



Perbedaan Kreativitas Mahasiswa dalam Penerapan Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences* dan *Problem Based Learning*

Nita Karmila¹, Ratih Purnamasari²

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Jl. Pakuan, RT.02/RW.06, Tegallega, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16129

Volume 7 Nomor 2

Oktober 2020: 135-148

DOI: 10.30997/dt.v7i2.3203

Article History

Submission: 31-08-2020

Revised: 19-09-2020

Accepted: 08-10-2020

Published: 27-10-2020

Kata Kunci:

Pembelajaran berbasis
Multiple Intelligences, *Problem Based Learning*, hasil Belajar

Keywords:

Multiple Intelligence-Based Learning, *Problem-Based Learning*, Creativity

Korespondensi:

Nita Karmila
(nitakarmila@unpak.ac.id)

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat perbedaan kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen berbasis sekolah melalui pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dan *Problem Based Learning*. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen kuasi tiga kelas dengan subjek penelitian mahasiswa PGSD, FKIP Universitas Pakuan semester genap yang mengambil mata kuliah manajemen berbasis sekolah. Dua kelas diberikan perlakuan dengan dua pembelajaran yang berbeda yakni pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dan *Problem Based Learning* sedangkan satu kelas sebagai kelas kontrol. Pengamatan dan penilaian dilakukan pada aspek kognitif mahasiswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis, hasil penelitian mengungkapkan bahwa tidak terdapat perbedaan kreativitas dengan penggunaan model *Multiple Intelligences*, *Problem Based Learning* dan model konvensional. Dari perhitungan uji t menghasilkan angka t_{hitung} yang lebih rendah dari t_{tabel} . Meskipun begitu jika dilihat dari perolehan N-Gain pada setiap model, maka model yang paling besar berturut-turut adalah model *Problem Based Learning* dengan N-Gain 62. Disusul dengan N-gain kelas konvensional yaitu 35. Terakhir yaitu N-gain kelas *Multiple Intelligences*, sebesar 27. Apabila dilihat pada kriteria N-Gain, kelas eksperimen dengan model *Multiple Intelligence* masuk pada kriteria tidak efektif. Kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* ada pada kriteria cukup efektif sedangkan kelas kontrol dengan model konvensional ada pada kriteria tidak efektif.

A Differences in Student Creativity on the Application of Multiple Intelligences-Based Learning and Problem Based Learning

Abstract: The purpose of this study is to see the differences in student learning creativity in school-based management courses through *Multiple Intelligences-based learning* and *Problem-Based Learning*. The research method used was a quantitative three-class quasi-experiment with the research subjects of PGSD students, FKIP Pakuan University even semester who took school-based management courses. Two classes were given treatment with two different lessons,



namely learning based on Multiple Intelligences and Problem-Based Learning, while one class was the control class. Observations and assessments are carried out on the cognitive aspects of students. Based on the results of hypothesis testing, the results of the study reveal that there is no difference in creativity with the use of Multiple Intelligences models, Problem-Based Learning, and conventional models. From the t-test calculation, the t-count is lower than t (table.) However, when viewed from the N-Gain acquisition in each model, the largest model in a row is the Problem-Based Learning model with N-Gain 62. Followed by N -the conventional class is 35. The last one is the N-gain class with Multiple Intelligences, amounting to 27. When viewed from the N-Gain criteria, the experimental class with the Multiple Intelligence model falls under the ineffective criteria. The experimental class with the Problem-Based Learning model was in the criteria of being quite effective, while the control class with the conventional model was on the ineffective criteria

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia teknologi yang semakin pesat berdampak besar pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Perkembangan itu harus disikapi dengan serius mengingat revolusi industri 4.0 yang dihadapi saat ini mewajibkan seluruh komponen pendidikan harus mampu beradaptasi. Revolusi industri menjadi tantangan tersendiri untuk beralih dari sistem pembelajaran konvensional pada pembelajaran modern. Setiap komponen pendidikan diwajibkan memiliki terobosan baru sehingga akan menuntut kreativitas yang tinggi. Dosen berperan vital di perguruan tinggi dalam menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam menghadapi tantangan tersebut. Kreativitas yang

ditunjukkan mahasiswa akan menjadi barometer kemajuan pembelajaran di dalam kelas. Mahasiswa dengan tingkat kreativitas tinggi cenderung memiliki semangat dan rasa percaya diri yang tinggi pula dalam menjawab tuntutan revolusi industri 4.0.

