Pengetahuan konseptual</li> <li>• Prinsip dan generalisasi</li> <li>• Teori, model, dan struktur</li> <li>• Hubungan antar hal meta kognitif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagram</li> <li>• Power Point</li> <li>• Time line</li> </ul>

Implementasi proses pembelajarannya adalah sebagai berikut :

Peserta didik mempelajari keterkaitan angka dalam bentuk time line apa yang terjadi pada kurun Perang Dunia ke II waktu 1942-1945 dan apa yang terjadi di Indonesia khususnya

Penugasan :

a. Kecerdasan Linguistik

Peserta didik menuliskan peristiwa mendunia apa yang terjadi pada kurun Perang Dunia ke II waktu 1942-1945 dan apa yang terjadi di Indonesia.

b. Kecerdasan Spasial

Peserta didik membuat garis waktu (time line) mengenai keterkaitan peristiwa di dunia pada tahun 1942-1945 dan apa yang terjadi di Indonesia.

3. Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial yang biasa disebut juga kecerdasan visual adalah kemampuan untuk membentuk dan menggunakan model mental. Peserta didik yang memiliki kecerdasan ini cenderung berpikir dalam atau dengan gambar dan cenderung mudah belajar melalui sajian-sajian visual film, gambar, video dan peragaan yang menggunakan model atau tampilan gambar.

Peserta didik dengan kecerdasan ini gemar menggambar, melukis atau mengukir gagasa-gagasan yang ada di kepala dan sering menyajikan suasana hatinya melalui seni. Kecerdasan ini dapat dilukiskan sebagai kegiatan otak kanan dan mempunyai beberapa karakteristik yang serupa dengan kecerdasan intrapersonal.

Proses pembelajaran berlangsung dengan spasial dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5. Taksonomi pembelajaran Spasial:

<b>METODOLOGI</b>	<b>KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR</b>	<b>DIMENSI PENGETAHUAN</b>	<b>SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN</b>
<b>Spasial</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi visual</li> <li>• Visualisasi Sketsa ide Gambar symbol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berpikir dan Berekspresi visual</li> <li>• Berimajinasi visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan konseptual (what)</li> <li>• Pengetahuan prosedural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model mind maping</li> <li>• Diagram</li> <li>• Film, slide power point</li> </ul>

- Peserta didik mengamati tayang visual power point mengenai bentuk eksploitasi pendudukan Jepang di bidang sosial budaya
- Peserta didik mengamati tayang video mengenai masa pendudukan Jepang di Indonesia
- Peserta didik mengamati tayangan power point mengenai bentuk perjuangan bangsa Indonesia melawan Jepang

Penugasan:

a. Kecerdasan Linguistik

- Peserta didik menuliskan secara rinci bentuk-bentuk eksploitasi masa pendudukan Jepang di Indonesia
- Peserta didik menuliskan penilaian efektivitas dari bentuk perlawanan bangsa Indonesia terhadap Jepang

b. Kecerdasan Logika Matematik

- Mengkategorikan bentuk eksploitasi masa pendudukan Jepang di Indonesia
- Menafsirkan makna penjajahan dan eksploitasi dan mengategorikan dampak dari pendudukan Jepang
- Mengategorikan bentuk perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan Jepang

c. Kecerdasan Spasial

Peserta didik menuangkan gambar visual video mengenai bentuk eksploitasi Jepang terhadap Indonesia ke dalam gambar manual

d. Kecerdasan Natural

Peserta didik menganalisa dampak pendudukan Jepang dalam sendi kehidupan dan alam

e. Kecerdasan kinestetik

Peserta didik menyusun permainan rubrik mengenai soal yang telah dibuat mengenai perlawanan bangsa Indonesia terhadap Jepang

f. Kecerdasan Musik

Peserta didik membuat lirik lagu dari arransemen music instrumen yang diputar seiring dengan tampilan tanyangan video kemudian dinyanyikan di depan kelas

g. Kecerdasan Intrapersonal

Mendiskusikan kepada teman sebangku mengenai tayangan video dan slide power point

h. Kecerdasan Interpersonal

Memberikan kesan atau sikap pribadi dari hasil diskusi teman sebangku

4. Kecerdasan Natural

Kecerdasan natural adalah kapasitas untuk mengenali dan mengelompokkan fitur tertentu di lingkungan fisik sekitarnya, seperti binatang, tumbuhan dan alam. Peserta didik yang memiliki kecerdasan natural dengan baik maka dirinya akan mempunyai kapasitas mengelola alam dan lingkungan sekitar dengan aktivitas utama memelihara dan berinteraksi dengan alam sekitar.

Proses pembelajaran berlangsung dengan natural dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6. Taksonomi pembelajaran Naural

METODOLOGI	KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR	DIMENSI PENGETAHUAN	SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN
<p><b>Natural</b></p> <p>Presentasi visual</p>	<p>Berpikir dan berekspresi natural</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta kognitif</li> <li>• Konseptual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide Power Point</li> <li>• Film</li> </ul>

Implementasi kegiatan :

- Peserta didik mengamati kondisi lingkungan bio fisik, alam atau social budaya dari tayang power point mengenai bentuk eksploitasi Sumber Daya Alam masa pendudukan Jepang di Indonesia
- Peserta didik mengobservasi lingkungan di sekolah dan di rumah sebagai analogi konsep dan makna masa kependudukan sebuah bangsa terhadap bangsa lain.

Penugasan :

a. Kecerdasan Linguistik

Peserta didik menyebutkan secara tertulis dan lisan gejala yang terjadi dari pengamatan tayangan visual dan hasil observasi

b. Kecerdasan Logika Matematik

Peserta didik menganalisa makna angka 3,5 tahun masa pendudukan Jepang di Indonesia dan menuangkannya secara lisan.

c. Kecerdasan Spasial

Peserta didik menggambarkan wajah rakyat dan pemandangan alam Indonesia pada masa kependudukan Jepang

d. Kecerdasan Natural

Peserta didik membuat satu rancangan proyek penelitian mengenai kondisi sumber Daya Manusia khususnya kondisi perempuan Indonesia masa pendudukan Jepang.

e. Kecerdasan Kinestetik

Peserta didik melakukan survey kepada teman sekelas mengenai pengalaman pribadi terhadap konsep penjajahan

f. Kecerdasan Musik

Peserta didik membuat puisi yang berkaitan mengenai konsep penjajahan atau masa pendudukan suatu bangsa.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Peserta didik membuat kelompok dan mendiskusikan berbagai gejala yang terjadi pada pada kelompok mengenai makna penjajahan dari pengalaman pribadinya masing-masing

h. Kecerdasan Interpersonal

Peserta didik mengungkapkan kesan pribadinya dari pengalaman pribadi teman kelompoknya mengenai makna penjajahan

5. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan memproses informasi melalui sensai yang dirasakan pada tubuh seseorang. Bagi peserta didik



yang memiliki kecerdasan ini umumnya tidak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan suatu dengan tangan atau kakinya.

Peserta didik tipe ini sangat baik dalam keterampilan jasmaninya baik dengan otot kecil atau otot besar, dan menyukai aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga atau mengkomunikasikan informasi ungkapan emosinya dengan peragaan seperti demonstrasi atau pemodelan.

Proses pembelajaran berlangsung dengan kinestetik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Taksonomi pembelajaran Kinestetik

METODOLOGI	KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR	DIMENSI PENGETAHUAN	SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN
<b>Kinestetik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulasi</li> <li>• Dramatisasi</li> <li>• <i>Body moves</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memory kinestetik</li> <li>• Ekspresi kinestetik</li> <li>• Keterampilan <i>body language</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedural <i>knowled</i></li> <li>• Subjek dan Spesifik keterampilan (how)</li> <li>• Teknik dan Metode</li> </ul>	Handycam

Implementasi kegiatan :

- Peserta didik menampilkan praktek simulasi atau gerakan mengenai penyelesaian kasus kondisi perempuan Indonesia masa pendudukan Jepang
- Peserta didik menampilkan praktek simulasi atau gerakan mengenai bentuk perlawanan prajurit PETA di Blitar terhadap Jepang.

Penugasan :

a. Kecerdasan Linguistik

Peserta didik menyebutkan apa yang dipraktekkan dari gerakan yang ditampilkan dari tiap-tiap kelompok.

b. Kecerdasan Logika Matematik

Peserta didik menganalisa persamaan dan perbedaan dari tiap gerakan yang ditampilkan dari tiap-tiap kelompok

c. Kecerdasan Spasial

Peserta didik menggambar rangkaian tahapan dalam praktek gerakan yang disajikan

d. Kecerdasan Natural

Peserta didik merancang model gerakan yang akan dilakukan teman kelompoknya

e. Kecerdasan Kinestetik

Peserta didik melakukan simulasi praktek penyelesaian kasus kondisi perempuan Indonesia masa pendudukan Jepang

f. Kecerdasan Musik

Peserta didik menyajikan musik atau lagu untuk mengiringi praktek simulasi teman kelompoknya

g. Kecerdasan Intrapersonal

Peserta didik membahas dan memaparkan faktor kelemahan dari gerakan yang ditampilkan kelompoknya .

