

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KECERDASAN HOLISTIK DAN KECERDASAN INTELEKTUAL

Oleh: Anik Ghufron

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2010**

LATAR BELAKANG

Ideal:

Era informasi mensyaratkan kegiatan pendidikan tak sebatas pengembangan aspek intelektual, tetapi juga emosional dan spiritual.

Realita:

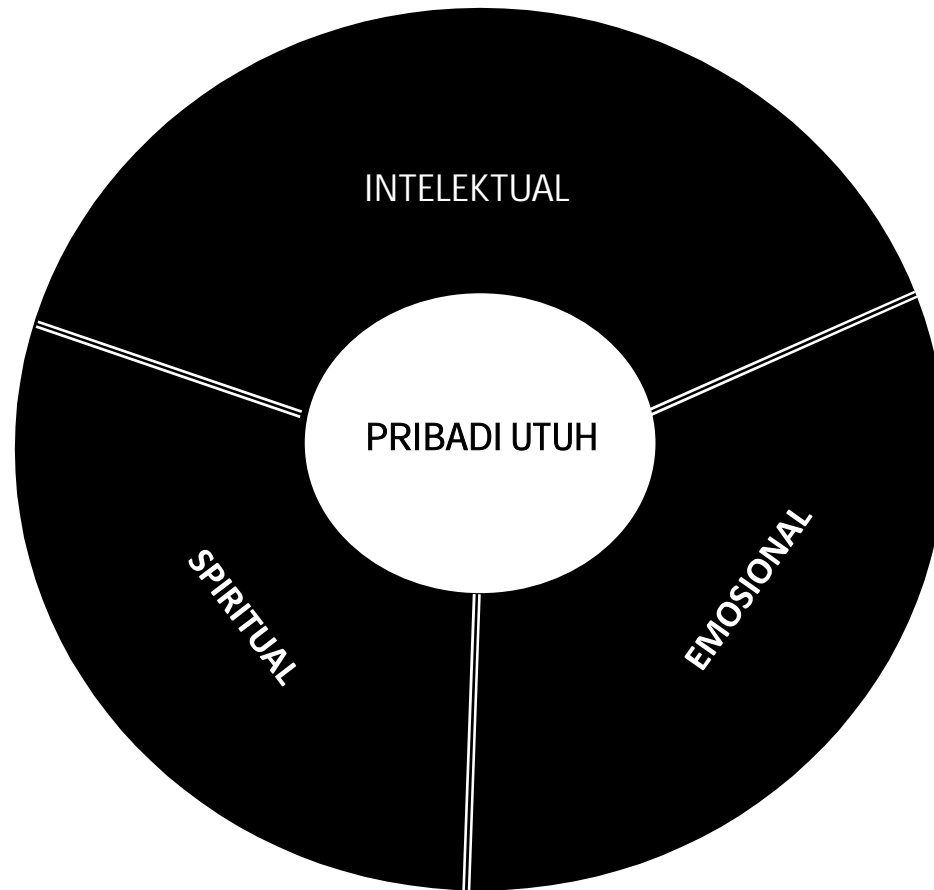
- Pendidikan masih sebagai sarana stratifikasi sosial.
- Transfer of knowledge atau The dead knowledge.
- Belum maksimal dalam pengembangan SDM “greatness”.

SDM ERA INFORMASI



1. Manusia pebelajar dan menghayati nilai indigenous.
2. Mengembangkan diri dan berorientasi ke depan.
3. Taat nilai moral dan keagamaan.
4. Menghargai nilai-nilai sosial
5. Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Berkepribadian baik.
7. Berpikir global.
8. Fulfillment, passionate execution, dan significant contribution.

KECERDASAN HOLISTIK



REALITA, KITA DI MANA?

IQ = Kemampuan intelektual; analisa, logika, dan rasio
Contoh : $3 \times 3 = 9$

EQ = Kemampuan mendengar suara hati sebagai sumber informasi
Contoh : disiplin, komitmen, dan apresiasi

SQ = Kemampuan memberi makna puncak spiritual
(the ultimate meaning)
Contoh : spiritualisasi profesi

KONTRIBUSI KECERDASAN TERHADAP KESUKSESAN SESEORANG

1. IQ berkontribusi sebanyak **20%** terhadap keberhasilan hidup;
2. EQ berkontribusi sebanyak **80%** untuk keberhasilan hidup (Daniel Goleman).

KECERDASAN INTELEKTUAL

Ketrampilan berpikir secara logis, sistematis, kritis, kreatif, dan pemecahan masalah

BERPIKIR KRITIS

Ketetapan akurat (accuracy) untuk menentukan apakah kita sebaiknya menerima, menolak atau menangguhkan keputusan terhadap suatu pernyataan, dan tingkat kepercayaan dengan mana kita menerima atau menolaknya (Moore & Parker).