Di tingkat Perguruan Tinggi, khususnya pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP Universitas Pakuan, berbagai bentuk kreativitas yang diinginkan oleh revolusi industri 4.0 telah termaktub di dalam pembelajaran. Setiap mata kuliah yang ditawarkan kepada mahasiswa disusun berupa pencapaian kompetensi yang menuntut adanya kreativitas. Sehingga ketercapaian dari kompetensi tersebut dapat terlihat dari capaian belajar setiap

mahasiswa sebagai hasil dari kreativitas dalam berpikir (*creative thinking*).

Mata kuliah Manajemen Berbasis Sekolah merupakan salah satu mata kuliah yang harus diampu oleh mahasiswa semester dua di PGSD. Mata kuliah tersebut memfasilitasi mahasiswa untuk memahami teori-teori dan praktik: Otonomi Daerah sebagai latar belakang MBS, konsep dasar manajemen berbasis sekolah, manajemen komponen-komponen sekolah, implementasi manajemen berbasis sekolah, efektifitas efisiensi dan produktivitas MBS, kepemimpinan dalam MBS, Koordinasi, Komunikasi dan Supervisi dalam MBS, dan Pendanaan Pendidikan dalam Konsep MBS .

Namun dari hasil pengamatan selama pembelajaran, tidak sedikit mahasiswa yang masih monoton dalam belajar, hanya mengandalkan instruksi dari dosen, tidak memiliki inisiatif untuk memberikan ide dan gagasan baru dalam belajar. Selain itu, mahasiswa masih merasa nyaman dengan pembelajaran konvensional, yaitu kegiatan pengajaran yang bersifat satu arah (*teacher center*). Pada

pembelajaran konvensional dosen lebih dominan menguasai kelas.

Mata kuliah Manajemen berbasis sekolah dianggap sebagai hal yang cukup sulit karena wajib diambil oleh mahasiswa semester dua yang belum memiliki bekal pengetahuan lain yang sifatnya mendasari mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah ini. Hasil survey pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa semester dua tahun akademik 2018/2019 pada mata kuliah Manajemen Berbasis Sekolah didapatkan data hanya 45% mahasiswa yang memiliki inisiatif dalam belajar, 53% mahasiswa dengan rasa ingin tahu yang besar, 48 % mahasiswa yang menyukai tantangan serta hanya 47% mahasiswa yang berani mengambil resiko.

Dari data tersebut masih banyak persentase mahasiswa yang kurang memiliki inisiatif, rendah rasa ingin tahu, serta kurang menyukai tantangan. Hal tersebut merupakan permasalahan yang cukup serius maka perlu adanya terobosan baru dalam model atau metode pembelajaran yang diterapkan sehingga meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam belajar.

Selama ini pembelajaran manajemen berbasis sekolah menggunakan metode dan model yang cenderung konvensional sehingga dosen lebih mendominasi pembelajaran. Hal tersebut menjadikan mahasiswa monoton dalam pembelajaran, mahasiswa tidak dimotivasi untuk mengeluarkan ide dan pendapat untuk saling beradu argumentasi terkait permasalahan-permasalahan yang tengah dikaji sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, perlu terobosan baru dalam penerapan metode atau model guna mendorong peningkatan tingkat kreativitas belajar mahasiswa dalam mata kuliah manajemen berbasis sekolah sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar mahasiswa.

Rahmawati dan Euis (Rachmawati & Kurniati, 2012) menyatakan bahwa kreativitas adalah perilaku yang menunjukkan kecerdasan yang dihubungkan dengan menemukan sesuatu yang baru, bersifat terbuka terhadap pengalaman baru. Perilaku mahasiswa yang kreatif selalu menunjukkan kecerdasan dalam bertindak, mahasiswa dapat menyelesaikan masalah dalam

merespon berbagai kondisi lingkungan pembelajaran yang dihadapi, baik itu kondisi yang mudah dipecahkan atau kondisi yang sulit sekalipun dalam arti lain luwes dalam berpikir. Mahasiswa selalu mendapat alternatif jawaban untuk bisa memecahkan suatu permasalahan dalam belajar.

