

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCES DAN NILAI-NILAI PANCASILA

Febrianti Yuli Satriyani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Trilogi Jakarta  
Email: [febriantiyuli@trilogi.ac.id](mailto:febriantiyuli@trilogi.ac.id)

### **Abstract**

*The purpose of this study is to produce multimedia based on multiple intelligences and Pancasila values in the Educational Psychology course which: (1) is theoretically valid, (2) has a level of implementation, (3) attractiveness, and (4) high usefulness, and (5) effective in achieving learning objectives. This research includes development research. This study uses a simplification development model from Borg & Gall which includes: (1) preliminary study, (2) planning, (3) product design, (4) product validation, (5) product testing, and (6) final product. At the planning stage and product testing, the researcher is more clear to use a few modified steps from Dick & Carey. The results showed that the multimedia developed had very valid values with a percentage of achievement of 92%, had a very good level of implementation with 93% achievement percentage, 95% attractiveness rate, very useful with 92% achievement percentage and very effective with 95% achievement percentage to achieve the learning objectives in the material of human development theory, which is Educational Psychology.*

**Keywords:** *Development of Teaching Materials, Multimedia, Multiple Intelligences, Pancasila Values*

## Pendahuluan

Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dalam penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan di Prodi PGSD Universitas Trilogi. Data yang didapatkan bersumber pada hasil wawancara, observasi dan pengisian angket. Hasil dari studi pendahuluan, (1) sumber belajar menggunakan buku teks, (2) dosen menggunakan media *power point* untuk menjelaskan dengan metode ceramah dan dilanjutkan diskusi, (3) mahasiswa terlihat cepat bosan sehingga konsentrasi cenderung menurun, dan (4) hanya 40% mahasiswa yang terlibat aktif dalam diskusi, (5) *power point* yang dipresentasikan belum mencakup semua isi materi yang harus dikuasai mahasiswa (tampilan hanya teks dan gambar), dan (6) belum tersentuhnya Nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan pembelajaran.

Proses perkuliahan yang berlangsung hendaknya berjalan dengan sistem yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*). Prosesnya berjalan aktif berbasis konstruktivis, dimana mahasiswa aktif dalam kegiatan diskusi, presentasi dan praktek untuk menyusun pengetahuannya dengan dosen sebagai fasilitator dan motivator. Sistem proses perkuliahan yang menitikberatkan pada tingkah laku sosial yang mampu menciptakan interaksi sosial sehingga mengunggulkan hasil perangkuan kegiatan pembelajaran akademik (Bali, 2017a). Media dan sumber belajar yang digunakan hendaknya juga sesuai dan mengikuti perkembangan zaman, yaitu memanfaatkan teknologi. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013, "proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berperan aktif".

Multimedia adalah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi. Menurut Lancien (1998:7), multimedia pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, animasi, grafik, suara, dan video kedalam sistem komputer. Pembelajaran berbasis multimedia mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan papan tulis dan spidol. Pembelajaran berbasis multimedia melibatkan hampir semua unsur-unsur indra. Penggunaan multimedia dapat mempermudah mahasiswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dimana dengan motivasi yang meningkat maka prestasipun akan dapat diraih dengan lebih optimal.

Alasan peneliti memilih mata kuliah psikologi pendidikan adalah, psikologi pendidikan merupakan rumpun ilmu dasar yang akan menjadi landasan pada setiap kebijakan pengambilan keputusan pada setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pengembangan bahan ajar dari sekedar buku cetak menjadi multimedia yang lengkap dengan perangkatnya adalah sebagai bentuk usaha untuk mengikuti arus perkembangan zaman yang dituntut untuk terus dapat memfasilitasi segala kebutuhan manusia, terutama pada bidang pendidikan.

