

Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis *Multiple Intelligences* di Madrasah Ibtidaiyah

The Development of Multiple Intelligences-Based Thematic Learning Materials at Madrasah Ibtidaiyah

Nurhaningtyas Agustin¹, Akhmad Aji Pradana², Muflikhatul Muniroh³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah,

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

e-mail: ¹nurhaning1992@gmail.com, ²ajiblek.id@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengangkat isu bahwa distribusi penyebaran aspek kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) pada buku tematik kurikulum 2013 belum merata. Tujuan penelitian adalah mengembangkan bahan ajar yang berbasis *Multiple Intelligences* pada pembelajaran tematik khususnya Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil yang didesain khusus untuk Kelas I di MI Matholibul Huda Jenggolo Jenu Tuban tahun 2020/2021 dengan memaparkan validitas, kepraktisan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan desain pengembangan 4-D. Desain pengembangan 4-D meliputi tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Akan tetapi, tahapan dalam penelitian ini terbatas pada tahap *develop* (pengembangan) saja. Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar yang dikembangkan dinilai sangat valid, Hasil uji kepraktisan dari hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan dinilai dalam kategori baik. Disamping itu, bahan ajar tersebut juga dinilai dapat diterapkan secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Sehingga disimpulkan bahwa Bahan Ajar Berbasis *Multiple Intelligences* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik dinilai layak diimplementasikan di Kelas I di MI Matholibul Huda Jenggolo Jenu Tuban.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar, Pembelajaran Tematik, Multiple Intelligences

Abstract: This study raises the issue that the distribution of aspects of multiple intelligences in the 2013-Curriculum thematic books has not been even. The purpose of this study was to develop teaching materials based on Multiple Intelligences on the theme of My Childhood Experience which was specially designed for Class I at MI Matholibul Huda Jenggolo Jenu Tuban in 2020/2021 by explaining its validity, practicality, and effectiveness. This study employed the Research and Development (R&D) method which refers to the 4-D development model. The 4-D development model comprised defining, planning, developing, and disseminating. However, the researchers only focused on the development stage. The results showed that the teaching materials developed were categorized as strongly valid. The results of the practicality aspect from the observation sheet of the learning process showed that the teaching materials developed were effectively used because they could significantly increase the value of the students' learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the thematic learning materials, based on Multiple Intelligences are feasible to use.

Keywords: Development, Learning Materials, Thematic Learning, Multiple Intelligences



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

Copyright (c) 2021 Nurhaningtyas Agustin, Akhmad Aji Pradana dan Muflikhatul Muniroh

Received 30 Juli 2021, Accepted 02 Desember 2021, Published 12 Desember 2021

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan bimbingan pengajaran yang dilaksanakan di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah, untuk menyiapkan peserta didik agar mampu berperan di berbagai lingkungannya di masa mendatang. Membahas mengenai pengajaran sebagai bagian dari proses pendidikan, Guru yang profesional merupakan komponen vital di dalamnya. Salah satu keahlian fundamental yang wajib dimiliki guru profesional adalah menyusun sebuah bahan ajar. Penyusunan bahan ajar ini bermaksud untuk menunjang pembelajaran yang dilaksanakan supaya lebih efektif dan efisien dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Peranan seorang guru sangatlah vital dalam proses pembelajaran sehingga peningkatan kinerja guru sangat diperlukan untuk memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran (Rustan, 2018). Karenanya dalam hal ini, pengembangan suatu bahan ajar yang layak secara tidak langsung menjadi suatu hal penting dalam menunjang pembelajaran yang berkualitas.