Menurut Mulyasa (Mulyasa, 2011) Kreativitas atau daya cipta merupakan suatu pertimbangan yang dilandasi oleh pandangan pribadi mengenai sebuah kebaruan dan nilai hasil dari perilaku individual atau kolektif. Dari teori tersebut dapat dinyatakan bahwa perilaku seseorang atau kumpulan orang-orang dapat menghasilkan hasil karya yang baru atau mengembangkan hasil karya yang ada.

Mark A and Garret (Runco & Jaeger, 2012) menyebutkan "creativity requires both originality and effectiveness". Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas akan dilihat dari dua hal yaitu masalah keaslian dan keefektifan. Maka seorang mahasiswa dikatakan kreatif jika telah memenuhi syarat asli dan efektif.

Pentingnya kreativitas belajar mahasiswa maka perlu upaya lain yang dilakukan dosen guna mendorong penguasaan kreativitas belajar tersebut

diantaranya melalui penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* dan *Problem Based Learning*.

Multiple Intelligences adalah sebuah teori kecerdasan yang dimunculkan oleh Howard Gardner yaitu seorang pakar psikologi perkembangan dan professor di Universitas Harvard dari Project Zeo (kelompok riset) pada tahun 1983. Hal yang menarik dari teori kecerdasan ini adalah terdapat usaha untuk melakukan redefinisi kecerdasan. *Multiple Intelligences* menekankan pada aspek pembelajaran yang memperhatikan berbagai aspek kecerdasan yang ada dalam diri peserta didik. Pendekatan ini dapat diterapkan dalam setiap jenis mata pelajaran. *Most people can develop each intelligent to an adequate level of competency* (Armstrong, 2009). Mike Fleetham (Fleetham, 2006) menyatakan bahwa *Multiple Intelligences* mampu menciptakan kemampuan baru dalam mengimplementasikan cara belajar sesuai talenta masing-masing peserta didik. Gardner (Howard, 2011) *Multiple Intelligences* meliputi delapan bentuk kecerdasan yakni: 1) kecerdasan logical-mathematical; 2) Kecerdasan Linguistic; 3) Kecerdasan Musical; 4) Kecerdasan

Spatial-Visual; 5) Kecerdasan Bodily-Kinaesthetic; 6) Kecerdasan Interpersonal; 7) Kecerdasan Intrapersonal; 8) Kecerdasan Naturalis:

Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* adalah proses kegiatan belajar yang memfasilitasi siswa dengan memberikan kebebasan dalam melakukan kreativitas intelektual maupun faktual sesuai kecerdasan yang dimiliki untuk dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut penerapan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* ini diharapkan dapat memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk mengeksplor kemampuan dirinya untuk mempelajari dan mengkaji setiap materi mata kuliah manajemen berbasis sekolah. Implementasi model pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences* tersebut akan lebih memakan waktu dalam pelaksanaannya dimulai dari persiapan, pelaksanaan dan penutupan pembelajaran (Astutie, 2017).

Rusman (Rusman, 2012) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* yaitu proses pembelajaran dengan penggunaan kecerdasan dari dalam diri individu yang berada dalam

sebuah kelompok/lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Penerapan *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran menuntut kesiapan guru sebagai fasilitator sekaligus sebagai pembimbing. Guru diharuskan untuk mampu menguasai setiap bagian dan konsep *Problem Based Learning* dan berperan sebagai penengah yang mampu menstimulus pengembangan kemampuan berpikir siswa.

Hasil penelitian Nadiyah Wulandari dan Sjarkawi (Wulandari & Sjarkawi, 2011) menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Problem Based Learning* terhadap kreativitas belajar mahasiswa, siswa yang diberikan perlakuan *Problem Based Learning* menunjukkan perubahan dan peningkatan baik dalam proses maupun kreativitas belajar. *Problem Based Learning* itu sendiri merujuk pada pendekatan yang menggunakan masalah kontekstual untuk menstimulus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Problem Based Learning* juga merupakan sebuah metode pengajaran yang mendorong siswa untuk menemukan solusi pemecahan masalah kontekstual dalam

desain kegiatan belajar kelompok (Amir, 2010).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperiment Quasi 3 kelas, dengan subyek penelitian mahasiswa semester genap Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun Akademik 2019/2020 yang mengambil mata kuliah manajemen berbasis sekolah. Obyek penelitian adalah kreativitas belajar. Variabel bebas penelitian adalah pembelajaran pada mata kuliah Manajemen Berbasis Sekolah.

