



Development of Interactive Teaching Materials Based on Multiple Intelligences and Character

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berdasarkan Multiple Intelligences dan Nilai Karakter

Kardiana Metha Rozhana*

Universitas Tribhuwana Tunggaladewi, Indonesia

The purpose of this research is to produce interactive teaching materials for Multiple Intelligences and character values in the basic concepts of Civics Elementary School which are interesting and valid (both in terms of implementation, effectiveness, and usefulness). This study uses research and development methods (Research and Development). The sample of this study was 44 students of the PGSD Study Program at Tribhuwana Tunggaladewi University batch 2019/2020. Based on the results of the trial, the results obtained successively with a score of 93.2% for product validity, 89% for product implementation, 92% for product usefulness, 90% for effectiveness, and 90% for product attractiveness. From these results it can be concluded that these teaching materials can improve the cognitive abilities and attitudes of students in the Primary School Teacher Education Study Program.

OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)

ISSN 2089 3833 (print)

Edited by:

Rifki Afandi

Reviewed by:

Mahardika Darmawan Kusuma
Wardana

*Correspondence:

Kardiana Metha Rozhana
meme.rozhana@gmail.com

Received: 4 Juli 2022

Accepted: 11 Agustus 2022

Published: 29 Agustus 2022

Citation:

Rozhana K M, (2022)

Development of Interactive
Teaching Materials Based on
Multiple Intelligences and
Character.

Pedagogia: Jurnal Pendidikan. 11:2.
doi: 10.21070/pedagogia.v11i2.1510

Keywords: Interactive Teaching Materials, Multiple Intelligences and Character

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar interaktif Multiple Intelligences dan nilai-nilai karakter pada matakuliah konsep dasar PKn SD yang menarik dan valid (baik dari keterlaksanaan, keefektifan, dan kemanfaatan). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sampel penelitian ini merupakan mahasiswa Prodi PGSD Universitas Tribhuwana Tunggaladewi angkatan 2019/2020 berjumlah 44 orang. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh hasil berturut-turut kevalidan produk skor 93,2%, keterlaksanaan produk skor 89%, kemanfaatan produk skor 92%, keefektifan skor 90% dan kemenarikan produk skor 90%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sikap mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Interaktif, Multiple Intelligence, Nilai Karakter

PENDAHULUAN

Maret 2020, organisasi Kesehatan dunia (WHO) telah menyatakan bahwa COVID-19 sebagai pandemi global. Pandemi ini telah mempengaruhi berbagai sector kehidupan masyarakat, termasuk dalam sector Pendidikan. Lebih dari 1.500.000.000 siswa di berbagai negara tidak dapat bersekolah UNESCO (2020). Oleh karena itu, semua negara berupaya menghasilkan inovasi pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring/online. Sesuai dengan Surat Edaran Pemerintah nomor 3 tahun 2020 serta Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 mengharuskan proses pembelajaran dilaksanakan secara Daring/Online Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020). Berbagai jenjang pendidikan melaksanakan pembelajaran secara daring namun berbagai permasalahan baru muncul saat proses pembelajaran. Salah satu yang dihadapi yaitu penyampaian materi tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, penilaian karakter tidak dapat dilaksanakan, dan keterbatasan kuota oleh peserta didik. Hal ini juga terjadi di Prodi PGSD Universitas Tribhuwana Tungadewi yang mayoritas mahasiswa mengalami keterbatasan dalam menyerap materi yang diberikan. Dearden (1975) Menyatakan bahwa peserta didik merupakan makhluk yang kompleks, rumit, dan berbeda antara peserta didik lainnya. Sehingga dibutuhkan sebuah suplemen untuk mengatasi hambatan tersebut.