#### h. Kecerdasan Interpersonal

Peserta didik mendengarkan dan memberi komentar kesan pribadinya terhadap gerakan dari praktek simulasi.

#### 6. Kecerdasan Musik

Kecerdasan musik merupakan kecerdasan ritmik. Bagi yang memiliki kecerdasan ini sangat peka terhadap suara atau bunyi, lingkungan dan juga musik. Peserta didik yang memiliki kecerdasan ini sering bernyanyi atau bersenandung ketika melakukan aktivitas lain. Selain itu juga gemar mendengarkan musik.

Kecerdasan musik sering kali sulit untuk dipahami setidaknya untuk lingkungan akademik. Acapkali peserta didik yang bernyanyi di sekolah dipandang sebagai tindakan yang tak patut atau dianggap mengganggu kelas. Peserta didik yang dicap sebagai pembawa masalah mungkin tengah memperlihatkan atau mempertontonkan kecerdasan musikalnya.

Proses pembelajaran berlangsung dengan musik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8. Taksonomi pembelajaran Kinestetik

METODOLOGI	KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR	DIMENSI PENGETAHUAN	SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN
<b>Kinestetik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulasi</li> <li>• Dramatisasi</li> <li>• <i>Body moves</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memory kinestetik</li> <li>• Ekspresi kinestetik</li> <li>• Keterampilan <i>body language</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedural <i>knowled</i></li> <li>• Subjek dan Spesifik keterampilan (how)</li> <li>• Teknik dan Metode</li> </ul>	Handycam

Implementasi kegiatan :

- Peserta didik mendengar sajian musik atau lagu yang dibiasa dinyanyikan oleh bangsa Indonesia ketika menjalani kerja romusha
- Peserta didik mendengarkan sajian musik instrumental lagu nasional

Penugasan :

a. Kecerdasan Linguistik

Peserta didik memberikan penilaian terhadap penjelasan lagu yang didengar.

b. Kecerdasan Logika Matematik

Peserta didik menganalisis makna syair lagu yang didengar

c. Kecerdasan Spasial

Peserta didik menggambarkan symbol not balok dari nyanyian secara visual

d. Kecerdasan Natural

Peserta didik menciptakan syair lagu bertemakan lingkungan yang maknanya serupa dari lagu yang didengarkan sebelumnya

e. Kecerdasan Kinestetik

Peserta didik memainkan alat musik pengiring dan menyanyikan lagu dengan gerakan

f. Kecerdasan Musik

Peserta didik menyanyikan kembali lagu yang telah didengarkan sebelumnya.

#### g. Kecerdasan Intrapersonal

Peserta didik mendiskusikan kepada teman sebangku mengenai makna dari tiap lagu yang didengar

#### h. Kecerdasan Interpersonal

Peserta didik mengungkapkan penilaian kesan pribadi terhadap penjiwaan dari peserta didik lainnya yang menyanyikan lagu.

### 7. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal tercermin dalam kesadaran mendalam akan perasaan batin. Hal inilah yang memungkinkan peserta didik memahami diri sendiri, kemampuan, dan pilihannya sendiri. Peserta didik yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang tinggi pada umumnya mandiri, tak tergantung pada orang lain dan yakin terhadap pendapat diri yang kuat tentang hal-hal yang kontroversial.

Pada proses pembelajaran intrapersonal sangat diperhatikan sekali, menimbang kondisi peserta didik di kelas XI-IPS 1 65 % memiliki kecerdasan intrapersonal. Oleh karena itu pengungkapan reaksi pengalaman pribadi sangat ditekankan pada proses pembelajaran ini.

Proses pembelajaran berlangsung dengan intrapersonal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9. Taksonomi pembelajaran Intrapersonal

METODOLOGI	KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR	DIMENSI PENGETAHUAN	SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN
<b>Intrapersonal</b>  Refleksi diri	Kematangan personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta kognitif <i>awareness</i></li> <li>• <i>Self awareness</i></li> </ul>	Tayangan visual power point gambar, puisi, syair lagu, atau diagram yang dibuat oleh peserta didik

### Implementasi

Peserta didik menyebutkan reaksi pengalaman pribadi mengenai tayangan visual power point gambar, puisi, syair lagu, atau diagram yang dibuat oleh masing-masing peserta didik.

Penugasan :

a. Kecerdasan Linguistik

Peserta didik menyebutkan reaksi diri (perasaan atau sikap) di depan kelas dari tayangan yang dibuatnya sendiri

b. Kecerdasan Spasial

Peserta didik menggambarkan reaksi emosi diri melalui simbol dari tiap-tiap tayangan yang ditampilkan oleh teman di kelasnya.

c. Kecerdasan Interpersonal

Peserta didik memberi tanggapan kesan pribadi secara individu dari tayangan dan penampilan teman di kelasnya.

8. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal ditampakkan pada kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktivitas sosial.

Peserta didik dengan tipe ini menyukai bekerja secara berkelompok, belajar sambil berinteraksi dan bekerja sama.

Proses pembelajaran berlangsung dengan interpersonal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10. Taksonomi pembelajaran Interpersonal

<b>METODOLOGI</b>	<b>KATEGORI KEMAMPUAN BELAJAR</b>	<b>DIMENSI PENGETAHUAN</b>	<b>SARANA/MEDIA PEMBELAJARAN</b>
<b>Interpersonal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peer sharing</li> <li>• Diskusi kelompok</li> </ul>	Kematangan sosio Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta kognitif <i>awareness</i></li> <li>• Sosio emotional <i>Awareness</i></li> </ul>	Permasalahan

Implementasi kegiatan :

- Peserta didik melakukan diskusi kelompok dari sajian permasalahan mengenai kontroversi penyelesaian kasus Jungun lanfu dan membuat pemecahan masalah tindakan yang harus dilakukan pemerintah Jepang dan Indonesia dalam menangani kasus tersebut
- Siswa mengisi lembar diskusi kelompok

Penugasan :

a. Kecerdasan Linguistik :

- Peserta didik menuliskan dan memaparkan secara lisan hasil diskusi kelompok di depan kelas
- Peserta didik menuliskan penilaian secara lisan terhadap perilaku sosial individu atau kelompok diskusi lain.

b. Kecerdasan Logika Matematik

Peserta didik menganalisa logis aspek yang terkandung dalam permasalahan tersebut

c. Kecerdasan Kinestetik

Peserta didik menampilkan/dinamika kelompok (role play)

d. Kecerdasan Intrapersonal

Peserta didik mengambil keputusan bersama terhadap hambatan yang muncul dari berbagai anggota kelompok (pendapat yang berbeda)

e. Kecerdasan Interpersonal

Peserta didik member tanggapan kesan dari pemecahan masalah yang dikemukakan oleh kelompok lain.

## **B. Kelayakan Model**

### **Evaluasi Ahli dan Revisi Produk**

Penelitian ini menggunakan dua tahapan utama dalam menguji model pengembangan strategi pembelajaran kecerdasan majemuk, yaitu validitas isi dan validitas empirik.

a. Validitas (Content (Isi)

1. Evaluasi Rencana Program Pengajaran, Bahan Ajar, dan Media

Validitas isi merupakan pengujian suatu model berupa kajian atau tanggapan dari tim ahli dan rekanan pendidik yang terjaring untuk memberikan respon atas rancangan program pembelajaran yang dikembangkan untuk dijadikan rancangan strategi yang akan digunakan



peneliti. Selain itu peneliti juga mengembangkan bahan ajar dan media untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil tanggapan dari ahli digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi pada tahap awal (revisi sebelum diujicobakan pada kelompok kecil dan uji coba lapangan utama)

Ahli memfokuskan pengkajian pada penentuan kegiatan pembelajaran dengan memperjelas kegiatan inti pembelajaran untuk kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Hasil kajian dari penilaian tersebut disajikan dalam table berikut :

Tabel 4.11. Evaluasi Substansi Perencanaan Pembelajaran

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	<b>Perumusan indikator pembelajaran</b> - mengacu kepada kompetensi dasar - menggunakan kata kerja operasional - memiliki target pembelajaran yang terukur - disusun secara sistematis dan komprehensif	√		Baik
2.	<b>Penentuan dan pengorganisasian materi pembelajaran</b> - sesuai dengan indikator - disusun secara sistematis - sesuai dengan konteks lingkungan sekolah - sesuai dengan alokasi waktu	√		Baik
3.	<b>Penentuan alat bantu dan media pembelajaran</b>	√		Baik

