ABSTRACT

Each human being has the character of intelligence in certain fields. In facing the times and towards a new era. Students are expected to have the ability to think in accordance with the character of their intelligence, according to their field of thinking skills, and adequate competence. Ideally, the basic ideas are manifested in learning activities based on current competencies. In this achievement, students need better learning procedures, models, strategies and the level of understanding of students on the learning carried out, modeling and organizing the right for students. (Rulyansah, et al 2018)

The skills that must be possessed by students also require intelligence that is in accordance with their competencies, especially in learning mathematics, which is often not liked by students. The development of learning tools needs to be done in order to produce valid, practical, interesting and effective mathematics learning tools. This type of research is research and development or what is often called Research and Development (R&D). The development model in this study was adapted from ADDIE based on Anies Baswedan's Multiple Intelligences and 4K Competencies. Based on the results of the validation assessment from the learning design expert, it shows an average of 4.8 with a percentage of 96%. Material experts and worksheets show an average of 5 with a percentage of 100%. The results obtained by the expert of class V mathematics learning devices showed an average value of 4.7 with a percentage of 95%. Student responses to Anies Baswedan's 4K competency-based mathematics learning media and the Multiple Intelligence developed showed an average percentage result of above 85%, which means that most students gave a positive or very strong response. Based on the findings of the research, it can be said that Anies Baswedan's 4K competency-based mathematics learning device and Multiple Intelligence are very practical, effective and interesting in the learning process in the classroom with a percentage of 98%.

ABSTRAK

Khotimah, Khusnul. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan *Multiple Intelligence* (Studi pada Siswa Kelas V SDI Fatahillah). Skripsi, Program Studi PGSD, FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing (1) Afib Rulyansah, S.Pd., M.Pd., (2) Ryzca Siti Qomariyah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran Matematika, Kompetensi 4K Anies Baswedan, Multiple Intelligence

Masing-masing manusia memiliki karakter kecerdasan pada bidang tertentu. Dalam menghadapi perkembangan zaman dan menuju pada era baru. Peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir sesuai dengan karakter kecerdasan yang dimilikinya, sesuai dengan kemampuan bidang berpikirnya, dan kompetensi yang memadai. Idealnya dasar gagasan diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan kompetensi yang diperlukan saat ini. Dalam pencapaian tersebut peserta didik memerlukan tata cara pembelajaran yang lebih baik, model, strategi dan tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan, pemodelan dan pengorganisasian yang tepat untuk peserta didik. (Rulyansah, dkk 2018)

Keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik juga memerlukan kecerdasan yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki, terutama pada pembelajaran matematika sering kali tidak disukai siswa. Pengembangan perangkat pembelajaran perlu dilakukan agar dapat menghasilkan perangkat pembelajaran matematika yang valid, praktis, menarik dan efektif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut Research and Development (R&D). Model pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari ADDIE yang berbasis pada Multiple Intelligences dan Kompetensi 4K Anies Baswedan. Berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli desain pembelajaran menunjukkan rata-rata 4,8 dengan presentase 96%. Ahli materi dan LKS menunjukkan rata-rata 5 dengan presentase 100%. Hasil ahli perangkat pembelajaran matematika kelas V yang didapat menunjukkan nilai rata-rata 4,7 dengan persentase 95%. Respon siswa terhadap learning media matematika berbasis kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligence yang dikembangkan menunjukkan hasil persentase rata-rata diatas 85% yang berarti sebagian besar siswa memberikan respon positif atau sangat kuat. Berdasarkan temuan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran matematika berbasis kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligence sangat praktis, efektif dan menarik dalam proses belajar dikelas dengan persentase 98%.