Mahasiswa dipandang sebagai salah satu sumber acuan untuk menentukan apa yang akan dijadikan bahan pelajaran agar kemampuan dasarnya dapat dikembangkan seoptimal mungkin. Mahasiswa semester dua dengan usia 18-20 tahun dengan karakter memiliki rasa ingin tahu yang besar, bisa belajar mandiri dengan media, sudah memiliki kesadaran belajar yang baik dan kritis terhadap segala hal-hal yang baru. Mahasiswa seyogyanya responsif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tuntutan masyarakat umum di era digital yang mengutamakan moralitas dan berkarakter (Bali, 2017b).

Chatib (2009:12) menyatakan, "setiap insan terlahir ke dunia ini dalam keadaan yang berbeda, antara yang satu dengan yang lain. Perbedaan genetik itu juga ditambah dengan pengaruh lingkungan yang melingkupi pengalaman hidup manusia, baik lingkungan keluarga, masyarakat, teman sepermainan, sekolah, maupun lingkungan lainnya, sehingga kombinasi antara perbedaan genetik dan perbedaan pengalaman hidup tersebut mentransformasi seorang manusia menjadi individu memiliki potensi yang unik. Artinya tidak seorangpun di dunia ini memiliki karakteristik yang benar-benar sama. Kesimpulan dari paparan data di atas adalah sumber, metode dan media pembelajaran yang digunakan di kelas hendaknya bisa menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan mahasiswa, bukan apa yang diinginkan oleh guru. Hal tersebut juga didukung oleh jurnal psikologi dari Hanurawan, (2014:93), "dalam upaya memilih metode pengajaran yang sesuai, maka diperlukan pemahaman tentang karakteristik psikologi dari seorang siswa, beberapa karakteristik itu antara lain: kesiapan belajar, motivasi belajar, perkembangan psikologis, kecenderungan kecerdasan siswa, dan masalah-masalah khusus siswa".

Gardner (2003:23-24) menyatakan bahwa semua orang memiliki kecerdasan. Ia menunjukkan ada tujuh kecerdasan independen, yaitu: linguistik, logika matematika, ruang (spasial visual), musik, kinestetik, interpersonal, dan intrapersonal yang kini bertambah menjadi sembilan,

dengan dua jenis kecerdasan baru yang ditemukan yaitu naturalis dan eksistensial. Menurut teori ini, seseorang mungkin memiliki kelebihan di satu kecerdasan, tetapi bukan berarti tidak memiliki kecerdasan di bidang lain. Hal ini membutuhkan penyesuaian antara kurikulum dan pengajaran yang berlangsung dengan kemampuan individu.

Hal tersebut didukung oleh pendapat yang dikemukakan Gardner dalam Hanurawan (2014:99), “pengembangan kecerdasan majemuk harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan fisik, psikologis, dan spiritual mahasiswa. Program-program pendidikan seharusnya bersifat lokal, fleksibel, serta menggunakan acuan penilaian yang lebih menyeluruh serta berbasis pada proses”.

Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *multiple intelligence* dan nilai-nilai Pancasila didasarkan pada beberapa hasil penelitian terdahulu. Hasil Penelitian yg dilakukan oleh Inez Marquez Chisholm & E. Carol Backett pada tahun 2003, melalui penelitian yang berjudul *Teacher Preparation for Equitable Access Through The Integration of TESOL Standards, Multiple Intelligences and Technology*, menunjukkan bahwa berdasarkan standar integrasi di TESOL, teori kecerdasan majemuk dan teknologi dapat memberikan pendidikan yang adil mendukung perbedaan belajar dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gouws pada tahun 2007 yang berjudul *Teaching and Learnig Through Multiple Intelligences in the Outcomes-Based Education Classroom*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan MI di dalam kegiatan pembelajaran dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul selama pembelajaran serta mampu membantu peserta didik untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Perangkat pembelajaran merupakan serangkaian komponen yang sangat penting dalam mendukung tercapainya keberhasilan tujuan pembelajaran, karena perangkat pembelajaran yang berupa RPS, silabus, RPPH, dan Multimedia Interaktif menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dan berdampak pada hasil belajar mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dapat mewedahi harapan tersebut salah satunya adalah bahan ajar yang digunakan (Chatib, 2011:10).