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan indikator</li> <li>- sesuai dengan materi pembelajaran</li> <li>- sesuai dengan karakteristik dan kecerdasan siswa</li> <li>- tepat guna</li> </ul>			
4.	<p><b>Penentuan sumber belajar (sumber bahan ajar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengacu kepada indicator</li> <li>- mengacu pada materi pembelajaran</li> <li>- mengacu pada lebih dari satu sumber belajar</li> <li>- menggunakan sumber belajar yang relevan</li> </ul>	√		Sangat baik
5.	<p><b>Penentuan kegiatan pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan materi pembelajaran</li> <li>- memuat kegiatan awal pembelajaran yang terdiri dari apersepsi dan motivasi.</li> <li>- memuat kegiatan inti pembelajaran yang terdiri dari ekplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.</li> <li>- memuat kegiatan penutup pembelajaran yang terdiri dari kesimpulan, evaluasi, dan tindak lanjut.</li> </ul>	√		Perlu diperbaiki dengan diperjelas untuk kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi
6.	<p><b>Penentuan strategi pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan indicator</li> <li>- sesuai dengan materi</li> <li>- menggunakan metode yang bervariasi</li> <li>- sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik</li> </ul>	√		Baik
7.	<b>Penetapan alokasi waktu</b>	√		Baik

	<p><b>pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- menentukan alokasi waktu dalam kegiatan awal</li> <li>- menentukan alokasi waktu dalam kegiatan inti</li> <li>- menentukan alokasi waktu dalam kegiatan akhir</li> </ul> <p>alokasi waktu proporsional</p>			
8.	<p><b>Penentuan alat evaluasi pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan indikator yang diukur</li> <li>- menggunakan bentuk tes yang beragam</li> <li>- disusun secara sistematis dilengkapi dengan kunci jawaban dan penskorannya</li> </ul>	√		Baik
9.	<p><b>Penggunaan bahasa tulis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan EYD</li> <li>- komunikatif</li> <li>- sistematis</li> <li>- rapi</li> </ul>	√		

Berdasarkan penilaian tersebut, ada hal yang harus direvisi untuk kesempurnaan pengembangan, yaitu penentuan kegiatan pembelajaran. Agar peserta didik termotivasi untuk menggunakan kecerdasan yang dimilikinya. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli, pengembang menunjukkan kembali produk yang telah diperbaiki dan meminta diadakan validasi. Ringkasan validasi dapat dilihat pada table 4.12.

Tabel 4.12. Validasi Substansi Perencanaan Pembelajaran

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	<b>Perumusan indikator pembelajaran</b> - mengacu kepada kompetensi dasar - menggunakan kata kerja operasional - memiliki target pembelajaran yang terukur - disusun secara sistematis dan komprehensif	√		Baik
2.	<b>Penentuan dan pengorganisasian materi pembelajaran</b> - sesuai dengan indikator - disusun secara sistematis - sesuai dengan konteks lingkungan sekolah - sesuai dengan alokasi waktu	√		Baik
3.	<b>Penentuan alat bantu dan media pembelajaran</b> - sesuai dengan indikator - sesuai dengan materi pembelajaran - sesuai dengan karakteristik dan kecerdasan siswa - tepat guna	√		Baik
4.	<b>Penentuan sumber belajar (sumber bahan ajar)</b> - mengacu kepada indicator - mengacu pada materi pembelajaran - mengacu pada lebih dari satu sumber belajar - menggunakan sumber belajar yang relevan	√		Sangat baik
5.	<b>Penentuan kegiatan</b>	√		Telah direvisi

	<p><b>pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan materi pembelajaran</li> <li>- memuat kegiatan awal pembelajaran yang terdiri dari apersepsi dan motivasi.</li> <li>- memuat kegiatan inti pembelajaran yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.</li> <li>- memuat kegiatan penutup pembelajaran yang terdiri dari kesimpulan, evaluasi, dan tindak lanjut.</li> </ul>			
6.	<p><b>Penentuan strategi pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan indikator</li> <li>- sesuai dengan materi</li> <li>- menggunakan metode yang bervariasi</li> <li>- sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik</li> </ul>	√		Baik
7.	<p><b>Penetapan alokasi waktu Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- menentukan alokasi waktu dalam kegiatan awal</li> <li>- menentukan alokasi waktu dalam kegiatan inti</li> <li>- menentukan alokasi waktu dalam kegiatan akhir</li> <li>- alokasi waktu proporsional</li> </ul>	√		Baik
8.	<p><b>Penentuan alat evaluasi Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan indikator yang diukur</li> <li>- menggunakan bentuk tes yang beragam disusun secara sistematis dilengkapi dengan kunci jawaban dan penskorannya</li> </ul>	√		Baik
9.	<p><b>Penggunaan bahasa tulis</b></p>	√		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuai dengan EYD</li> <li>- komunikatif</li> <li>- sistematis</li> <li>- rapi</li> </ul>			
KESIMPULAN		PRODUK LAYAK DIUJICOBAB		

Hasil validasi dari perencanaan bahwa produk layak dilakukan ujicoba. Selanjutnya dilakukan evaluasi dari segi kegiatan pembelajaran yang menggambarkan situasi dan kondisi proses pembelajaran. Ahli melakukan evaluasi produk dengan mencermati produk dan memberikan penilaian, saran perbaikan dan mengambil keputusan apakah produk dapat diuji cobakan atau tidak. Hasil evaluasi kegiatan pembelajarandirings sebagai mana dapat dilihat pada table 4.13.

Tabel 4.13. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	<b>Kegiatan Pembukaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencatat kehadiran siswa</li> <li>- Apersepsi</li> <li>- Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ul>	√		
2.	<b>Kegiatan inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan pokok materi yang akan diajarkan</li> <li>- Membahas materi</li> <li>- Pembagian kelompok</li> <li>- Member latihan</li> <li>- Memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar</li> <li>- Melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran</li> <li>- Memberikan balikan dan penguatan</li> <li>- Menggunakan beragam metode, pendekatan, media dan sumber</li> </ul>	√		Kecerdasan musik harus lebih dikembangkan sesuai metode dan evaluasinya agar indikator yang terkait dengan nada dapat terlihat

	belajar sesuai RPP			
3.	<b>Kegiatan Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat kesimpulan</li> <li>- Melakukan refleksi</li> <li>- Melakukan evaluasi</li> <li>- Memotivasi peserta didik untuk mendalami materi pembelajaran melalui kegiatan mandiri</li> <li>- Menyampaikan rencana pebelajaran untuk pertemuan selanjutnya</li> </ul>	√		

Hasil evaluasi dari ahli strategi pembelajaran yang terkait dengan pengembangan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dari ahli menunjukkan bahwa strategi tersebut harus dilakukan perbaikan atau revisi. Kejelasan strategi untuk aspek kecerdasan musik peserta didik harus lebih diperjelas dengan memperjelas metode dan evaluasi yang digunakan agar indikator yang berkaitan dengan sensitivitas nada dapat terlihat.

Berdasarkan hasil penilaian ahli, maka strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat direvisi sesuai dengan rekomendasi ahli tersebut. Dengan demikian maka validitas kegiatan dan strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat diujicobakan secara empiris untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran dalam optimalisasi pengembangan kecerdasan majemuk yang akan dilaksanakan. Hasil validasi kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.14

Tabel 4.14. Validasi Kegiatan Pembelajaran

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	<b>Kegiatan Pembukaan</b> - Mencatat kehadiran siswa - Apersepsi - Menjelaskan tujuan pembelajaran	√		
2.	<b>Kegiatan inti</b> - Menyampaikan pokok materi yang akan diajarkan - Membahas materi - Pembagian kelompok - Member latihan - Memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar - Melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran - Memberikan balikan dan penguatan - Menggunakan beragam metode, pendekatan, media dan sumber belajar sesuai RP	√		Telah direvisi
3.	<b>Kegiatan Penutup</b> - Membuat kesimpulan - Melakukan refleksi - Melakukan evaluasi - Memotivasi peserta didik untuk mendalami materi pembelajaran melalui kegiatan mandiri - Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	√		
KESIMPULAN		LAYAK DILAKUKAN UJICOBA		



Tahap kedua pengkajian media yang dilakukan oleh ahli media.

