

MINAT DAN PRESTASI DALAM STRATEGI *MULTIPLE INTELLIGENCES*

Tri Isna Martina Vatilova

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
martinavatilova@gmail.com

Pambudi Handoyo

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
pam_pam2013@yahoo.co.id

Abstrak

Sistem pendidikan di Indonesia mayoritas masih sangat konvensional. Banyak sekolah yang menerapkan strategi pembelajaran *Banking Of Education*, yakni pembelajaran yang bersifat searah cenderung pasif dan tidak humanis. Hal tersebut mencetak generasi muda imitatif, tidak mampu berfikir efektif di dalam menghadapi permasalahan, dan tidak inspiratif. Howart Gardner menawarkan strategi pembelajaran *Multiple Intelligences*, yakni sebuah strategi pembelajaran yang memanfaatkan keunggulan atau kecerdasan yang dimiliki siswa. Dengan strategi ini akan mampu mencetak siswa yang unggul di dalam bidangnya, kreatif dan inspiratif, selain itu belajar dengan strategi *multiple intelligences* mempermudah siswa karena strategi ini mampu memfasilitasi gaya belajar siswa sesuai dengan kecerdasan siswa. Penelitian memaparkan pengaruh antara strategi *multiple intelligences* terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif dengan variabel x (strategi *multiple intelligences*) dan variabel y (minat belajar), teknik sampel yang digunakan adalah *quota sampling*, di dalam pengumpulan datanya dibantu dengan menggunakan kuisioner dan wawancara, serta menggunakan teknik analisis Pearson (*Product Moment*). Hasil yang diperoleh adalah Strategi *Multiple Intelligences* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa dengan cara adanya faktor-faktor pendukung penerapan strategi tersebut seperti guru yang ahli dalam mengaplikasikan teknik mengajar dengan *multiple intelligences*, sarana prasarana yang mendukung dan pengkategorisasian siswa sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki.

Kata Kunci: *Multiple Intelligences*, Minat Belajar.

Abstract

The education system in Indonesia is still very conventional majority. Many schools are implementing learning strategies *Banking Of Education*, the learning tends to be unidirectional passive and not humanist. It is the younger generation that tends print imitative, not able to think effectively in dealing with problems, and not inspiring. Howart Gardner's *Multiple Intelligences* offers learning strategy, ie a strategy that utilizes the advantages of learning or intelligence of the students. With this strategy will be able to print excellent student in the field, creative and inspiring, besides learning to facilitate students' *multiple intelligences* strategy because this strategy is able to facilitate the student's learning style according to the intelligence of the students. This research is used to see an effect of strategy on *multiple intelligences* learning interest. This type of research to use these quantitative descriptive variables x (strategy *multiple intelligences*) and y variables (interest in learning), an engineering sample used was quota sampling, assisted in data collection using questionnaires and interviews, as well as using the technique of analysis Pearson (product moment). The results obtained are *Multiple Intelligences* Strategies has an influence on students' interest by way of the factors supporting the implementation of the strategy, such as teachers who are experts in applying the techniques of teaching with *multiple intelligences*, and the infrastructure that supports categorizing students according to intelligence possessed.

Keywords: *Multiple Intelligences*, Learning Interests.

PENDAHULUAN

Selama ini sistem pembelajaran di Indonesia, guru menjadi segalanya dan siswa hanya sebatas pendengar, ini bentuk pembelajaran yang searah dan dirasa kurang efektif. Model pembelajaran seperti ini masih sering kita jumpai dalam ranah pendidikan di Indonesia, Freire (1988) berpendapat, bahwa model pembelajaran tersebut

adalah model *Banking Concept Of Education*, yang diibaratkan siswa sebagai celengan dan guru sebagai penabung. Guru berbicara sebagai (subyek) dan siswa sebagai (obyek) mendengar dengan sabar, seksama dan mengulang-ulang dengan persis kata-kata yang diucapkan oleh guru seperti *mem-beo*. Strategi pembelajaran ini malah akan mencetak generasi muda yang cenderung

menjadi pasif, tidak kreatif, pandai meniru, tidak inspiratif dan tentunya atmosfer belajar menjadi kaku (Pramudya, 2001:5).

Padahal, sekolah merupakan miniatur masyarakat, yang artinya mereka para siswa akan mendapatkan pembelajaran tentang banyak hal antara lain, bagaimana mereka mampu berinteraksi dan bersosialisasi didalam miniatur tersebut. Menurut Habermas (1954), belajar adalah proses interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan belajar yang dimaksud disini adalah lingkungan alam maupun sosial, sebab antara keduanya tidak dapat dipisahkan. Habermas membagi tipe belajar menjadi tiga, yakni yang pertama belajar teknis (*Technical Learning*) bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan alamnya secara benar, yang kedua belajar praktis (*Practical Learning*) belajar bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yaitu dengan orang-orang disekelilingnya dengan baik, dan yang ketiga belajar emansipatoris (*Emancipator Learning*) bertujuan agar siswa mampu mencapai suatu pemahaman dan kesadaran yang tinggi akan terjadinya transformasi budaya dalam lingkungan sosialnya. (Budiningih, 2004:73).