Bahan ajar digunakan untuk membantu dan mempermudah transfer ilmu dalam aktivitas perkuliahan (Bali, 2018). Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang keberhasilan ketercapaian kompetensi karena

telah dirancang sesuai dengan karakteristik dan kondisi mahasiswa, sehingga dapat memaksimalkan kecerdasan dan potensi yang dimilikinya, karena tidak ada siswa yang bodoh, dan tidak ada pelajaran yang sulit asalkan setiap mahasiswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas, sehingga untuk mencapai itu semua perlu diterapkan pembelajaran berbasis *multiple intelligences* dan nilai-nilai Pancasila.

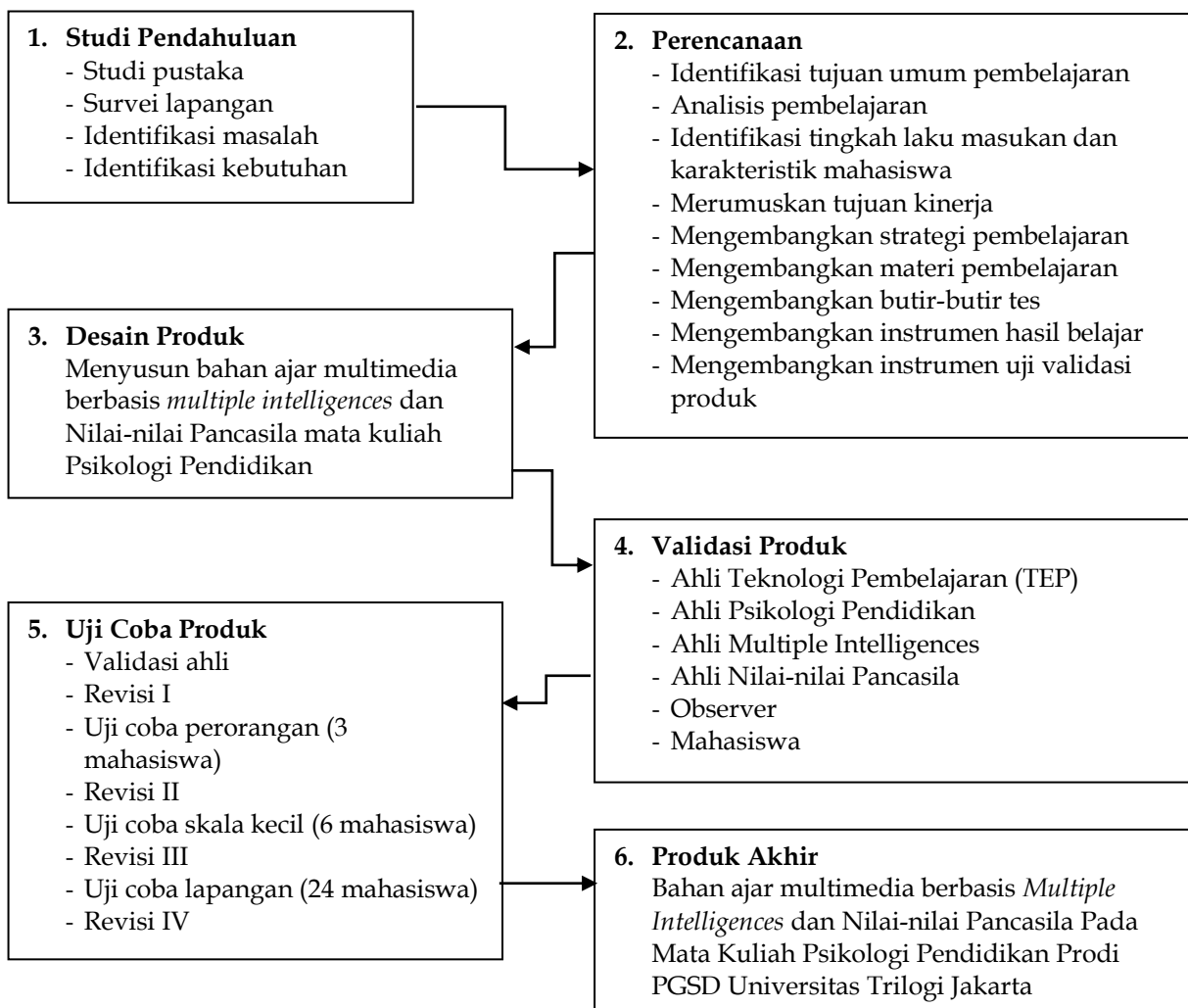
Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar multimedia berbasis *multiple intelligence* (MI) dan Nilai-nilai Pancasila pada mata kuliah psikologi pendidikan Program Studi PGSD Universitas Trilogi Jakarta yang menarik, valid secara teoretis serta praktis dari segi keterlaksanaan, kemanfaatan, dan keefektifan dengan berdasar pada falsafah Bangsa Indonesia.