Hasil validasi dari ahli media disajikan tabel berikut :

Tabel. 4.15 Evaluasi Media yang Dikembangkan

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1	<b>Isi materi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi penjelasan dapat digunakan oleh sasaran</li> <li>- Materi sesuai dengan kurikulum</li> <li>- Urutan materi jelas</li> <li>- Penjelasan materi sistematis</li> <li>- Ilustrasi gambar sesuai dengan materi</li> <li>- Materi mengandung fakta yang jelas</li> </ul>	√		Baik
2.	<b>Bahasa</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemilihan kosakata tepat dalam menjelaskan pesan</li> <li>- Bahasa yang digunakan sesuai sasaran (siswa SMA)</li> <li>- Bahasa yang digunakan jelas, lugas dan komunikatif</li> <li>- Konsep yang diterangkan menggunakan bahasa yang dapat dipahami sasaran</li> </ul>	√		Baik
3.	<b>Desain Tampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk gambar tepat dan sesuai</li> <li>- Komposisi warna tepat dan sesuai</li> <li>- Komposisi media antara tulisan, suara (audio) sesuai dan menarik</li> <li>- Produk memenuhi kelengkapan unsur-unsur visual</li> <li>- Desain tampilan menarik</li> </ul>	√		Untuk tampilan <i>movie maker</i> antara tulisan dan pergantian tampilan tayangan terlalu cepat
4.	<b>Kemudahan penggunaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah digunakan sasaran</li> <li>- Penjelasan tugas mudah dipahami sasaran</li> <li>- Waktu pengerjaan sesuai dengan sasaran (siswa SMA)</li> </ul>	√		Khusus penggunaan rubrik seharusnya menggunakan rubrik yang besar agar mudah digunakan sasaran

Hasil evaluasi dari ahli media menunjukkan bahwa media yang mendukung dalam pengembangan pembelajaran kecerdasan majemuk layak khususnya untuk tampilan movie maker harus direvisi dengan memperlambat tampilan tulisan dan pergantian tayangan agar sasaran lebih mudah menghayati materi yang disampaikan. Setelah dilakukan revisi maka pengembang melakukan validasi. Hasil dari validasi dapat dilihat pada tabel 4.15 sebagai berikut :

Tabel. 4.16 Validasi Media yang Dikembangkan

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1	<b>Isi materi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi penjelasan dapat digunakan oleh sasaran</li> <li>- Materi sesuai dengan kurikulum</li> <li>- Urutan materi jelas</li> <li>- Penjelasan materi sistematis</li> <li>- Ilustrasi gambar sesuai dengan materi</li> <li>Materi mengandung fakta yang jelas</li> </ul>	√		Baik
2.	<b>Bahasa</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemilihan kosakata tepat dalam menjelaskan pesan</li> <li>- Bahasa yang digunakan sesuai sasaran (siswa SMA)</li> <li>- Bahasa yang digunakan jelas, lugas dan komunikatif</li> <li>Konsep yang diterangkan menggunakan bahasa yang dapat dipahami sasaran</li> </ul>	√		Baik
3.	<b>Desain Tampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk gambar tepat dan sesuai</li> <li>- Komposisi warna tepat dan sesuai</li> <li>- Komposisi media antara tulisan, suara (audio) sesuai dan menarik</li> <li>- Produk memenuhi kelengkapan unsur-unsur visual</li> </ul>	√		Telah direvisi

	Desain tampilan menarik			
4.	<b>Kemudahan penggunaan</b> - Mudah digunakan sasaran - Penjelasan tugas mudah dipahami sasaran - Waktu pengerjaan sesuai dengan sasaran (siswa SMA)	√		
KESIMPULAN		PRODUK LAYAK DIUJICoba		

Selanjutnya, selain media yang digunakan untuk mendukung strategi pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan validasi isi materi dari bahan ajar yang dikembangkan. Hasil Evaluasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.17:

Tabel. 4.17. Evaluasi Bahan Ajar yang Dikembangkan

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	Ketepatan materi dengan standar kompetensi	√		
2.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	√		
3.	Kejelasan sasaran produk			Diperjelas lagi pada tujuan pembelajaran
4.	Kejelasan konsep		√	Terutama konsep yang meliputi kata kunci
5.	Kejelasan urutan materi	√		
6.	Penggunaan bahasa pada materi jelas	√		
7.	Pemberian motivasi belajar tinggi			Dinyatakan pada setiap aktivitas pembelajaran
8.	Pembelajaran berpusat pada peserta didik	√		
9.	Materi mengandung makna	√		
10.	Kesesuaian materi dengan lingkungan dan kecerdasan	√		

	peserta didik			
11.	Materi mendorong keingintahuan peserta didik	√		
12.	Evaluasi meliputi kompetensi dan kecerdasan peserta didik			Bentuk evaluasi harus formatif dan sumatif
13.	Keakuratan evaluasi			Lakukan analisis butir soal untuk mengukur validitas dan reliabilitas soal
14.	Kemudahan membaca teks	√		

Hasil evaluasi bahan ajar dari ahli materi sejarah menunjukkan bahwa bahan ajar harus lebih menunjukkan kejelasan sasaran produk setiap tujuan pembelajaran, kemudian harus diperjelas lagi bagian materi yang mengandung makna dan evaluasi harus meliputi tes formatif dan sumatif.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli tersebut dan dilakukan perbaikan, maka pengembang melakukan validitas kembali kepada ahli.

Hasil aliditas dapat dilihat pada tabel 4.18 :

Tabel. 4.18. Validitas Bahan Ajar yang Dikembangkan

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	Ketepatan materi dengan standar kompetensi	√		
2.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	√		
3.	Kejelasan sasaran produk	√		Telah direvisi
4.	Kejelasan konsep	√	√	Telah direvisi
5.	Kejelasan urutan materi	√		
6.	Penggunaan bahasa pada materi jelas	√		
7.	Pemberian motivasi belajar tinggi	√		Telah direvisi
8.	Pembelajaran berpusat pada	√		

	peserta didik			
9.	Materi mengandung makna	√		
10.	Kesesuaian materi dengan lingkungan dan kecerdasan peserta didik	√		
11.	Materi mendorong keingintahuan peserta didik	√		
12.	Evaluasi meliputi kompetensi dan kecerdasan peserta didik	√		Telah direvisi
13.	Keakuratan evaluasi	√		Telah direvisi
14.	Kemudahan membaca teks	√		
KESIMPULAN		PRODUK LAYAK DIUJICOBAKAN		

Dari hasil validitas maka bahan ajar yang dikembangkan, maka produk dapat diujicobakan secara empiris untuk mengetahui efektivitas bahan ajar guna mendukung strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

### C. Efektivitas Model

#### 1). Evaluasi kelompok kecil

Tahap kedua dalam validasi strategi pembelajaran yang dikembangkan adalah validitas empirik. Validitas empirik dilakukan melalui uji coba pada *client*. Pelaksanaan ujicoba pada kelompok kecil bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang efektivitas strategi yang digunakan, serta media dan bahan ajar yang mendukung dari pelaksanaan pengembangan kecerdasan majemuk dan untuk selanjutnya dilakukan revisi untuk perbaikan.

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan pada kelas XI IPS-1 SMA 68 Jakarta tanggal 16 Maret 2011 sebanyak 13 peserta didik. Uji coba dalam proses pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan tatap

muka. Penilaian dalam pembelajaran difokuskan pada penilaian proses dan penilaian hasil belajar. Penilaian proses dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan metode serta media dan bahan ajar pendukung yang dikembangkan sebagai strategi pembelajaran. Penilaian proses dilakukan oleh guru pamong yang mengajar di kelas tersebut setiap pertemuan tatap muka. Hasil pengamatan penilaian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel. 4.19. Penilaian yang dilaksanakan oleh Rekanan Pendidik saat Uji Coba Kelompok Kecil Pertemuan Pertama

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	<b>Kegiatan Pembukaan</b> - Mencatat kehadiran peserta didik - Apersepsi - Menjelaskan tujuan pembelajaran	√		Baik
2.	<b>Kegiatan inti</b> - Menyampaikan pokok materi yang akan diajarkan - Membahas materi - Pembagian kelompok - Member latihan - Memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar - Melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran - Memberikan balikan dan penguatan - Menggunakan beragam metode, pendekatan, media dan sumber belajar sesuai RP	√		Penyampaian tugas lebih diperjelas  Perhitungkan waktu pengerjaan tugas lebih diperhatikan
3.	<b>Kegiatan Penutup</b> - Memberikan rangkuman - Melakukan refleksi - Memberikan umpan balik	√		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan evaluasi</li> <li>- Memotivasi peserta didik untuk mendalami pembelajaran melalui kegiatan mandiri sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki</li> <li>- Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</li> </ul>			
--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa perhitungan waktu pengerjaan tugas oleh peserta didik harus diperhatikan agar tidak mengganggu kegiatan berikutnya. Selain itu penjelasan mengenai tugas yang harus dilakukan peserta didik lebih diperjelas.. Untuk kegiatan pembelajaran sangat positif bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini akan memberikan implikasi terhadap rasa penghargaan yang dirasakan peserta didik dari kecerdasan yang dimilikinya. Peserta didik merasa bahwa kecerdasan yang dimilikinya dapat tersalurkan melalui kegiatan pembelajaran sejarah.

Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dirancang dengan memberikan konsolidasi kegiatan yang berkaitan dengan kecerdasan yang dimiliki masing-masing peserta didik. Untuk pembelajaran melalui kecerdasan linguistik, peserta didik melakukan penuangan ide secara lisan, selanjutnya untuk peserta didik yang memiliki kecerdasan logika matematik melakukan penuangan ide secara pemecahan masalah, bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan spasial, melakukan kegiatan penuangan ide ke dalam bentuk gambar, atau simbol-simbol, selanjutnya bagi siswa yang memiliki kecerdasan

musik melakukan penuangan ide ke dalam bentuk syair lagu atau nada, kemudian bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan kinestetik penuangan idenya dengan melakukan kegiatan penampilan drama, dilanjutkan dengan peserta didik yang memiliki kecerdasan naturalistik, selanjutnya bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan naturalistik dilakukan penuangan ide dengan melakukan pengamatan kepada konsisi sekitar lingkungan kelas terkait dengan materi, kemudian dari hasil penuangan ide tersebut, dilakukan sebuah evaluasi secara proses yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan penilaian skala.

Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan, dinilai mampu menghargai kecerdasan majemuk peserta didik yang nantinya akan membawa implikasi terhadap kualitas pengelolaan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar sejarah. Dengan kata lain, positifnya respon peserta didik terhadap strategi yang dikembangkan disebabkan oleh pembelajaran yang dikembangkan berorientasi kepada penyaluran dan penghargaan kecerdasan yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan refleksi pada pertemuan pertama, selanjutnya dilakukan kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua. Hasil observasi pengamat pada kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua disajikan dalam tabel 4.20 :



Tabel. 4.20. Penilaian rekan pendidik terhadap Kegiatan Pembelajaran pada saat Uji Coba Kelompok Kecil Pertemuan Kedua

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	<b>Kegiatan Pembukaan</b> - Mencatat kehadiran peserta didik - Apersepsi - Menjelaskan tujuan pembelajaran	√		Baik
2.	<b>Kegiatan inti</b> - Menyampaikan pokok materi yang akan diajarkan - Membahas materi - Pembagian kelompok - Member latihan - Memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar - Melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran - Memberikan balikan dan penguatan Menggunakan beragam metode, pendekatan, media dan sumber belajar sesuai RP	√		Baik
3.	<b>Kegiatan Penutup</b> - Memberikan rangkuman - Melakukan refleksi - Memberikan umpan balik - Melakukan evaluasi - Memotivasi peserta didik untuk mendalami pembelajaran melalui kegiatan mandiri sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki - Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	√		Baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran telah mengikuti saran-saran yang telah direkomendasikan oleh pengamat sehingga ada perubahan pelaksanaan yang cukup baik. Untuk penentuan alokasi waktu peneliti telah menentukan alokasi waktu sesuai dengan perencanaan. Kegiatan pembuka selama 5 menit pertama dilakukan dengan konsekwen, kemudian dilanjutkan pada kegiatan inti alokasi waktu 30 menit dengan melakukan konsolidasi sesuai dengan metode dan media yang direncanakan.

Berdasarkan refleksi pada proses pembelajaran pertemuan kedua, maka peneliti terus melakukan upaya-upaya perbaikan agar pengelolaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti menjadi lebih baik. Berdasarkan refleksi tersebut, hasil perbaikan dapat dilihat pada tabel pertemuan ketiga, yaitu sebagai berikut :

Tabel. 4.21. Penilaian rekan pendidik terhadap Kegiatan Pembelajaran pada saat Uji Coba Kelompok Kecil Pertemuan Ketiga

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN		KOMENTAR
		YA	TIDAK	
1.	<b>Kegiatan Pembukaan</b> - Mencatat kehadiran peserta didik - Apersepsi - Menjelaskan tujuan pembelajaran	√		Baik
2.	<b>Kegiatan inti</b> - Menyampaikan pokok materi yang akan diajarkan - Membahas materi - Pembagian kelompok - Member latihan - Memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan sumber	√		Baik

	belajar - Melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran - Memberikan balikan dan penguatan - Menggunakan beragam metode, pendekatan, media dan sumber belajar sesuai RP			
3.	<b>Kegiatan Penutup</b> - Memberikan rangkuman - Melakukan refleksi - Memberikan umpan balik - Melakukan evaluasi - Memotivasi peserta didik untuk mendalami pembelajaran melalui kegiatan mandiri sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki - Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	√		Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan ketiga pengembang sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Diawali dengan perumusan indikator sesuai dengan kompetensi yang akan dikembangkan sudah cukup baik dan sesuai. Kegiatan pembelajaran sudah dapat dikatakan optimal karena pada kegiatan pembelajaran dapat diselaraskan dengan media dan bahan ajar serta evaluasi yang diukur.

Sehubungan dengan keefektifan strategi pembelajaran yang meliputi penggunaan bahan ajar serta media, maka pengembang menyebarkan angket kepada peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan setelah target selesai mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengetahui

hasil isian angket terhadap penggunaan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dapat dilihat pada tabel 4. 22 dibawah ini

Tabel.4.22. Respon Peserta Didik (*Client*) terhadap Strategi Pembelajaran yang diujicobakan di SMA 68 Jakarta pada Kelompok Kecil

No.	Indikator	Respon		Jumlah
		Ya	Tidak	
1.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru membangunkan kecerdasan peserta didik	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
2.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru memperkuat kecerdasan peserta didik	10 (76,9%)	3 (23,1%)	13 (100 %)
3.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru mentransfer kecerdasan peserta didik	13 (100%)	- (0%)	13 (100 %)
4.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru mengembangkan struktur pelajaran yang mengacu pada penggunaan kecerdasan ganda peserta didik	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
5.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru menarik dan menyenangkan peserta didik	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
6.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru mudah dipahami peserta didik ?	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
7.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru dapat memberikan motivasi belajar mandiri peserta didik ?	10 (76,9%)	3 (23,1%)	13 (100 %)
8.	Apakah proses evaluasi pembelajaran dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	13 (100%)	- (0%)	13 (100 %)
9.	Apakah peserta didik mudah dalam memahami materi	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
10.	Apakah materi sesuai dengan kebutuhan	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
11.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan daya ingat yang tinggi peserta didik dalam	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)

	jangka waktu yang panjang			
12.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
13.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan kepuasan belajar terhadap pembelajaran sejarah	10 (76,9%)	2 (23,1%)	13 (100 %)
14.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan membantu mempercepat pemahaman terhadap materi pembelajaran sejarah	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
15.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
16.	Apakah bahan ajar menumbuhkan minat belajar peserta didik	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
17.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu proses pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki peserta didik	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
18.	Apakah peserta didik mudah dalam memahami metode yang diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)
19.	Apakah peserta didik mudah melakukan metode yang diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
20.	Apakah metode yang diterapkan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
21.	Apakah metode yang diterapkan meningkatkan kepuasan belajar terhadap pembelajaran sejarah	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
22.	Apakah metode yang diterapkan melatih kemandirian belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
23.	Apakah metode yang diterapkan membantu peserta didik mempercepat pemahaman terhadap materi pembelajaran sejarah	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
24.	Apakah metode yang diterapkan memotivasi peserta didik untuk	12 (92,3%)	1 (7,7%)	13 (100 %)

	belajar mandiri			
25.	Apakah metode yang diterapkan dapat membantu proses pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki peserta didik	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
26.	Apakah metode yang diterapkan menumbuhkan minat belajar sejarah peserta didik	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
27.	Apakah media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan proses pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki peserta didik	10 (76,9%)	3 (23,1%)	13 (100 %)
28.	Apakah media yang digunakan mudah dalam dipahami peserta	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
29.	Apakah media yang digunakan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah peserta didik	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)
30.	Apakah media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan kecerdasan peserta didik	11 (84,61%)	2 (15,38%)	13 (100 %)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang didukung oleh media, dan bahan yang dikembangkan sangat positif bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini akan memberikan implikasi terhadap pengembangan kecerdasan majemuk yang dimiliki peserta didik dan optimalisasi kualitas pengelolaan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar sejarah. Positifnya respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang dikembangkan disebabkan oleh strategi peneliti berorientasi terhadap penghargaan kecerdasan yang dimiliki masing-masing peserta didik.