Hal yang sama diungkap Freire(1988), bahwa sekolah adalah lembaga sosial yang memiliki tempat strategis untuk seorang anak dalam memulai dan melancarkan revolusi bermasyarakat. Hal tersebut hendaknya menuntut sebuah sekolah yang kaya akan pengetahuan. Tidak hanya itu, sekolah hendaknya menyajikan fasilitas yang memadai agar pembelajaran secara akademis dan emosional mampu tercapai dengan proporsi yang ideal, karena sangat banyak yang bisa dilakukan oleh lingkungan dalam mengoptimalkan dan meningkatkan potensi perkembangan seorang anak (Tilaar & Nugroho, 2009:76-77).

Menurut Chatib (2012:93) Sekolah yang unggul adalah sekolah yang fokus terhadap proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran tergantung pada kualitas guru. Sekolah yang unggul memiliki guru yang mampu menjamin semua siswa akan dibimbing kemampuannya dan menjadi lebih baik. Tentunya hal tersebut memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai pula untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran *Multiple Intelligences* (kecerdasan jamak) yang lahir dari pemikiran Dr. Howard Gardner (1983) bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda yang mampu unggul didalam bidangnya. Strategi *Multiple Intelligences* menawarkan strategi belajar yang berkenaan dengan mengelolah kecerdasan yang dimiliki siswa, strategi ini mengutamakan kecerdasan siswa dalam proses belajar dengan tujuan siswa mampu memahami materi ajar dengan lebih mudah. Kecerdasan majemuk yang berhasil ditemukan oleh Howard Gardner (1983)

antara lain (1) kecerdasan verbal-linguistik, (2) matematis-logis, (3)musical-berirama, (4) visual-spasial, (5) Jasmaniah-kinestetik, (6) interpersonal, (7) intrapersonal, (8) naturalistic, (9) Eksistensi Spiritual (Yaumi, 2012: 12).

Sekolah Kreatif berada dibawah naungan Muhammadiyah yang bergerak dibidang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Aplikasi pembelajaran yang cukup menarik disajikan di Sekolah kreatif ini, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, yakni dengan maksud memberikan gambaran secara *real* dan tidak hanya sebatas wacana.

Disamping itu sekolah ini juga mengurangi terjadinya overlapping untuk topik pelajaran yang bersinggungan, sehingga kebanyakan proses belajar juga dilakukan melalui bermain dengan tujuan untuk menginspirasi emosi selain itu disekolah kreatif ini tidak ada penyeragaman dan pembatasan literature.

Menggunakan strategi *multiple intelligences*, akan memudahkan siswa dalam mengaktualisasikan diri. Abraham Maslow (1954) menyebutkan mengenai tingkatan kebutuhan(*needs hierarchy*), yakni pada tingkatan kelima dan merupakan tingkatan tertinggi adalah aktualisasi diri, aktualisasi diri merupakan kebutuhan untuk mengembangkan dan mewujudkan potensinya dalam diri seseorang yang kemudian mampu menjadikan seseorang apapun dan siapapun yang ia inginkan (Abercrombie&Turner, 2010:374), dengan aktualisasi diri yang positif maka akan mampu meminimalisir perilaku menyimpang yang kerap sering dilakukan oleh generasi muda Indonesia.

Dengan Strategi *Multiple Intelligences* diharapkan mampu memberikan stimulasi bagi minat belajar, siswa karena proses belajar dikemas menjadi menyenangkan, aktif dan kreatif, sehingga mempermudah siswa dalam pencapaian prestasi sebagai bentuk aktualisasi diri.

KAJIAN TEORI

Strategi *Multiple Intelligences*

Howard Gardner (1983) memiliki keyakinan, bahwa kecerdasan yang dimiliki seseorang bersifat *dinamis* dan selalu berkembang, Sumber kecerdasan seseorang adalah kebiasaannya untuk membuat produk-produk baru yang memiliki nilai budaya (kreatifitas) dan kebiasaannya menyelesaikan permasalahan secara mandiri (problem solving) sehingga terus berkembang. Kecerdasan juga memiliki *multidimensi*, Kecerdasan seseorang merupakan proses kerja otak hingga seseorang itu menemukan kondisi akhir terbaiknya dan kondisi akhir terbaik seseorang dapat terus berkembang dan tidak terbatas (Chatib, 2012:75).

Multiple Intelligences memiliki metode *discovering ability* hal inilah yang menyamakan asumsi dasar

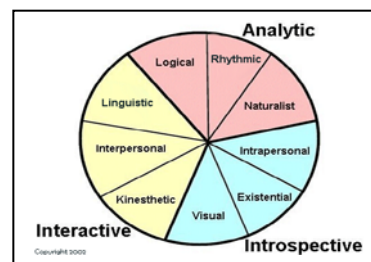
Skinnerian dengan pemikiran Howard Gardner (1983) yakni, Metode ini meyakini bahwa setiap orang memiliki kecenderungan jenis kecerdasan tertentu (Chatib, 2012:78). Kecerdasan lebih dititikberatkan pada proses untuk mencapai kondisi akhir terbaik. Jika yang ditemukan adalah kelemahan dalam satu jenis kecerdasan, kelemahan itu harus dimasukkan kedalam sebuah laci dan dikunci rapat-rapat. Dengan maksud *Multiple Intelligences* menyarankan agar seseorang mampu mengeksplorasi sebanyak-banyaknya kelebihan atau kemampuan yang dimiliki dan mengubur sedalam-dalamnya kelemahan serta ketidakmampuan yang dimiliki. Dalam proses menemukan kecedasan seseorang lingkungan turut serta memberi pengaruh yang cukup signifikan. Jika lingkungan memicu dan mampu memberikan stimulus terhadap kecerdasan seseorang maka dengan cepat seseorang mampu menemukan kondisi akhir terbaiknya.