### Metode

Pada pengembangan multimedia berbasis *Multiple Intelligences dan nilai-nilai Pancasila pada mata kuliah psikologi pendidikan Prodi PGSD*. Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan Dick & Carey. Penerapan model Dick & Carey dilaksanakan pada dua tahap pelaksanaan penelitian, yaitu pada tahap perencanaan dan tahap uji coba produk.

Model pengembangan Borg & Gall yang digunakan dalam penelitian ini telah disederhanakan. Penyederhanaan tahap-tahap pengembangan tersebut dilakukan karena tidak tersedianya cukup waktu untuk melaksanakan tahap uji coba skala luas dan diseminasi produk, maka peneliti memodifikasi langkah-langkah dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Cunningham dalam Borg & Gall (2003:573), yakni: (1) mengkaji daftar pustaka yang relevan tentang produk yang akan dibuat; (2) merencanakan tujuan masing-masing bab atau bagian; (3) mengembangkan draf awal; (4) uji coba terhadap draf awal pada subjek dengan jumlah terbatas; (5) revisi terhadap draf awal berdasarkan hasil uji coba; (6) menguji kembali draf yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba pertama pada subyek jumlah yang lebih besar.

Berikut ini langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:



**Gambar 1. Model Pengembangan Modifikasi Borg & Gall**

Subyek coba dalam penelitian pengembangan ini meliputi ahli teknologi pembelajaran, ahli materi/isi, dan ahli Pancasila. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan memasukkan muatan *MI dan nilai-nilai Pancasila* dalam kegiatan pembelajarannya. Instrumen yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Aspek yang dinilai, Instrumen, Data yang Diamati, dan Responden**

Aspek yang Dinilai	Instrumen	Data yang Diamati	Responden
Ketepatan multimedia berbasis MI pada tema Teori Perkembangan	Angket validasi multimedia berbasis MI pada tema Teori Perkembangan	Kevalidan multimedia berbasis MI pada tema Teori Perkembangan	Ahli TEP, Ahli Materi/isi, Ahli Pancasila
Ketepatan multimedia berbasis Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Angket validasi multimedia berbasis Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Kevalidan multimedia berbasis Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Ahli TEP, Ahli Materi/isi, Ahli Pancasila
Keterlaksanaan dan kemanfaatan multimedia berbasis MI dan Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Lembar observasi keterlaksanaan multimedia berbasis Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Pelaksanaan pembelajaran Psikologi Pendidikan berbasis MI	Dosen Observer Mahasiswa
	Lembar observasi kemanfaatan multimedia berbasis Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Pelaksanaan pembelajaran Psikologi Pendidikan berbasis Nilai-nilai Pancasila	Dosen Observer Mahasiswa
Kemenarikan multimedia berbasis MI dan Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Lembar angket kemenarikan multimedia berbasis MI dan Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	kemenarikan multimedia berbasis MI dan Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Mahasiswa
Keefektifan multimedia berbasis MI dan Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Angket respon dosen dan mahasiswa	Respon dan pendapat dosen dan mahasiswa terkait Keefektifan multimedia berbasis MI dan Nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan	Dosen, Mahasiswa

## Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis *multiple intelligences* dan *Nilai-nilai Pancasila* pada tema Teori Perkembangan Manusia Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan yang sangat valid dengan persentase ketercapaian 92%, memiliki tingkat keterlaksanaan yang sangat baik dengan persentase ketercapaian 93%, tingkat kemenarikan 95%, sangat bermanfaat dengan persentase ketercapaian 92% dan sangat efektif dengan persentase ketercapaian 95% untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi teori perkembangan manusia pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Pada bagian ini dipaparkan mengenai data hasil dari beberapa uji coba yang dilakukan, meliputi uji validasi ahli dan uji coba lapangan.

### Data Validasi Ahli

Data validasi ahli yang diperoleh meliputi validasi ahli teknologi pembelajaran dan ahli materi/ isi Psikologi Pendidikan, dan ahli Pancasila. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Berikut ini disajikan data kuantitatif hasil validasi ahli.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli**

No	Validasi	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Hasil Persentase Perolehan
1	TEP	239	252	95%
2	Materi/ Isi	227	252	90%
3	Pancasila	228	252	90%
<b>Skor Total</b>		<b>694</b>	<b>756</b>	<b>275%</b>
<b>Rata-Rata Hasil</b>		<b>233</b>		<b>92%</b>

Data lain yang didapatkan dari hasil validasi berupa data kualitatif yaitu saran dan masukan dari validasi ahli. Saran dan masukan yang diberikan yaitu, 1) ditambahkan suara untuk memperkuat nilai fungsional multimedia interaktif untuk dipelajari secara mandiri, 2) penggunaan komposisi warna, ukuran huruf agar disesuaikan. Saran tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi atas produk yang dikembangkan.



**Data Uji Coba Produk Pada Skala Perorangan, Skala Kecil dan Terbatas**

Uji coba produk dilakukan ke dalam 3 skala dengan jumlah subjek yang berbeda. Pertama dilakukan uji coba skala perorangan kepada 3 subjek dengan kemampuan heterogen, uji coba skala kecil kepada 6 subjek dengan kemampuan heterogen dan uji coba lapangan kepada 63 subjek dengan kemampuan heterogen. Data kuantitatif hasil uji coba disajikan pada tabel 3.

Data keterlaksanaan diperoleh berdasarkan angket yang diisi oleh dosen dan observer setelah kegiatan pembelajaran. Data kemanfaatan dan kemenarikan diperoleh berdasarkan angket yang diisi oleh dosen dan mahasiswa sebagai pengguna multimedia yang dikembangkan setelah kegiatan pembelajaran. Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik; hasil pengembangan MI mahasiswa; dan angket respon mahasiswa. Semua data tersebut diperoleh setelah pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *multiple intelligences* dan nilai-nilai Pancasila pada tema Teori Perkembangan. Berikut ini adalah data yang diperoleh selama uji coba produk.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Lapangan Multimedia Interaktif**

Uji Coba	Hasil Capaian (Persentase/Nilai)					Persentase
	Kevalidan (K1)	Keterlaksanaan (K2)	Kemanfaatan (K3)	Keefektifan (K4)	Kemenarikan (K5)	
UCSP	88%	91%	90%	92%	93%	91%
UCSK	93%	93%	92%	96%	95%	94%
UCL	95%	95%	94%	97%	97%	96%
<b>Rata-rata</b>	<b>92%</b>	<b>93%</b>	<b>92%</b>	<b>95%</b>	<b>95%</b>	<b>93%</b>

Data lain yang didapatkan adalah komentar dan saran dari dosen dan observer sebagai pengguna dan pengamat pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan yaitu, perlu perbaikan pada ukuran dan warna huruf.