Dalam menjawab tantangan era globalisasi serta perkembangan teknologi, pendidikan era 5.0 perlu memaksimalkan aspek *skill* dan intelegensi siswa (Pitriani, Mizaniya, Yuliananingsih, Andrean, & Istiningsih, 2020). Setiap peserta didik mempunyai keunikan tersendiri terutama terkait dengan kecerdasan yang dimilikinya. Karena pada dasarnya, setiap individu mempunyai delapan kecerdasan yang meliputi kecerdasan linguistik; interpersonal; logis-matematis; intrapersonal; kinestetik; visual-spasial; naturalis; dan musikal yang terkenal dengan istilah Multiple Intelligence (Kusumawati, 2020). *Multiple Intelligences* adalah kemampuan seseorang dalam beradaptasi, mengevaluasi, memahami ide-ide kompleks, berpikir produktif, belajar dengan cepat, serta belajar dari pengalaman (Yaumi, 2013). Penerapan MI (*Multiple Intelligences*) dalam proses pembelajaran dapat meminimalisir permasalahan pada pembelajaran serta mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik (Satriyani, 2018). Pengintegrasian pembelajaran tematik dengan konsep Multiple Intelligence diasumsikan dapat mengoptimalkan eksplorasi dan pengembangan kecerdasan dominan siswa (Kusumawati, 2020).

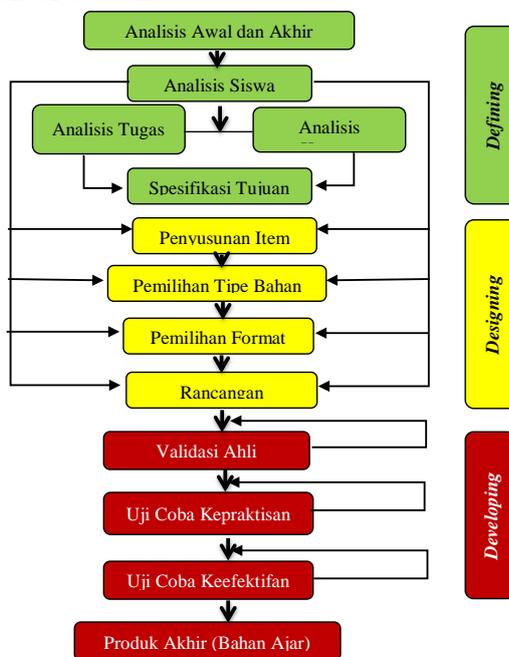
Beberapa hasil riset menunjukkan bahwa pembelajaran tematik yang diintegrasikan dengan multiple intelligence terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya di era pendidikan digital sekarang ini (Pitriani dkk., 2020; Pramusinta, 2018). Namun disisi lain, faktanya distribusi penyebaran aspek kecerdasan majemuk (multiple intelligence) pada buku tematik kurikulum 2013 belum merata (Ahsani, 2020). Dimana kondisi tersebut berpotensi menghambat guru dalam mengeksplorasi dan mengembangkan kecerdasan majemuk siswa.

Mengacu pada hal tersebut, maka fokus dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* pada pembelajaran tematik khususnya pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil dengan menguji validitas, kepraktisan, dan efektifitas bahan ajar yang dikembangkan pada Kelas I di MI Matholibul Huda Jenggolo Jenu Tuban tahun 2020/2021.

B. Metode

Penelitian ini mengadopsi metode *Research and Development (R&D)* yang dilaksanakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektifitasnya (Sugiyono, 2015).

Riset ini menggunakan Model pengembangan 4-D yang meliputi: *Define-Design-Develop-Disseminate*. Akan tetapi, penelitian ini dilaksanakan terbatas pada tahap *Develop* saja karena biaya, waktu, dan kondisi yang tidak memungkinkan peneliti dalam penyebarluasan (*Disseminate*). Detail tahapan model pengembangan yang digunakan dapat dijelaskan pada bagan di bawah:



Gambar 1. Desain Pengembangan 4-D diadopsi dari (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974)

Selanjutnya untuk mengukur kevalidan bahan ajar menggunakan lembar validasi, sementara itu, instrumen kuesioner respon siswa dan lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur kepraktisan bahan ajar. Di sisi lain, peneliti menggunakan instrumen soal *pretest-posttest* untuk mengukur efektifitas bahan ajar. Analisis data lebih lanjut menggunakan Uji *N-gain score* untuk memberikan gambaran akurat pada peningkatan nilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah implementasi pembelajaran (Sundayana, 2016). Penelitian ini dilaksanakan bulan Maret 2020 dengan subjek uji coba siswa kelas I di MI Matholibul Huda Jenggolo dengan jumlah siswa 10 anak.

