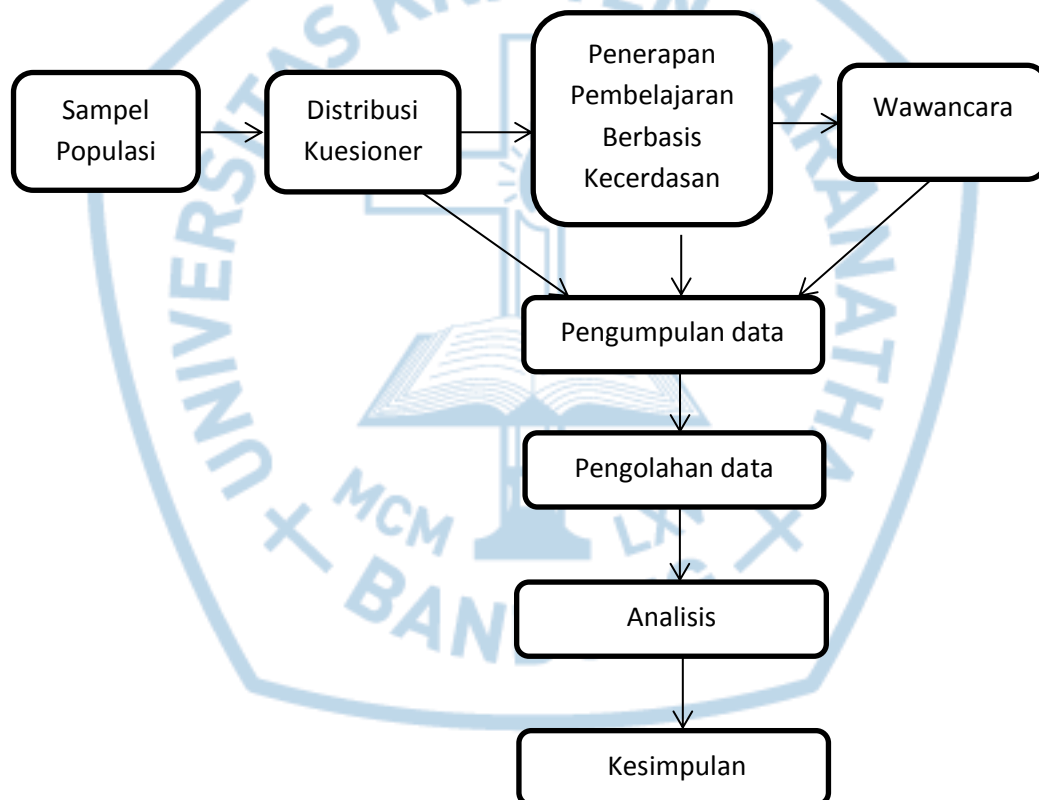


BAB 3

DATA DAN PEMBAHASAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian campuran dimana peneliti menggunakan metode kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah pertama, kemudian menggunakan metode kualitatif untuk menjawab rumusan masalah kedua dari penelitian ini. Dalam metode campuran beberapa aspek penting yang harus dipertimbangkan meliputi waktu, bobot, pencampuran dan teorisasi (Creswell, 2012).



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Peneliti terlebih dahulu akan melakukan distribusi kuesioner terhadap sampel populasi untuk mengetahui Kecerdasan Majemuk dominan yang dimiliki oleh pemelajar. Peneliti kemudian akan menghitung total skor dari setiap siswa berdasarkan kuesioner yang telah diisi untuk menemukan Kecerdasan Majemuk

dari setiap pemelajar. Pada tahap berikutnya peneliti akan merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk. Peneliti akan menganalisis respon pemelajar terhadap pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk selama proses pembelajaran berlangsung.

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel pada penelitian ini berupa kuesioner dan observasi sebagai alat pengumpulan data.

Kuesioner yang akan dipakai untuk mengukur Kecerdasan Majemuk dominan dalam penelitian ini diadaptasi dari *The Roger's Indicator of Multiple Intelligences (RIMI) Test* oleh J. Keith Roger (2011).

Tabel 3.1 Kuesioner Kecerdasan Majemuk

Variabel	Sub Variabel	Jumlah Pertanyaan
Kecerdasan Majemuk	Kecerdasan Naturalis	7 butir
	Kecerdasan Verbal-Linguistik	7 butir
	Kecerdasan Logik-Matematik	7 butir
	Kecerdasan Musikal	7 butir
	Kecerdasan Visual-Spasial	7 butir
	Kecerdasan Bodi-Kinestetik	7 butir
	Kecerdasan Interpersonal	7 butir
	Kecerdasan Intrapersonal	7 butir
	Total Pertanyaan	56 butir

Total pertanyaan-pertanyaan untuk kecerdasan majemuk berjumlah lima puluh enam butir dengan masing-masing kecerdasan berjumlah tujuh butir soal. Kuesioner yang digunakan menggunakan skala *likert* dengan skor satu sebagai nilai terendah dan skor lima sebagai nilai tertinggi. Skor yang diberikan individu pada setiap butir soalnya akan dijumlahkan sesuai dengan kelompok jenis kecerdasannya. Jika skor total dari penjumlahan skor pada kecerdasan tertentu kurang dari lima belas, berarti kecerdasan tersebut bukan merupakan kecerdasan majemuk yang dominan, individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini

dan cenderung akan menghindari kegiatan yang berhubungan dengan kecerdasan ini (Roger, 2011). Total skor diantara lima belas dan dua puluh tujuh menunjukkan bahwa individu nyaman dalam menggunakan kecerdasan ini, dapat dengan mudah menggunakan atau tidak menggunakan kecerdasan ini, kegiatan yang berhubungan dengan kecerdasan ini akan memberikan hasil yang memuaskan tetapi individu masih membutuhkan banyak usaha (Roger, 2011). Skor lebih dari dua puluh tujuh menunjukkan bahwa ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu. Individu dapat dengan mudah menggunakan kecerdasan ini serta dapat menjadi ahli dalam kegiatan yang menggunakan kecerdasan ini (Roger, 2011).

3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah delapan orang pemelajar bahasa Mandarin tingkat dasar di Rumah Belajar Hikmat yang berusia 14-15 tahun. Satu orang pemelajar berasal dari SMP Advent Bandung selanjutnya akan disebut dengan A1, satu orang dari SMPK 1 BPK Penabur Bandung selanjutnya akan disebut sebagai B1, dua orang dari SMPK BPK Cimahi selanjutnya akan disebut dengan C1 dan C2, satu orang dari SMPK Gamaliel selanjutnya akan disebut G1, satu orang *home schooling* selanjutnya akan disebut H1, serta dua orang pemelajar berasal dari SMP N 24 Bandung yang selanjutnya akan disebut N1 dan N2.

3.4 Analisis Data

Peneliti akan menganalisis data yang telah terkumpul untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah dari penelitian ini. Data dari kuesioner berupa angka akan disajikan dalam bentuk tabel sedangkan data wawancara akan ditranskrip.

3.4.1 Data Kecerdasan Majemuk Objek Penelitian

Berikut hasil dari kuesioner kecerdasan majemuk yang dibagikan kepada pemelajar di Rumah Belajar Hikmat pada tanggal 5 Mei 2018.

Tabel 3.2 Hasil Kuesioner Kecerdasan Majemuk

Nama Pemelajar	Skor Masing-masing Kecerdasan Majemuk							
	VL	M	LM	VS	BK	Intra	Inter	N
A1	19	20	16	20	23	23	24	12
B1	20	22	20	17	20	22	23	15
C1	17	11	22	16	19	21	21	12
C2	25	30	15	27	11	23	27	17
G1	23	23	25	17	18	22	18	16
H1	20	19	20	23	26	25	25	25
N1	10	13	17	11	11	22	16	13
N2	19	19	14	14	16	18	21	20

Keterangan. VL= Kecerdasan Linguistik; M= Kecerdasan Musikal; LM= Kecerdasan Logik-Matematik; VS= Kecerdasan Visual-Spasial; BK= Kecerdasan Bodi-Kinestetik; Intra= Kecerdasan Intrapersonal; Inter= Kecerdasan Interpersonal; N= Kecerdasan Naturalis; warna kuning menunjukkan skor <15; warna biru menunjukkan skor 15-27; warna ungu menunjukkan skor >27.

Dari data yang telah diperiksa, bisa disimpulkan bahwa tiga orang pemelajar (37,5%) berada pada skor 15-27 pada tiap jenis kecerdasan majemuk yang ada, skor 15-27 menunjukkan bahwa individu nyaman dalam kegiatan yang menggunakan kecerdasan ini, dapat dengan mudah menggunakan atau tidak menggunakan kecerdasan ini, kegiatan yang berhubungan dengan kecerdasan ini mungkin akan memberikan hasil yang memuaskan tetapi individu masih membutuhkan banyak usaha. Terdapat lima orang pemelajar (62,5%) memiliki skor kurang dari 15 pada beberapa kecerdasan tertentu. Skor kurang dari 15 menunjukkan bahwa kecerdasan tersebut bukan merupakan kecerdasan majemuk yang dominan, individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini dan cenderung akan menghindari kegiatan yang berhubungan dengan kecerdasan ini. Hanya terdapat satu orang pemelajar (12,5%) yang memiliki skor lebih dari 27

pada kecerdasan musikal, ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu. Individu dapat dengan mudah menggunakan kecerdasan ini serta dapat menjadi ahli dalam kegiatan yang menggunakan kecerdasan ini.