Kewajiban dosen tidak hanya mengajar sesuai materi yang terdapat di dalam RPS, melainkan harus bisa mengembangkan bahan ajar sesuai kebutuhan mahasiswa, baik dari karakteristik yang disesuaikan perkembangan era yang sedang berjalan. Oleh karena itu, dosen hendaknya memiliki peranan utama untuk keberhasilan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tantangan ini semakin besar dengan perubahan era industri yang dikenal sebagai era 4.0, kreatif dan inovatif perlu ditingkatkan guna memenuhi tantangan era 4.0. Oleh karenanya, perlu melakukan gebrakan baru dalam proses mengajar. Contoh yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik mahasiswa yaitu mengembangkan bahan ajar. Dalam kaitannya era 4.0 maka dosen diharuskan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, dosen memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar interaktif sehingga mahasiswa tidak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik guna melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Nurdyansyah & Mutala'iah (2015). Dalam membuat bahan ajar sesuai dengan tantangan era 4.0 maka bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif yaitu segala referensi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media lainnya seperti Power Point, Leptop, dan LCD dan dirangkai semenarik mungkin dengan mengedepankan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Menurut Allen (2016) Almeida et al., (2010) bahan ajar interaktif berfungsi sebagai interaksi yang aktif dalam merangsang peserta didik untuk

melakukan kegiatan sebagai upaya meningkatkan kemampuan yang efektif.

Bahan ajar yang digunakan di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) lebih condong pada penggunaan buku teks dan video pembelajaran sebagai media yang diperoleh dari laman Youtube. Menurut Wicaksono & Bariska (2018); Fidiastuti & Rozhana (2017) berpendapat bahwa buku teks memungkinkan mahasiswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara utuh atau terpadu. Pengembangan bahan ajar tentunya akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat rasa ingin tahu peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan pendidik mampu mengembangkan bahan ajar yang dapat merangsang multi kemampuan mahasiswa PGSD. Bahan ajar dapat berupa power point interaktif, web, blogspot, kahoot, dan bahan ajar lainnya yang termasuk dalam kategori pembelajaran daring/online.

Upaya dalam mengembangkan bahan ajar interaktif lebih mengedepankan aspek kognitif, namun dalam pengembangan bahan ajar ini juga dikaitkan dengan aspek afektif dimana mahasiswa juga di ajarkan terkait nilai-nilai karakter. Menurut Rozhana (2018), Nilai karakter merupakan suatu nilai yang baik diiringi dengan melakukan hal-hal yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam menumbuhkan nilai karakter tidak semata-mata menyuruh mahasiswa untuk melakukan hal baik saja. Namun, pendidik juga harus memberikan contoh-contoh baik dalam perbuatan maupun dalam materi perkuliahan. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif yang dikembangkan ini mampu memberikan dan menumbuhkan sikap karakter Rozhana et al., (2022) yang baik tapi tidak mengesampingkan ranah kognitif. Dalam ranah kognitif kecerdasan harus ditingkatkan dan diasah terus menerus. Menurut Rozhana (2018) melalui pembelajaran dengan mengacu pada nilai karakter dapat membiasakan berkarakter positif. Sehingga kecerdasan dan karakter positif dapat terapkan bersamaan.

Kecerdasan memiliki ragam jenisnya contohnya linguistik, logika, verbal. Dalam penelitian ini bahan ajar interaktif dikembangkan dengan metode Multiple Intelligences. Rozhana & Anwar (2022). Gardner (2007) menyatakan bahwa semua orang memiliki kecerdasan yang menunjukkan adanya 7 kecerdasan independen, yang meliputi: linguistik, logika matematika, ruang (spasial visual), musik, kinestetik, interpersonal, dan intrapersonal sekarang bertambah, kecerdasan menjadi sembilan yaitu naturalis dan eksistensial. Gouws (2007) yang berjudul *Teaching and Learning Through Multiple Intelligences in the Outcomes-Based Education Classroom*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan Multiple Intelligences di dalam kegiatan pembelajaran dapat mengatasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mengoptimalkan potensinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut pengembangan bahan ajar interaktif diharapkan dapat menumbuhkan kecerdasan Multiple Intelligences Morgan (1996) dan tidak mengesampingkan nilai-nilai karakter sebagai pondasi sikap baik. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan bahan ajar interaktif Multiple Intelligences dan nilai-nilai karakter Hill (2005) pada matakuliah konsep dasar PKn SD yang menarik dan valid (baik dari keterlaksanaan, keefektifan, dan kemanfaatan). Nilai karakter yang

