

MENINGKATKAN POTENSI KecERDASAN ANAK MELALUI PENDEKATAN TEORI *MULTIPLE INTELLIGENCE*

Oleh
Linda Kholidatunnur
82321112083

Abstrak

Beragam kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu merupakan anugerah yang Allah SWT berikan kepada setiap hambaNya. Berawal dari dunia psikologi, kini Teori Multiple Intelligence (kecerdasan majemuk) mulai merambah ke dunia pendidikan. Teori ini pertama kali dicetuskan oleh Dr. Howard Gardner pada tahun 1983 di Harvard University. Howard Gardner membagi kecerdasan tersebut menjadi 8 kecerdasan, yaitu : 1) Cerdas Alam (*Naturalis*), 2) Cerdas Diri (*Intrapersonal*), 3) Cerdas Sosial (*Interpersonal*), 4) Cerdas Angka (*Matematis Logis*), 5) Cerdas Gambar (*Spasial*), 6) Cerdas Gerak (*Kinestetik*), 7) Cerdas Bahasa (*Linguistik*), dan 8) Cerdas Musik (*Music*). Keberagaman kecerdasan tersebut dikenal dengan istilah *Multiple Intelligence*. Kenyataan yang ada saat ini, seseorang dikategorikan pintar atau cerdas apabila memiliki nilai IQ tinggi atau di atas rata-rata. Padahal setiap individu yang terlahir ke dunia ini dibekali kecerdasan masing-masing oleh Allah SWT. Tulisan ini memaparkan tentang sebuah strategi pendekatan pembelajaran yang berdasarkan teori *Multiple Intelligence* sehingga anak-anak diharapkan mampu meningkatkan potensinya melalui proses pembelajaran.

Kata kunci : *potensi kecerdasan, pendekatan, multiple intelligence.*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk lainnya yang diciptakan oleh Allah SWT. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al Qur'an surat Al Isra' ayat 70 :

“Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak cucu Adam, dan Kami angkut mereka di darat dan di laut, dan Kami beri mereka rezeki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang Kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna”.

Setiap individu terlahir dengan potensi dan keunikan masing-masing. Hal ini tentu saja menyebabkan terjadinya keberagaman dalam karakteristik, minat dan bakat siswa. Pengelolaan proses pembelajaran yang menyenangkan memerlukan kreativitas yang tinggi sehingga apa yang menjadi tujuan dalam proses pembelajaran akan dapat tercapai dan para peserta didik menikmati suasana pembelajarannya. Seorang pendidik yang kreatif akan senantiasa menemukan cara yang terbaik dalam melayani peserta didiknya. Menurut Saleh (2009 : 2) kemampuan manusia untuk merencanakan, merancang dan membuat sesuatu yang baru dikenal dengan nama kreatif. Istilah kreativitas digunakan untuk mengacu

pada kemampuan individu dengan mengandalkan segala keunikan serta kemahirannya untuk menghasilkan suatu gagasan baru dan pengetahuan baru yang sangat bernilai bagi individu tersebut. Kreativitas tidak terpaku pada pengembangan gagasan atau ide semata tapi juga ke dalam pengambilan keputusan maupun penyelesaian masalah. Kreatif muncul diawali dengan sesuatu yang abstrak yaitu ide, pemikiran konsep dan gagasan. Akan tetapi kreativitas tidak muncul begitu saja, dia lahir dari suatu pemikiran yang sangat panjang dan rumit, sehingga dari sanalah muncul ide-ide yang cemerlang dan penuh inovatif pada penyampaian materinya dalam proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses dan sifatnya masih sangat umum. Ada dua jenis pendekatan pembelajaran : *teacher centered approach* (pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru) dan *student centered approach* (pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa) (Chatib, 2011 : 128). Sedangkan menurut Djamarah dan Zain, ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan dalam belajar mengajar yaitu pendekatan

individual, pendekatan kelompok, pendekatan bervariasi, pendekatan edukatif, pendekatan pengalaman, pendekatan pembiasaan, pendekatan emosional, pendekatan rasional, pendekatan fungsional, pendekatan keagamaan dan pendekatan kebermaknaan (2006:71).