Instrumen pada penelitian ini berupa tes hasil belajar yang menunjukkan kreativitas mahasiswa dalam berpikir. Tes berbentuk esai yang memiliki tingkat Kognitif C4 (analisis) dan C5 (evaluasi) dan diberikan secara tertulis. Setelah data kreativitas diperoleh maka dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukan perhitungan normalitas dan homogenitas maka dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, uji tersebut dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas

mahasiswa yang menggunakan model *Multiple Intelligences*, *Problem Based Learning* dan Konvensional. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan rumus “uji t”. Untuk bisa menghitung uji t maka terlebih dahulu dicari N-gain dari masing-masing kelas.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Setelah uji prasyarat dilakukan, dimana data hasil belajar dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah H_a yang diajukan diterima atau ditolak.

Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan perhitungan skor rata-rata N-Gain kelompok kelas *Multiple Intelligences*, *Problem Based Learning* dan model pembelajaran konvensional, sebagai berikut.

A. Uji hipotesis kelompok kelas model *Multiple Intelligences* dan kelompok kelas konvensional

Hasil perhitungan diperoleh thitung sebesar -0,28 dengan dk (derajat kebebasan) = $(n_1 + n_2 - 2) = (22 + 26 - 2) = 46$ maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan sebesar 0,05 sebesar 1,67666.

karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,28 < 1,67666$) artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan kreativitas dengan model *Multiple Intelligences* dengan kreativitas kelas model konvensional.

Sementara itu jika dilihat dari hasil N-Gain kreativitas untuk menentukan tingkat keefektifan model *Multiple Intelligences* dan model konvensional terlihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai N-Gain Model Pembelajaran *Multiple Intelligences* dan Model Pembelajaran Konvensional

Model	N-Gain	Keterangan
<i>Multiple Intelligences</i>	27,00	Tidak efektif
Konvensional	35,00	Tidak efektif

Berdasarkan data N-Gain kreativitas belajar, kedua model memiliki N-gain yang ada pada kategori tidak efektif. Meski begitu, model pembelajaran konvensional memiliki nilai N-gain yang lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran *Multiple Intelligences*.

B. Uji hipotesis kelompok kelas model *Problem Based Learning* dengan kelompok kelas konvensional

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh thitung sebesar 1.17 dengan dk (derajat kebebasan) = $(n_1 + n_2 - 2) =$

$(22 + 26 - 2) = 46$ maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan sebesar 0,05 sebesar 1,65107. Karena didapat $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,17 < 1,65107$) artinya H_0 diterima, oleh sebab itu disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kreativitas mahasiswa dengan model *Problem Based Learning* dengan model konvensional.

Sementara itu, Hasil N-Gain dari kreativitas untuk menentukan tingkat keefektifan model *Problem Based Learning* dan model konvensional terlihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai N-Gain Model *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran Konvensional

Model	N-Gain	Keterangan
<i>Problem Based Learning</i>	62,00	Cukup efektif
Konvensional	35,00	Tidak efektif

Berdasarkan data N-Gain kreativitas belajar, model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang cukup efektif sedangkan model pembelajaran Konvensional memiliki kategori tidak efektif.

C. Uji hipotesis kelompok kelas model *Multiple Intelligences* dengan kelompok kelas *Problem Based Learning*

Hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 1,510 dengan dk (derajat kebebasan) = $(n_1 + n_2 - 2) = (22 + 19 - 2) = 39$ maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan sebesar 0,05 sebesar 1,68488. Karena didapat $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,510 < 1,68488$) artinya H_0 diterima, maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan kreativitas belajar dengan model *Multiple Intelligences* dengan kreativitas dengan model *Problem Based Learning*.

