

PENGEMBANGAN RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE

Oleh

Isniatun Munawaroh,M.Pd*)

Salah satu implikasi yang paling provokatif dalam teori *Multiple Intelligence* adalah adanya upaya dan tanggung jawab lembaga pendidikan termasuk tingkat Sekolah Dasar untuk memperhatikan bakat dari masing-masing siswanya dalam proses pembelajaran. Di sekolah dasar *Multiple Intelligence* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Model *Multiple Intelligence* membantu guru menyampaikan keberadaan pembelajaran atau unit kedalam kesempatan belajar yang banyak melibatkan perasaan bagi siswa. Untuk pendidikan di sekolah dasar, guru dapat mulai menerapkan model ini dengan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan berlangsung di dalam kelas. RPP ini melingkupi kegiatan bekerja dengan beberapa kecerdasan. Hal ini akan berlangsung berulang-ulang dengan focus kecerdasan yang berbeda secara berkesinambungan hingga pada akhirnya siswa dan guru dapat bekerja dengan semua jenis kecerdasan.

Untuk memulai mengembangkan RPPP berbasis *Multiple Intelligence*, guru mewujudkan suatu konsep yang ingin mereka ajarkan dan mengidentifikasi kecerdasan yang sekiranya paling tepat untuk disampaikan/digunakan untuk disampaikan isinya. Guru juga dapat mencari masukan dari siswa tentang cara yang paling mereka sukai dalam belajar. Menurut Wina Sanjaya (2008:92) Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditetapkan dalam silabus pembelajaran. Berdasarkan batasan tersebut dapat diartikan bahwa rancangan pelaksanaan pembelajaran merupakan penjabaran silabus yang lebih operasional dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan namanya, RPP berisi tentang rancangan pembelajaran yang akan dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena di dalamnya juga memuat skenario pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan. Tidak berbeda dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang lain, RPP berbasis *Multiple Intelligence* terdiri dari komponen-komponen dalam pembelajaran namun dalam RPP berbasis *Multiple Intelligence* dijabarkan sesuai dengan kecerdasan yang akan diintegrasikan dalam mata pelajaran yang akan disampaikan. Pengintegrasian tersebut dapat dilakukan dalam

bentuk kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran atau bahkan penugasan kepada siswa yang berkaitan dengan suatu kecerdasan tertentu namun tidak melenceng dari materi pelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligence* memerlukan perancangan dan pengorganisasian agar dapat berhasil dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kecerdasan yang akan dikembangkan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran berbasis *Multiple Intelligence*, diantaranya; 1) memilih kompetensi pembelajaran dan kecerdasan yang akan dikembangkan, 2) mengorganisir kecerdasan yang akan dikembangkan dalam pembelajaran, 3) mengumpulkan aneka bahan dan sumber, 4) merancang kegiatan dan proyek, dan 5) mengimplementasikan satuan pelajaran.

1. Memilih kompetensi pembelajaran dan kecerdasan yang akan dikembangkan

Seperti halnya pengembangan RPP biasanya, kompetensi pembelajaran dari suatu mata pelajaran yang akan diajarkan diambil dari silabus yang telah disusun oleh sekolah. Kompetensi pembelajaran terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar yang kemudian dijabarkan ke dalam indikator dan tujuan pembelajaran. Kemudian cermati dan telaah serangkaian kompetensi tersebut untuk melahirkan suatu kecerdasan yang mungkin dapat dikembangkan melalui mata pelajaran/materi tersebut (kecerdasan tersebut; linguistic/verbal, logika matematika, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musical, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan intrapersonal).

2. Mengorganisir kecerdasan yang akan dikembangkan dalam pembelajaran

Pengorganisasian kecerdasan yang akan dikembangkan dalam pembelajaran dilakukan dengan menghubungkan tujuan pembelajaran dengan kecerdasan yang akan dikembangkan. Hal ini nantinya akan memudahkan saat mencapai tujuan pembelajaran yang mana kecerdasan tersebut juga akan dikembangkan.

3. Mengumpulkan aneka bahan dan sumber

Idealnya, suatu pembelajaran tidak hanya berasal dari satu sumber saja, misalnya hanya dari guru atau buku paket saja. Agar pembelajaran tersebut bermakna dan menyenangkan maka siswa diberi kesempatan untuk dapat berinteraksi dengan beragam sumber dan guru harus memfasilitasi hal tersebut dalam proses pembelajaran. Sumber yang dapat digunakan contohnya adalah bahan tercetak, sumber-sumber visual, lingkungan, sumber aneka literature dan lain sebagainya dan dapat memberikan makna dalam pembelajaran.

4. Merancang kegiatan dan proyek

Perancangan kegiatan dan proyek dalam pembelajaran merupakan ruh utama dalam mengintegrasikan *Multiple Intelligence* dalam pembelajaran. Beberapa strategi dan metode yang dapat digunakan dalam pengembangan kecerdasan *Multiple Intelligence* adalah :

a. Kecerdasan linguistic/verbal

1) Mendengar untuk belajar

- Mendengar cerita dan membaca nyaring
- Penggunaan sumber-sumber biografi
- Mendengarkan puisi
- Guru sebagai storyteller
- Dimensi budaya dalam bercerita
- Sumber cerita dalam multibudaya
- Mendengarkan ceramah

2) Berbicara

- Siswa sebagai storyteller
- Diskusi kelas
- Menghafal
- Pikirkan-pasangkan-sampaikan
- Wawancara