Menurut teori *multiple intelligence*, kesulitan siswa dalam memahami suatu materi dapat diatasi jika proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tetap memperhatikan berbagai aspek kecerdasan yang dimiliki siswa. Penerapan *multiple intelligence* ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami suatu materi dalam pembelajaran. Teori *Multiple Intelligence* adalah sebuah teori kecerdasan yang dimunculkan oleh Dr. Howard Gardner, seorang psikolog dari Project Zero Harvard University pada tahun 1983 (Chatib, 2011 : 132).

Pendekatan pembelajaran berdasarkan teori *Multiple Intelligence* dapat diterapkan untuk pencapaian kompetensi dalam proses pembelajaran. Penerapan teori ini diharapkan mampu mengoptimalkan potensi anak didik sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimilikinya. Adanya pendekatan pembelajaran melalui *Multiple Intelligence* ini, merupakan suatu paradigma baru dalam dunia pendidikan kita. Armstrong (Jasmine, 2007:240), mengungkapkan bahwa seorang guru hendaknya mencoba menanyakan beberapa pertanyaan kepada dirinya sendiri ketika mengembangkan kurikulum pengajaran yang dibuatnya. Seperti: bagaimana seorang guru dapat menggunakan bahasa lisan atau tulisan?, bagaimana seorang guru dapat melibatkan bilangan, perhitungan, logika, klasifikasi, dan pemikiran kritis?, bagaimana seorang guru dapat menggunakan video, visualisasi, pengorganisasi visual, warna, dan seni rupa?, bagaimana seorang guru dapat melibatkan bunyi music, bunyi sekeliling, dan ritme?, bagaimana seorang guru dapat melibatkan gerak, pengalaman fisik, dan koordinasi mata-tangan,? bagaimana seorang guru dapat melibatkan siswa dalam kelompok kooperatif, tutorial sebaya atau lintas usia, dan permainan peran kelompok?, bagaimana seorang guru dapat menghadirkan memori, perasaan pribadi atau pilihan yang ada?.

PEMBAHASAN

Berdasarkan berbagai macam kecerdasan yang telah dikemukakan di atas, terlebih dahulu akan dikemukakan pengertian dari masing-masing kecerdasan sebagai berikut :

1. Cerdas Bahasa (Linguistic Intelligence)
Seorang insan dengan kecerdasan bahasa (Linguistic Intelligences) biasanya mempunyai kepekaan terhadap bunyi, makna, fungsi dan permainan kata dan bahasa, struktur kalimat, senang bercerita, senang menulis jurnal dan membaca, mempunyai perbendaharaan kata yang baik, pandai mengeja, berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, berdebat.
2. Cerdas Angka (Logical Mathematical Intelligence)
Seorang insan dengan cerdas angka (*Logical Mathematical Intelligence*) biasanya memiliki ketertarikan terhadap angka-angka, mampu menghitung Matematika dalam pikirannya, senang dengan teka teki, senang dengan permainan strategi, mampu membaca grafik dengan logikanya, menerka serta menafsirkan, senang dengan pelajaran berhitung.
3. Cerdas Gambar (Visual-Spatial Intelligence)
Seorang insan dengan kecerdasan Gambar (*Visual Spacial Intelligence*) biasanya memiliki ketertarikan terhadap gambar. Biasanya lebih mengingat wajah ketimbang nama, melihat berbagai objek dalam benaknya, memetakan ide konsep dengan sketsa dalam menyelesaikan masalah, senang bentuk gambar-gambar, senang membongkar pasang, senang menggambar segala sesuatu dengan sangat detail, senang mencorat-coret, senang membuat pola, senang dengan bentuk tiga dimensi, sangat kreatif dan imajinatif dalam mengkhayalkan segala sesuatu.
4. Cerdas Gerak (Bodily Kinesthetic Intelligence)
Seorang insan dengan kecerdasan gerak (Kinesthetic Intelligence) biasanya memiliki kecerdasan dalam memahami tubuh, cenderung suka bergerak dan aktif, senang berolahraga, senang menari, senang berakting dengan meniru gerakan-gerakan dihadapannya.
5. Cerdas Musik (Musical Intelligence)
Seorang insan yang memiliki kecerdasan dalam bermusik (Musical Intelligence)