Berikut macam-macam kecerdasan jamak yang telah ditemukan oleh Howard Gardner (1997), *Pertama*, Kecerdasan Verbal-linguistik: memiliki komponen inti kepekaan pada bunyi, fungsi, makna, kata dan bahasa. *kedua*, kecerdasan Logis-Matematis: kemampuan yang berkenaan dengan rangkaian alasan, mengenal pola-pola dan aturan. *Ketiga*, kecerdasan Visual-Spasial: dikaitkan dengan bakat seni. Khususnya seni lukis dan arsitektur. *Keempat*, kecerdasan Jasmaniah-kinestetik: Merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. *Kelima*, kecerdasan Musikal-berirama: komponen inti dari kecerdasan ini adalah kepekaan dan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi irama, pola titi nada dan warna nada serta apresiasi bentuk-bentuk ekspresi emosi musical. *Keenam*, kecerdasan Interpersonal: komponen inti kecerdasan ini adalah kepekaan mencerna Dan merespon secara tepat suasana hati. *Ketujuh*, kecerdasan Intrapersonal: memiliki komponen inti memahami perasaan diri sendiri dan kemampuan membedakan emosi, *Kedelapan*, kecerdasan Naturalistik: memiliki komponen inti membedakan anggota-anggota spesies, mengenali eksistensi spesies lain. *Kesembilan*, kecerdasan Eksistensi-Spiritual: Kecerdasan spiritual diyakini paling esensial dalam kehidupan manusia dibandingkan dari berbagai jenis kecerdasan lain seperti kecerdasan intelektual, emosional dan sosial (Yaumi, 2012: 14).

Ketika ditarik ke dunia edukasi, *Multiple Intelligences* menjadi sebuah strategi pembelajaran untuk materi apapun dalam semua bidang studi. Menurut Mc Kenzie (2000) dari sembilan kecerdasan diatas diturunkan lagi menjadi 3 (tiga) *domains*, guna menselaraskan kecerdasan

siswa, MI Domains atau roda kecerdasan dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1: Roda Kecerdasan *Multiple Intelligences*



Penjelasan:

Domain Interaktiv: Domain ini terdiri atas kecerdasan verbal, interpersonal dan kinestetik. Kecerdasan ini digunakan untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi lingkungan mereka.

Domain Analitik: Domain ini terdiri dari kecerdasan musik, logis dan naturalistik. Ketiga kecerdasan ini disebut kecerdasan analitik karena meskipun dapat memiliki komponen sosial atau interaktif, kecerdasan ini dapat digunakan untuk menganalisis.

Domain Introspektif: Domain ini terdiri atas kecerdasan eksistensial, intrapersonal dan visual. Kecerdasan ini diklasifikasikan sebagai introspektif karena memiliki peran dalam membangkitkan kecerdasan emosional (Yaumi, 2012:12).

***Multiple Intelligences* dan Minat Belajar**

Didalam penelitian ini, peneliti akan mencoba mengungkap korelasi antara strategi pembelajaran *multiple intelligences* dengan minat belajar menggunakan teori Stimulus dan Respon untuk menggambarkan kedua hubungan antar variable x yakni strategi pembelajaran *multiple intelligences* dan y minat belajar siswa.

Penelitian ini lebih menekankan pada pemikiran B.F Skinner sebagai landasan berfikir keterkaitan antara hubungan stimulus dan respon didalam proses belajar. Menurut Skinner (1953), menyatakan bahwa tingkah laku dapat diubah dan dikontrol dengan mengubah lingkungan. Hal ini didalam prosesnya sibantu oleh sebuah pengondisian operan, jess & feist (2009;166) didalam bukunya menjelaskan pengondisian operan Skinnerian, pengondisian ini terpancar karena seseorang melihat konsekuensi yang menguntungkan bagi dirinya sehingga seseorang menghendaki proses stimuli. Kunci dari pengondisian operan adalah penguatan oleh lingkungan, hal ini sama seperti proses *discovering ability*.

Pengondisian operan dilakukan dengan tujuan siswa memiliki rasa minat belajar, sehingga dapat dinyatakan bahwa strategi *multiple intelligences* merupakan stimuli yang dikondisikan oleh lingkungan baik secara budaya dan fasilitas yang ada di sekolah kreatif dengan kegunaan menarik sebuah respon minat belajar yang dimiliki siswa.

3	KH. Ahmad Dahlan	Instropektif	14	11	26
---	------------------	--------------	----	----	----

METODE

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian yakni Kuantitatif Deskriptif dengan jumlah populasi sebanyak 76 siswa Dan menggunakan tehknik sampling quota sampling yang menggunakan rumus milik notoatmojo dengan sampling sebanyak 64 siswa. Dalam penelitian ini siswa sekolah kreatif kelas enam sebagai responden dengan catatan siswa non-abk, karena sekolah kreatif merupakan sekolah inklusi.

Pengumpulan datanya menggunakan kuisiner, yakni disebarakan pada seluruh responden, lalu menggunakan wawancara secara mendalam dengan responden dan beserta Tim Inovasi pengembang sekolah serta dokumentasi yang berhubungan dengan data.