BERPIKIR KREATIF

Pengertian Kreativitas berorientasi pada 4 dimensi (Rhode,1961), yaitu;

Person;

Karakteristik orang kreatif

Process;

Proses berpikir yang termanifestasi dalam kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility) dan keaslian (originality)

Press;

Kreativitas adalah kualitas produk yang dihasilkan apakah itu termasuk kreatif/tidak

berdasarkan penilaian pihak yang layak/berkompeten (Amabile, 1983)

Product;

Kreativitas adalah sesuatu yang baru (Baron, 1976)

Berpikir kreatif termasuk dalam proses kreativitas.

KARAKTERISTIK BERPIKIR KREATIF

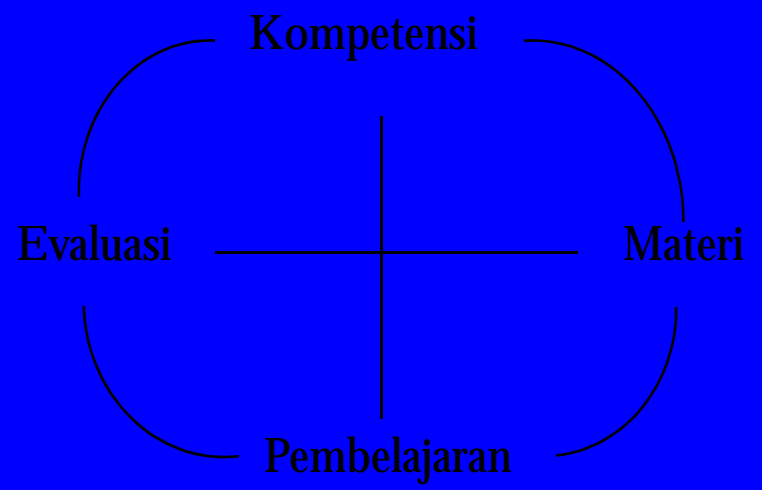
1. Lancar; menghasilkan gagasan-gagasan secara produktif.
2. Fleksibel; menggunakan pendekatan yang bervariasi dalam memandang sesuatu.
3. Orijinal; Menghasilkan gagasan yang asli hasil pemikirannya sendiri.
4. Terampil; melakukan diferensiasi dan integrasi, sebagai manifestasi dari cara berpikir yang divergen dan konvergen.

SISTEM PENDIDIKAN BAGI PENYIAPAN SDM ERA GLOBAL

Masyarakat Global

Sisdiknas

Peserta →



→ **Lulusan**

Peserta

- Kreativitas
- Ketrampilan interaksi sosial
- Motivasi
- Percaya diri
- Spiritual
- Afektif

Kompetensi

Kemampuan nyata (terukur dan teramati) yang dapat dipakai bekal hidup sebagai hasil belajar

Materi

**Pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai
(domain kompetensi)**

Pembelajaran

Pilar belajar; learn to know, learn to do, learn to live together, dan learn to be

Tak sebatas “know how”, tetapi juga “know why”

Model-model pembelajaran; pembelajaran kecerdasan ganda, pembelajaran kecerdasan emosional, pembelajaran kreatif-inovatif, pembelajaran konstruktivisme, dan pembelajaran kooperatif

Evaluasi

**Evaluasi kinerja, berkesinambungan, integratif,
dan komprehensif**

Keluaran

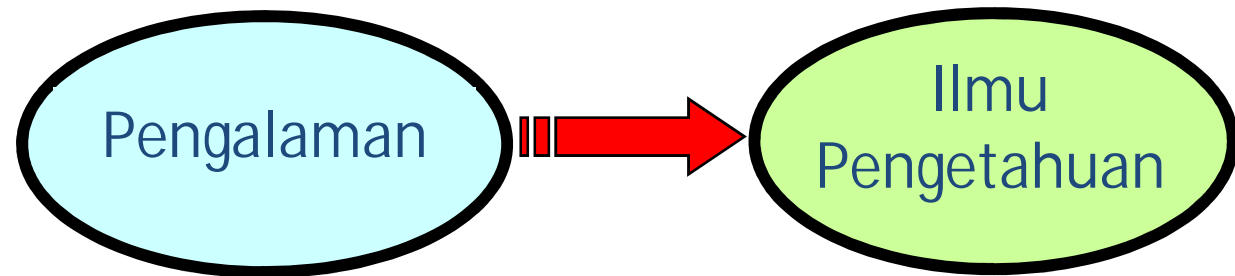
Lulusan yang sesuai dengan kualifikasi SDM era informasi (greatness-keagungan, kehebatan):

1. Manusia pebelajar dan menghayati nilai indigenous.
2. Mengembangkan diri dan berorientasi ke depan.
3. Taat nilai moral dan keagamaan.
4. Menghargai nilai-nilai sosial
5. Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Berkepribadian baik.
7. Berpikir global.
8. Fulfillment, passionate execution, dan significant contribution.