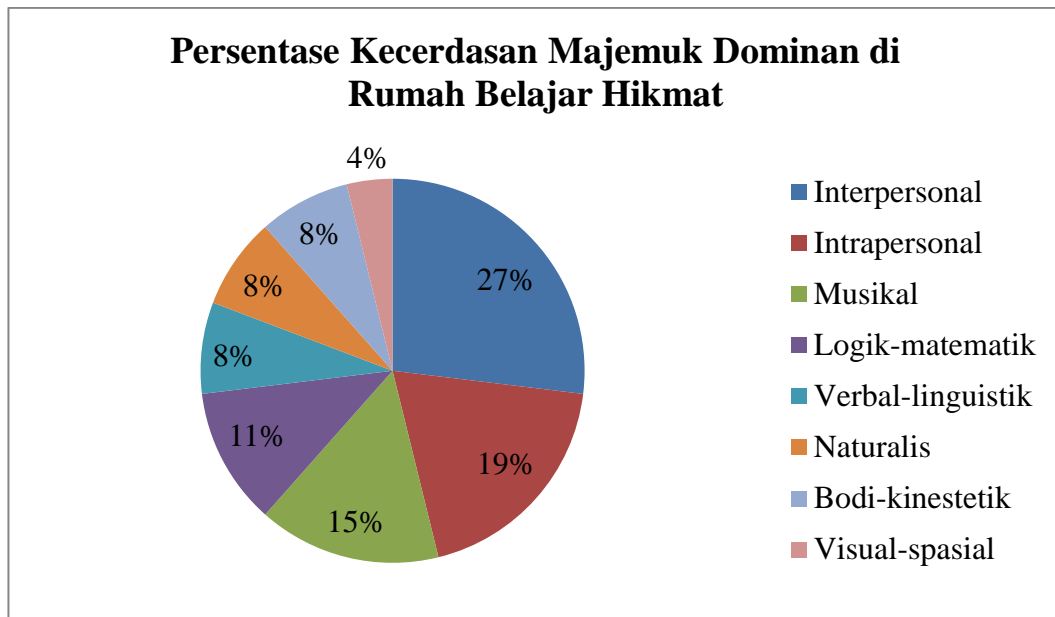
Terdapat tiga orang pemelajar (37,5%) yang memiliki skor kurang dari 15 pada jenis kecerdasan naturalis; dua orang pemelajar (25%) pada jenis kecerdasan bodi kinestetik, visual spasial dan musikal; satu orang (12,5%) pada kecerdasan logik matematik dan satu orang pada kecerdasan verbal linguistik. Dari data kecerdasan majemuk pemelajar, hipotesa awal peneliti yakni hasil belajar N1 cenderung akan lebih rendah karena N1 memiliki lima kecerdasan majemuk dengan skor kurang dari lima belas.

Dari data hasil kuesioner kecerdasan majemuk pemelajar, peneliti akan mengambil tiga kecerdasan dengan skor tertinggi sebagai tiga kecerdasan paling dominan dalam diri pemelajar, berikut tiga kecerdasan paling dominan dari masing-masing pemelajar.

Tabel 3.3 Kecerdasan Majemuk Dominan Pemelajar

Nama	Tiga kecerdasan paling dominan
A1	Interpersonal (24), intrapersonal (23), bodi kinestetik (23)
B1	Interpersonal (23), intrapersonal (22), musikal (22)
C1	Logik matematik (22), intrapersonal (21), interpersonal (21)
C2	Musikal (30), visual spasial (27), interpersonal (27)
G1	Logik matematik (25), verbal linguistik (23), musikal (23)
H1	Bodi kinestetik (26), intrapersonal (25), interpersonal (25), naturalis (25)
N1	Intrapersonal (25), logik matematik (17), interpersonal (16)
N2	Interpersonal (21), naturalis (20), verbal linguistik (19), musikal (19)

Dari tabel di atas bisa dilihat bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan majemuk dominan yang paling banyak dimiliki oleh pemelajar, kemudian disusul oleh kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan musikal. Sedangkan kecerdasan majemuk dominan yang paling sedikit dimiliki oleh pemelajar yakni kecerdasan visual spasial.



Gambar 3.2 Persentase Kecerdasan Majemuk Dominan di Rumah Belajar Hikmat

Grafik di atas menunjukkan bahwa kombinasi kecerdasan majemuk dominan di Rumah Belajar Hikmat mencakup kedelapan kecerdasan yang ada. Kecerdasan interpersonal memiliki persentase tertinggi dari kedelapan kecerdasan majemuk yang ada, hal ini menunjukkan bahwa banyak pemelajar yang memiliki kecerdasan interpersonal sebagai kecerdasan majemuk dominannya. Sedangkan kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan majemuk dominan yang paling sedikit dimiliki oleh pemelajar. Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa tiga kecerdasan majemuk dominan dari pemelajar di Rumah Belajar Hikmat yakni kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan musikal.

Berdasarkan kecerdasan majemuk dominan di Rumah Belajar Hikmat, metode pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk yang cocok untuk diterapkan harus banyak melibatkan kegiatan yang sesuai untuk jenis kecerdasan interpersonal, intrapersonal dan musikal.

3.4.2 Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk

Peneliti mengadaptasi model pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dari Hoerr, Boggeman dan Wallach (2010) dan Armstrong (2009). Bahan ajar yang digunakan mengikuti bahan ajar yang dipakai di Rumah Belajar Hikmat yakni

《汉语教程》第一册上 *Hanyu Jiaocheng* jilid pertama. Latihan soal yang dipakai disesuaikan dengan latihan soal dari buku dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Jumlah pertemuan dalam satu minggu yakni dua kali pertemuan dengan durasi 90 menit dalam satu kali pertemuan.

Berdasarkan hasil kuesioner kecerdasan majemuk pemelajar yang menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan majemuk dominan dengan persentase tertinggi, peneliti banyak memilih jenis kegiatan yang memiliki fokus kecerdasan interpersonal untuk diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran, selain itu peneliti juga menerapkan kedelapan kecerdasan majemuk yang ada ke dalam kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan.

Tabel 3.4 Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 1

Pertemuan Pertama, Tanggal 9 Mei 2018		
Tema 《我学习汉语》		
Kompetensi dan Indikator:		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemelajar dapat mengidentifikasi kosakata yang telah dipelajari. ○ Pemelajar dapat melafalkan kosakata dengan lafal dan ton yang tepat. ○ Pemelajar dapat menuliskan pinyin dan arti kata dengan tepat. ○ Pemelajar dapat melakukan dialog sederhana sesuai dengan materi dari tema pada pertemuan ini. 		
Materi		Fokus kecerdasan
kosakata	kalimat	
1. 请问 (permisi) 2. 问 (bertanya) 3. 贵姓 (nama keluarga) 4. 姓 (nama keluarga/ marga) 5. 叫 (dipanggil) 6. 名字 (nama) 7. 哪 (mana)	1. 请问, 您贵姓? (permisi, marga/ nama keluarga anda siapa?) 2. 我姓张 (marga saya Zhang) 3. 你叫什么名字? (nama kamu siapa?) 4. 我叫张东 (nama saya Zhang Dong)	Fokus utama: <ul style="list-style-type: none"> ○ Verbal-linguistik ○ Visual- spasial ○ Interpersonal Ikut melibatkan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Intrapersonal

8. 国 (negara)	5. 你是哪国人? (kamu orang negara mana?)	
9. 中国 (Tiongkok)	6. 我是中国人 (saya orang Tiongkok)	
10. 德国 (Jerman)	7. 你学习什么? (kamu belajar apa)	
11. 俄国 (Rusia)	8. 我学习汉语 (saya belajar bahasa Mandarin)	
12. 法国 (Perancis)	9. 汉语难吗? (apakah bahasa Mandarin susah?)	
13. 韩国 (Korea)	10. 发音不太难, 汉字很难 (pelafalannya tidak begitu susah, karakter Han sangat susah)	
14. 美国 (Amerika)		
15. 日本 (Jepang)		
16. 英国 (Inggris)		
17. 人 (orang)		
18. 学习 (belajar)		
19. 汉字 (karakter Han)		
20. 发音 (Pelafalan)		
21. 什么 (apa)		

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

- Kegiatan 1: pembelajaran dimulai dengan jenis kegiatan berupa membaca, jenis kecerdasan yang dilatih pada kegiatan ini yakni kecerdasan verbal-linguistik (Armstrong, 2009). Pertama-tama pengajar membacakan kosakata, pemelajar mengikuti setelah pengajar; pengajar membacakan dialog dari buku dan diikuti oleh pemelajar. Pengajar meminta pemelajar membacakan kosakata serta dialog yang ada di buku, durasi kegiatan selama 8 menit.
- Kegiatan 2: pengajar menggunakan gambar untuk menjelaskan kosakata kepada pemelajar, kegiatan ini berlangsung selama 7 menit. Menggunakan gambar merupakan jenis kegiatan yang cocok untuk kecerdasan visual-spasial (Armstrong, 2009).
- Kegiatan 3: pemelajar diberi waktu selama 10 menit untuk mengingat kosakata dan dialog yang sebelumnya dibaca, serta untuk menanyakan hal

yang tidak dimengerti. Kegiatan ini merupakan kegiatan belajar mandiri yang sesuai untuk jenis kecerdasan intrapersonal (Armstrong, 2009).