## **Pembahasan**

### ***Aspek Kevalidan Produk***

Hasil dari validasi ahli menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 92%. Berdasarkan kriteria validitas yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “sangat valid atau sangat baik untuk digunakan” dan validator juga memberikan beberapa saran atau masukan. Masukan tersebut diantaranya mengenai tampilan dan sistematika penulisan bahan ajar dengan ejaan yang disempurnakan. Hal itu sesuai dengan pendapat Akbar (2013:35) mengenai karakteristik bahan ajar yang baik yaitu salah satunya multimedia yang dikembangkan memperhatikan kaidah dan standar bahasa yang telah ditentukan. Kaidah bahasa disini meliputi, ejaan, istilah, dan juga struktur kalimat yang benar. Kaidah tersebut sangat perlu diperhatikan saat mengembangkan bahan ajar agar dapat menghasilkan produk yang baik secara aspek kebahasaan sehingga mudah dipahami isinya dan dapat digunakan dengan baik.

### ***Aspek Keterlaksanaan Produk***

Hasil dari analisis keterlaksanaan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 93%. Berdasarkan kriteria keterlaksanaan yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “dapat dilaksanakan dengan sangat baik untuk digunakan”. Tidak ada masukan dari guru dan observer pada proses pelaksanaan multimedia interaktif yang dikembangkan.

### ***Aspek Kemanfaatan Produk***

Hasil dari analisis kemanfaatan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 92%. Berdasarkan kriteria kemanfaatan yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “Sangat bermanfaat, dapat digunakan tanpa perbaikan”. Terdapat beberapa saran dan masukan dari dosen sebagai pengguna multimedia yang dikembangkan. Masukan dari dosen berkenaan dengan tanda baca penulisan dan keluasan materi yang disajikan hanya pada satu bab terkait teori perkembangan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Prastowo (2014:141) yang menjelaskan mengenai tujuan pembuatan bahan ajar yaitu harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Materi yang ada pada multimedia sudah sesuai dengan karakteristik dan kondisi mahasiswa, yaitu dengan dilengkapinya materi dengan suara, gambar dan

video. Kesesuaian tersebut sangat diperlukan agar mahasiswa lebih mudah memahami materi karena bisa dibaca dan didengarkan berulang-ulang.

### ***Aspek Keefektifan Produk***

Hasil dari analisis keefektifan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 95%. Berdasarkan kriteria keterlaksanaan yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan”. Pada setiap uji coba menunjukkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa yang semakin baik. Melalui kegiatan pembelajaran dengan bersumber pada multimedia yang dikembangkan mahasiswa dikondisikan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang memaksimalkan berbagai jenis kecenderungan kecerdasan mahasiswa, mereka mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan proses diskusi, tanya jawab dan mengerjakan kuis, dengan dosen sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan multimedia interaktif yang dikembangkan dengan memfasilitasi mahasiswa belajar secara mandiri dan kelompok, hal ini senada dengan pendapat Mulyasa (2013:69) mengungkapkan, “ pelaksanaan pembelajaran yang aktif dapat menciptakan suasana yang kondusif”, sehingga jika mahasiswa belajar dengan bahagia dan mereka tertarik dengan content yang dipelajari, maka akan mendapatkan hasil belajar yang efektif.

### ***Aspek Kemenarikan Produk***

Hasil dari analisis kemenarikan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 95%. Berdasarkan kriteria kemenarikan yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat menarik, dapat digunakan tanpa perbaikan”. Pada setiap uji coba menunjukkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa yang semakin baik. Melalui kegiatan pembelajaran dengan bersumber pada multimedia yang dikembangkan mahasiswa terlihat lebih tertarik ketika belajar dengan menggunakan multimedia. Mereka terlihat lebih santai dan serius ketika belajar menggunakan multimedia.

### Aspek Penilaian Produk Keseluruhan

Setelah dipaparkan masing-masing data dari setiap aspek yang dianalisis, berikut ini hasil akhir dari analisis produk buku guru dan buku siswa berbasis *multiple intelligences*, *joyfull learning* dan keunggulan lokal tema daerah tempat tinggalku secara keseluruhan.