Sedangkan analisis data pada penelitian ini antara lain validitas dengan menggunakan rumus product moment, reliabilitas dengan menggunakan rumus *cronbach's alpha* dan uji korelasi pearson, yang dibantu oleh program SPSS 12.00.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multiple Intelligences sebuah Strategi Pembelajaran

Sekolah kreatif adalah salah satu yang menerapkan strategi *multiple intelligences* ini sengaja diberi nama sekolah “Kreatif” dengan tujuan untuk mencetak siswa yang memiliki kreatifitas yang tinggi. Dalam menjalani hidup bermasyarakat, banyak permasalahan yang akan menghampiri sehingga hidup menuntut kita menjadi orang yang tangguh, akan tetapi tangguh saja tidak cukup karena membuat seseorang tetap bertahan pada situasi membutuhkan kretaititas yang sehingga berujung pada problem solving yang berkualitas ketika dihadapkan pada permasalahan.

Menjadi kreatif membutuhkan cara, strategi *multiple intelligences* ini merupakan salah satu cara yang diterapkap di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Sekolah ini memiliki asumsi dasar yang sama dengan pemikiran Howard Gardner.

Konsep strategi pembelajaran milik Howard Gardner, didalam prosesnya terdapat pengkategorisasian siswa sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki yakni, dari sembilan kecerdasan jamak dikelompokan menjadi 3 dan terbentuk didalam kelas-kelas sebagai berikut:

Tabel 5.1

Nama Kelas & M.I Domainnya

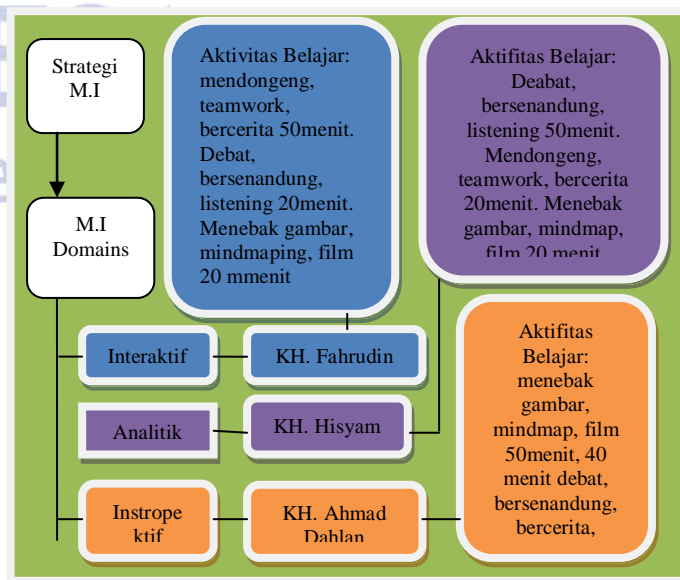
NO	Nama Kelas	MI Domain	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	KH. Fahrudin	Interaktif	16	10	26
2	KH. Hisyam	Analitik	15	9	24

Pengkategorisasian ini diterapkan dengan tujuan menselaraskan 9 kecerdasan yang dimiliki siswa sekolah kreatif guna untuk mempermudah pendidik dalam memfasilitasi gaya belajar siswanya. Dapat dijelaskan sebagai berikut pengkategorisasian di sekolah kreatif pada siswa kelas VI (enam), kelas KH. Fahrudin merupakan kelas interaktif, dimana siswa-siswa didalam nya memiliki kecerdasan verbal linguistic, interpersonal dan kinestitic, sedangkan kelas KH. Hisyam merupakan kelas Analytic yang didalamnya adalah siswa-siswa yang memiliki kecerdasan matematis logic, musical berirama dan naturalistic, begitupula dengan kelas KH. Ahmad Dahlan yakni kelas instropektif yang didalamnya adalah siswa-siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal, visual spasial dan eksistensi spiritual. Dengan pengkategorian kelas berdasarkan kecerdasan siswa, maka menjadikan pemilihan media yang sesuai dengan kecerdasan siswa dan tidak monoton didalam gaya belajar.

Hal ini juga ditunjukkan pada kelas *analytic*, yang lebih menekankan siswa bersenandung untuk mempermudah mereka dalam kegiatan belajar, semua kelas akan mendapatkan media belajar yang sama namun yang membedakan disini adalah porsi didalam penyajian gaya belajar sehingga tetap *multiple intelligences* bertujuan untuk menjadikan siswa spesialis didalam bidangnya. Dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 5.1

Penerapan Strategi *Multiple Intelligences* di Sekolah Kreatif



Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Minat

Dari angket yang disebarakan kepada responden yakni 64 siswa strategi *multiple intelligences* memang diterapkan, dari 64 siswa 89% dari 100% siswa menjawab gaya belajar yang memanfaatkan kecerdasan verbal linguistic di aplikasikan, dan 85% untuk matematis logis diaplikasikan, 96% untuk visual spasial, intrapersonal dan naturalistic, 84% untuk jasmania kinesthetic, 68% untuk musical berirama, 93% untuk interpersonal dan yang terakhir 98% untuk eksistensi spiritual.