biasanya senang menyanyi, senang mendengarkan musik, senang dengan ketukan-ketukan berirama, mampu mengingat nada, mampu membedakan nada yang pas dengan yang tidak, suka bersenandung apabila sedang mengerjakan sesuatu, mampu memainkan alat musik, mampu membaca not balok, senang menulis lagu.

6. Cerdas Sosial (Interpersonal Intelligence)
Seorang insan dengan kecerdasan social (Interpersonal Intelligence) cenderung memiliki rasa solidaritas tinggi terhadap teman-temannya, dapat memahami teman-temannya, mudah bersosialisasi, senang berkelompok, percaya diri ketika bertemu dengan orang baru. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya disukai teman-temannya karena ia mampu berinteraksi dengan baik, supel serta memiliki empati yang besar terhadap teman-temannya.
7. Cerdas Diri (Intrapersonal Intelligence)
Seorang insan dengan cerdas diri (Intrapersonal Intelligence) biasanya memiliki kecerdasan dalam memahami diri sendiri. Biasanya lebih suka menyendiri daripada bersama-sama, sering menghabiskan waktu hanya untuk merenungkan hal-hal yang penting baginya. Orang dengan kecerdasan intrapersonal biasanya mengetahui hal apa yang merupakan keunggulannya dan hal apa yang bukan merupakan keunggulannya, senang

membuat jurnal harian, memiliki buku harian, serta senang memikirkan masa depan dan cita-citanya

8. Cerdas Alam (Naturalist Intelligence)
Seorang insan dengan kecerdasan alam (naturalist Intelligence) biasanya memiliki kecerdasan dalam memahami alam. Biasanya senang dengan binatang, senang menonton documenter seperti flora dan fauna, senang memelihara binatang atau tumbuhan, senang bercocok tanam, peduli dengan lingkungan sekitar, senang dengan wisata alam, senang bepergian ke daerah pegunungan, pantai serta alam terbuka.

Setiap jenis kecerdasan yang dikemukakan di atas, terdapat ciri-ciri tertentu yang dapat menunjukkan bahwa seorang anak mempunyai kecenderungan tipe kecerdasan yang mana dengan memperhatikan kebiasaan – kebiasaan dalam keseharian anak tersebut. Dalam membantu proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan lebih mudah. Thomas Armstrong (2004 : 41) memberikan penjelasan singkat tentang kemampuan anak yang menunjukkan kecenderungan pada kecerdasan tertentu, namun jangan sampai lupa bahwa kebanyakan anak mempunyai kelebihan di beberapa *approach* tertentu, sehingga jangan sampai membatasi seorang anak hanya dalam satu *approach* kecerdasan. Adapun delapan cara belajar yang dikemas oleh Thomas Armstrong dalam tabel berikut ini :

Tabel 1
8 cara mengajar berdasarkan *Multiple Intelligence*

Kecerdasan	Kegiatan Mengajar	Bahan/Alat Mengajar	Strategi Pengajaran
Linguistik	Uraian, diskusi, permainan kata, bercerita, declamasi, menulis jurnal	Buku, <i>tape recorder</i> , mesin ketik, beberapa set stempel, buku kaset	Membacanya, menuliskannya, membicarakannya dan mendengarkannya
Matematis-Logis	Pengasah otak, pemecahan masalah, eksperimen ilmiah, mencongak, permainan angka, berpikir kritis	Kalkulator, manipulasi matematika, perlengkapan sains, permainan matematika	Menghitungnya, berpikir kritis tentangnya, memasukkannya ke dalam kerangka logis, bereksperimen dengannya
Spatial-Visual	Presentasi visual, kegiatan seni, <i>game</i> imajinasi, pemetaan pikiran, metafora, visualisasi	Grafik, peta, video, rangkaian konstruksi LEGO, bahan-bahan seni, ilusi optik, kamera, perpustakaan, gambar-gambar	Melihatnya, menggambarinya, mem-visualisasikannya, mewarnainya, memetakannya