3) Membaca

- Mencari bahan yang menarik
- Kata-kata diruang kelas/kelas berbicara
- Memotivasi siswa untuk membaca
- Merefleksikan kegiatan membaca di kelas
- Membaca untuk memahami

4) Menulis

- Menulis lintas kurikulum
- Menulis laporan
- Memajang tulisan siswa terpilih
- Membentuk kelompok menulis

b. Kecerdasan logika matematika

- 1) Membangun lingkungan pembelajaran yang ilmiah dan menyenangkan
 - Logis matematis
 - Logika deduktif
 - Logika induktif
 - 2) Meningkatkan berpikir dan pembelajaran
 - Pembelajaran bermedia
 - Bertanya atau pertanyaan
 - Menyusun gambar atau membuat pola
 - 3) Mengerjakan angka-angka
 - Rata-rata dan persentase
 - Pengukuran
 - Perhitungan
 - Kemungkinan/peluang
 - geometri
- c. Kecerdasan kinestetik
- 1) Penggunaan lingkungan fisik
 - Daerah ruang kelas
 - Daerah di luar ruang kelas
 - 2) Drama
 - Bermain peran
 - Drama kreatif
 - Simulasi
 - 3) Gerakan kreatif
 - Menciptakan beragam gerakan yang berkaitan dengan pembelajaran
 - 4) Tari
 - Rangkaian pembelajaran melalui tari
 - 5) Memainkan alat-alat
 - Kartu tugas
 - Teka-teki
 - 6) Permainan
 - 7) Pendidikan fisik

d. Kecerdasan visual-spasial

1) Membangun sebuah lingkungan belajar visual

- Alat-alat visual
- Rangsangan sekitar
- Mengubah perspektif melalui pemutaran tempat duduk
- Komunikasi non verbal

2) Representasi gambar

- Diagram
- Pemicu dengan visual

3) Alat-alat pencatatan visual dan pemunculan ide

- Pemetaan konsep
- Pemetaan pikiran
- Pengelompokan

4) Visualisasi

- Gambar-gambar kelas
- Teknik-teknik pengingatan visual

5) Keberagaman visual dalam materi pembelajaran

- Penegasan dengan warna
- Pemberagaman bentuk
- Permainan gambar
- Diskusi dan membaca

e. Kecerdasan musical

1) Membentuk lingkungan belajar music

2) Mendengarkan music

3) Musik untuk membangun keterampilan

4) Menciptakan lagu untuk kurikuler

5) Membuat instrument music di kelas

f. Kecerdasan interpersonal

1) Menciptakan suatu lingkungan interpersonal yang positif

- Criteria untuk grup yang efektif
- Menentukan nilai dan peranan

- Pertemuan kelas
- 2) Pembelajaran kolaboratif
 - Pertimbangan pengelompokan kolaborasi
 - Peranan siswa
 - Skill social
 - Aktivitas pembelajaran kerjasama
 - Pemecahan masalah
- 3) Manajemen konflik
 - Kasus-kasus konflik
 - Proses manajemen konflik
- 4) Belajar melalui pelayanan social
- 5) Menghargai perbedaan
- g. Kecerdasan intrapersonal
 - 1) Pembangunan sekolah yang meningkatkan harga diri
 - 2) Peningkatan penghargaan diri
 - 3) Penyusunan dan pencapaian tujuan
 - Menantang siswa untuk belajar
 - Lembar tujuan individual siswa
 - 4) Pendidikan inteligensi emosional di dalam kelas
 - Pembangunan sebuah lingkungan yang memperbolehkan ekspresi emosional
 - Identifikasi perasaan
 - Inventarisasi perasaan
 - 5) Penulisan jurnal
 - Pembuatan jurnal kelas
 - Penulisan jurnal bagi pemahaman personal
 - 6) Mengetahui diri sendiri melalui orang lain

5. Mengimplementasikan satun pelajaran

Hal terakhir yang perlu diperhatikan dalam perancangan pembelajaran yang berbasis *Multiple Intelligence* adalah mengimplementasikannya dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Hal ini membutuhkan komeitmen yang tinggi dan kemauan untuk terus belajar dan berusaha,

karena sebaik apapun perencanaan yang telah dibuat akan sia-sia jika tidak pernah diimplementasikan.

Adapun komponen dalam RPP berbasis *Multiple Intelligence* tidaklah berbeda dengan RPP yang biasa dikembangkan dalam pembelajaran hanya mencantumkan kecerdasan yang akan dikembangkan dan mengintegrasikannya ke dalam suatu kegiatan pembelajaran. Berikut adalah sistematika komponen RPP berbasis *Multiple Intelligence* :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran/Tema :

Alokasi waktu :

Pertemuan ke :

STANDAR KOMPETENSI

.....

KOMPETENSI DASAR

.....

INDIKATOR

.....

TUJUAN PEMBELAJARAN

.....

KECERDASAN YANG DIKEMBANGKAN

.....

MATERI POKOK

.....

KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	TAHAPAN	URAIAN KEGIATAN	WAKTU
1	PENDAHULUAN Kecerdasan yang dikembangkan :	a. b. c. d.	
2	INTI Kecerdasan yang dikembangkan :	a. b. c. d.	
3	PENUTUP Kecerdasan yang dikembangkan :	a. b. c. d.	

ALAT/MEDIA/SUMBER BELAJAR

.....

PENILAIAN

.....

Daftar Pustaka

Asri Budiningsih. (2003). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta

Howard Gardner. (1993). *Multiple Intelligence (The Theory in Practice)*. New York: Basic Books

Linda Campbell. (2006). Metode Praktis Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligence*. Jakarta : Intuisi

Wina Sanjaya. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Grafindo