- Kegiatan 4: kegiatan ini berupa permainan, menurut Hoerr, Boggeman dan Wallach (2010) kegiatan ini sesuai untuk jenis kecerdasan interpersonal (bekerja dalam kelompok), visual-spasial (menggambar) dan verbal-linguistik (bermain dengan kosakata). Pengajar membagi pemelajar ke dalam 2 kelompok beranggotakan 4 orang. Masing-masing pemelajar diberi buku gambar dan pensil. Pemelajar diminta berbaris sesuai dengan kelompoknya, kemudian semua orang terkecuali dua orang (masing-masing kelompok satu orang) di baris paling depan diminta untuk menghadap ke belakang. Setelah itu pengajar akan memperlihatkan satu kosakata kepada mereka dan meminta mereka untuk menggambarannya pada buku gambar yang telah disediakan. Waktu menggambar untuk setiap orang maksimal 1 menit. Setelah orang pertama selesai menggambar, orang kedua yang sebelumnya menghadap ke belakang diminta untuk berbalik dan menggambar apa yang digambar oleh orang pertama, dan seterusnya sampai pada orang yang paling belakang. Orang yang paling belakang diminta untuk menebak gambar tersebut dan menuliskannya pada buku gambarnya menggunakan pinyin yang tepat serta harus melafalkannya dengan benar agar kelompoknya mendapatkan poin. Setelah orang paling belakang menebak apa yang digambar oleh orang di depannya, maka orang paling belakang pindah ke paling depan dan orang paling depan mundur satu, begitu seterusnya hingga semua mendapat giliran menebak dan menggambar. Kegiatan ini berlangsung selama 45 menit.
- Pengajar membagikan soal latihan kepada pemelajar, pemelajar diminta untuk mengerjakan tanpa melihat buku. Waktu yang diberikan sebanyak 20 menit.
- Pengajar menutup pembelajaran dan meminta pemelajar mempersiapkan pelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Tabel 3.5 Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 2

Pertemuan Kedua, Tanggal 12 Mei 2018		
Tema 《我学习汉语》		
Kompetensi dan Indikator:		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemelajar dapat mengidentifikasi kosakata yang telah dipelajari. ○ Pemelajar dapat melafalkan kosakata dengan lafal dan ton yang tepat. ○ Pemelajar dapat menuliskan pinyin dan arti kata dengan tepat. ○ Pemelajar dapat melakukan dialog sederhana sesuai dengan materi dari tema pada pertemuan ini. 		
Materi		Fokus kecerdasan
kosakata	kalimat	
1. 书 (buku) 2. 谁 (siapa) 3. 的 (kata bantu menyatakan kepemilikan) 4. 那 (itu) 5. 杂志 (majalah) 6. 文 (bahasa) 7. 中文 (bahasa Mandarin) 8. 阿拉伯文 (bahasa Arab) 9. 德文 (bahasa Jerman) 10. 俄文 (bahasa Rusia) 11. 法文 (bahasa Perancis) 12. 韩文 (bahasa Korea) 13. 日文 (bahasa Jepang) 14. 英文 (bahasa Inggris) 15. 西班牙文 (bahasa	1. 这是什么? (ini apa?) 2. 这是书 (ini buku) 3. 这是什么书? (ini buku apa?) 4. 这是英文书 (ini buku Inggris) 5. 这是谁的书? (ini buku siapa?) 6. 这是我的书 (ini buku saya) 7. 那是什么? (itu apa?) 8. 那是杂志 (itu majalah) 9. 那是什么杂志? (itu majalah apa?) 10. 那是英文杂志 (itu majalah Inggris) 11. 那是谁的杂志? (itu majalah siapa?) 12. 那是老师的杂志 (itu	Fokus utama: <ul style="list-style-type: none"> ○ Verbal-linguistik ○ Interpersonal ○ Visual-spasial Ikut melibatkan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Intrapersonal

Spanyol)	majalah laoshi)	
16. 朋友 (teman)		

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

- Kegiatan 1: pembelajaran dimulai dengan jenis kegiatan berupa membaca, jenis kecerdasan yang dilatih pada kegiatan ini yakni kecerdasan verbal-linguistik (Armstrong, 2009). Pertama-tama pengajar membacakan kosakata, pemelajar mengikuti setelah pengajar; pengajar membacakan dialog dari buku dan diikuti oleh pemelajar. Pengajar meminta pemelajar untuk membacakan kosakata serta dialog yang ada di buku, durasi kegiatan selama 8 menit.
- Kegiatan 2: pengajar menggunakan gambar untuk menjelaskan kosakata kepada pemelajar, kegiatan ini berlangsung selama 10 menit. Menggunakan gambar merupakan jenis kegiatan yang cocok untuk kecerdasan visual-spasial (Armstrong, 2009).
- Kegiatan 3: pemelajar diberi waktu selama 7 menit untuk mengingat kosakata dan dialog yang sebelumnya dibaca, serta untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti. Kegiatan ini merupakan *independent study* untuk jenis kecerdasan intrapersonal (Armstrong, 2009).
- Kegiatan 4: kegiatan ini berupa permainan, menurut Hoerr, Boggeman dan Wallach (2010) kegiatan ini sesuai untuk jenis kecerdasan interpersonal (bekerja dalam kelompok), visual-spasial (menggambar) dan verbal-linguistik (bermain dengan kosakata). Pengajar membagi pemelajar ke dalam 2 kelompok beranggotakan 4 orang. Masing-masing pemelajar diberi buku gambar dan pensil. Pemelajar diminta berbaris sesuai dengan kelompoknya, kemudian semua orang terkecuali dua orang (masing-masing kelompok satu orang) di baris paling depan diminta untuk menghadap ke belakang. Setelah itu pengajar akan memperlihatkan satu kosakata kepada mereka dan meminta mereka untuk menggambarannya pada buku gambar yang telah disediakan. Waktu menggambar untuk setiap orang maksimal 1 menit. Setelah orang pertama selesai menggambar, orang kedua yang sebelumnya menghadap ke belakang diminta untuk berbalik dan

menggambar apa yang digambar oleh orang pertama, dan seterusnya sampai pada orang yang paling belakang. Orang yang berada dipaling belakang diminta untuk menebak gambar tersebut dan menuliskannya pada buku gambarnya menggunakan pinyin yang tepat serta harus melafalkannya dengan benar agar kelompoknya mendapatkan poin. Setelah orang paling belakang menebak apa yang digambar oleh orang di depannya, maka orang paling belakang pindah ke paling depan dan orang paling depan mundur satu, begitu seterusnya hingga semua mendapat giliran menebak dan menggambar. Kegiatan ini berlangsung selama 45 menit.

- Pengajar membagikan soal latihan kepada pemelajar, pemelajar diminta untuk mengerjakan tanpa melihat buku. Waktu yang diberikan sebanyak 20 menit.
- Pengajar menutup pembelajaran dan meminta pemelajar mempersiapkan pelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Tabel 3.6 Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 3

Pertemuan Ketiga, Tanggal 16 Mei 2018		
Tema 《你吃什么》		
Kompetensi dan Indikator:		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemelajar dapat mengidentifikasi kosakata yang telah dipelajari ○ Pemelajar dapat melafalkan kosakata dengan lafal dan ton yang tepat. ○ Pemelajar dapat menuliskan pinyin dan arti kata dengan tepat. ○ Pemelajar menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana sesuai dengan materi yang telah dipelajari. ○ Pemelajar dapat melakukan dialog sederhana sesuai dengan materi dari tema pada pertemuan ini. 		
Materi		Fokus kecerdasan
kosakata	kalimat	
1. 中午 (siang) 2. 吃 (makan) 3. 饭 (makanan pokok) 4. 食堂 (kantin)	1. 中午你去哪儿吃饭? (siang kamu makan dimana?) 2. 中午我去食堂吃饭 3. 你吃什么? (kamu makan	Fokus utama <ul style="list-style-type: none"> ○ Verbal-linguistik ○ Musikal