Kinestetis	<i>Hand-on learning</i> , drama, olahraga yang mengandung materi pelajaran, kegiatan taktil (berkaitan dengan indera perasa), latihan relaksasi	Peralatan bangunan, tanah liat, peralatan olahraga, bahan belajar yang dapat diutak atik dan taktil	Membangunnya, melakukannya, menyentuhnya, merasakannya, ingin "membongkar pasang" terhadapnya, menariknya
Musik	Pelajaran yang berirama, menari rap, menggunakan lagu yang mengandung pelajaran	<i>Tape recorder</i> , koleksi kaset, alat-alat musik	Menyanyikannya, menariknya dengan ketukan, mendengarkannya
Interpersonal	Belajar kelompok, mengajari teman sebayanya, ikut kegiatan masyarakat, pertemuan sosial, simulasi	<i>Board game</i> , perbekalan pesta, peralatan persiapan pentas	Mengajarkannya, bekerjasama dengannya, berinteraksi dengannya
Intrapersonal	Pengajaran perseorangan, belajar yang mandiri, kebebasan memilih bidang pelajaran, pembentukan sikap penghargaan diri	Materi-materi yang berkenaan dengan diri, jurnal, bahan untuk menyelenggarakan proyek	Menghubungkannya dengan kehidupan pribadi anda, membuat pilihan sesuai dengan prosesnya, merefleksikannya
Naturalis	Studi alam, kesadaran ekologis, kepedulian pada binatang	Tanaman, binatang, peralatan naturalis (misal, teropong), alat-alat berkebun	Menghubungkannya dengan makhluk hidup dan fenomena alam

Sumber : Armstrong (2004:41)

Adapun strategi pembelajaran yang terangkum berdasarkan teori *Multiple Intelligence* (Chatib, 2011 : 144) dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Strategi Diskusi

Adalah aktivitas pembelajaran dengan komunikasi dan interaksi diantara dua orang atau lebih (berkelompok). Strategi ini cocok untuk kecerdasan Linguistik dan Interpersonal.

2. Strategi Action Research

Adalah aktivitas pembelajaran yang meminta peserta didik untuk membuat hipotesis terhadap materi terlebih dahulu. Strategi ini cocok untuk kecerdasan Matematis Logis dan Naturalis.

3. Strategi Klasifikasi

Adalah aktivitas belajar dengan cara melakukan pengelompokan banyak data ke dalam minimal dua area atau pemisah yang berbeda berdasarkan kriteria, ciri-ciri dan indikator tertentu. Strategi ini cocok untuk kecerdasan Matematis Logis dan Naturalis.

4. Strategi Analogi

Adalah pemahaman konsep dengan cara membuat persamaan suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang mengakibatkan adanya hubungan kesamaan diantaranya sehingga

dapat memecahkan masalah yang dihadapi berikutnya. Strategi ini cocok untuk kecerdasan Matematis Logis, Spasial Virtual dan Naturalis.

5. Strategi Identifikasi

Adalah pemahaman konsep dengan cara mencari beberapa ciri yang melekat pada sebuah konsep. Strategi ini cocok untuk kecerdasan Matematis Logis, Spasial Virtual, Interpersonal dan Naturalis.

6. Strategi Sosiodrama

Adalah aktivitas pembelajaran yang menggunakan pemeranan. Strategi ini cocok untuk kecerdasan Linguistik, Kinestetis dan Interpersonal

7. Strategi Penokohan

Adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan sosok tokoh terkenal. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan spasial Virtual, Linguistik dan kinestetik.

8. Strategi Flash Card

Adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan menggunakan gambar atau kartu. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan Spasial Virtual dan Interpersonal.