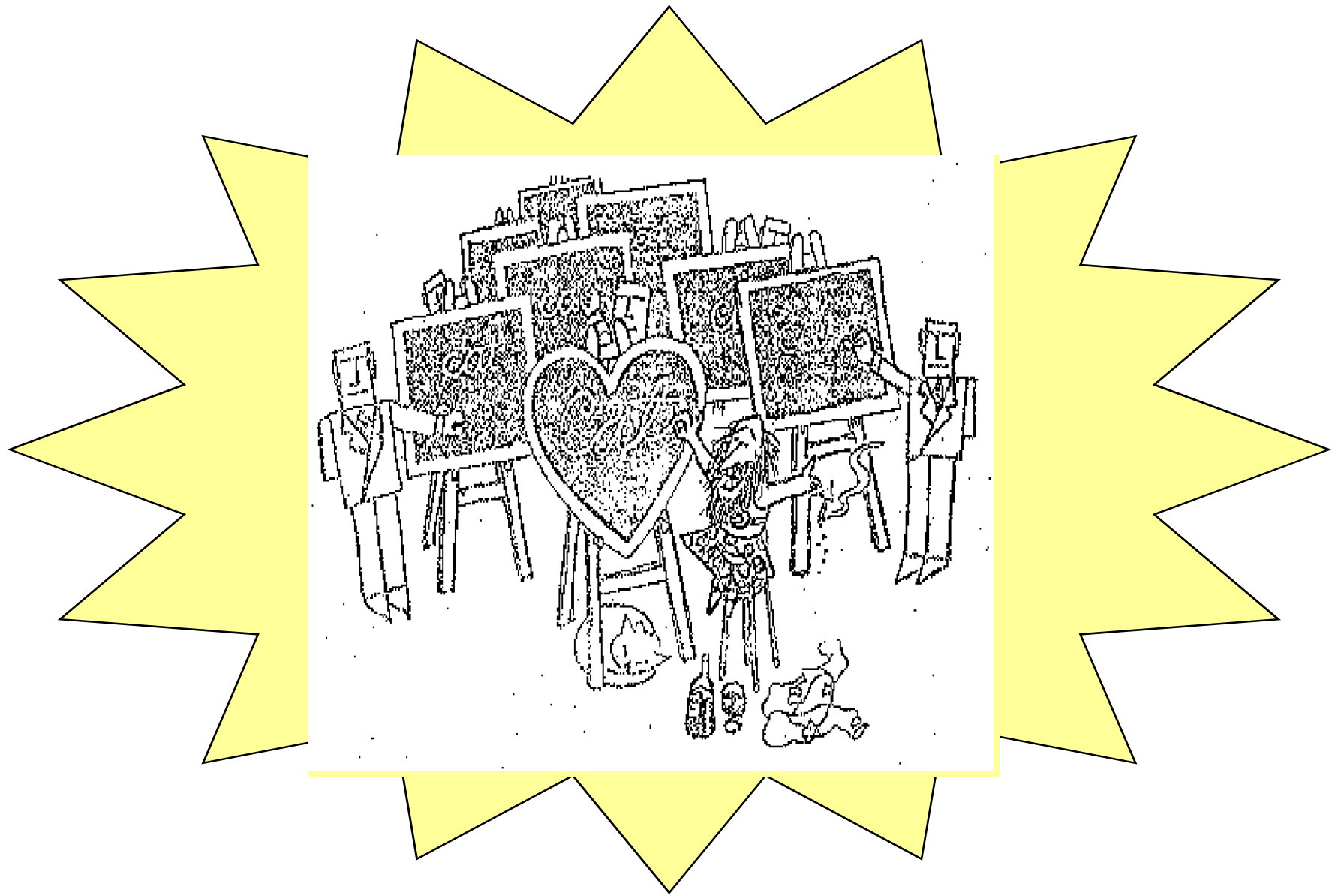
PEMBELAJARAN UNTUK PENGEMBANGAN KECERDASAN HOLISTIK

■ Belajar : Optimalisasi potensi peserta didik

■ PBM :



■ Prasyarat: Kenali potensi peserta didik



Contoh aplikasi di kelas

1. Menentukan kompetensi dan sub kompetensi
2. Menentukan materi pelajaran
3. Mengidentifikasi "entry behavior" peserta didik
4. Mengidentifikasi topik-topik yang memungkinkan peserta didik mempelajarinya secara aktif (mengalami)
5. Mendesain wahana (lingkungan, media, fasilitas, dsb) yang akan digunakan peserta didik untuk belajar

(Lanjutan)

6. Membimbing peserta didik belajar secara aktif
7. Membimbing peserta didik memahami hakikat makna dari pengalaman belajar mereka
8. Membimbing peserta didik membuat konseptualisasi pengalaman tersebut
9. Membimbing peserta didik sampai mereka mampu mengaplikasikan konsep-konsep baru ke situasi yang baru
10. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran

Terima kasih