dikembangkan sikap kemandirian, jujur, dan kerja keras.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) menurut Aka (2019) dalam mengembangkan dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan harus terdapat proses mengembangkan dan layak uji pada aspek keefektifan dan sesuai kriteria produk. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2020 di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Tribhuwana Tunggaladewi di Jl Telaga Warna Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang sejumlah 44 mahasiswa. Penulis berperan aktif dalam proses awal pembuatan media dan uji validasi dengan tahapan sebagai berikut. (1) Studi Pendahuluan literasi pustaka dan studi lapang, (2) Perencanaan yang meliputi analisis RPS, analisis pembelajaran, karakteristik mahasiswa, analisis lingkungan, identitas tujuan, (3) Pengembangan draft awal produk meliputi membuat peta konsep, membuat peta konsep materi, merancang bahan ajar interaktif MI dan Nilai Karakter, (4) Uji Validasi Ahli meliputi validasi materi/isi, nilai karakter, (5) Revisi Hasil Uji Validasi Ahli meliputi tahap 1 berdasarkan penilaian, saran, dan masukan dari validasi ahli, (6) Uji Perorangan merupakan uji coba produk skala terbatas yang dilakukan oleh 10 mahasiswa, (7) Penyempurnaan Hasil Uji Terbatas dengan merevisi produk tahap 2 berdasarkan uji coba perorangan, (8) Uji luas skala besar dengan melibatkan 44 mahasiswa PGSD, dan Penyempurnaan Produk Akhir berupa penyempurnaan dari saran dan masukan saat di lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan data wawancara, tes awal, angket untuk ahli validasi, serta tes akhir untuk melihat keterterapan produk yang dikembangkan. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yaitu nilai yang diperoleh dari angket validator ahli, angket mahasiswa dan dosen serta nilai penggunaan produk. Untuk nilai kualitatif diperoleh dari deskripsi berupa saran dan kritik dari perbaikan produk serta deskripsi nilai karakter yang muncul dalam proses pembelajaran dikelas. Pada tabel 1 diuraikan Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang Diamati, dan Responden pada produk bahan ajar interaktif berbasis MI dan Nilai Karakter.

[Table 1 about here.]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar interaktif berbasis Multiple Intelligences dan nilai-nilai karakter Kamaruddin (2014) yang diterapkan pada mahasiswa PGSD angkatan 2019/2020 pada matakuliah konsep dasar PKn SD materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Dalam penelitian dan pengembangan ini mengambil hasil produk yang menarik dan valid (baik dari keterlaksanaan, keefektifan, dan kemanfaatan). Produk harus telah di uji coba sebelum digunakan untuk mahasiswa. Gambar 1 merupakan kelayakan produk bahan ajar interaktif yang dibuat.

[Figure 1 about here.]

Berdasarkan hasil kelayakan dari validasi ahli diperoleh hasil meliputi ahli teknologi pembelajaran dan ahli materi pendidikan karakter. Berdasarkan hasil kelayakan ahli bahasa oleh Hanif Fikri Bariska, S.Pd., M.Pd yaitu 95% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan uji ahli materi oleh Moh. Farid Nurul Anwar, S.Pd., M.Pd mendapatkan skor 95,5% dengan kriteria sangat valid. Ahli design yaitu Firsta Bagus Sugiharto, S.Pd., M.Pd 89% dengan kriteria sangat valid. Dari ketiga ahli didapat rata-rata 93,2% yaitu dapat digunakan atau layak digunakan tanpa revisi.

Hasil uji coba terdapat saran dari beberapa ahli yang pertama yaitu bahasa: (1) tulisan lebih besar karena tidak terlihat saat ditambikan dengan LCD; (2) perhatikan layout dengan warna tulisan; (3) beberapa bahasa masih terdapat plagiarisme; dan (4) penggunaan PUEBI lebih diperhatikan. Kedua ahli materi yaitu (1) lebih ditekankan implementasi MI dan Nilai Karakter pada pelatihan soal; (2) materi terkait nilai religius lebih di tekankan; (3) kembangkan lagi pada matakuliah lain. Sedangkan ahli design memiliki beberapa saran yaitu (1) audio lebih baik suara sendiri atau bisa kombinasi; (2) perhatikan penggunaan warna dalam media interaktif; (3) sisipkan video dari Youtube terkait materi sehingga lebih bervariasi dan (perhatikan transisi layout ke layout berikutnya. Berdasarkan uraian tersebut, dilaksanakan revisi berdasarkan saran dari para ahli dan harapan kedepannya produk ini dapat di terapkan untuk skala luas.