Sementara itu, Hasil N-Gain kreativitas untuk menentukan tingkat keefektifan model *Multiple Intelligences* dan model *Problem Based Learning* terlihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai N-Gain Model Pembelajaran *Multiple Intelligences* dan Model *Problem Based Learning*.

Model	N-Gain	Keterangan
<i>Multiple Intelligences</i>	27,00	Tidak efektif
<i>Problem Based Learning</i>	62,00	Cukup efektif

Berdasarkan data N-Gain hasil belajar model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang cukup efektif sedangkan model pembelajaran *Multiple Intelligences* ada pada kategori tidak efektif.

Meskipun *Problem Based Learning* memiliki N-Gain yang paling besar namun, jika dilihat dari kriteria keefektifan yaitu, sebagai berikut:

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake,R.R, 1999

Maka kelas dengan model *Problem Based Learning* pun hanya mencapai kategori cukup efektif. Namun, ini lebih baik jika dibandingkan dengan kelas pada model *Multiple Intelligences* dan konvensional yang ada pada kriteria tidak efektif. Secara lebih jelasnya ada pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Rekapitulasi N-Gain Kelompok Kelas Model Pembelajaran *Multiple Intelligences*, *Problem Based Learning*, dan konvensional

Rekapitulasi Nilai	Kelompok Kelas		
	MI	PBL	Konv
N-Gain	27,00	62,00	35,00
Kategori N-Gain rata-rata dalam persen	Tidak efektif	Cukup efektif	Tidak efektif

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh data bahwa tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar pada model *Multiple Intelligences*, *Problem Based Learning* dan konvensional. Meski

begitu jika dilihat dari N-Gain hasil belajar kelas dengan menggunakan *Problem Based Learning* memiliki N-gain yang lebih besar dibandingkan hasil belajar kelas dengan menggunakan model *Multiple Intelligences* dan model konvensional. Namun perbedaan N-gain yang cukup tipis membuat pengujian hipotesis memberikan keterangan tidak ada perbedaan diantara ketiganya. Artinya perbedaan yang ada tidak signifikan.

Ada berbagai faktor yang dapat menyebabkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara setiap model. Diantaranya adalah karena model tersebut sama-sama memiliki kelebihan yang bagus atau juga sama-sama mempunyai kelemahan. Mike Fleetham (Fleetham, 2006) menyatakan bahwa *Multiple Intelligences* mampu menciptakan kemampuan baru dalam mengimplementasikan cara belajar sesuai talenta masing-masing peserta didik. Kelebihan tersebut sesungguhnya dapat menjadi kelemahan, karena prosesnya menuntut guru atau dosen untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Toyibah, 2014). Kondisi di Indonesia yang biasa mengisis kelas

kuliah dengan mahasiswa sebanyak-banyaknya tentunya akan ada kesulitan tersendiri dalam membuat sebuah pembelajaran yang mengakomodir talenta semua mahasiswa.

Menurut Legowo (Legowo, 2017) kunci penting dalam merancang pelajaran untuk kelas *Multiple Intelligences* ialah berpikir tentang bagaimana kita menerjemahkan isi kurikulum menjadi pengalaman belajar yang menstimulasi profil *Multiple Intelligences* siswa. Maka keberhasilan dalam pembelajaran sangat tergantung pada kunci tersebut.

Sedangkan pembelajaran konvensional yakni merujuk pada metode ceramah dengan sedikit diskusi sudah tidak bisa dielakkan lagi tentang kekurangannya. Namun terbiasanya mahasiswa dengan model ini justru itu menjadikan model ini punya kelebihan, yaitu mahasiswa mampu beradaptasi dengan proses pembelajarannya.

Sementara itu Problem Based Learning memiliki kelebihan salah satunya yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk beradaptasi dengan pengetahuan baru melalui permasalahan yang

disuguhkan oleh dosen. Namun kelemahannya timbul bilamana siswa tidak memiliki rasa percaya diri bahwa dirinya mampu memecahkan masalah yang tengah dipelajari sehingga dirinya enggan untuk berusaha memecahkan masalah tersebut (Setiawan: 2018).