**Tabel 4. Analisis Gabungan Aspek Penilaian Produk**

No	Aspek Penilaian	Analisis Ketercapaian	Kriteria
1	Kevalidan Produk	92%	Sangat valid
2	Keterlaksanaan Produk	93%	Dapat terlaksana dengan sangat baik
3	Kemanfaatan Produk	95%	Sangat bermanfaat
4	Keefektifan Produk	95%	Sangat efektif
5	Kemenarikan Produk	95%	Sangat Menarik
	<b>Total</b>	<b>470%</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>94%</b>	

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil analisis secara keseluruhan memperoleh hasil sebesar 94%. Berdasarkan kriteria dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan yaitu Multimedia Interaktif berbasis *multiple intelligences* dan nilai-nilai Pancasila ke dalam kriteria “sangat valid”. Produk yang dikatakan sangat valid berarti layak untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

### Revisi

Berdasarkan data analisis kevalidan diperoleh persentase sebesar 92%, analisis keterlaksanaan sebesar 93%, analisis kemanfaatan sebesar 95% dan analisis keefektifan sebesar 95% dan analisis kemenarikan produk sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid dan layak, namun berdasarkan saran dan masukan pada saat uji coba ada beberapa bagian produk yang perlu direvisi. Produk yang dikembangkan direvisi sebanyak tiga kali, yaitu setelah produk divalidasi, uji coba skala perorangan, uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini akan dipaparkan masing-masing tahap revisinya.

Revisi yang dilakukan setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli teknologi pembelajaran dan ahli materi/isi Psikologi Pendidikan dan Nilai-nilai Pancasila, dosen dan mahasiswa setelah dilakukannya uji coba. Berikut ini dipaparkan mengenai revisi yang dilakukan peneliti adalah.

**Tabel 5. Revisi Validasi Ahli**

No	Bagian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Isi	Ukuran tulisan belum semuanya dapat dibaca dengan jelas	Ukuran tulisan diperbaiki dan disesuaikan dengan kemampuan membaca yang jelas
2	Isi	Komposisi warna pada background dan tulisan dalam tampilan PPT	Dilakukan penyesuaian warna background dengan tulisan agar lebih terlihat dengan jelas dan dapat dipelajari dengan mudah
3	Isi	Hanya ada tulisan dan tidak ada suara	Adanya suara sebagai pelengkap penjelasan dari tulisan
4	Quiz	Tidak adanya gambar motivasi setelah mahasiswa mengerjakan soal	Diberikannya emoticon sebagai penyemangat mahasiswa setelah mengerjakan soal
5	Quiz	Tidak adanya kata-kata motivasi setelah mahasiswa mengerjakan soal	Diberikannya kata-kata sebagai penyemangat mahasiswa setelah mengerjakan soal

## Kesimpulan

Produk pengembangan pada penelitian ini berupa bahan ajar. Bahan ajar ini dirancang dan dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *multiple intelligences* dan nilai-nilai Pancasila pada tema *Teori Perkembangan Manusia*. Hasil dari validasi ahli menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 92%. Berdasarkan kriteria validitas yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “sangat valid atau sangat baik untuk digunakan”. Hasil dari analisis keterlaksanaan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 93%. Berdasarkan kriteria keterlaksanaan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “dapat dilaksanakan dengan sangat baik untuk digunakan”. Hasil dari analisis kemanfaatan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 92%. Berdasarkan kriteria kemanfaatan yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat bermanfaat, dapat digunakan tanpa perbaikan”. Hasil dari analisis keefektifan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 95%. Berdasarkan kriteria keterlaksanaan yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan”. Hasil dari analisis kemenarikan produk yang dikembangkan menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 95%.