9. Strategi Gambar Visual
 Adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan gambar atau symbol tertentu. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan Spasial Virtual dan Interpersonal.

10.Strategi Papan (Karton) Permainan
 Adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan dalam bentuk papan atau papan permainan. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.

11.Strategi Wayang
 Adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan tokoh-tokoh yang ada hubungannya dengan konsep dan materi. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan Spasial Virtual dan Interpersonal.

12.Strategi Applied Learning
 Adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan memanfaatkan untuk kebutuhan sehari-hari. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan Natural dan Kinestetis.

13.Strategi Movie Learning
 Adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan tayangan film. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan Spasial Virtual.

14.Strategi Environment
 Adalah strategi pembelajaran yang mengunjungi suatu tempat yang mempunyai manajemen tertentu. Strategi pembelajaran ini cocok untuk kecerdasan Naturalis, Linguistik dan Interpersonal.

15.Strategi Service learning
 Adalah strategi pembelajaran dengan mengunjungi suatu tempat (fasilitas publik) atau lingkungan tertentu dengan melakukan pelayanan informasi kepada tempat tersebut. Strategi ini cocok untuk kecerdasan Naturalis, Linguistik dan Interpersonal.

Paparan di atas, dapat diperlihatkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2
Multiple Intelligence dan Strategi Pembelajaran

NO	Multiple Intelligence	Strategi Pembelajaran
1.	Cerdas Sosial (<i>Interpersonal</i>)	Strategi Diskusi, Strategi Sosiodrama, Strategi <i>Flashcard</i> , Strategi <i>Environment</i> , Strategi Gambar <i>Visual</i> , Strategi Karton /Papan Permainan, Strategi Wayang, Strategi <i>Service Learning</i> .
2:	Cerdas Bahasa (<i>Linguistik</i>)	Strategi Diskusi, Strategi Sosiodrama, Strategi Penokohan, Strategi <i>Environment</i> , Strategi <i>Service Learning</i> .
3.	Cerdas Musik	Strategi Audio, Strategi Lagu.
4.	Cerdas Gambar dan Ruang (<i>Spasial Virtual</i>)	Strategi Analogi, Strategi Penokohan, Strategi <i>Movie Learning</i> , Strategi Identifikasi, Strategi <i>Flashcard</i> , Gambar Visual, Strategi Papan Permainan, Strategi wayang.
5:	Cerdas Diri (<i>Intrapersonal</i>)	Strategi Identifikasi, Strategi Karton/Papan Permainan.
6.	Cerdas Angka dan Logika (<i>Matematis Logis</i>)	Strategi <i>action research</i> , Strategi Klasifikasi, Strategi Analogi, Strategi Kartu/Papan Permainan, Strategi Identifikasi.
7.	Cerdas Gerak (<i>Kinestetik</i>)	Strategi Sosiodrama, Strategi Penokohan, Strategi <i>Applied Learning</i> .
8:	Cerdas Alam (<i>Naturalis</i>)	Strategi <i>Action Research</i> , Strategi Klasifikasi, Strategi Analogi, Strategi Identifikasi, Strategi <i>Applied Learning</i> , Strategi <i>Environment</i> , Strategi <i>Service Learning</i> .

DAFTAR PUSTAKA

Amstrong, Thomas. 2004.*Sekolah Para Juara*, Bandung: Kaifa.
 Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa.
 Chatib, Munif. 2011. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa.
 Djamarah, Syaiful bahri & Zain, Aswan. 2006.*Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka.
 Jasmine, Julia. 2007.*Mengajar Dengan Metode Kecerdasan Majemuk*. Bandung: Nuansa.
 QS Al Isra’ : 70
 Shaleh, Andri. 2009.*Kreatif Mengajar Dengan Main Map*. Bogor: Regina

RIWAYAT PENULIS

Linda Kholidatunnur lahir di Tasikmalaya, 10 Desember 1980. Bekerja di SMP Al Muttaqin sejak tahun 2003 samapai sekarang.