5. 馒头 (mantau)	apa?)	○ Interpersonal
6. 米饭 (nasi)	4. 我吃馒头 (saya makan mantau)	○ Bodi-kinestetik
7. 要 (mau)	5. 你要几个? (kamu mau berapa?)	Ikut melibatkan:
8. 个 (kata satuan)	6. 我要两个 (saya mau dua)	○ Intrapersonal
9. 碗 (mangkok)	7. 你吃吗? (kamu makakah?)	○ Visual-spasial
10. 鸡蛋 (telur ayam)	8. 我不吃 (saya tidak makan)	
11. 鸡 (ayam)	9. 你喝什么? (kamu minum apa?)	
12. 蛋 (telur)	10. 我喝啤酒 (saya minum bir)	
13. 汤 (sup)	11. 你喝吗? (kamu minum tidak?)	
14. 啤酒 (bir)	12. 我不喝 (saya tidak minum)	
15. 酒 (minuman beralkohol)	13. 这些什么? (ini apa?)	
16. 这些 (ini bentuk jamak)	14. 这些馒头 (ini mantau)	
17. 些 (beberapa)		
18. 那些 (itu bentuk jamak)		
19. 饺子 (dumpling)		
20. 包子 (bapao)		
21. 面条(mi)		

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

- Kegiatan 1: pembelajaran dimulai dengan jenis kegiatan berupa membaca, jenis kecerdasan yang dilatih pada kegiatan ini yakni kecerdasan verbal-linguistik (Armstrong, 2009). Pertama-tama pengajar membacakan kosakata, pemelajar mengikuti setelah pengajar; pengajar membacakan dialog dari buku dan diikuti oleh pemelajar. Pengajar meminta pemelajar satu-persatu membacakan kosakata serta dialog yang ada di buku, durasi kegiatan selama 8 menit.

- Kegiatan 2: pengajar menggunakan gambar untuk menjelaskan kosakata kepada pemelajar, kegiatan ini berlangsung selama 7 menit. Menggunakan gambar merupakan jenis kegiatan yang cocok untuk kecerdasan visual-spasial (Armstrong, 2009).
- Kegiatan 3: pemelajar diberi waktu selama 10 menit untuk mengingat kosakata dan dialog yang sebelumnya dibaca, serta untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti. Kegiatan ini merupakan belajar mandiri yang sesuai untuk jenis kecerdasan intrapersonal (Armstrong, 2009).
- Kegiatan 4: kegiatan ini berupa permainan, menurut Hoerr, Boggeman dan Wallach (2010) kegiatan ini sesuai untuk jenis kecerdasan musikal (belajar dengan musik), interpersonal (bekerja dalam kelompok), verbal-linguistik (bermain dengan kosakata) dan bodi-kinestetik (belajar dengan menggerakkan anggota tubuh). Pemelajar diminta untuk berdiri membentuk sebuah lingkaran. Pengajar kemudian meletakkan 6 buah kardus mengelilingi lingkaran yang telah dibuat oleh pemelajar. Pengajar menerangkan peraturan permainan kepada pemelajar. Pengajar akan memutar musik, saat musik diputar pemelajar diminta untuk menari sambil mengelilingi lingkaran yang telah dibuat. Saat musik berhenti pemelajar harus duduk di kardus yang telah disediakan, pemelajar yang tidak kebagian duduk di kardus yang telah disediakan harus menjawab pertanyaan dari pengajar (pertanyaannya berupa pertanyaan tentang kosakata pada pertemuan ini dan juga pertanyaan-pertanyaan yang bisa dilihat dari materi pembelajaran pada pertemuan ketiga pada bagian kalimat). Kegiatan berlangsung selama 45 menit.
- Pengajar membagikan soal latihan kepada pemelajar, pemelajar diminta untuk mengerjakan tanpa melihat buku. Waktu yang diberikan sebanyak 20 menit, karena terdapat soal lisan pengajar memanggil pemelajar satu persatu untuk maju ke depan, pemelajar yang belum dipanggil mengerjakan soal tertulis.
- Pengajar menutup pembelajaran dan meminta pemelajar untuk menyiapkan pelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Tabel 3.7 Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 4

Pertemuan Keempat, Tanggal 19 Mei 2018		
Tema 《苹果一斤多少钱》		
Kompetensi dan Indikator:		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemelajar dapat mengidentifikasi kosakata. ○ Pemelajar dapat melafalkan kosakata dengan lafal dan ton yang tepat. ○ Pemelajar dapat menuliskan pinyin dan arti kata dengan tepat. ○ Pemelajar dapat membedakan konsonan aspiratif 送气音 dan konsonan non aspiratif 不送气音 dan dapat melafalkannya dengan benar. ○ Pemelajar dapat melakukan dialog sederhana sesuai dengan materi dari tema pada pertemuan ini. 		
Materi		Fokus kecerdasan
kosakata	kalimat	
1. 买 (beli) 2. 水果 (buah) 3. 苹果 (apel) 4. 斤 (satuan berat; ½ kilogram) 5. 公斤 (kilogram) 6. 贵 (mahal) 7. 了 (sudah) 8. 多少 (berapa) 9. 块 (satuan untuk uang Tiongkok/ yuan) 10. 角 (10% dari 1 kuai/yuan) 11. 分 (1% dari 1 kuai/yuan) 12. 还 (masih)	1. 你买什么? (kamu beli apa?) 2. 我买苹果 (saya beli apel) 3. 苹果一斤多少钱? (harga apel setengah kilogram berapa?) 4. 苹果一斤两块钱 (apel setengah kilogramnya 2 yuan/RMB) 5. 你要几斤? (kamu mau berapa jin?) 6. 我要三斤 (saya mau beli satu setengah kilogram) 7. 还要别的吗? (masih mau yang lainnya kah?) 8. 橘子怎么卖? (berapa harga jeruk ini?)	Fokus utama: <ul style="list-style-type: none"> ○ Logik-matematik ○ Interpersonal Ikut melibatkan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Intrapersonal ○ Verbal-linguistik

13. 别的 (yang lainnya)	9. 一共多少钱? (totalnya jadi berapa?).	
14. 橘子 (jeruk)	10. 一共 25 块 (totalnya jadi 25 yuan)	
15. 怎么 (bagaimana)		
16. 卖 (jual)		
17. 两 (dua)		
18. 一共 (total)		
19. 给 (kasih)		
20. 找 (kembalian)		

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

- Kegiatan 1: pengajar menjelaskan kosakata kepada pemelajar, pengajar membaca kosakata dan dialog kemudian diikuti oleh pemelajar, jenis kecerdasan yang dilatih pada kegiatan ini yakni kecerdasan verbal-linguistik (Armstrong, 2009). Durasi kegiatan berlangsung selama 10 menit.
- Kegiatan 2: pengajar membagi pemelajar ke dalam dua kelompok (kecerdasan interpersonal). Pengajar membagikan *puzzles* kepada tiap kelompok dan meminta pemelajar bekerjasama untuk menyusun *puzzles* tersebut sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Setelah *puzzles* tersusun pemelajar akan melihat karakter Han tertentu, pengajar meminta pemelajar untuk mengategorikan karakter Han yang mereka temukan dari *puzzles* ke dalam kategori konsonan aspiratif 送气音 atau konsonan non aspiratif 不送气音 dan menuliskan pinyin serta arti dari karakter Han tersebut. Bermain dengan *puzzles* dan mengategorikan merupakan kegiatan yang sesuai untuk jenis kecerdasan logik-matematik (Armstrong, 2009). Kegiatan ini berlangsung selama 40 menit.
- Kegiatan 3: setelah pemelajar mengategorikan *puzzles* ke dalam kelompok konsonan aspiratif dan konsonan non aspiratif serta menuliskan pinyin dan artinya. Pengajar meminta pemelajar untuk membacakan ke depan. Kegiatan berlangsung selama 15 menit.

- Kegiatan 4: pemelajar diberi waktu selama 5 menit untuk mengingat kosakata dan dialog yang sebelumnya dibaca. Kegiatan ini sesuai untuk jenis kecerdasan intrapersonal (Armstrong, 2009).
- Pengajar membagikan soal latihan kepada pemelajar, pemelajar diminta untuk mengerjakan tanpa melihat buku. Waktu yang diberikan sebanyak 20 menit.
- Pengajar menutup pembelajaran dan meminta pemelajar untuk mempersiapkan pelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Tabel 3.8 Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 5

Pertemuan Kelima, Tanggal 23 Mei 2018		
Tema 《我换人民币》		
Kompetensi dan Indikator:		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemelajar dapat mengidentifikasi kosakata. ○ Pemelajar dapat melafalkan kosakata dengan lafal dan ton yang tepat. ○ Pemelajar dapat menuliskan pinyin dan arti kata dengan tepat. ○ Pemelajar dapat melakukan dialog sederhana sesuai dengan tema. 		
Materi		Fokus kecerdasan
kosakata	kalimat	
1. 下午 (sore) 2. 上午 (pagi) 3. 图书馆 (perpustakaan) 4. 要 (mau) 5. 换(tukar) 6. 小姐 (nona) 7. 营业员 (pegawai toko) 8. 人民币 (mata uang Tiongkok; RMB) 9. 人民 (masyarakat)	1. 下午我去图书馆, 你不去? (sore saya pergi ke perpustakaan, kamu pergi tidak?) 2. 我不去图书馆, 我去银行 (saya tidak pergi ke perpustakaan, saya pergi ke bank) 3. 你换什么钱? (kamu tukar uang apa?) 4. 我换人民币 (saya tukar RMB)	Fokus utama: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kecerdasan logik-matematik ○ Visual-spasial ○ Musikal ○ Bodi-Kinestetik ○ Interpersonal ○ Verbal-linguistik