Dapat tergambarkan pembelajaran yang menyenangkan dengan siswa yang aktif dan mudah memahami materi, bukankah ini menjadi suatu yang ideal didalam proses pembelajaran yang tentunya diidam-idamkan oleh guru dan siswanya. Dari angket yang disebarakan 85% dari 64 siswa merasa senang bertanya langsung kepada guru ketika mereka mengalami kesulitan didalam belajar hal ini dapat disimak pada tabel berikut:

Tabel 5.2
Angket Pernyataan

Pernyataan A	A	B	Pernyataan B
Saya senang bertanya langsung kepada guru ketika saya menemukan kesulitan pada pelajaran	85%	15%	Saya tidak senang bertanya ketika saya mengalami kesulitan dalam pelajaran

*Pernyataan Angket Kolom 2

Rasa senang bertanya menggambarkan siswa yang aktif, minat merupakan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dengan rasa gairah yang tinggi maka siswa memiliki rasa ketertarikan dan banyak rasa ingin tahu sehingga menjadikan siswa senang bertanya. Selain siswa yang aktif siswa yang memiliki minat akan mengupayakan banyak hal agar mengalami peningkatan dari apa yang diminati. Sedangkan 15% siswa tidak senang bertanya ketika sedang mengalami kesulitan, berdasarkan wawancara yang mendalam siswa tersebut lebih senang mencari jawaban sendiri dari apa yang mereka tidak mengerti dengan menggunakan media internet.

Didalam penelitian ini yang diminati siswa adalah aktivitas belajar, 70% dari 64 siswa senang memiliki inisiatif sendiri untuk melakukan hal-hal baru (bereksperimen), siswa-siswa sekolah kreatif ini sangat berantusias ketika mereka mengikuti pelajaran yang berkenaan dengan tema-tema uji coba. Sedangkan 30% siswa lebih suka mengikuti apa yang diperintah guru dengan alasan tidak ingin mempersulit dan percaya sepenuhnya terhadap pendidik maka siswa siswa tersebut lebih suka guru member perintah atas tugas-tugas mereka. berikut tabel angket:

Tabel 5.3
Angket Pernyataan

Pernyataan A	A	B	Pernyataan B
Saya senang memiliki	70%	30%	Saya lebih suka

inisiatif untuk melakukan hal baru tanpa disuru oleh guru didalam proses belajar			mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru
--	--	--	--

*Pernyataan Angket Kolom ke 4

Upaya-upaya siswa dalam membentuk suatu minat belajar akan menimbulkan kesiapan siswa dalam belajar yang akan membantu siswa meraih prestasi yang ia inginkan.

Di sekolah kreatif ini memiliki buku kreatif yang didalamnya siswa akan menulis apa saja yang dipelajari pada hari itu dan tugas-tugas apa saja yang hendak mereka kerjakan, 60% dari 64 siswa senang melakukan hal ini, berikut tabel angket yang dapat disimak:

Tabel Angket 5.4
Angket Pernyataan

Pernyataan A	A	B	Pernyataan B
Saya senang mencatat tugas-tugas atau PR dibuku atau sebuah catatan agar saya tidak lupa	60%	40%	Saya merasa terbebani ketika guru menyuruh saya mencatat tugas atau PR

*Pernyataan Angket Kolom ke 6

Mereka siswa yang senang mencatat tugas-tugasnya ini, menunjukkan bahwa siswa tidak ingin lupa tugas-tugas yang harus ia kerjakan, siswa yang memiliki minat belajar yang cukup tinggi akan lebih focus didalam pencapaiannya, mereka akan menggunakan berbagai cara untuk mempermudah dirinya dalam pencapaian materi. Sedangkan 40% siswa merasa terbebani ketika guru menyuruh mereka mencatat tugas atau PR, alasan siswa tersebut karena hal tersebut sudah sering mereka lakukan dan buku kreatif sudah tidak perlu dijadikan pedoman karena mereka bisa menggunakan ingatan mereka sendiri akan tugas-tugas mereka.

Menguasai materi merupakan kesiapan siswa dalam belajar, siswa yang memiliki kesiapan belajar akan lebih mudah menerima materi dan lebih tenang (*relax*) dalam belajar. Dari angket yang disebarakan pada 64 responden, 60% siswa merasa senang ketika mendapatkan pertanyaan dari gurunya, berikut tabel angketnya:

Tabel Angket 5.5
Angket Pernyataan

Pernyataan A	A	B	Pernyataan B
Saya senang ketika guru memberikan pertanyaan kepada saya	60%	40%	Saya merasa takut ketika guru memberikan pertanyaan kepada saya

*Pernyataan Angket kolom ke 3

Jarang sekali kita jumpai bahwa siswa senang mendapatkan pertanyaan, mayoritas siswa akan merasa takut ketika guru memberi pertanyaan, hal tersebut terjadi jika siswa tidak menguasai materi dan memiliki kesiapan belajar. Namun pada sekolah kreatif mayoritas siswa senang mendapatkan pertanyaan dari gurunya. Pernyataan A lebih banyak dipilih oleh siswa, ini

menandakan cukup banyak siswa yang memiliki rasa minat terhadap belajar. Sedangkan 40% siswa tidak senang mendapat pertanyaan dari guru mereka dikarenakan mereka takut tidak bisa menjawab dan hal tersebut membuat mereka malu terhadap teman-teman lawan jenis mereka.

