

KEEFEKTIFAN STRATEGI MULTIPLE INTELLIGENCES PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Gde Dharma Putrawan, Rukayah, Hadiyah

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta, 57126

Email: sivaputra@yahoo.com

Abstract: The purpose of this study is to improve the effectiveness of learning this type of work and the use of money through the use of Multiple Intelligences Strategies in Elementary School third graders 3 Ngadipiro. This research shaped Classroom Action Research (CAR). The research was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subject of this study were students in grade 3 elementary school 3 Ngadipiro which amounts to 7 students. The data collection techniques used is the questionnaire data, observations, interviews, and documentation. The results showed that the strategy can improve the effectiveness of the Multiple Intelligences learning this type of work and the use of money. Increased effectiveness can be seen from the increasing quality, appropriateness, incentives, and time. The conclusions of this study is the use of Multiple Intelligences Strategies to improve the effectiveness of learning this type of work and use the money to the students in grade 3 elementary school 3 Ngadipiro.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keefektifan pembelajaran jenis pekerjaan dan penggunaan uang melalui penggunaan Strategi *Multiple Intelligences* pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro yang berjumlah 7 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Strategi *Multiple Intelligences* dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Peningkatan keefektifan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya kualitas (*quality*), ketepatan (*appropriateness*), insentif (*incentive*), dan waktu (*time*). Simpulan penelitian ini adalah penggunaan Strategi *Multiple Intelligences* dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran jenis pekerjaan dan penggunaan uang pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro.

Kata Kunci: Multiple Intelligences, Keefektifan Pembelajaran, IPS.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tugas guru adalah merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman yang bermakna dan berguna bagi kehidupan mereka di masa yang akan datang.

Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru hendaknya adalah pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran yang efektif tidak hanya terfokus pada hasil evaluasi yang dicapai oleh siswa, melainkan juga mampu memberikan pemahaman yang baik, ketekunan, kedisiplinan, semangat, dan rasa senang saat belajar.

Slavin (2011: 47) menjelaskan mengenai unsur-unsur langsung yang dapat diatur oleh guru untuk membuat pembelaj-

ajaran yang efektif. Unsur-unsur tersebut tertuang dalam model pembelajaran efektif yang mencakup empat unsur yaitu QAIT (*quality* [mutu], *appropriateness* [ketepatan], *incentive* [insentif], *time* [waktu]).

Mutu (*quality*) pengajaran berkaitan dengan penyajian informasi atau kemampuan guru membantu siswa mempelajari bahan dengan mudah. Ketepatan (*appropriateness*) tingkat pengajaran perlu diperhatikan oleh guru untuk memastikan siswa siap untuk mempelajari pelajaran baru. Guru perlu memberikan insentif (*incentive*) bagi siswa agar semua siswa termotivasi belajar. Unsur waktu (*time*) berhubungan dengan jumlah waktu yang diberikan kepada siswa untuk belajar.

Agar pembelajaran di kelas menjadi efektif maka guru harus memilih strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih oleh

guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipilih guru harus sesuai dengan karakteristik siswa.

Salah satu karakteristik siswa yang perlu diperhatikan guru dalam memilih strategi pembelajaran adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa berkaitan dengan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Gardner (dalam Chatib, 2011: 100) menyatakan gaya belajar siswa tercermin dari kecenderungan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda-beda dan berhubungan dengan kecenderungan kecerdasan yang dimilikinya.

Gardner (dalam Slavin 2011: 160) menjelaskan mengenai sembilan macam kecerdasan yang ada dalam diri manusia yang dikenal dengan *Multiple Intelligences*. Sembilan multi-kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan bahasa, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan musik, kecerdasan ruang, kecerdasan tubuh-kinestika, kecerdasan alam, kecerdasan antar-pribadi, kecerdasan intra-pribadi, dan kecerdasan eksistensi.

Kecerdasan bahasa (linguistik) meliputi kemampuan memahami dan menggunakan komunikasi lisan dan tertulis. Seseorang yang memiliki kecerdasan linguistik yang menonjol memiliki kepekaan pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Mereka memiliki kemampuan yang baik dalam membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, atau berdebat.

Kecerdasan logika-matematika (matematis-logis) meliputi kemampuan memahami dan menggunakan simbol dan pengoperasian logika dan angka. Seseorang yang memiliki kecerdasan matematis-logis yang menonjol memiliki kepekaan memahami pola-pola logis atau numerik dan kemampuan mengolah alur pemikiran yang panjang. Mereka memiliki kemampuan berhitung, bernalar dan berpikir logis, memecahkan masalah.