Pengujian efektivitas strategi yang dikembangkan peneliti di samping dapat mengukur efektivitas terhadap pengembangan strategi

pembelajaran juga menguji efektivitas hasil belajar. Evaluasi hasil belajar ini dilaksanakan pada pertemuan keempat setelah selesai pembelajaran. Data dari hasil evaluasi uji coba pada kelompok kecil disajikan pada tabel 4.23 di bawah ini :

Tabel. 4.23. Evaluasi Hasil Belajar Sejarah pada Uji Coba kelompok kecil pada kelompok Kontrol

<b>NO</b>	<b>Responden</b>	<b>NILAI</b>
1.	1	7,2
2.	2	8,0
3.	3	6,4
4.	4	7,6
5.	5	6,8
6.	6	8,0
7.	7	7,2
8.	8	6,4
9.	9	8,8
10.	10	6,0
11.	10	6,4
12.	10	6,8
13.	10	7,2
Nilai Tertinggi		8,4
Nilai Terendah		6,0
Rata-Rata		7,1

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebesar 8,4, dan nilai terendah sebesar 6,4 dengan rentang nilai sebesar 2,40. Adapun rerata skor hasil belajar pada kelompok ujicoba adalah 7,1

dengan varians 0,52 dan standar deviasi sebesar 0,73. (Daftar distribusi skor hasil belajar terlampir)

Untuk mengetahui hasil belajar pada kelas perlakuan, disajikan pada table respon peserta didik terhadap strategi yang dikembangkan pada SMA 68 Jakarta di sajikan pada tabel 6.1 sebagai berikut :

Tabel. 4.24. Evaluasi Hasil Belajar Sejarah pada Uji Coba kelompok kecil pada kelompok Uji Coba

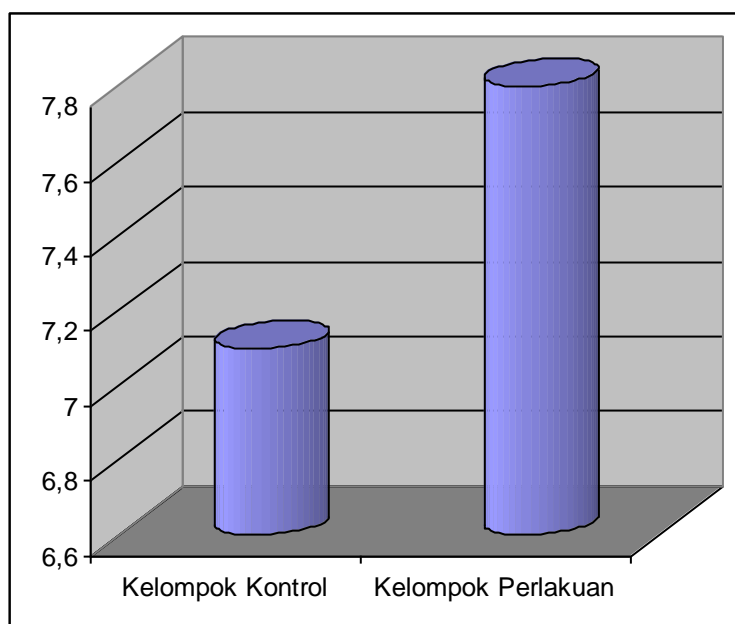
<b>NO</b>	<b>Responden</b>	<b>NILAI</b>
1.	1	8,4
2.	2	7,2
3.	3	9,2
4.	4	6,8
5.	5	7,2
6.	6	8,8
7.	7	7,6
8.	8	8,0
9.	9	6,8
10.	10	7,2
11.	11	7,6
12.	12	8,0
13.	13	8,4
Nilai Tertinggi		9,2
Nilai Terendah		6,8
Rata-Rata		7,7

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada hasil belajar kelompok uji coba sebesar 92, nilai terendah sebesar 68 dengan rentang



nilai sebesar 2,9. Adapun rerata skor adalah 7,7 dengan varians sebesar 0,71 dan standar deviasi sebesar 0,84. Daftar distribusi skor hasil belajar terlampir)

Untuk lebih jelasnya mengenai perbedaan rerata hasil evaluasi uji coba kelompok kecil dapat divisualisasikan pada histogram di bawah ini :



Gambar 4.1. Histogram Hasil Belajar Sejarah kelompok kontrol dan Kelompok Perlakuan Pada kelompok Kecil

Untuk memperjelas perbedaan hasil belajar antara kelompok control dan kelompok perlakuan, maka dilanjutkan perbedaan rerata skor dari ke dua kelompok. Uji perbedaan rerata skor menggunakan uji t. Hasil analisis uji t dengan menggunakan fasilitas program computer Microsoft office 2007 diperoleh bahwa nilai t hitung sebesar 2,18. Adapun t table pada  $\alpha = 0,05$  dengan derajat bebas 12 sebesar 1,78. Dengan demikian bahwa terdapat perbedaan hasil belajar nyata antara kelompok control

dengan kelompok perlakuan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu produk layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

## **2). Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan utama merupakan kelanjutan dari uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan pada dua kelas di SMA 68 Jakarta, yakni kelas XI-IPS 1 sebagai kelas uji coba dan kelas XI-IPS 2 sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran pada uji coba lapangan dilakukan tujuh kali pertemuan sesuai dengan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Enam kali proses pembelajaran dan satu kali pada pertemuan ke tujuh adalah evaluasi hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran.

Dalam uji coba lapangan, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan materi inti dan waktu yang tersedia. Uji coba ini merupakan kelanjutan uji validitas terhadap perencanaan kegiatan pembelajaran, bahan ajar, dan media yang dikembangkan. Hasil uji coba ini diharapkan sebagai akhir untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai produk yang sempurna.

Uji coba lapangan utama pada prinsipnya sama dengan uji coba pada kelompok kecil yakni diawali dengan pembagian lembar observasi kepada observer sejarah untuk mengobservasi pelaksanaan proses

pembelajaran. Observer diberi waktu dan tempat d dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran. Hasil dari observasi pengamat selama proses pembelajaran pada saat uji lapangan utama dapat dilihat pada table 4.24 berikut ini :

Tabel. 4.25. Hasil Evaluasi Uji lapangan oleh rekan pendidik Kelas XI-IPS 1 SMA 68 Jakarta

NO	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1.	<b>Kegiatan Pembukaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apersepsi</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Menyampaikan cakupan materi</li> <li>- Mengajukan pertanyaan berkenaan dengan pengetahuan awal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	
2.	<b>Kegiatan inti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membimbing peserta didik melalui pemberian tugas sesuai kecerdasan yang dimilikinya</li> <li>- Membimbing peserta didik untuk presentasi pengetahuan yang dimiliki</li> <li>- Melibatkan peserta didik untuk mencari informasi tentang topik atau tema yang dipelajari</li> <li>- Menggunakan beragam pendekatan, metode, media dan sumber belajar</li> <li>- Mefasilitasi terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik, antar peserta didik, peserta didik dengan sumber belajar</li> <li>- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan</li> <li>- Memfasilitasi peserta didik mencari sumber belajar</li> <li>- Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, menganalisi, memecahkan masalah dan bertindak sesuai dengan kecerdasannya tanpa rasa takut</li> <li>- Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan hasil belajar</li> <li>- Memfasilitasi peserta didik membuat laporan baik tugas individu maupun kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan umpan balik yang positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan maupun isyarat terhadap keberhasilan peserta didik</li> <li>- Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan</li> <li>- Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman bermakna dalam mencapai kompetensi dasar</li> <li>- Berfungsi sebagai narasumber, pembimbing dan fasilitator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bersama-sama dengan peserta didik melakukan rangkuman atau kesimpulan</li> <li>- Bersama-sama dengan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>- Melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar</li> <li>- Memberikan motivasi untuk mendalami materi melalui kegiatan belajar mandiri</li> <li>- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> <li>√</li> </ul>	

Berdasarkan tabel observasi di atas menunjukkan bahwa semua item dari criteria penilain telah dilakukan dengan baik oleh pengembang mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, pengembang telah memberikan apersepsi sesuai dengan materi yang akan disajikan. Pengembang juga menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui tujuan yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu pengembang juga memberikan

pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Kegiatan pendahuluan yang baik ini diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan inti dalam proses pembelajaran.

Selama kegiatan inti, proses pembelajaran nampak berpusat pada peserta didik. Pengembang membimbing dan memfasilitasi kecerdasan yang dimiliki peserta didik dengan penyajian materi yang menggunakan metode yang variatif serta penugasan yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu pengembang juga mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi belajar.

Pada kegiatan penutup, peserta didik membuat rangkuman pembelajaran serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses pembelajaran telah berjalan dengan baik.