Tidak ada bagian yang menjemuhkan didalam belajar ketika pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa maka akan terbangun dengan sendirinya rasa minat dan ingin belajar. Rasa senang merupakan salah satu rasa yang mendasari minat itu sendiri, hal ini sesuai dengan pemikiran Marimba (1980:79) yakni minat adalah kecenderungan jiwa pada sesuatu, karena adanya suatu kepentingan dengan objek itu, dan disertai rasa senang pada objek itu sendiri. Hal ini seperti apa yang dikatakan oleh Skinnerian di kutip dari buku Jess& Feist (2009:163), bahwa seseorang akan lebih tertarik dengan hal-hal yang memiliki konsekuensi yang menyenangkan¹. Strategi *multiple intelligences* yang diterapkan oleh sekolah kreatif ini mampu membuat siswanya memiliki minat belajar, dari angket yang disebarkan 90% dari 64 siswa merasa senang belajar disekolah bersama guru dan teman-temannya, sedangkan 10%siswa dari hasil wawancara yang mendalam siswa tersebut merasa bosan karena mereka tidak suka dengan cara pembelajaran kinesthetic yakni dengan cara melompat, berlari terlebih aktivitas tersebut dilakukan setelah kegiatan olahraga, berikut tabel angket:

Tabel 5.6
Angket Pernyataan

Pernyataan A	A	B	Pernyataan B
Saya merasa senang belajar bersama guru dan teman-teman disekolah	90%	10%	Saya merasa bosan belajar bersama guru dan teman-teman disekolah

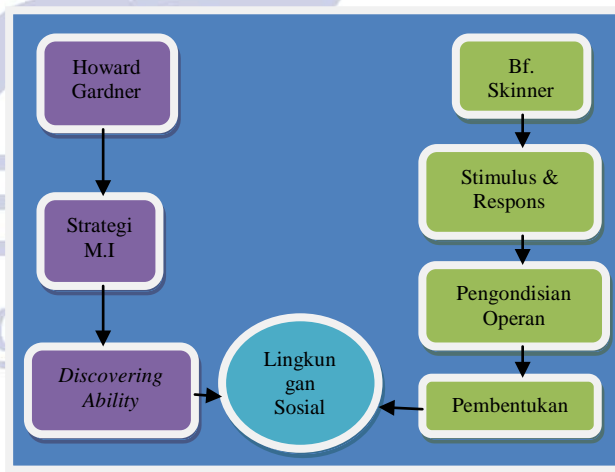
*Pernyataan Angket kolom ke8

Situasi belajar yang menyenangkan ini tidak terjadi begitu saja hal ini terjadi karena ada cara sehingga membuat siswa senang belajar didalam kelas, cara yang menyenangkan itu adalah strategi *multiple intelligences* sehingga menjadikan *Learning is Fun*, melihat situasi tersebut strategi *multiple intelligences* dalam paerspektif skinnerian merupakan suatu aktivitas pengondisian operan, yang dilakukan oleh tenaga pendidikan di sekolah kreatif untuk menstimulasi dan melanggengkan rasa minat belajar siswanya. Pengondisian operan akan tercapai jika ada 3 peran yang diharuskan, yakni lingkungan, prilaku dan konsekuensi, jika terjadi pembentukan lingkungan maka harus bersamaan dengan suatu prilaku yang bersifat membangun dalam pencapaian target, sama halnya dalam penelitian ini sekolah kreatif berusaha mewujudkan suatu lingkungan

yang mendukung berjalan proses strategi *multiple intelligences* dengan cara mendukung strategi pembelajaran dengan memberi lingkungan belajar yang memfasilitasi seperti mengkategorisasikan siswa sesuai dengan MI domains, gaya belajar yang dikolaborasi dengan media gambar, dongeng, bersenandung, berkelompok dan lain sebagainya ini merupakan pembentukan lingkungan yang sehingga menghasilkan pengondisian operan yang mewujudkan siswa-siswa yang memiliki rasa senang dan minat dalam mengikuti berjalannya pembelajaran dengan gaya belajar yang diberikan oleh pendidik, nampaknya hal tersebut seperti teknis namun yang perlu ditekankan disini yakni suatu teknis tidak akan berjalan ketika tidak diiringi dengan campur tangan manusia yakni sebuah prilaku-prilaku yang menggerakkan teknis tersebut. Begitu juga dengan pemikiran Howard Gardner (1983), yakni *multiple intelligences* memiliki metode *discovering abilit* yang artinya proses menemukan kemampuan seseorang dimana seseorang mampu mengeksplor keunggulannya dengan maksimal dan menyimpan rapat-rapat kelemahannya sehingga lupa akan apa kelemahannya yang akan menghambat prestasinya, mengeksplor keunggulan pun juga merupakan teknis yang dibantu dengan sebuah prilaku. Dari kedua tokoh diatas menyatakan bahwa lingkungan turut serta memberi pengaruh dalam diri siswa dengan cukup signifikan, dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 5.2

Skema Pemikiran Howard Gardner & B.F Skinner



Menurut Skinner prilaku merupakan keharusan yang membantu berjalannya suatu pengondisian operan yakni prilaku yang diperankan oleh pendidik, syarat keharusan terjadinya pengondisian operan yakni terdapat 3 komponen a) lingkungan, b) prilaku, c) konsekuensi.

Pendidik yang menerapkan strategi *Multiple intelligences* memiliki prilaku mengajar, prilaku mengajar guru disekolah kreatif sebagai berikut:

Pertama, Tidak memperbolehkan berinteraksi dengan siswa menggunakan karakter Antagonis, tujuan strategi *multiple intelligences* mewujudkan proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dengan tujuan menggugah antusiasme belajar dengan konsekuensi sebuah prestasi sebagai aktualisasi diri siswa sehingga karakter antagonis pendidik dilarang didalam proses belajar. karena perilaku antagonis pendidik tidak memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa sehingga cenderung memberikan nuansa belajar yang menegangkan.