Kecerdasan musik meliputi kemampuan seseorang untuk memahami dan

menggunakan konsep seperti ritme, nada, melodi, dan harmoni. Seseorang yang memiliki kecerdasan musik memiliki kepekaan menciptakan dan mengapresiasi irama, pola titi nada, warna nada, serta apresiasi bentuk-bentuk ekspresi emosi musikal.

Kecerdasan ruang-visual (spasial-visual) meliputi kemampuan seseorang memahami dan memanipulasi ruang tiga dimensi. Seseorang yang memiliki kecerdasan ruang-visual menampilkan kepekaan merasakan dan membayangkan dunia gambar dan ruang secara akurat. Kemampuan mereka yang menonjol adalah menggambar memotret, membuat patung, atau mendesain.

Kecerdasan tubuh-kinestika meliputi kemampuan seseorang mengkoordinasikan gerakan fisik. Seseorang dengan kecerdasan tubuh-kinestika yang menonjol mempunyai kepekaan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek, respon, dan reflek. Kemampuan mereka yang menonjol adalah dalam hal gerak motorik dan keseimbangan.

Kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan memahami dan berinteraksi secara baik dengan orang lain. Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang menonjol menunjukkan kepekaan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, temparemen, motivasi, dan keinginan orang lain. Mereka memiliki kemampuan bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan sosial yang tinggi, negoisasi, bekerja sama, dan empati yang tinggi.

Kecerdasan intrapersonal meliputi kemampuan memahami dan menggunakan pemikiran, perasaan, preferensi, dan minat seseorang. Seseorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal menonjol memiliki kepekaan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri. Kemampuan yang mereka miliki adalah mengenali diri sendiri secara mendalam, kemampuan intuitif, motivasi diri, penyendiri, atau sensitif terhadap nilai diri dan tujuan hidup.

Kecerdasan naturalis meliputi kemampuan seseorang untuk membedakan dan mengelompokkan benda atau fenomena alam. Seseorang dengan kecerdasan naturalis yang menonjol akan menunjukkan kepekaan membedakan spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antar beberapa spesies. Kemampuan yang mereka miliki adalah meneliti, mengklasifikasi, dan mengidentifikasi gejala-gejala alam.

Kecerdasan eksistensi meliputi kemampuan memikirkan fenomena atau pertanyaan yang melampaui data yang ada, tidak terhingga dan tidak terhitung seperti fenomena-fenomena mengenai keberadaan dalam hidup. Seseorang yang memiliki kecerdasan eksistensial cenderung mempertanyakan segala sesuatu mengenai keberadaan manusia, arti kehidupan, serta realitas-realitas lain yang terjadi di dalam kehidupan.

Kecenderungan kecerdasan siswa mempengaruhi gaya belajar siswa tersebut. Siswa yang mempunyai kecerdasan bahasa yang menonjol akan lebih mudah belajar dengan berbicara, menulis, atau berdiskusi. Siswa yang memiliki kecerdasan tubuh-kinestetika yang menonjol akan lebih mudah belajar dengan praktik langsung. Siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial yang menonjol akan lebih mudah belajar jika menggunakan gambar atau grafik.

Kecerdasan yang dimiliki oleh siswa merupakan kelebihan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa.

Chatib (2011: 108) menyatakan bahwa ketika ditarik ke dunia pendidikan maka *Multiple Intelligences* menjadi sebuah strategi pembelajaran. Strategi *Multiple Intelligences* dapat digunakan untuk materi apapun dalam semua bidang studi. Strategi ini dapat menampung semua metodologi pembelajaran. Inti strategi *Multiple Intelligences* adalah cara guru mengemas gaya pengajarnya agar mudah ditangkap dan dimengerti oleh siswanya. Dengan kata lain

guru perlu menyesuaikan gaya pengajarnya dengan gaya belajar siswa.

METODE

Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro tahun pelajaran 2011/2012. Siswa yang belajar di kelas ini berjumlah 7 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Usia siswa-siswa tersebut berkisar antara 7 hingga 9 tahun.