Berdasarkan kriteria kemenarikan yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat menarik, dapat digunakan tanpa perbaikan”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2009). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik untuk Kelas 1 dan Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kependidikan*, 29(2): 140-151, (Online), (<http://lemlit.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/07/45.pdf>), diakses 13 Januari 2013.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. dkk. (2006a). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik untuk Kelas 1 dan Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kependidikan*, 19(2), Oktober 2009.
- Akbar, S. dkk. (2006b). *Realisasi Penelitian Tahun ke-1, Identifikasi Masalah Dan Perancangan Model Konseptual Pembelajaran Tematik Untuk Kelas 1 dan Kelas 2 SD*. Malang: Lemlit UM. Laporan Penelitian Hibah Bersaing 2006-2009 tidak diterbitkan.
- Akbar, S. dkk. (2007a). *Realisasi Penelitian Tahun ke-2, Validasi Ahli dan Praktisi Pembelajaran dan Uji Coba dalam Skala Terbatas*. Malang: Lemlit UM. Laporan Penelitian Hibah Bersaing 2006-2009 tidak diterbitkan.
- Akbar, S. dkk. (2007b). *Realisasi Penelitian Tahun ke-3, Fokus Uji coba dalam Skala Luas, Pengembangan Model Pembelajaran Tematik untuk Kelas 1 dan Kelas 2 SD*. Malang: Lemlit UM. Laporan Penelitian Hibah Bersaing 2006-2009 tidak diterbitkan.
- Akbar, S & Sriwiyana. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Cipta Media.

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amstrong, T. (2009a). *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Amstrong, T. (2009b). *Kecerdasan Majemuk di dalam Kelas*. Terjemahan Dyah WP. 2013. Jakarta: PT. Indeks.
- Bali, M. M. E. I. (2017a). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Pedagogik*, 04(02), 211-227.
- Bali, M. M. E. I. (2017b). Perguruan Tinggi Islam Berbasis Pondok Pesantren. *Al-tanzim*, 1(2), 1-14.
- Bali, M. M. E. I. (2018). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Probolinggo: Pustaka Nurja.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research an Introduction*. New York and London: Logman Inc.
- Chisholm, I. M., Beckett, E.C. (2003). Teacher Preparation for Equitable Access Through The Integration of TESOL Standards, Multiple Intelligences and Technology. *Technology, Pedagofy and Education (Online)*, 12(2), 249-276 (<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14759390300200157>), diakses 20 September 2014.
- Chatib, M. (2009). *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Chatib, M. (2011). *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Chatib. (2012). *Sekolah Anak-Anak Juara*. Bandung: Kaifa.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.
- De Porter, B. dkk. (1999). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan.

- Dick, W., Carey, J.O. (2009). *The Systematic Design of Instruction (Seventh Edition)*. New Jersey: Pearson.
- Gall, dkk. (2003). *Educational Research an Introduction (7th ed.)*. New York: Pearson Education Inc.
- Gardner, H. (2003). *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences): Teori dalam Praktek*. Terjemahan Alexander Sindoro. 2013. Batam: Interaksara.
- Gouws, F. E. (2007). Teaching and Learning Through Multiple Intelligences in the Outcomes-Based Education Classroom. *Teacher Education (Online)*, 4(2), 60-74.  
(<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/18146620701652705>), diakses 20 September 2014.
- Hanurawan, F. (2012). Strategi Pengembangan Kesehatan Mental di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 14(2), 93.
- Hanurawan, F. (2014). Karakteristik Psikologi Siswa dan Perkembangan Metode Pengajaran. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1): 7.
- Hoerr, T. R. (2000). *Becoming a Multiple Intelligences School*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2012). *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosdakarya
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. 2010. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013, (Online), ([www.kemendikbud.go.id/.../PPNo32Tahun2013.pdf](http://www.kemendikbud.go.id/.../PPNo32Tahun2013.pdf)), diakses 24 September 2014.
- Permendikbud No 103 Tahun 2014 tentang Rencana Pelaksanaan Pengajaran. (2014). Jakarta: BSNP.



- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Silberman, M. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.