C. Hasil dan Pembahasan

Data yang terkumpul berupa: data hasil uji validitas, uji kepraktisan, dan data uji keefektifan bahan ajar. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi diperoleh kriteria sangat valid tingkat kevalidan 90%. Sedangkan hasil penilaian dari validator ahli media memperoleh tingkat kevalidan 85% dengan kriteria yang sama. Ditinjau dari hasil di atas, bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik berdasarkan pada tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan memperoleh jumlah rata-rata tingkat kevalidan 87,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut dinilai sudah valid untuk diujicobakan pada ruang lingkup terbatas.

Hasil validasi bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* pada pembelajaran tematik dari kedua ahli materi dan media diperoleh beberapa saran, kritik dan koreksi yang selanjutnya digunakan sebagai landasan dalam merevisi bahan ajar kedepannya. Beberapa saran yang diberikan antara lain: “Dalam menulis buku puisi untuk anak kelas II MI bahasanya lebih disederhanakan lagi”, “Bahasanya lebih sederhanakan lagi agar dapat lebih gampang dipahami siswa”, “ada beberapa penulisan yang kurang tepat”, “pada KI dan KD diubah menjadi sebuah komik pembelajar agar peserta didik terkesan”.

Bahan ajar yang dikatakan memenuhi aspek kepraktisan dapat ditinjau dari data hasil pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil. Hasil perolehan skor observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru adalah 83% dengan kriteria baik. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan tertib. Hasil Angket Respon Siswa memperoleh skor 68 dengan persentase 97%. Mengacu pada hasil di atas maka dapat diketahui bahwa bahan ajar tersebut dinilai praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Keefektifan bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil dapat didapatkan dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik dan dianalisis dengan *N-Gain Score*. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diperoleh kesimpulan yaitu skor tes hasil belajar siswa meningkat dengan kriteria peningkatan yang tinggi.

Bahan ajar yang dihasilkan dikatakan layak apabila memenuhi tiga kriteria. Tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap penggunaan bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil dalam pembelajaran.

Kevalidan bahan ajar

Validitas bahan ajar ini didasarkan dari penilaian hasil validator ahli materi dan ahli media yang diukur menggunakan instrumen lembar validasi (Nieveen, 1999). Bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil dikatakan memenuhi kriteria kevalidan apabila memenuhi hasil dari masing-masing validator ahli materi dan media. Selanjutnya hasil perolehan validasi dihitung dengan persentase kevalidan.

Tabel 1. Hasil Validasi

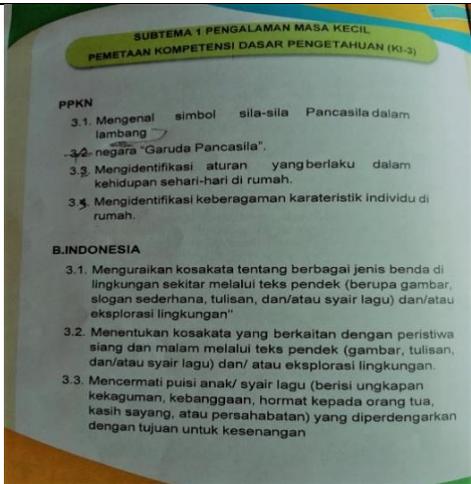
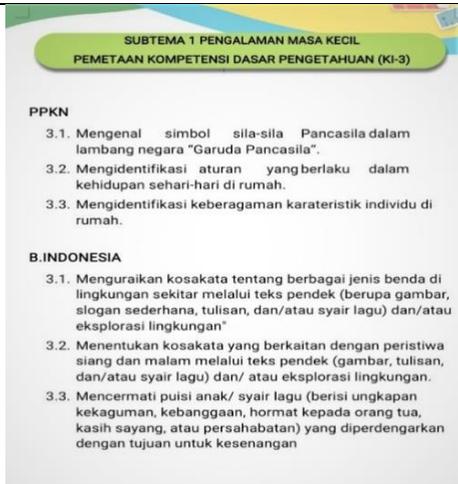
Validator Ahli	Skor (%)	Catatan
Materi	90%	Perbaiki beberapa penulisan kata yang salah
Media	85%	- Perbaiki tata letak gambar dan teks deskripsi - Perbaiki desain deskripsi KI dan KD dengan desain komik
Rata-rata	87,5 % (sangat valid)	