Kelas ini memiliki gejala kekurang-efektifan pembelajaran IPS mengenai jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Siswa-siswa kesulitan untuk memahami hal-hal abstrak seperti semangat kerja, barter, dan sejarah uang. Siswa-siswa sering terlihat kurang termotivasi mengerahkan semua kemampuan yang mereka miliki untuk belajar karena merasa tidak mengerti atau tidak mendapat manfaat dari hal-hal yang mereka pelajari. Waktu pembelajaran sering terbuang percuma karena tingkah laku siswa yang mengganggu pembelajaran seperti mengusik teman atau berbuat iseng.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan karakteristik PTK maka penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus merupakan sebuah alur proses perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada tahap perencanaan peneliti membuat rencana kegiatan penelitian serta instrumen pengumpulan data. Setelah itu kegiatan penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan terakhir dalam penelitian adalah refleksi. Hasil refleksi sebuah siklus digunakan sebagai dasar perencanaan siklus selanjutnya.

Peneliti menjadi instrumen dalam penelitian ini. Peneliti berperan sebagai guru yang melaksanakan tindakan pengajaran kepada para siswa. Selama proses penelitian peneliti mengumpulkan informasi-informasi dari subjek penelitian. Informasi yang diperoleh langsung dari subjek penelitian adalah hasil kuesioner, wawancara dan observasi.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat skenario penggunaan Strategi *Multiple Intelligences* terlebih dahulu. Skenario pembelajaran yang dibuat merupakan rencana tindakan-tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Skenario pembelajaran tersebut mendasari pembuatan instrumen-instrumen pengumpulan data.

HASIL

Siklus I terbagi menjadi dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2012, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2012.

Siklus II terbagi menjadi dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 22 Mei 2012, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan tanggal 23 Mei 2012.

Tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II adalah penggunaan strategi *Multiple Intelligences* untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran jenis pekerjaan dan penggunaan uang pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Standar Kompetensi (SK) pada siklus I dan siklus II adalah memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Kompetensi Dasar (KD) pada siklus I adalah mengenal jenis-jenis pekerjaan, sedangkan KD pada siklus II adalah mengenal sejarah uang.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II adalah (1) meneriakan yel, bernyanyi, atau mempe-
ragakan gerakan secara bersama-sama, (2) penggalan pengetahuan awal siswa, (3) penjelasan kegiatan, tujuan, serta manfaat pembelajaran, (4) kegiatan inti pembelajaran, (5) membahas kegiatan inti pembelajaran yang telah dilakukan, (6) penarikan kesimpulan pembelajaran, (7) penutup pembelajaran berupa refleksi pembelajaran, pesan moral, atau pemberian tugas.

Sebelum memulai tindakan penelitian, peneliti membuat perencanaan tindakan terlebih dahulu. Dalam tahap ini peneliti membuat RPP. Kegiatan pembelajaran da-

lam RPP memuat kegiatan pembelajaran yang sesuai gaya belajar siswa. Gardner (dalam Chatib, 2011: 100) menyatakan gaya belajar siswa tercermin dari kecenderungan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Oleh karena itu guru membuat RPP yang sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa diharapkan akan meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Peneliti juga membuat perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran, tugas, dan penilaian siswa. Selain itu peneliti mempersiapkan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, lembar observasi, dan alat perekam gambar.

Pelaksanaan penelitian siklus I dilakukan dalam dua pertemuan. Aktivitas pembelajaran dan *Multiple Intelligences* yang terkandung dalam siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Aktivitas Pembelajaran dan *Multiple Intelligences* yang Terkandung pada Siklus I

Aktivitas	<i>Multiple Intelligences</i> yang Terdapat
1. Permainan "Membantu Kera Mencari Pekerjaan"	kecerdasan matematis-logis, kecerdasan tubuh-kinestetika, kecerdasan naturalis
2. Menjelaskan Jenis Pekerjaan di depan kelas	kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal
3. Mendata dan menjelaskan pekerjaan orang-orang yang dikenal	kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal
4. Membuat <i>mind map</i>	kecerdasan linguistik, kecerdasan spasial-visual, kecerdasan intrapersonal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat, terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus I telah berlangsung efektif ditinjau dari terpenuhinya unsur QAIT. Walaupun secara keseluruhan pembelajaran siklus I telah berlangsung efektif, namun terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut (1) guru memberikan instruksi pembelajaran kepa-

da siswa dengan terlalu cepat. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti instruksi pembelajaran, (2) waktu yang dipergunakan untuk aktivitas inti berupa permainan terlalu singkat, padahal siswa-siswa menginginkan waktu yang lebih lama (3) siswa kurang dapat memahami *scene setting* yang dibuat oleh guru, (4) siswa kurang tertarik saat guru menunjukkan *mind map* yang dibuat oleh siswa.