10. 百 (ratusan)	5. 换多少? (tukar berapa banyak?)	
11. 千 (ribuan)	6. 我换 100 块 (saya tukar 100 yuan)	
12. 万 (Puluhan ribu)		
13. 美元 (dollar Amerika), 港币 (dollar Hongkong)		
14. 日元 (mata uang Jepang; Yen)		
15. 欧元 (Euro)		
16. 等 (tunggu)		
17. 一会儿 (sebentar)		
18. 先生 (tuan)		
19. 数 (hitung)		

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

- Kegiatan 1: pengajar menerangkan kosakata dan dialog dalam materi pertemuan ini. Pengajar meminta pemelajar membaca mengikuti pengajar. Jenis kegiatan berupa membaca, merupakan kegiatan yang sesuai untuk jenis kecerdasan verbal-linguistik (Armstrong, 2009). Durasi kegiatan berlangsung selama 10 menit.
- Kegiatan 2: dari *flashcard* yang pengajar bagikan, pemelajar diminta untuk mengategorikan kosakata ke dalam beberapa kategori, contohnya kata kerja, kata keterangan, tempat, orang dan lain sebagainya. Kemudian secara bersama-sama membuat *mind mapping* di papan tulis. Kegiatan ini berlangsung selama 20 menit dan sesuai untuk jenis kecerdasan logik-matematik dan visual-spasial (Armstrong, 2009).
- Kegiatan 3: pengajar meminta pemelajar secara berpasangan bermain peran, kegiatan ini sesuai untuk kecerdasan bodi-kinestetik dan interpersonal (Hoerr, Boggeman dan Wallach, 2010), kegiatan ini berlangsung selama 15 menit.

- Kegiatan 4: pemelajar diminta duduk membuat lingkaran, kemudian pengajar membuat irama dengan bertepuk tangan kemudian menyebutkan satu kosakata yang baru dipelajari pada pertemuan ini. Kemudian pengajar meminta pemelajar yang duduk di sebelahnya untuk melakukan hal yang sama dan begitu seterusnya. Kegiatan ini melibatkan kecerdasan musikal dan verbal-linguistik (Hoerr, Boggeman dan Wallach, 2010). Jika pemelajar tidak bisa menyebutkan kosakata yang baru dipelajari maka akan dikenakan hukuman (menyanyi dan lain-lain). Kegiatan ini berlangsung selama 30 menit.
- Pengajar membagikan soal latihan kepada pemelajar, pemelajar diminta untuk mengerjakan tanpa melihat buku. Waktu yang diberikan sebanyak 15 menit.
- Pengajar penutup pembelajaran dan meminta pemelajar untuk mempersiapkan pelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Tabel 3.9 Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 6

Pertemuan Keenam, Tanggal 26 Mei 2018		
Tema Review pertemuan 1-5 dan materi tentang alam		
Kompetensi dan Indikator:		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemelajar dapat mengidentifikasi dan dapat mengucapkan kosakata dengan lafal dan ton yang tepat. ○ Pemelajar dapat menuliskan pinyin dan arti kata dengan tepat. ○ Memberikan wawasan tentang alam. 		
Materi		Fokus kecerdasan
kosakata	kalimat	
1. 山 (gunung) 2. 河 (sungai) 3. 海 (laut) 4. 日 (matahari) 5. 月 (bulan) 6. 石头 (batu)	1. 你比较像什么? (kamu lebih mirip dengan apa?) 2. 我比较像石头 (saya lebih mirip dengan batu)	Fokus utama: <ul style="list-style-type: none"> ○ Naturalis ○ Intrapersonal ○ Verbal-linguistik ○ Visual- spasial

7. 星星 (bintang)		
8. 云 (awan)		
9. 树林 (hutan)		
10. 沙 (pasir)		

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

- Kegiatan 1: pembelajaran dimulai dengan sesi pertanyaan, pemelajar yang masih belum mengerti pelajaran sebelumnya dipersilahkan untuk bertanya. Kemudian pengajar mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kegiatan berlangsung selama 20 menit.
- Kegiatan 2: setelah mengulang kembali pelajaran sebelumnya, pengajar menambahkan pelajaran sisipan yang bertemakan alam untuk melibatkan kecerdasan naturalis pemelajar dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Pengajar menjelaskan kosakata dengan menggunakan gambar. Setelah mempelajari benda-benda alam ini, pemelajar diminta untuk membuat gambar diri di selembar kertas HVS, di sekeliling gambar diri tersebut pemelajar diminta untuk menggambar benda-benda alam yang menurut pemelajar dapat mencerminkan dirinya. Kegiatan berlangsung selama 30 menit.
- Kegiatan 3: pengajar meminta pemelajar untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Menurut Hoerr, Boggeman dan Wallach (2010) kegiatan ini dapat melatih kecerdasan naturalis pemelajar dan juga kecerdasan interpersonal pemelajar. Durasi kegiatan ini berlangsung selama 20 menit.
- Pengajar membagikan lembar soal kepada pemelajar, pemelajar diminta untuk mengerjakan dalam waktu 20 menit.
- Pengajar penutup pembelajaran.

3.4.3 Hasil Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk

Selain melakukan observasi, penulis juga menggunakan latihan soal untuk melihat bagaimana respon pemelajar setelah mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin berbasis kecerdasan majemuk. Latihan soal bertujuan untuk mengetahui pemahaman pemelajar terhadap bahan ajar setelah dilakukan serangkaian kegiatan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk.

Latihan soal yang peneliti rancang disesuaikan dengan format latihan soal yang biasa digunakan di Rumah Belajar Hikmat, berupa menjodohkan, menuliskan pinyin dan arti dari kosakata yang dipelajari serta melengkapi kalimat. Terdapat juga soal lisan yang berupa tanya-jawab serta latihan mendengar dalam bentuk dikte. Hasil dari latihan soal pemelajar akan dimasukkan ke dalam kategori baik, untuk rentang nilai 80-100; cukup, untuk rentang nilai 60-79; kurang untuk rentang nilai <60. Penilaian ini mengikuti penilaian yang dipergunakan di Rumah Belajar Hikmat. Sistem penilaian ini menggunakan penilaian acuan patokan (PAP).

Tabel 3.10 Hasil Latihan Soal Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 1

Pertemuan Pertama, Tanggal 9 Mei 2018					
Nama	Kecerdasan Majemuk pemelajar			Kecerdasan yang dilibatkan dalam pembelajaran	Hasil
	<15	15-27	>27		
A1	N	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	Fokus utama: ○ VL ○ VS ○ Inter Ikut melibatkan: ○ Intra	80
B1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		88
C1	M, N	VL, LM, VS, BK, Intra, Inter	-		96
C2	BK	VL, LM, VS, Intra, Inter, N	M		96
G1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		88

H1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N			92
N1	VL, M, VS, BK, N	LM, Intra, Inter	-		84
N2	LM VS	VL, M, BK, Intra, Inter, N	-		84

Keterangan. VL= Kecerdasan Linguistik; M= Kecerdasan Musikal; LM= Kecerdasan Logik-Matematik; VS= Kecerdasan Visual-Spasial; BK= Kecerdasan Bodi-Kinestetik; Intra= Kecerdasan Intrapersonal; Inter= Kecerdasan Interpersonal; N= Kecerdasan Naturalis.
 skor <15 menunjukkan bahwa individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini (individu kurang dalam hal kecerdasan ini).
 skor 15-27 menunjukkan bahwa individu nyaman dalam menggunakan kecerdasan ini.
 skor >27 menunjukkan bahwa ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu.

Pada pertemuan pertama dengan tema 《我学习汉语》, kegiatan yang dilakukan berfokus pada jenis kecerdasan verbal-linguistik, visual-spasial dan interpersonal, kegiatan juga ikut melibatkan kecerdasan intrapersonal. Jika dilihat dari hasil latihan soal pemelajar, delapan orang pemelajar (100%) mendapatkan nilai dengan kategori baik (80-100). Dalam hal ini N1 meskipun memiliki kelemahan dalam kecerdasan verbal-linguistik dan visual-spasial tetap mendapatkan hasil yang baik, begitu pula dengan N2 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan visual spasial juga mendapatkan nilai yang baik. Hal ini dikarenakan kegiatan pada pertemuan pertama juga melibatkan kecerdasan yang lainnya, jadi meskipun N1 dan N2 memiliki kelemahan dalam kecerdasan verbal-linguistik dan visual spasial untuk N1, serta visual-spasial untuk N2 namun tetap terbantu dengan kecerdasan lainnya seperti kecerdasan interpersonal dan juga kecerdasan intrapersonal untuk N1 dan kecerdasan verbal-linguistik, interpersonal dan intrapersonal untuk N2. Pada pertemuan pertama ini, pemelajar C2 memiliki nilai kecerdasan verbal-linguistik, visual-spasial dan interpersonal yang paling tinggi (bisa dilihat dalam tabel 3.2). Hal ini sesuai dengan hasil latihan soal pemelajar C2 yang merupakan nilai tertinggi bersamaan dengan pemelajar C1.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama kegiatan berupa permainan yang melibatkan kecerdasan verbal-linguistik, visual-spasial dan interpersonal berlangsung, C1 terlihat nyaman dalam mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran. Sedangkan N1 dan N2 terlihat kesulitan saat akan menggambarkan kosakata ke dalam sebuah gambaran.