Pada penelitian ini Media yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian dari validator yang didasarkan pada tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan yaitu jumlah rata-rata tingkat kevalidan 87,5% dengan kriteria sangat valid pada interval yaitu 81-100% (Arikunto, 2012). Berdasarkan tabel 1, dapat dipahami bahwa kevalidan bahan ajar yang dihasilkan dinilai sangat valid dengan besar persentasenya bernilai 87,5%.

Berdasarkan saran dan masukan validator, diperlukan perbaikan-perbaikan minor pada beberapa komponen yaitu: terdapat beberapa penulisan yang salah; perbaikan tata letak desain gambar dan teks materi agar lebih mudah dipahami anak, serta perbaikan desain pada KI dan KD diganti dengan komik untuk menarik minat dan menjadi titik fokus anak.

Hasil perbaikan bahan ajar sesuai dengan masukan dari para validator dapat dijelaskan pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Masukan dari Validator Materi

Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
	

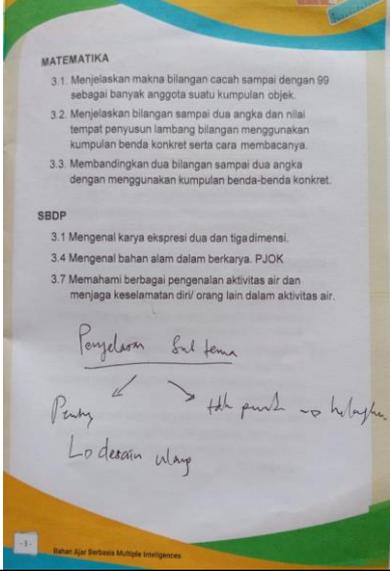
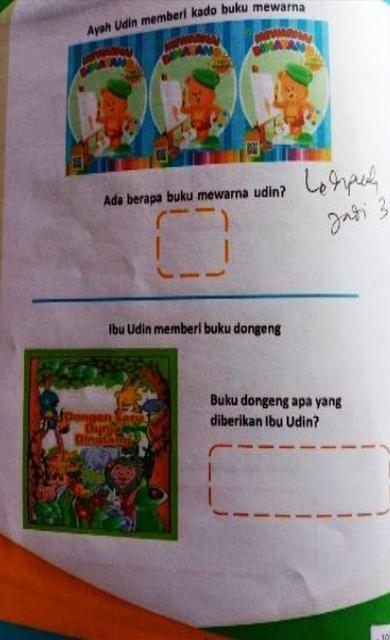
Komentar dan Saran:

Berdasarkan komentar ahli materi bahan ajar berbasis *multiple intelligences* pada tema pengalamanku subtema pengalaman masa kecil ini perlu dilakukan perbaikan pada KI-3 karena tulisan dalam tulisan KI-3 ada beberapa penulisan yang salah.