Peneliti mencari solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Solusi yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki tindakan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II. Solusi-solusi tersebut adalah (1) instruksi yang diberikan kepada siswa harus dapat dimengerti oleh siswa. Apabila siswa belum mengerti maka instruksi tersebut harus diulang kembali, (2) waktu untuk aktivitas inti pembelajaran perlu diperpanjang, (3) *Scene setting* harus dibuat lebih menarik, (4) siswa harus diberi kesempatan untuk mempertunjukkan sendiri *mind map* yang telah dibuatnya.

Pelaksanaan penelitian siklus II dilakukan dalam dua pertemuan. Aktivitas pembelajaran dan *Multiple Intelligences* yang terkandung dalam siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Aktivitas Pembelajaran dan *Multiple Intelligences* yang Terkandung pada Siklus II

Aktivitas	<i>Multiple Intelligences</i> yang Terdapat
1. Menyanyi lagu "Naik Delman" dan menjelaskan maknanya	kecerdasan linguistik, kecerdasan musik, kecerdasan intra-personal
2. Memeragakan drama Sun Go Kong Mencari Buah	kecerdasan linguistik, kecerdasan musik, kecerdasan tubuh kinestika, kecerdasan alam naturalis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan eksistensi
3. Bertanya jawab mengenai jual beli barang menggunakan barter dan uang	kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan eksistensi
4. Membuat dan menjelaskan <i>mind map</i>	kecerdasan linguistik, kecerdasan spasial-visual, kecerdasan intrapersonal

Hal-hal penting yang ditemukan dalam penelitian siklus I dan siklus II adalah, (1) aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa akan meningkatkan keefektifan pembelajaran, (2) meneriakkan yel, menyanyi, atau melakukan gerakan bersama-sama sebelum memulai pembelajaran akan meningkatkan minat siswa mengikuti pembelajaran, (3) intruksi yang jelas akan membuat siswa belajar dengan baik, (4) penekanan pada aktivitas inti sangat diperlukan agar siswa mengerti tujuan pembelajaran, (5) *scene setting* yang digunakan dalam pembelajaran akan menarik minat siswa mengikuti pembelajaran, (6) kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk tampil ke depan kelas memberikan insentif pada siswa.

Tabel 3 menunjukkan keefektifan pembelajaran berdasarkan hasil kuesioner.

Tabel 3. Data Keefektifan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Aspek	Target	Siklus I	Siklus II
Mutu	72%	93,5%	94%
Ketepatan	72%	89,5%	96,5%
Insentif	72%	91,67%	96,33%
Waktu	72%	90%	96%

Mutu (*quality*) pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II melebihi target 72%. Persentase mutu pembelajaran siklus I sebesar 93,5%, sedangkan persentase pengajaran siklus II sebesar 94%.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II sudah dapat melampaui target aspek ketepatan (*appropriateness*) sebesar 72%. Persentase ketepatan pembelajaran siklus I sebesar 89,5%, sedangkan persentase pengajaran siklus II sebesar 96,5%.

Insentif (*insentive*) yang diberikan selama pembelajaran juga melebihi target 72%. Persentase ketepatan pembelajaran siklus I sebesar 90%, sedangkan persentase pengajaran siklus II sebesar 96%.

Pembelajaran yang dilakukan memanfaatkan waktu (*time*) secara efektif melebihi target 72%. Persentase ketepatan

pembelajaran siklus I sebesar 89,5%, sedangkan persentase pengajaran siklus II sebesar 96,5%.

Data-data pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Multiple Intelligences* dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran jenis pekerjaan dan penggunaan uang pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro. Target yang telah keefektifan pembelajaran ditentukan telah dapat dilampaui. Oleh karena itu penelitian ini dinyatakan berhasil dan diakhiri.

PEMBAHASAN

Slavin (2011: 47) menyatakan bahwa model pembelajaran yang efektif memuat empat unsur QAIT (*quality* [mutu], *appropriateness* [ketepatan], *incentive* [insentif], *time* [waktu]). Unsur-unsur tersebut digunakan sebagai pedoman untuk menentukan keefektifan pembelajaran.

Gardner (dalam Chatib, 2011: 100) menyatakan gaya belajar siswa tercermin dari kecenderungan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II sesuai dengan kecenderungan kecerdasan majemuk siswa. Kesesuaian gaya belajar siswa dengan aktivitas pembelajaran akan meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Pembelajaran siklus I pertemuan I menggunakan *scene setting* membantu seekor kera mencari pekerjaan. Siswa-siswa diminta untuk mengambil kartu yang bergambar pekerjaan dan memasukkannya ke ember "BARANG" atau "JASA" yang dibawa oleh seorang siswa yang berperan sebagai kera.