Pengujian efektivitas pengembangan strategi pembelajaran selain mengukur efektivitas terhadap proses pembelajaran juga menguji efektivitas terhadap hasil belajar. Evaluasi hasil belajar ini dilaksanakan pada pertemuan ke tujuh. Data hasil evaluasi uji coba pada target *client* dapat dilihat pada table 4.26 berikut ini :

Tabel. 4.26. Distribusi skor Kelompok Kontrol Kelas XI-IPS 2 SMA 68 Jakarta

<b>NO</b>	<b>Responden</b>	<b>NILAI</b>
1.	1	6,0
2.	2	6,8
3.	3	7,0
4.	4	6,3
5.	5	7,3
6.	6	6,5
7.	7	6,5
8.	8	8,0
9.	9	8,3
10.	10	8,0
11.	11	6,8
12.	12	8,5
13.	13	7,3
14.	14	6,5
15.	15	8,0
16.	16	7,3
17.	17	7,3
18.	18	8,3
19.	19	6,5
20.	20	7,3
21.	21	7,0
22.	22	7,0
23.	23	8,0
24.	24	7,0
25.	25	7,3
26.	26	7,5
Nilai tertinggi		8,5
Nilai terendah		6,0
Rata-Rata		7,24

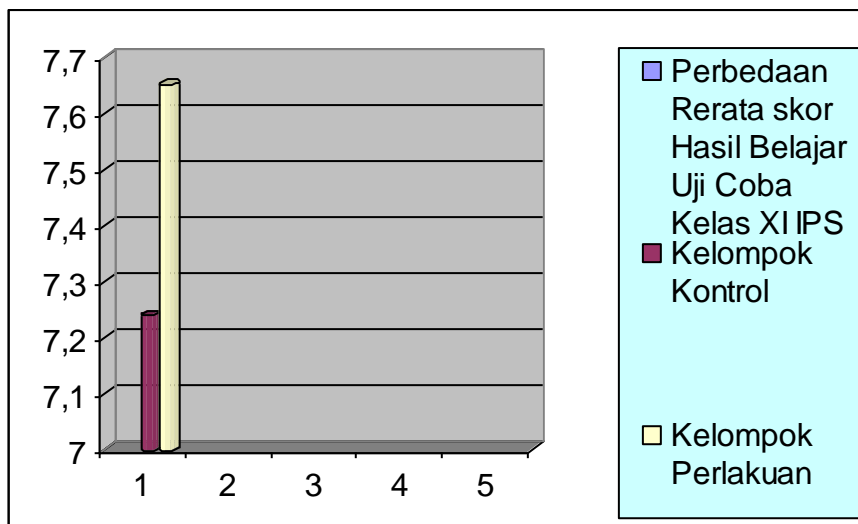
Tabel di atas menunjukkan bahwa skor maksimum pada kelas kontrol adalah 8,5, skor minimum sebesar 6,0 dengan rentang skor 2,5. Adapun rerata skor adalah 7,24, varian sebesar 0,46 dan standar deviasi sebesar 0,68. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelompok perlakuan disajikan pada table 4.27 berikut ini :

Tabel. 4.27. Distribusi skor Kelompok Perlakuan Kelas XI-IPS 1 SMA 68 Jakarta

<b>NO</b>	<b>Responden</b>	<b>NILAI</b>
1.	1	6,0
2.	2	8,0
3.	3	7,5
4.	4	6,5
5.	5	9,0
6.	6	9,3
7.	7	8,0
8.	8	7,0
9.	9	6,5
10.	10	7,3
11.	11	7,3
12.	12	7,3
13.	13	8,3
14.	14	6,8
15.	15	8,8
16.	16	7,8
17.	17	9,5
18.	18	8,0
19.	19	8,0
20.	20	8,0
21.	21	6,5

22.	22	7,0
23.	23	8,3
24.	24	6,3
25.	25	8,5
26.	26	7,5
Nilai tertinggi		9,5
Nilai terendah		6,0
Rata-Rata		7,65

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor maksimum pada kelas perlakuan adalah 9,5 dan skor minimum sebesar 6,0 dengan rentang skor 3,5. Adapun rerata skor adalah 7,68, varian sebesar 0,88 dan standar deviasi sebesar 0,94. Perbedaan rerata skor antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan divisualisasikan dalam histogram berikut ini :



Gambar 4.2. Histogram Perbedaan Rerata Skor Hasil Belajar Sejarah kelompok Kontrol dan Kelompok Perlakuan Pada Kelompok Utama



Untuk mempertegas perbedaan rerata kedua kelompok di atas secara statistik, maka dilakukan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,06 sedangkan nilai t tabel pada derajat bebas 25 adalah 1,71. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan rerata skor hasil perbedaan secara nyata dari kedua kelompok. Dengan demikian dalam proses pembelajaran dengan pengembangan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu produk pengembangan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

### **3. Hasil Uji Coba Efektivitas penggunaan produk**

Setelah selesai melakukan uji coba, pengembang melakukan keefektivan pengembangan strategi pembelajaran dan penggunaan sumber belajar dan media pendukung. Uji efektivitas penggunaan produk dilakukan dengan menyebarkan angket pada pengguna produk yaitu kelas XI-IPS 1 SMA 68 Jakarta. Kegiatan pengujian dilakukan setelah pembelajaran usai sebanyak 37 responden. Angket yang disebarkan menggunakan skala Gutman yang berisi dua pilihan jawaban, "Ya" atau "Tidak". Data yang didapatkan dari angket kemudian di analisis secara deksriptif.

Hasil pengujian efektivitas produk melalui penyebaran angket diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel 4.28 berikut :

Tabel.4.28. Respon Peserta Didik (*Client*) terhadap Efektivitas Strategi Pembelajaran yang diujicobakan Kelompok Perlakuan Kelas XI-IPS 1 SMA 68 Jakarta

No.	Indikator	Respon		Jumlah
		Ya	Tidak	
1.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru membangunkan kecerdasan peserta didik	36	1	37
2.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru memperkuat kecerdasan peserta didik	34	3	37
3.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru mentransfer kecerdasan peserta didik	35	2	37
4.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru mengembangkan struktur pelajaran yang mengacu pada penggunaan kecerdasan ganda peserta didik	31	6	37
5.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru menarik dan menyenangkan peserta didik	29	7	37
6.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru mudah dipahami peserta didik ?	34	4	37
7.	Apakah strategi pembelajaran yang dilakukan guru dapat memberikan motivasi belajar mandiri peserta didik ?	29	8	37
8.	Apakah proses evaluasi pembelajaran dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	29	8	37
9.	Apakah peserta didik mudah dalam memahami materi	30	7	37
10.	Apakah materi sesuai dengan kebutuhan	32	5	37
11.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan daya ingat yang tinggi peserta didik dalam jangka waktu yang panjang	31	6	37
12.	Apakah bahan ajar yang	29	8	37

	dikembangkan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah			
13.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan kepuasan belajar terhadap pembelajaran sejarah	34	3	37
14.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan membantu mempercepat pemahaman terhadap materi pembelajaran sejarah	35	2	37
15.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri	33	4	37
16.	Apakah bahan ajar menumbuhkan minat belajar peserta didik	29	8	37
17.	Apakah bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu proses pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki peserta didik	30	7	37
18.	Apakah peserta didik mudah dalam memahami metode yang diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung	29	8	37
19.	Apakah peserta didik mudah melakukan metode yang diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung	34	3	37
20.	Apakah metode yang diterapkan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah	29	8	37
21.	Apakah metode yang diterapkan meningkatkan kepuasan belajar terhadap pembelajaran sejarah	36	1	37
22.	Apakah metode yang diterapkan melatih kemandirian belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah	31	6	37
23.	Apakah metode yang diterapkan membantu peserta didik mempercepat pemahaman terhadap materi pembelajaran sejarah	33	4	37
24.	Apakah metode yang diterapkan memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri	35	2	37
25.	Apakah metode yang diterapkan	31	6	37

	dapat membantu proses pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki peserta didik			
26.	Apakah metode yang diterapkan menumbuhkan minat belajar sejarah peserta didik	33	4	37
27.	Apakah media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan proses pengembangan potensi kecerdasan yang dimiliki peserta didik	35	2	37
28.	Apakah media yang digunakan mudah dalam dipahami peserta	31	6	37
29.	Apakah media yang digunakan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah peserta didik	31	6	37
30.	Apakah media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan kecerdasan peserta didik	29	8	37
JUMLAH		958	152	1110
PROSENTASE		86,3	13,7	100,0

Berdasarkan hasil penilaian pengujian efektivitas produk oleh klien pada 30 item pertanyaan disimpulkan bahwa penggunaan pengembangan strategi pembelajaran sangat efektif bagi peserta didik dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini akan memberikan implikasi peningkatan kualitas pengelolaan dan hasil belajar sejarah. Positifnya respon peserta didik terhadap pengembangan strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk disebabkan proses yang berlangsung dapat Membangunkan atau memicu kecerdasan, memperkuat kecerdasan, mengajar dengan menggunakan kecerdasan dalam struktur epembelajrannya serta mentransfer kecerdasan peserta didik.