Tabel 3.11 Hasil Latihan Soal Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 2

Pertemuan Kedua, Tanggal 12 Mei 2018					
Nama	Kecerdasan Majemuk pemelajar			Kecerdasan yang dilibatkan dalam pembelajaran	Hasil
	<15	15-27	>27		
A1	N	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	Fokus utama: ○ VL	81
B1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-	○ VS	86
C1	M, N	VL, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	○ Inter	77
C2	BK	VL, LM, VS, Intra, Inter, N	M	Ikut melibatkan: ○ Intra	100
G1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		90
H1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		95
N1	VL, M, VS, BK, N	LM, Intra, Inter	-		72
N2	LM VS	VL, M, BK, Intra, Inter, N	-		77

Keterangan. VL= Kecerdasan Linguistik; M= Kecerdasan Musikal; LM= Kecerdasan Logik-Matematik; VS= Kecerdasan Visual-Spasial; BK= Kecerdasan Bodi-Kinestetik; Intra= Kecerdasan Intrapersonal; Inter= Kecerdasan Interpersonal; N= Kecerdasan Naturalis.
skor <15 menunjukkan bahwa individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini (individu kurang dalam hal kecerdasan ini).

skor 15-27 menunjukkan bahwa individu nyaman dalam menggunakan kecerdasan ini.
 skor >27 menunjukkan bahwa ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu.

Pada pertemuan kedua tema dan jenis kegiatan yang digunakan sama dengan pada pertemuan pertama, hanya saja durasi pada bagian yang menggunakan kecerdasan intrapersonal menjadi lebih pendek. Hasil latihan soal pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa terdapat 3 orang pemelajar (37,5%) yang berada pada rentang 60-79, cukup. Ini merupakan tiga nilai terendah dalam pertemuan ini, dua orang diantaranya merupakan N1 dan N2 yang memiliki tingkat kecerdasan majemuk yang kurang pada jenis kecerdasan utama yang menjadi fokus pada pertemuan ini. N1 memiliki kelemahan dalam dua fokus utama kecerdasan dalam kegiatan ini, yakni verbal-linguistik dan visual-spasial, N2 memiliki kelemahan pada satu kecerdasan, yakni kecerdasan visual-spasial, sedangkan untuk C1, kecerdasan visual spasial merupakan satu dari tiga kecerdasan majemuk yang tidak dominan dalam diri C1 (tabel 3.2).

Tabel 3.12 Hasil Latihan Soal Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 3

Pertemuan Ketiga, Tanggal 16 Mei 2018					
Nama	Kecerdasan Majemuk pemelajar			Kecerdasan yang dilibatkan dalam pembelajaran	Hasil
	<15	15-27	>27		
A1	N	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	Fokus utama: ○ VL	-
B1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-	○ M	96
C1	M, N	VL, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	○ Inter	88
C2	BK	VL, LM, VS, Intra, Inter, N	M	Ikut melibatkan: ○ BK	92
G1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-	○ Intra	88
H1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N		○ VS	84

N1	VL, M, VS, BK, N	LM, Intra, Inter	-		64
N2	LM VS	VL, M, BK, Intra, Inter, N	-		72
<p>Keterangan. VL= Kecerdasan Linguistik; M= Kecerdasan Musikal; LM= Kecerdasan Logik-Matematik; VS= Kecerdasan Visual-Spasial; BK= Kecerdasan Bodi-Kinestetik; Intra= Kecerdasan Intrapersonal; Inter= Kecerdasan Interpersonal; N= Kecerdasan Naturalis.</p> <p>skor <15 menunjukkan bahwa individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini (individu kurang dalam hal kecerdasan ini).</p> <p>skor 15-27 menunjukkan bahwa individu nyaman dalam menggunakan kecerdasan ini.</p> <p>skor >27 menunjukkan bahwa ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu.</p>					

Pada pertemuan ketiga jenis kegiatan yang dilakukan berfokus pada kecerdasan verbal-linguistik, musikal, interpersonal, bodi-kinestetik serta ikut melibatkan kecerdasan intrapersonal dan visual-spasial. Hasil latihan menunjukkan bahwa terdapat 2 orang pelajar (25%) yang mendapatkan nilai dalam kategori cukup (60-79), satu orang pelajar (12,5%) tidak hadir dan tidak mendapat nilai. Sedangkan nilai dari 5 orang pelajar (62,5%) lainnya berada dalam kategori baik (80-100). Dua orang pelajar yang berada pada kategori cukup yakni N1 dan N2. N1 mendapatkan nilai terendah diantara pelajar lainnya yang hadir pada pertemuan tiga. Dari empat kecerdasan yang menjadi fokus pada pertemuan ini, N1 memiliki kelemahan dalam dua kecerdasan yakni musikal dan verbal-linguistik, sehingga membuat N1 kurang berminat terhadap pembelajaran. Di sisi lain C2 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan bodi-kinestetik tetapi dominan pada kecerdasan musikal mendapatkan nilai dalam kategori baik (80-100), ini menunjukkan bahwa kecerdasan majemuk yang ada pada diri seseorang saling melengkapi, C2 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan bodi kinestetik terbantu oleh kecerdasan musikalnya yang dominan. Ini sama dengan C1 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan musikal tetapi terbantu oleh tiga kecerdasan lain yang ikut dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini.

Tabel 3.13 Hasil Latihan Soal Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 4

Pertemuan Keempat, Tanggal 19 Mei 2018					
Nama	Kecerdasan Majemuk pemelajar			Kecerdasan yang dilibatkan dalam pembelajaran	Hasil
	<15	15-27	>27		
A1	N	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	Fokus utama: ○ LM ○ Inter	79
B1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		-
C1	M, N	VL, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	Ikut melibatkan ○ Intra ○ VL	88
C2	BK	VL, LM, VS, Intra, Inter, N	M		76
G1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		88
H1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N			90
N1	VL, M, VS, BK, N	LM, Intra, Inter	-		-
N2	LM VS	VL, M, BK, Intra, Inter, N	-		64
<p>Keterangan. VL= Kecerdasan Linguistik; M= Kecerdasan Musikal; LM= Kecerdasan Logik-Matematik; VS= Kecerdasan Visual-Spasial; BK= Kecerdasan Bodi-Kinestetik; Intra= Kecerdasan Intrapersonal; Inter= Kecerdasan Interpersonal; N= Kecerdasan Naturalis.</p> <p>skor <15 menunjukkan bahwa individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini (individu kurang dalam hal kecerdasan ini).</p> <p>skor 15-27 menunjukkan bahwa individu nyaman dalam menggunakan kecerdasan ini.</p> <p>skor >27 menunjukkan bahwa ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu.</p>					

Pada pertemuan keempat, jenis kegiatan yang dilakukan berfokus pada kecerdasan logik-matematik dan interpersonal serta ikut melibatkan kecerdasan intrapersonal dan verbal-linguistik. Pada pertemuan ini N2 yang memiliki

kelemahan dalam kecerdasan logik-matematik mendapatkan nilai terendah dari semua pemelajar. Pada pertemuan ini 3 orang pemelajar (37,5%) berada dalam kategori baik (80-100), 3 orang pemelajar (37,5%) berada dalam kategori cukup (60-79), serta 2 orang pemelajar (25%) tidak hadir dalam pertemuan ini. Kecerdasan logik matematik merupakan kecerdasan dengan skor terendah kedua dari hasil kuesioner kecerdasan majemuk pemelajar C2 dan A1 (tabel 3.2), dengan skor 15 untuk C2 dan 16 untuk A1, hal ini ikut mempengaruhi hasil latihan soal C2 dan A1 yang tidak mencapai kategori baik.

Tabel 3.14 Hasil Latihan Soal Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 5

Pertemuan Kelima, Tanggal 23 Mei 2018					
Nama	Kecerdasan Majemuk pemelajar			Kecerdasan yang dilibatkan dalam pembelajaran	Hasil
	<15	15-27	>27		
A1	N	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	Fokus utama: ○ LM	77
B1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-	○ VS	83
C1	M, N	VL, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	○ M	70
C2	BK	VL, LM, VS, Intra, Inter, N	M	○ BK	87
G1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-	○ VL	67
H1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-	○ Inter	77
N1	VL, M, VS, BK, N	LM, Intra, Inter	-		67
N2	LM VS	VL, M, BK, Intra, Inter, N	-		73

Keterangan. VL= Kecerdasan Linguistik; M= Kecerdasan Musikal; LM= Kecerdasan Logik-Matematik; VS= Kecerdasan Visual-Spasial; BK= Kecerdasan Bodi-Kinestetik; Intra=

Kecerdasan Intrapersonal; Inter= Kecerdasan Interpersonal; N= Kecerdasan Naturalis.
 skor <15 menunjukkan bahwa individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini (individu kurang dalam hal kecerdasan ini).
 skor 15-27 menunjukkan bahwa individu nyaman dalam menggunakan kecerdasan ini.
 skor >27 menunjukkan bahwa ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu.