Pembelajaran siklus I pertemuan II siswa membuat *mind map* mengenai jenis pekerjaan. Setelah siswa selesai membuat *mind map*, guru menunjukkan *mind map* buatan siswa di depan kelas.

Mutu pembelajaran baik dengan persentase 93,5%. Guru telah dapat melaksanakan pembelajaran yang tepat dengan persentase 89,5%. Insentif yang diberikan selama kegiatan pembelajaran baik dengan

persentase 91,67%. Waktu pembelajaran efektif dengan persentase 90%.

Pembelajaran siklus II pertemuan I menggunakan *scene setting* yaitu memerankan drama Kera Sakti. Semua siswa diberi kesempatan untuk tampil di depan memeragakan tokoh dalam drama. Pada setiap kesempatan, dua orang siswa tampil ke depan kelas dan memerankan drama sebagai Sun Go Kong dan Dewa Buah.

Pembelajaran siklus II pertemuan II siswa membuat *mind map* mengenai tukar menukar menggunakan barter dan uang. Setelah siswa selesai membuat *mind map*, siswa menunjukkan *mind map* buatan siswa di depan kelas. Hal ini membuat siswa lebih gembira dan percaya diri daripada siklus I.

Mutu pembelajaran baik dengan persentase 94%. Guru telah dapat melaksanakan pembelajaran yang tepat dengan persentase 96,5%. Insentif yang diberikan selama kegiatan pembelajaran baik dengan persentase 96,33%. Waktu pembelajaran efektif dengan persentase 96%.

Strategi *Multiple Intelligences* dapat meningkatkan unsur pembelajaran efektif yaitu *quality* (mutu), *appropriateness* (ketepatan), *incentive* (insentif), *time* (waktu). Persentase unsur-unsur keefektifan pembelajaran tersebut telah melebihi target pencapaian yang direncanakan sebesar 72%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Multiple Intelligences* dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran jenis pekerjaan dan penggunaan uang pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro.

Strategi *Multiple Intelligences* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, khususnya mengenai jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Oleh karena itu guru harus membuat aktivitas-aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar yang

tercermin dalam kecenderungan kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh siswa.

Penggunaan Strategi *Multiple Intelligences* yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran jenis pekerjaan dan penggunaan uang pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut. (1) Meneriakkan yel, bernyanyi, atau mempe-
ragakan gerakan secara bersama-sama. (2) Penggalan pengetahuan awal siswa. (3) Penjelasan kegiatan, tujuan, serta manfaat pembelajaran. (4) Kegiatan inti pembelajaran. (5) Membahas kegiatan inti pembelajaran yang telah dilakukan. (6) Penarikan kesimpulan pembelajaran. (7) Penutup pembelajaran berupa refleksi pembelajaran, pesan moral, atau pemberian tugas.

Kendala-kendala dalam penggunaan Strategi *Multiple Intelligences* pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro adalah sebagai berikut. (1) Guru memberikan instruksi pembelajaran kepada siswa dengan terlalu cepat. Hal ini menyebabkan

siswa kurang mengerti instruksi pembelajaran. (2) Waktu yang dipergunakan untuk aktivitas inti berupa permainan terlalu singkat, padahal siswa-siswa menginginkan waktu yang lebih lama. (3) Siswa kurang dapat memahami *scene setting* yang dibuat oleh guru. (4) Siswa kurang tertarik saat guru menunjukkan *mind map* yang dibuat oleh siswa.

Solusi untuk mengatasi kendala-kendala dalam penggunaan Strategi *Multiple Intelligences* pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Ngadipiro adalah sebagai berikut. (1) Intruksi yang diberikan kepada siswa harus dapat dimengerti oleh siswa. Apabila siswa belum mengerti maka intruksi tersebut harus diulang kembali. (2) Waktu untuk aktivitas inti pembelajaran perlu diperpanjang. (3) *Scene setting* harus dibuat lebih menarik. (4) Siswa harus diberi kesempatan untuk mempertunjukkan sendiri *mind map* yang telah dibuatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baumfield, Vivienne, Elaine Hall, dan Kate Wall (penerjemah: Daryatno). 2011. *Action Research in the Classroom: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munif Chatib. 2011. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa.
- _____. 2011. *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.
- Slavin, Robert E. (penerjemah: Marianto Samosir). 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan Jilid 1*. Jakarta: Indeks.
- _____. (penerjemah: Marianto Samosir). 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan Jilid 2*. Jakarta: Indeks.