Perbaikan:

Tulisan pada KI-3 sudah diperbaiki seharusnya pada 3.1 penulisannya masih lanjut kurang telitinya penulisan belum selesai sudah ganti ke 3.2 sehingga yang bawah juga terjadi kesalahan

Tabel 3. Masukan dari Validator Media

Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
 <p>MATEMATIKA</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek. Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya. Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret. <p>SBDP</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi. Mengenal bahan alam dalam berkarya. PJOK Memahami berbagai pengenalan aktivitas air dan menjaga keselamatan diri/ orang lain dalam aktivitas air. <p><i>Penjelasan soal tema</i></p> <p><i>Punya → tdk punya → hal yang</i></p> <p><i>Lo desain ulang</i></p>	 <p>Illustration of a classroom scene with a teacher and students, featuring speech bubbles and educational elements.</p>
<p>Komentar dan Saran: Berdasarkan komentar ahli bahan ajar KI dan KD diganti menjadi sebuah komik.</p>	<p>Perbaikan: Tulisan KI dan KD diganti dengan desain komik agar untuk menarik dalam memulai pembelajaran pada tahap awal</p>
Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
 <p>Ayah Udin memberi kado buku mewarna</p> <p>Ada berapa buku mewarna udin? <i>Lo jawab jadi 3</i></p> <p>Ibu Udin memberi buku dongeng</p> <p>Buku dongeng apa yang diberikan Ibu Udin?</p>	 <p>Ayah Udin memberi kado buku mewarna</p> <p>Ada berapa buku mewarna udin?</p> <p>Ibu Udin memberi buku dongeng</p> <p>Buku dongeng apa yang diberikan Ibu Udin?</p>
<p>Komentar dan Saran: Berdasarkan komentar ahli bahan ajar. Sebaiknya Gambar ini menyatu untuk memudahkan anak menjawab lebih baik dipisah</p>	<p>Perbaikan: Gambar dipisah agar peserta didik tidak bingung dalam menjawab gambar yang dimaksud.</p>

Bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* yang dikembangkan telah direvisi sesuai saran validator sehingga bahan ajar tersebut menjadi lebih menarik dengan gambar dan ukuran yang didesain sesuai dengan perkembangan siswa. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* yang dikembangkan pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil valid diterapkan dalam pembelajaran tematik.

Kepraktisan bahan ajar

Suatu produk hasil pengembangan dikatakan praktis apabila: dapat diimplementasikan di situasi dan kondisi yang sebenarnya serta tingkat pemanfaatannya minimal dinilai dalam kategori “baik” (Nieveen, 1999). Bahan ajar yang dihasilkan dalam riset ini dikategorikan praktis apabila dapat diterapkan dalam pembelajaran sebenarnya yang diukur menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang minimal dalam kategori “baik”. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar tersebut dapat diketahui sebagaimana tabel 4:

Tabel 4. Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Skor	
		1	0
A. Kegiatan Pendahuluan			
1.	Pembukaan, doa, menyiapkan perangkat pembelajaran, dan mempersiapkan siswa	1	0
2.	Kegiatan Apersepsi	0	1
3.	Motivasi	0	1
4.	Tujuan Pembelajaran	1	0
B. Kegiatan Inti			
5.	Aktivitas mengobservasi	1	0
6.	Aktivitas menanya	1	0
7.	Aktivitas mencoba	1	0
8.	Aktivitas menalar	1	0
9.	Aktivitas mengkomunikasikan	1	0
C. Kegiatan Penutup			
10.	Menyimpulkan pembelajaran	1	0
11.	Evaluasi pembelajaran	1	0
12.	Penutup pembelajaran	1	0
Total Skor		10	
Persentase		83%	

Hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh observer diperoleh skor total yaitu memenuhi 10 dari 12 tahap pelaksanaan pembelajaran dengan jumlah persentase sebesar 83% (baik). Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa bahan ajar tersebut dapat diterapkan pada tahap pendahuluan, inti, maupun penutupan dengan kriteria baik. Disamping itu, untuk memperkuat hasil di atas, peneliti juga melakukan penyebaran angket respon siswa dengan hasil pada tabel 5:

Tabel 5. Hasil Penyebaran Angket Respon Peserta Didik

Indikator	Jumlah Respon Siswa
Siswa menyukai desain buku ajar	10
Siswa mampu mengkonstruksi pengalaman masa kecil	10
Siswa merasa tidak bosan	10
Siswa mampu mengenal bilangan puluhan, satuan, bunyi pancasila dan lain sebagainya	8
Siswa mudah memahami teks dan deskripsi perintah dari buku ajar	10
Siswa lebih cepat memahami materi	10
Siswa termotivasi mempelajari materi	10
Jumlah	68
Persentase	97%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5, keefektifan bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan respon positif dari perspektif siswa dibuktikan dengan respon siswa sebesar 97% (sangat baik) ditinjau dari indikator-indikator yang digunakan. Sesuai dengan kriteria kepraktisan yang dipaparkan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa produk berupa bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik khususnya pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil praktis digunakan dalam pembelajaran tematik.

Keefektifan bahan ajar

Keefektifan pembelajaran didasarkan pada kesesuaian antara pengalaman belajar dan hasil yang didapatkan dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan, yaitu dapat diperoleh dari persentase ketuntasan hasil belajar dan hasil respon peserta didik (Akker, 1999). Keefektifan bahan ajar dapat ditinjau dari terlaksananya pembelajaran dengan lancar dan tercapainya hasil belajar siswa sebagai hasil dari penerapan bahan ajar (Masriani & Mayar, 2021). Dalam hal ini, keefektifan bahan ajar yang dikembangkan dinilai dengan tes hasil belajar dan penyebaran kuesioner respon siswa. Hasil pelaksanaan tes hasil belajar pada tabel 6 :

Tabel 6. Data Hasil Tes Hasil Belajar

Nilai Rata-rata		Skor N-Gain	Kriteria
Pretest	Posttest		
40	85	0,8	Tinggi

Ditinjau dari tabel 6, dapat dipahami bahwa rata-rata hasil pretest siswa menunjukkan nilai rendah, setelah digunakan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan dibuktikan dengan hasil Uji Normalitas Gain dengan kriteria tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Multiple Intelligences* yang dikembangkan pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Tersedianya bahan ajar yang sesuai dengan pembelajaran tematik, dapat mempermudah guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Akan tetapi, sebagai kombinasi dari berbagai mata pelajaran, pembelajaran tematik membutuhkan pengembangan bahan ajar yang lebih menyeluruh (Al Maidah, Setyosari, & Kuswandi, 2017).

D. Simpulan

Berdasarkan rangkaian kegiatan analisis data sebelumnya, dapat diketahui bahwa bahan ajar siswa berbasis *Multiple Intelligences* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik khususnya Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil dinilai telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dinilai layak diterapkan dalam pembelajaran tematik. Namun, bahan ajar tersebut masih dikembangkan pada ruang lingkup yang terbatas, oleh karena itu riset lanjutan sangat direkomendasikan untuk menganalisis lebih lanjut terkait kepraktisan dan efektifitas bahan ajar tersebut dalam ruang lingkup dan sampel yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Ahsani, E. L. F. (2020). Analisis Bahan Ajar Kurikulum 2013 Berbasis Multiple Intelligence Kelas IV. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 19. <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i1.7398>
- Akker, J. van den. (1999). Principles and Methods of Development Research. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 1–14. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1
- Al Maidah, A., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Cetak Semi Digital Berbasis Multiple Intelligences untuk Siswa Kelas I SD. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 11–16.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kusumawati, E. (2020). Peranan Teori Multiple Intelligence dalam Proses Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 40–49.
- Masriani, & Mayar, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3513–3519. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1357>
- Nieeven, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Pitriani, S., Mizaniya, Yuliananingsih, Andrean, S., & Istiningsih. (2020). Analisis Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Multiple Intelligences di Era Revolusi

- Industri 4.0. *el-Midad : Jurnal PGMI*, 12(1), 54–69.
- Pramusinta, Y. (2018). Efektivitas Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Multiple Intelligence dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Tumbuhan dan Hewan. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 56–63.
- Rustan, B. (2018). *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Satriyani, F. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Multiple Intelligences dan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pedagogik*, 5(2), 155–171.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. In *Journal of School Psychology*. Indiana Univ., Bloomington. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.