Pada pertemuan kelima, kegiatan yang dilakukan berfokus pada jenis kecerdasan logik-matematik, visual-spasial, musikal, bodi-kinestetik, interpersonal dan verbal-linguistik. Pada pertemuan ini nilai dari 6 orang pemelajar (75%) berada pada kategori cukup (60-79), hanya terdapat 2 pemelajar (25%) yang mendapatkan nilai dengan kategori baik (80-100). Pada pertemuan ini G1 dan N1 mendapatkan nilai terendah. N1 memiliki kelemahan dalam hal kecerdasan verbal-linguistik, musik, bodi-kinestetik dan visual-spasial yang merupakan empat dari enam fokus kecerdasan pada kegiatan dalam pertemuan kelima ini, sedangkan untuk G1, hasil kuesioner kecerdasan majemuk pemelajar G1 (tabel 3.2) menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial, bodi kinestetik dan interpersonal merupakan salah satu dari tiga kecerdasan yang tidak dominan dalam diri G1. N2 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan logik matematik dan visual spasial serta C1 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan musikal juga mendapatkan hasil yang berada dalam kategori cukup (60-79). Kecerdasan musikal, logik matematik dan visual spasial merupakan tiga kecerdasan majemuk yang tidak dominan dalam diri H1 (tabel 3.2). Kecerdasan logik matematik dan verbal linguistik merupakan salah satu dari tiga kecerdasan majemuk yang tidak dominan dalam diri A1 (tabel 3.2), hal ini ikut mempengaruhi hasil latihan soal pemelajar.

Tabel 3.15 Hasil Latihan Soal Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk 6

Pertemuan Keenam, Tanggal 26 Mei 2018					
Nama	Kecerdasan Majemuk pemelajar			Kecerdasan yang dilibatkan dalam pembelajaran	Hasil
	<15	15-27	>27		
A1	N	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter	-	Fokus utama: ○ N	75

B1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-	<ul style="list-style-type: none"> ○ Intra ○ VL ○ VS 	85
C1	M, N	VL, LM, VS, BK, Intra, Inter	-		75
C2	BK	VL, LM, VS, Intra, Inter, N	M		80
G1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		70
H1	-	VL, M, LM, VS, BK, Intra, Inter, N	-		90
N1	VL, M, VS, BK, N	LM, Intra, Inter	-		65
N2	LM VS	VL, M, BK, Intra, Inter, N	-		80
<p>Keterangan. VL= Kecerdasan Linguistik; M= Kecerdasan Musikal; LM= Kecerdasan Logik-Matematik; VS= Kecerdasan Visual-Spasial; BK= Kecerdasan Bodi-Kinestetik; Intra= Kecerdasan Intrapersonal; Inter= Kecerdasan Interpersonal; N= Kecerdasan Naturalis.</p> <p>skor <15 menunjukkan bahwa individu akan kesulitan untuk menguasai kecerdasan ini (individu kurang dalam hal kecerdasan ini).</p> <p>skor 15-27 menunjukkan bahwa individu nyaman dalam menggunakan kecerdasan ini.</p> <p>skor >27 menunjukkan bahwa ini merupakan kecerdasan majemuk dominan dari individu.</p>					

Pada pertemuan keenam, kegiatan yang dilakukan berfokus pada kecerdasan naturalis dan intrapersonal. Kegiatan yang dilakukan juga melibatkan jenis kecerdasan verbal-linguistik dan visual-spasial. Dalam pertemuan ini 4 orang pemelajar (50%) mendapatkan nilai dengan kategori baik, sedangkan 4 orang pemelajar (50%) lainnya mendapatkan nilai dengan kategori cukup. A1 dan C1 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan naturalis mendapatkan nilai dengan kategori cukup (60-79). N1 yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan naturalis dan verbal linguistik mendapatkan nilai terendah. Selain itu G1 yang memiliki kecerdasan naturalis dan visual spasial sebagai kecerdasan majemuk yang tidak dominan juga mendapatkan nilai dengan kategori cukup (60-79). Sedangkan N2

yang memiliki kelemahan dalam kecerdasan visual spasial tetapi memiliki kecerdasan naturalis dan verbal linguistik sebagai salah satu dari tiga kecerdasan majemuk dengan skor tertinggi mendapatkan nilai dalam kategori baik (80-100)

Dari keenam pertemuan ini, dapat dilihat bahwa jenis kegiatan yang dilakukan pada setiap proses pembelajaran dan kecerdasan majemuk pemelajar mempengaruhi hasil latihan soal pemelajar. Saat kegiatan yang dilakukan melibatkan jenis kecerdasan dimana pemelajar memiliki skor yang tinggi dalam kecerdasan tersebut, pemelajar merasa lebih nyaman dan antusias saat mengikuti proses pembelajaran dan hasil latihan soal pemelajar cenderung lebih tinggi. Sebaliknya saat kegiatan yang dilakukan melibatkan jenis kecerdasan dimana pemelajar memiliki skor yang rendah dalam kecerdasan tersebut hasil latihan soal pemelajar juga cenderung lebih rendah.

Selain itu hasil latihan soal N1 lebih rendah jika dibandingkan dengan pemelajar lainnya, ini sesuai dengan hipotesa awal yang dibuat setelah melihat hasil kuesioner kecerdasan majemuk N1 bahwa hasil belajar N1 akan cenderung lebih rendah karena memiliki kelemahan dalam lima jenis kecerdasan yakni kecerdasan verbal linguistik, musikal, visual spasial, bodi kinestetik dan naturalis yang banyak dilibatkan dalam proses pembelajaran.

3.4.4 Data Hasil Sebelum Dan Sesudah Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk

Selain hasil dari latihan soal yang peneliti ambil selama kegiatan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk berlangsung. Peneliti juga memasukan data dari hasil latihan soal pemelajar sebelum pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk diterapkan. Data ini peneliti dapat dari Ibu Priscilla yang merupakan pengajar bahasa Mandarin di Rumah belajar Hikmat. Peneliti akan membandingkan hasil latihan soal pra-pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk ini dengan hasil dari latihan soal setelah pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk diterapkan. Berikut data hasil latihan soal pra-pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk.

Tabel 3.16 Data Hasil Latihan Soal Pemelajar Pra-Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk

No	Nama	Latihan soal		
		1	2	3
1	A1	73	-	84
2	B1	86	90	88
3	C1	70	85	80
4	C2	90	80	75
5	G1	67	75	90
6	H1	87	85	96
7	N1	63	70	80
8	N2	70	75	75

Latihan soal ini dilakukan oleh Ibu Priscilla sebelum penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk yang peneliti lakukan. Pada latihan soal 1 materi yang diuji berasal dari buku 《汉语教程》第一册上 *Hanyu Jiaocheng* jilid pertama, bab 1 《你好》 dan bab 2 《汉语不太难》, dengan butir soal sebanyak 30 butir. Latihan soal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman pemelajar terhadap materi yang diajarkan yakni kosakata dan kalimat. Latihan soal ini berupa latihan tertulis, latihan soal dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama dari soal berupa bentuk pertanyaan menjodohkan gambar dengan karakter Han, kemudian pada bagian kedua pemelajar diminta untuk melengkapi percakapan (ditulis dalam pinyin), bagian ketiga berupa isian singkat, pemelajar diminta untuk menuliskan arti atau pinyin dari karakter Han. Latihan soal 2 menguji pemahaman pemelajar terhadap bab 3 《明天见》 dari buku 《汉语教程》第一册上 *Hanyu Jiaocheng* jilid pertama, format dan butir soal pada latihan soal 2 sama dengan latihan soal 1. Sedangkan latihan soal 3 menguji pemahaman pemelajar terhadap materi pembelajaran bab 4 《你去哪儿》 dan 5 《这是王老师》 dari buku yang sama. Pada latihan soal 3, butir soal yang diujikan sebanyak 30 butir, soal dibagi menjadi 20 butir soal untuk latihan tertulis dan 10 butir soal untuk latihan lisan. Bentuk soal tertulis berupa isian singkat, melengkapi, dan

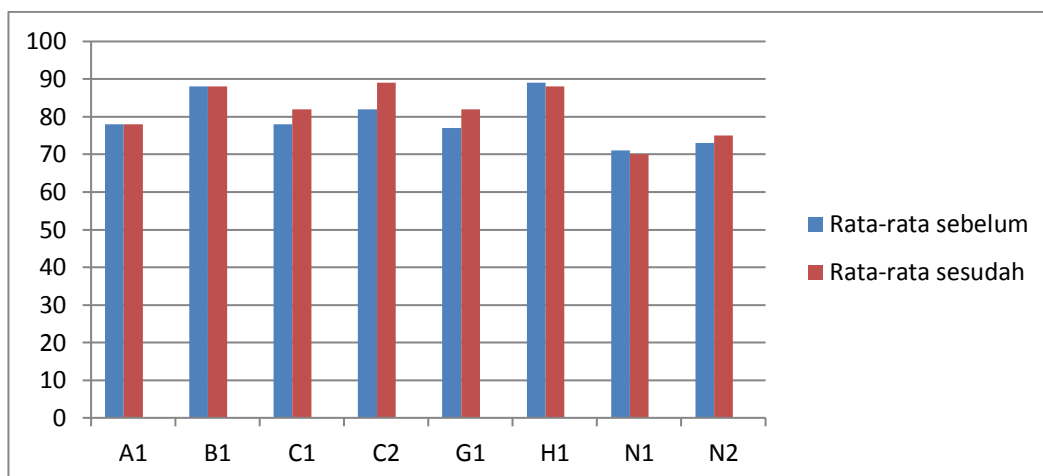
menjodohkan. Sedangkan untuk latihan soal lisan, pemelajar diminta untuk membaca kosakata yang diberikan oleh pengajar serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengajar.