#### **D. Pembahasan**

Hasil dari uji coba produk pada kelompok kecil menunjukkan bahwa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang didukung oleh media, dan bahan ajar yang dikembangkan sangat positif bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini akan memberikan implikasi terhadap pengembangan kecerdasan majemuk yang dimiliki peserta didik dan optimalisasi kualitas pengelolaan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar sejarah. Positifnya respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang dikembangkan disebabkan oleh strategi peneliti berorientasi terhadap penghargaan kecerdasan yang dimiliki masing-masing peserta didik. Selanjutnya dilakukan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan pada pertemuan keempat setelah selesai pembelajaran. Hasil belajar sejarah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar nyata antara kelompok kontrol dengan kelompok perlakuan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu produk layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan uji produk pada kelompok kecil, maka dilakukan uji produk pada kelompok utama. Berdasarkan hasil penilaian pengujian efektivitas produk oleh klien pada 30 item pertanyaan disimpulkan bahwa 86,3 % peserta didik memberikan nilai yang sangat positif baik terhadap produk yang dikembangkan dan hanya 13,7 % peserta didik yang

memberikan nilai kurang positif terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu efektivitas pengembangan produk juga dilihat pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor maksimum adalah 8,6 dan skor minimum sebesar 6,0 dengan rentang skor 2,5. Adapun rerata skor adalah 7,34, varian sebesar 0,46 dan standar deviasi sebesar 0,68. Sedangkan hasil belajar pada kelompok perlakuan menunjukkan bahwa skor maksimum adalah 9,3 dan skor minimum sebesar 6,6 dengan rentang skor 3,5. Adapun rerata skor adalah 7,8, varian sebesar 0,88 dan standar deviasi sebesar 0,94. Adapun perbedaan rerata kedua kelompok dapat dilihat dengan melakukan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,06 sedangkan nilai t tabel pada derajat bebas 25 adalah 1,71. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan rerata skor hasil perbedaan secara nyata dari kedua kelompok. Dengan demikian dalam proses pembelajaran dengan pengembangan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu produk pengembangan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pengembangan strategi pembelajaran sangat efektif. Namun demikian, hasil penelitian ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian ini antara

lain prosentase kecerdasan peserta didik yang menjadi subyek penelitian ini sangat beraneka ragam, sehingga meski ada prosentase yang sedikit tidak boleh diabaikan, untuk itu diperlukan kejelian guru untuk tidak memfokuskan condong kepada satu kecerdasan yang dominan di dalam kelas.

Keterbatasan lain adalah masih kurangnya pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan kecerdasan majemuk, sehingga ketika peserta didik diberikan tugas, petunjuk teknisnya harus benar-benar jelas, karena selama ini tugas yang dikerjakan peserta didik hanya berkaitan dengan soal-soal yang mengarah kepada aspek kognitif saja. Selain itu butir-butir penilaian harus mampu menggambarkan nilai yang dapat dikuantitatifkan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Setiap peserta didik memiliki kecerdasan dan kemampuan berbeda dalam memahami sebuah mata pelajaran. Seorang guru harus mampu memahami kemampuan peserta didiknya secara personal. Dengan segala macam keadaan tersebut, kewajiban seorang guru adalah mengakui keberadaannya dengan segala kemampuan yang dimiliki peserta didiknya dengan menghargai bakat dan hasil karya peserta didiknya. Pengalaman-pengalaman menyenangkan ketika belajar akan menjadi aktivator bagi perkembangan kecerdasan peserta didik pada tahap perkembangan berikutnya. Penggunaan strategi pembelajaran yang menarik sangat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu dibutuhkanlah keinovatifan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah strategi pembelajaran yang berbasis kecerdasan majemuk. Strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk merupakan validitas tertinggi terhadap gagasan bahwa perbedaan individu adalah penting.. Pemakaian strategi ini dalam pendidikan sangat beruntung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat masing-masing peserta didik.



Pengembangan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dilakukan dengan beberapa tahap. Tahap pertama dimulai dengan mengidentifikasi kecerdasan yang dimiliki peserta didik, setelah itu merancang strategi yang akan digunakan. Proses perancangan strategi diawali dengan merumuskan rencana pembelajaran dengan melihat standar kompetensi, kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Setelah itu diikuti dengan pemilihan media serta bahan ajar pendukung yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah melakukan proses perencanaan, maka pengembang melakukan tahap rancangan dengan membuat media serta bahan ajar pendukung.

Langkah selanjutnya adalah melakukan tahap uji oleh para ahli. Adapun produk yang diuji oleh para ahli adalah uji perencanaan program pembelajaran, bahan ajar, serta media pendukung. Hasil evaluasi ahli dijadikan untuk melakukan perbaikan dan validasi produk. Setelah dilakukan validasi produk dan mendapatkan rekomendasi ahli mengenai produk dapat diujicobakan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian produk kepada kelompok kecil.

Hasil dari uji coba produk pada kelompok kecil menunjukkan bahwa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang didukung oleh media, dan bahan ajar yang dikembangkan sangat positif bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini akan memberikan implikasi terhadap pengembangan kecerdasan majemuk yang dimiliki peserta didik dan optimalisasi kualitas

pengelolaan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar sejarah. Positifnya respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang dikembangkan disebabkan oleh strategi peneliti berorientasi terhadap penghargaan kecerdasan yang dimiliki masing-masing peserta didik. Selanjutnya dilakukan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan pada pertemuan keempat setelah selesai pembelajaran. Hasil belajar sejarah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar nyata antara kelompok kontrol dengan kelompok perlakuan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu produk layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan uji produk pada kelompok kecil, maka dilakukan uji produk pada kelompok utama. Berdasarkan hasil penilaian pengujian efektivitas produk oleh klien pada 30 item pertanyaan disimpulkan bahwa 86,3 % peserta didik memberikan nilai yang sangat positif baik terhadap produk yang dikembangkan dan hanya 13,7 % peserta didik yang memberikan nilai kurang positif terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu efektivitas pengembangan produk juga dilihat pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor maksimum adalah 8,6 dan skor minimum sebesar 6,0 dengan rentang skor 2,5. Adapun rerata skor adalah 7,34, varian sebesar 0,46 dan standar deviasi sebesar 0,68. Sedangkan hasil belajar pada kelompok perlakuan

menunjukkan bahwa skor maksimum adalah 9,3 dan skor minimum sebesar 6,6 dengan rentang skor 3,5. Adapun rerata skor adalah 7,8, varian sebesar 0,88 dan standar deviasi sebesar 0,94. Adapun perbedaan rerata kedua kelompok dapat dilihat dengan melakukan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,06 sedangkan nilai t tabel pada derajat bebas 25 adalah 1,71. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan rerata skor hasil perbedaan secara nyata dari kedua kelompok. Dengan demikian dalam proses pembelajaran dengan pengembangan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu produk pengembangan strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini membawa implikasi pada pembelajaran sejarah sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk adalah suatu upaya mencapai kompetensi tertentu dalam pembelajaran. dengan memperhatikan kedelapan jenis kecerdasan yang dimiliki setiap peserta didik, para guru dapat mengoptimalkan potensi peserta didiknya secara efektif.
2. Strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk adalah suatu cara menyerap informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing peserta didik, namun untuk

mengeluarkannya kembali seluruh kecerdasan bekerjasama dalam satu kesatuan yang unik sesuai dengan kebutuhan, sehingga mampu memecahkan persoalan-persoalan pembelajaran dengan cara yang luar biasa.

3. Strategi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk menjadikan peserta didik sebagai sang juara pada bidang-bidang tertentu sesuai dengan kecerdasan yang menonjol pada dirinya, karena pada dasarnya dalam diri setiap peserta didik selalu ada satu atau lebih kecerdasan menonjol yang dimilikinya.
4. Strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sejarah
5. Strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.
6. Strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat masing-masing peserta didik melalui pembelajaran sejarah.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi, penulis menyarankan beberapa hal :

1. Penerapan strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk mendorong para guru melakukan inovasi dalam cara-cara mengajarnya. Oleh karena itu setiap guru dituntut agar lebih kreatif untuk mencari terobosan baru untuk mengoptimalkan semua jenis kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Untuk itu melakukan pembelajaran yang menyenangkan adalah satu syarat utama yang harus selalu diupayakan
2. Guru perlu mempelajari lebih dalam kondisi psikologi dan kecerdasan peserta didik guna melaksanakan proses yang tepat dan efektif dalam penerapan strategi dan pemilihan serta penggunaan media pendukung untuk memfasilitasi kecerdasan peserta didik.
3. Penerapan strategi pembelajaran sejarah berbasis kecerdasan majemuk dalam mencapai kompetensi dalam kurikulum sebagai masukan kepada guru tentang berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai setiap kompetensi yang ada dalam kurikulum yang berbasis kompetensi. Dengan harapan melalui penerapan strategi ini, optimalisasi potensi peserta didik sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimilikinya dapat menghasilkan pendidikan yang lebih baik dari pendidikan sebelumnya dan sekaligus menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam mencapai kompetensi.