Sedangkan aspek keterlaksanaan, kemanfaatan, keefektifan, kemenarikan produk diperoleh melalui angket respon mahasiswa menggunakan Media Interaktif pada matakuliah Konsep Dasar PKn SD dapat dilihat pada gambar 2.

[Figure 2 about here.]

Berdasarkan gambar rekapitulasi di atas dapat dikatakan produk media interaktif memiliki kriteria “sangat valid” sehingga layak digunakan sebagai alternatif dosen dalam mengajar di kelas dengan memanfaatkan teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Multiple Intelligences dan Nilai karakter yang telah dilakukan ditemukan beberapa fakta bahwa dalam penggunaan bahan ajar interaktif, mahasiswa PGSD UNITRI dapat meningkatkan kemampuan lain yang masih belum muncul, diantaranya adalah kemampuan ganda atau multitasking ability. Dengan bantuan dari stimulus bahan ajar yang telah dikembangkan ini, mahasiswa dapat mengaktifkan/memunculkan kemampuan-kemampuan tersebut. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa produk yang telah dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Kevalidan produk diperoleh skor sebesar 93,2% dikatakan valid dan dapat digunakan tanpa harus direvisi. Kemudian dari keterlaksanaan produk sebesar 89% (dapat terlaksana dengan baik), aspek kemanfaatan produk sebesar 92% dikatakan sangat bermanfaat dalam proses perkuliahan. Sedangkan keefektifan produk sebesar 90% dikatakan sangat

efektif. dan kemenarikan produk sebesar 90% sangat menarik karena di berikan animasi/gambar bergerak. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar interaktif lebih menarik lagi dan di matakuliah lainnya sehingga dapat meningkatkan minat belajar, konsentrasi, dan dapat menemukan kemampuan ganda mahasiswa. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk media interaktif pada materi konsep dasar PKN SD sesuai dengan kurikulum MBKM maupun dengan kondisi mahasiswa.

Selain itu dapat mengembangkan pada materi lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak Universitas Tunggadewi yang telah mendanai penelitian ini dan semua pihak yang membantu penelitian ini sehingga berjalan dengan baik.

REFERENCES

- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1), 012022. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Allen, M. . (2016). Allen, M. W. (2016). Michael Allen's guide to e-learning:... - Google Cendekia.
- Almeida, L. S., Prieto, M. D., Ferreira, A. I., Bermejo, M. R., Ferrando, M., & Ferrándiz, C. (2010). Intelligence assessment: Gardner multiple intelligence theory as an alternative. *Learning and Individual Differences*, 20(3), 225–230.
- Dearden, R. (1975). Dearden, R. F., Hirst, P. H., dan Peters, R. S. (eds)... - Google Cendekia.
- Fidiastuti, H. R., & Rozhana, K. M. (2017). DEVELOPING MODUL OF MICROBIOLOGY SUBJECT THROUGH BIODEGRADATION BY USING THE POTENCIAL OF INDIGEN BACTERIA. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v2i2.3464>
- Gardner, D. (2007). *Approaches To Learning: A Guide For Teachers: A Guide for Educators* - Jordan, Anne, Carlile, Orison, Stack, Annetta - Google Buku.
- Gouws, F. E. (2007). Teaching and learning through multiple intelligences in the outcomes-based education classroom. *Africa Education Review*, 4(2), 60–74. <https://doi.org/10.1080/18146620701652705>
- Hill, T. A. (2005). *Character First!* Kimray Inc.
- Kamaruddin, S. A. (2014). Mahasiswa dan Perilaku Berkarakter: Studi Sosiologis terhadap Pendidikan Karakter di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UVRI Makassar, Sulawesi Selatan. *SOSIOHUMANIKA*, 7(1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020. Mendikbud RI, 1–2.
- Morgan, H. (1996). An analysis of Gardner's theory of multiple intelligence. *Roeper Review*, 18(4), 263–269.
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 41(20), 1–15.
- Rozhana, kardiana metha. (2018). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD> Vol. 4 No. 1. 4(1), 38–46.
- Rozhana, K. M., & Anwar, M. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 95–103.
- Rozhana, K. M., Emqi, M. F., & Anwar, M. F. N. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter pada Mahasiswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 118–126.
- UNESCO. (2020). <https://events.unesco.org/event?id=3620682418&lang=1033> | Mendeley. UNESCO.
- Wicaksono, A. A., & Bariska, H. F. (2018). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Jawa Timur Dengan Model Pakem Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 144. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v3i2.11786>.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2022 Kardiana Metha Rozhana.. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