Penulis akan membandingkan hasil dari latihan soal pemelajar di Rumah Belajar Hikmat sebelum diterapkan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dengan hasil latihan soal setelah penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk.

Tabel 3.17 Hasil Latihan Soal Sebelum Dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk

Nama	Sebelum Penerapan				Sesudah Penerapan						
	Hasil latihan soal			Rata-rata	Hasil latihan soal						Rata-rata
A1	73	-	83	78	80	81	-	79	77	75	78
B1	86	90	88	88	88	86	96	-	83	85	88
C1	70	85	80	78	96	77	88	88	70	75	82
C2	90	80	75	82	96	100	92	76	87	80	89
G1	67	75	90	77	88	90	88	88	67	70	82
H1	87	85	96	89	92	95	84	90	77	90	88
N1	63	70	80	71	84	72	64	-	67	65	70
N2	70	75	75	73	84	77	72	64	73	80	75
Rata-rata kelas: 80				Rata-rata kelas: 82							

Terdapat data yang kurang dari data hasil latihan soal untuk pemelajar A1, B1 dan N1 karena pemelajar tidak hadir saat latihan soal diadakan, peneliti mengambil nilai rata-rata dengan menjumlahkan nilai pemelajar dan membaginya sesuai dengan jumlah pertemuan yang dihadiri oleh pemelajar. Dari perbandingan kedua hasil latihan soal pada tabel di atas, peneliti membandingkan rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan metode berbasis kecerdasan majemuk ke dalam bentuk grafik.



Gambar 3.3 Perbandingan Rata-rata Hasil latihan Soal Pemelajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk

Terdapat dua orang pemelajar (25%) yang tidak mengalami penurunan atau peningkatan hasil belajar, empat orang pemelajar (50%) mengalami peningkatan hasil belajar dan dua orang pemelajar (25%) mengalami penurunan hasil belajar. Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata kelas terdapat peningkatan sebesar 2 poin dalam hasil belajar pemelajar. Berdasarkan data ini peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar pemelajar setelah penerapan metode pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk tetapi belum maksimal.

Hasil ini dipengaruhi oleh beberapa faktor kekurangan dalam penelitian ini yakni, kurangnya jumlah pertemuan yang dilakukan oleh peneliti (hanya enam kali pertemuan), materi yang disampaikan dalam satu pertemuan terlalu banyak, peneliti terlalu memaksakan untuk melibatkan kedelapan jenis kecerdasan ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga fokus kecerdasan yang diterapkan kurang sesuai dengan karakteristik dari pemelajar, serta latihan soal yang digunakan kurang sesuai dengan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk. Selain itu, kelemahan dari penelitian ini yakni peneliti tidak melakukan pretes sebelum menerapkan metode pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dan hanya menggunakan data hasil latihan soal pembelajaran terdahulu yang dilakukan oleh pengajar dalam pembelajaran bahasa Mandarin di Rumah Belajar Hikmat sebelum penelitian dimulai. Selain itu terdapat ketidakseimbangan dalam perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran bahasa Mandarin di Rumah Belajar Hikmat. Hanya

terdapat tiga kali latihan soal sebelum penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk, sedangkan latihan soal setelah penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk berjumlah enam kali.

3.4.5 Hasil Wawancara Dengan Pemelajar

Peneliti melakukan wawancara dengan enam orang pemelajar untuk memahami latar belakang pemelajar dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Pemelajar C1 dan C2 merupakan pemelajar dengan pengalaman belajar bahasa Mandarin terlama yakni selama delapan tahun, dimulai dari kelas 1 SD sampai dengan sekarang, kelas 2 SMP. B1 telah belajar bahasa Mandarin di sekolah selama 7 tahun dan sempat berhenti satu tahun (karena di sekolah pelajaran bahasa Mandarin hanya ada sampai kelas 7) sebelum melanjutkan belajar bahasa Mandarin di Rumah Belajar Hikmat. H1 dan G1 telah belajar bahasa Mandarin selama 7 tahun sampai dengan saat ini, sedangkan A1 hanya sempat belajar bahasa Mandarin selama 3 tahun secara informal, sebelum berhenti selama dua tahun dan baru melanjutkan lagi belajar bahasa Mandarin di Rumah Belajar Hikmat. N1 sama sekali belum pernah belajar bahasa Mandarin dan baru mulai belajar bahasa Mandarin di Rumah Belajar Hikmat.

Dari hasil wawancara dengan pemelajar, peneliti menemukan bahwa materi yang digunakan dalam penelitian ini sudah pernah diterima oleh pemelajar yang pernah mendapatkan pembelajaran bahasa Mandarin sebelum mengikuti proses pembelajaran di Rumah Belajar Hikmat. Meskipun tema pembelajaran berbeda tetapi ada kosakata yang sudah pernah dipelajari sebelumnya. Hal ini berbeda dengan pemelajar yang belum pernah mempelajari bahasa Mandarin di luar Rumah Belajar Hikmat.

Peneliti juga menanyakan kegiatan yang paling disukai pemelajar dari keenam pertemuan yang peneliti lakukan, pemelajar A1 paling menyukai kegiatan 4 pada pertemuan ketiga yang melibatkan kecerdasan interpersonal, bodi kinestetik dan musikal. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner kecerdasan majemuk A1 dimana kecerdasan bodi kinestetik dan interpersonal merupakan salah satu dari tiga kecerdasan dominan A1. C2 menyukai semua kegiatan yang dilakukan dalam keenam pertemuan, tetapi merasa sedikit frustrasi karena sering tidak

mendapatkan kardus untuk duduk pada kegiatan 4 dalam pertemuan ketiga. Hal ini sesuai dengan hasil kecerdasan majemuk C2 yang menunjukkan bahwa C2 lemah dalam kecerdasan bodi kinestetik. B1 dan G1 menyukai kegiatan 4 pada pertemuan kelima dimana kegiatan ini melibatkan kecerdasan musikal, interpersonal dan verbal linguistik. Hal ini sesuai dengan kecerdasan dominan yang dimiliki oleh B1 dan G1 yakni kecerdasan interpersonal dan musikal untuk B1 serta kecerdasan musikal dan verbal linguistik untuk G1. H1 menyukai semua kegiatan yang dilakukan dalam keenam pertemuan yang peneliti lakukan, sedangkan N1 hanya menyukai kegiatan mengategorikan dan menyusun puzzles pada kegiatan 2 dalam pertemuan keempat. Hal ini sesuai dengan kecerdasan majemuk dengan skor tertinggi yang dimiliki oleh N1 yakni logik matematik dan interpersonal.

Dilihat dari hasil latihan soal dan pengalaman belajar bahasa Mandarin pemelajar, dapat dilihat bahwa pemelajar yang belajar bahasa Mandarin dengan waktu yang lebih lama merupakan pemelajar dengan hasil latihan soal yang lebih tinggi dibandingkan dengan pemelajar lain, sedangkan pemelajar yang belum pernah mendapatkan pembelajaran bahasa Mandarin sebelum bergabung dengan Rumah Belajar Hikmat mendapatkan nilai yang lebih rendah. Hal ini dikarenakan pemelajar yang belajar bahasa Mandarin dengan waktu yang lebih lama sudah pernah mendapatkan materi yang mirip dengan materi pembelajaran dalam penelitian ini, dengan kata lain terjadi pengulangan. Berbeda dengan pemelajar yang belum pernah mempelajari bahasa Mandarin. Selain itu kecerdasan majemuk dominan pemelajar mempengaruhi minat pemelajar terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Jadi bisa disimpulkan bahwa faktor yang ikut memengaruhi hasil latihan soal pemelajar yakni dari lamanya waktu pembelajaran bahasa Mandarin dari masing-masing pemelajar, kecerdasan majemuk dominan pemelajar dan fokus kecerdasan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.