Pada kelas eksperimen dengan model *Multiple Intelligences* mahasiswa mendapatkan skor N-Gain yang kecil yaitu 27,00 dan ada pada kategori tidak efektif. Secara teori seharusnya model ini memberikan dampak yang cukup signifikan pada N-Gain kreativitas belajar. Apabila hal tersebut tidak terjadi, maka mungkin ada faktor-faktor penyebab yang mungkin terjadi baik pada mahasiswa ataupun dosen. Bisa jadi kelas tersebut tidak tergalil secara optimal intelligence-nya karena mahasiswa kurang aktif atau kurang serius dalam mengikuti pembelajaran atau mengisi soal. Meski begitu kesalahan atau kekurangan bisa saja terjadi pada pengajar. Bisa jadi ada tahap-tahap yang terlewat atau hilang sama sekali, serta kemungkinan-kemungkinan yang lain. Namun yang pasti sesungguhnya tidak ada model pembelajaran yang benar-benar cocok diterapkan pada semua kelas. Karena

setiap kelas memiliki peserta didik yang berbeda.

Armstrong (Legowo, 2017) menyarankan tujuh tahap pembelajaran mendasarkan pada teori *Multiple Intelligences*: (1) memusatkan pada tujuan khusus; (2) merumuskan pertanyaan-pertanyaan kunci tentang *Multiple Intelligences*; (3) mempertimbangkan kemungkinan aplikasinya; (4) melakukan brainstorm; (5) memilih kegiatan yang sesuai; (6) menetapkan urutan rencana kegiatan; dan (7) mengimplementasikan rencana. Dalam kegiatan ini guru dituntut untuk memahami konsep *Multiple Intelligences* dan memiliki variasi pengetahuan dan keterampilan tentang metode pembelajaran, serta kreatif. Miskonsepsi yang terjadi pada dosen bisa jadi mengakibatkan tujuh tahapan ini mungkin tidak berjalan dengan baik.

Selain itu, Armstrong (Legowo, 2017) juga memberikan contoh panduan pembelajaran model *multiple intelligences* yang disebut dengan "*key materials and methods of multiple intelligences teaching*". Dia mengklasifikasi kerangka pembelajaran *multiple intelligences* menjadi empat dimensi, yaitu dimensi: (1) inteligensi

(delapan inteligensi); (2) aktivitas pembelajaran; (3) bahan ajar, dan (4) strategi pembelajaran. Maka jika tahapan-tahapan ini tidak berhasil dijalankan dengan optimal maka kemungkinan hasil belajar tidak optimal sangat mungkin terjadi. Atau jika model ini dianggap baru oleh mahasiswa maka ada kemungkinan mereka merasa tidak terbiasa dengan tahapan-tahapannya.

Pada kelas eksperimen N-Gain hasil belajar mahasiswa ada pada kriteria cukup efektif. Hal ini berarti tahapan pembelajaran pada *Problem Based Learning* dengan segala kelebihan dan kekurangannya telah mampu membuat mahasiswa memiliki peningkatan capaian belajar yang cukup dibandingkan sebelumnya (pre tes). Temuan penelitian ini sesuai dengan temuan Nur, Pujiastuti dan Rahman (Nur et al., 2016) bahwa PBL memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar.

Taufik (Tyas, 2017) memaparkan bahwa poin penting dari PBL ada pada penerapan masalah yang mampu mendorong dan mengarahkan proses belajar. Praktik *Problem Based Learning* memanfaatkan kelompok kecil (7-10 orang) yang dipandu

oleh seorang fasilitator. PBL sendiri dilandasi oleh teori konstruktivisme yang berpandangan bahwa belajar merupakan proses membangun sendiri pengetahuan serta pengalaman baru berdasarkan pengetahuan awal mahasiswa. Namun meski begitu, kehadiran PBL yang sudah cukup lama dan sering digunakan oleh dosen bisa jadi berdampak pada peningkatan hasil belajar. Maka dalam hal ini, pembiasaan penerapan model tertentu sangat penting untuk dilakukan.