LIST OF TABLE

1	Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang di Amati, dan Responden	118
---	------------------------------------------------------------------------	-----

TABLE 1 | Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang di Amati, dan Responden

Aspek yang Dinilai	Instrumen	Data yang Diamati	Responden
Ketepatan bahan ajar Interaktif berbasis MI dan Nilai Karakter	Angket validasi teori	Kevalidan produk bahan ajar Interaktif pada MK Konsep Dasar PKn SD	Bahasa, Materi, design
Keterlaksanaan dan kemanfaatan bahan ajar Interaktif berbasis MI dan Nilai Karakter	Lembar observasi keterlaksanaan	Keterlaksanaan produk	Mahasiswa
	Lembar observasi keterlaksanaan	Kemanfaatan Produk	Mahasiswa
Keefektifan bahan ajar Interaktif berbasis MI dan Nilai Karakter	Angket respon mahasiswa	Keefektifan produk	Mahasiswa
Kemenarikan bahan ajar Interaktif berbasis MI dan Nilai Karakter	Lembar angket kemenarikan	Kemenarikan produk	Mahasiswa

LIST OF FIGURE

1	Hasil Kelayakan Produk	120
2	Diagram Penialian Produk.....	121

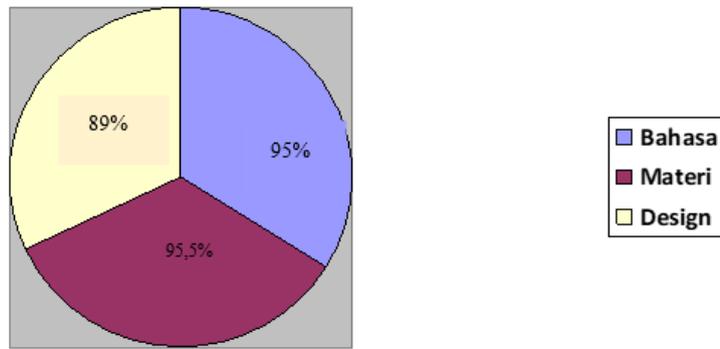


FIGURE 1 | Hasil Kelayakan Produk

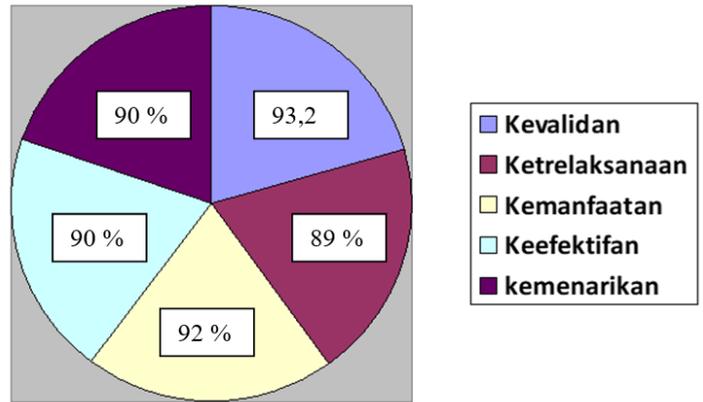


FIGURE 2 | Diagram Penilaian Produk