Kedua, selalu memberikan kemudahan disaat siswa mengalami kesulitan, pendidik *multiple intelligences* bersifat sebagai fasilitator belajar siswa-siswanya. disekolah kreatif pendidik menyesuaikan gaya belajar siswa sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki siswa, sehingga tidak ada kesulitan belajar bagi siswa, dengan kata lain pendidik strategi *multiple intelligences* dituntut mampu memenuhi kebutuhan daya belajar siswanya.

Ketiga, kreatif, hasil dari siswa mayoritas bergantung pada bagaimana cara pendidik mendidik. sekolah kreatif berusaha mencetak murid yang kreatif seperti yang dikatakan team konsultan pembelajaran disekolah kreatif. pendidik merupakan public figure siswanya, pendidik mana yang kreatif maka akan difavoritkan siswanya. sehingga guru memiliki control sosial didalam kelas tanpa melakukan hegemoni.

Keempat, melakukan pendekatan dengan siswa, pendekatan dengan siswa sangatlah dibutuhkan, disekolah kreatif senantiasa pendidik begitu akrab dengan siswanya hal ini terbukti pada siswa yang sering mendekati ustad ustzahnya merengek manja disaat kesulitan, bercerita disaat bermasalah, hal ini guna siswa lebih memiliki rasa terbuka dan berani menyampaikan kesulitan-kesulitan dalam belajar sehingga pendidik lebih mudah menganalisis siswa-siswanya .

Didalam penelitian ini strategi *multiple intelligences* hanya sebagai penstimulus secara teknis. Dan diwujudkan dengan perilaku sosial oleh pendidik terhadap murid guna sebagai control sosial yang bersifat menjembatani sebuah minat belajar dengan prestasi, setiap siswa pada dasarnya ingin ranking 1 dan berprestasi, karena setiap orang memiliki kebutuhan aktualisasi diri, ingin berharga dilingkungan teman-teman sekolah, ingin dibanggakan gurunya sebagai pendidik, ingin disanjung keluarga dan orang tuanya hal tersebut menurut skinneran konsekuensi yang siswa inginkan dari sebuah pengondisian belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *multiple intelligences*. Dengan strategi *multiple intelligences* ini siswa akan memperoleh eksistensi diri yang positif dikehidupannya sehingga meminimalisir perilaku menyimpang didalam kehidupan

bermasyarakatnya. hal ini sama dengan apa yang di alami oleh seorang siswa kelas VI (enam) sekolah kreatif:

Strategi Pembelajaran yang Membudaya

Strategi pembelajaran *multiple intelligences* ini mampu memberikan ke khas-an bagi seorang siswanya. pengkategorisasian *multiple intelligences* membuat siswa siswa merasa menemukan siapa diri mereka dan siapa orang-orang disekeliling mereka dan apa yang mereka butuhkan demi pencapaian target prestasi mereka.

Ketika sekelompok siswa membicarakan teman-temannya dan mereka sangat menghargai kecerdasan yang dimiliki temannya, “*kamukan anak musical berima, kamukan anak visual spasial*” begitu sering mereka lontarkan, kata-kata tersebut akan menggugah diri siswa bahwa dirinya menonjol dibagian tersebut dan siswa akan berlomba-lomba kecerdasan yang mereka miliki.

Ke khasan siswa juga terbentuk dari tata ruang kelas mereka, kelas boleh dihias sesuai dengan apa yang mereka suka, seperti kelas analytic mereka mendisain kelas mereka dengan menempelkan kertas dan membentuk tangga nada, gambar-gambar not balok , kemudian kelas interactif yang memiliki madding kelas yang diisi secara berkala cerpen, puisi dan cerita humor, lalu kelas instropectif yang lebih banyak hasil karya lukis siswa, gambar karikatur, mindmapping. hal tersebut mereka nampak berkompetisi mengeksplor siapa diri mereka dan kelompok mereka, hal tersebut sangat menyenangkan.

Ketika rasa senang dan minat belajar sudah ada didalam diri siswa, maka belajar bukan lagi sebagai paksaan dan bukan menjadi kewajiban namun sudah menjadi hak dan kebutuhan mereka. Menurut Crow & Crow (1976) minat bisa berhubungan dengan ekspresi dan gerak yang mendorong kita untuk merasa tertarik pada suatu kegiatan (Abror, 1993: 122), hal ini nampak pada antusiasme siswa sekolah kreatif pada saat proses pembelajaran, terlebih pada saat kuis yang didisain seperti game yang menyenangkan mereka berlomba-lomba menjawab dan tidak mau kalah satu sama lain, begitu juga pada saat belajar menggunakan dongeng dan alat peraga siswa sekolah kreatif ini berlomba-lomba untuk maju kedepan dan duduk dilantai mendekati ustad/ustzah mereka agar mereka mndapatkan informasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan. Hal ini membuktikan bahwa strategi *multiple intelligences* mampu mempengaruhi rasa minat belajar siswa sekolah kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya, berikut uji korelasi melalui spss 12.00:

Correlations

		Strategi Multiple Intelligences (X)	Minat Belajar Siswa (Y)
Strategi Multiple Intelligences (X)	Pearson Correlation	1	.421**
	Sig. (1-tailed)	.	.000
	N	64	64
Minat Belajar Siswa (Y)	Pearson Correlation	.421**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.
	N	64	64

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Berdasarkan dari hasil perhitungan uji korelasi pearson (*product moment*) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi penerapan strategi Multiple Intelligences adalah $0.000 < 0.05$, dimana nilai korelasi r hitung sebesar $0,421 > r$ tabel sebesar $0,244$ (korelasi sedang dan arahnya positif), maka H_0 ditolak sehingga terdapat hubungan antara penerapan strategi Multiple Intelligences belajar siswa terhadap terhadap minat belajar siswa dalam mencapai prestasi kanonik dan non kanonik di sekolah kreatif SD Muhammadiyah 16 Baratajaya Surabaya.