Untuk kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, meskipun N-Gain kreativitas belajar berada pada kriteria kurang efektif, namun masih lebih baik jika dibandingkan dengan kelas pada eksperimen *Multiple Intelligences*. Faktor yang sangat kuat penyebab hal ini terjadi adalah karena mahasiswa sudah terbiasa dengan model ini sehingga mereka bisa mengikuti pembelajaran dengan rileks meskipun peningkatannya tidak begitu besar.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa Mark A and Garret (Runco & Jaeger, 2012) menyebutkan "*creativity requires both originality and effectiveness*". Maka tidak adanya perubahan yang diperoleh pada kreativitas mahasiswa adalah karena memang mahasiswa belum

terbiasa menghasilkan ide baru yang asli dan efektif. Maka mereka lebih menyukai pembelajaran konvensional dibandingkan dengan pembelajaran model *Multiple Intelligences*.

Lebih lengkap lagi disampaikan oleh Glaveanu (Glăveanu, 2018) mengatakan:

"I identify three prototypical ways of defining creativity. The first and most common one, continuing the legacy of the Renaissance and Romanticism, associates creativity with the arts and emphasizes self-expression, originality, and divergent thinking. The second one, related to the ideals of the Enlightenment, connects creativity with science and discovery and brings to the fore its functional, Problem Based Learning aspects".

Kreativitas juga dikaitkan dengan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Maka efektifitas yang dimaksud lebih dijelaskan lagi tentang kemampuan dari kreativitas tersebut dalam memberikan pemecahan terhadap suatu masalah. Hal ini bisa menjadi alasan dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa kelas dengan model pembelajaran Problem based learning memperoleh keefektifan lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas

lain. Temuan ini pula menegaskan bahwa sisi kreativitas akan muncul dan berkembang manakala seseorang mendapatkan sebuah masalah.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kreativitas dengan penggunaan model *Multiple Intelligences*, *Problem Based Learning* dan model konvensional. Meskipun begitu jika dilihat dari perolehan N-Gain pada setiap model, maka model yang paling besar berturut-turut adalah model *Problem Based Learning* dengan N-Gain 62. Disusul dengan N-gain kelas konvensional yaitu 35. Terakhir yaitu N-gain kelas *Multiple Intelligences*, sebesar 27.

Apabila dilihat pada kriteria N-Gain, kelas eksperimen dengan model *Multiple Intelligences* masuk pada kriteria tidak efektif. Kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* ada pada kriteria cukup efektif sedangkan kelas kontrol dengan model konvensional ada pada kriteria kurang efektif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak dari mulai persiapan, pelaksanaan, pembuatan laporan serta proses publikasinya. Oleh karena itu, kami tim peneliti mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga pada pimpinan Universitas, pimpinan Fakultas dan pimpinan Program Studi PGSD serta tidak lupa kami ucapkan terimakasih pula pada mahasiswa kelas 1A, 1B, dan 1C. terimakasih atas kesempatan yang diberikan kepada kami untuk dapat melaksanakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2010). *Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning*. Kencana Prenada.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom* (3rd Editio). ASCD.
- Astutie, D. D. (2017). Teaching English using a Multiple Intelligences Approach. *English Education Journal*, 8(2).
- Fleetham, M. (2006). *Multiple Intelligences in Practice: Enhancing self-esteem and learning in the classroom*. Network Continuum Education.
- Glăveanu, V. P. (2018). Educating which creativity? *Thinking Skills and Creativity*, 27, 25–32. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.006>
- Howard, G. (2011). *Frames of Mind (The Theory of Multiple Intelligence)* (tenth edit). Basic Books.

- Legowo, E. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Penstimulasian Multiple Intelligences Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.17977/um001v2i12017p001>
- Mulyasa. (2011). *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Bumi Aksara.
- Nur, S., Pujiastuti, I. P., & Rahman, S. R. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Saintifik Jurnal Matematika, Sains Dan Pembelajarannya*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31605/saintifik.v2i2.105>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Kencana Prenada.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Kedua). RajaGrafindo Persada.
- Toyibah, E. S. (2014). *Polemik Penerapan Metode Pembelajaran Multiple Intelligences Pada Sistem Pendidikan Indonesia*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/aurelis/54f7ba8da33311181d8b4888/polemik-penerapan-metode-pembelajaran-multiple-intelligences-pada-sistem-pendidikan-indonesia>
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Technoscienza*, 2(1).
- Wulandari, N., & Sjarkawi. (2011). Pengaruh Problem Based Learning dan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 1(1).