Pencapaian Prestasi sebagai Aktualisasi Diri

Didalam penelitian ini rasa minat belajar timbul tidak dengan sendirinya melainkan karena adanya stimuli yakni Strategi *multiple intelligences* yang diaplikasikan oleh pendidik, yang perlu diketahui disini rasa minat atau ingin didalam belajar sangatlah penting. Ketika siswa memiliki minat belajar yang menggebu-gebu maka didalam prosesnya siswa akan lebih focus terhadap materi demi suatu tujuan, yakni prestasi.

Prestasi sendiri dibutuhkan oleh seorang siswa dengan tujuan aktualisasi diri mereka. Aktualisasi sendiri merupakan suatu kebutuhan yang setiap orang hendaknya harus memilikinya. Disekolah kreatif nampaknya banyak murid yang berprestasi, berikut data siswa yang sering mengikuti perlombaan (prestasi non-kanonik):

Tabel 5.6

Siswa Berprestasi Non-Kanonik

No	Tahun	Juara	MI Domain	Penyelenggara
1	2008	Finalis	Instropektif	Olimpiade IPA se-Muhammadiyah Surabaya
2	2011	Juara3	Analitik	Olimpiade Sains Kuark
3	2011	Juara 2	Interaktif	Olimpiade Matematika se- Muhammadiyah Surabaya
4	2011	Juara2 se-Jatim	Interaktif Analitik	Siswa teladan se-Kecamatan Gubeng Surabaya
5	2012	Rangkin g 5		Olimpiade IPA se-Muhammadiyah Surabaya
6	2012	Finalis		Olimpiade Metematika UIN Jakarta
7	2012	Juara 1	Analitik	Olimpiade Speedy Cerdas
8	2012	Juara 1	Instropektif	Arena Bintang Kelas

9	2012	Juara 2		Arena Bintang Kelas
10	2012	Semifinalis	Interaktif	Lomba Exprom (Vokal)
11	2012	Juara 2	Analitik	Olimpiade Matematika IAIN
12	2013	Juara 1		Indie Movie ME Award Muhammadiyah (Nasional)
13	2013	Juara 1		Lomba Catur

*Data Prestasi dalam perlombaan

Tabel diatas membuktikan bahwa rasa minat belajar dengan menggunakan cara strategi *multiple intelligences* mampu mewujudkan siswa yang fokus, aktif, antusiasme dalam mencapai prestasi belajarnya. Tabel diatas menunjukkan bahwa siswa sekolah kreatif mengalami peningkatan dalam mengikuti perlombaan (prestasi non-kanonik) dari tahun 2008- 2013.

PENUTUP

Simpulan

Pada penelitian ini setelah di uji menggunakan uji korelasi Pearson (*Product Moment*) dapat disimpulkan bahwa Strategi *Multiple Intelligences* mampu memberikan pengaru positif pada minat belajara siswa dalam pencapaian prestasi.

Sekolah kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya ini memberikan fasilitas-fasilitas mengajar dengan menggunakan stretegi *multiple intelligences* serta ustad dan ustadzah (pendidik) yang dibekali pengetahuan mengajar dengan menggunakan *multiple intelligences*, yakni pengetahuan yang meliputi cara mengajar kreatif yang menyesuaikan belajar dengan kondisi kecerdasan siswa, seperti belajar dengan gambar, film, mendongeng, bersenandung, jalan-jalan ke supermarket, pasar tradisional, mengunjungi airport, stasiun, halte, membawa binatang kedalam kelas, membawa tanaman kekelas, mengikuti kuis dikelas, dari beberpa cara belajar yang disebutkan tentunya belajar menjadi stimuli tersendiri yang membawa sebuah hasrat dan antusiasme siswa dalam belajar, diis inilah strategi *multiple intelligences* sebagai tekhnis yang diperrankan oleh pendidik yang mampu menggugah rasa minat belajar siswa sehingga mempermudah siswa dalam mencapai sebuah hasil akhir dari belajar yakni prestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abd.Rachman. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana
- Chatib, Munif. 2009. *Sekolahnya Manusia (sekolah berbasis Multiple Intelligences di Indonesia)*. Bandung: KAIFA

Feist, Jess dan Feist, J.Gregory. 2009. *Teori Kepribadian (Theory Of Personality)*. Jakarta: Salemba Humanika

Marimba, D.Ahmad. 1980. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Alma' Arif

Yaumi, Muhammad. 2013. *Belajar Berbasis Multiple Intellegences*. Jakarta: PT. Dian Rakyat

Tilaar, H.A.R dan Nugroho, Riant, 2009. *Kebijakan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Pramudya, Wahyu. 2010. *Mengenal Filsafat Pendidikan Paulo Freire antara Banking Concept Of Education, Problem Posing Method Dan Pendidikan Kristen di Indonesia* . Diakses dari www.seabs.ac.id

