

Pengembangan Aplikasi *Multiple Intelligences* Menggunakan *Thunkable* sebagai Media Pemahaman Potensi Diri bagi Siswa

Arfina Damayanti¹, Rayendra², Alkadri Masnur³, Rahmi Pratiwi⁴

Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: arfinadmyntiii1020@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Android non-code* sebagai media pembelajaran yang membantu siswa memahami potensi diri berdasarkan teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner. Aplikasi dikembangkan menggunakan *platform Thunkable* dengan desain antarmuka yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah RND dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penilaian ini meliputi angket validitas media dan angket praktikalitas dengan sampel yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penilaian dari para validator media, ahli aplikasi I memberikan skor rata-rata sebesar 98,57%, sedangkan ahli aplikasi II memberikan skor sebesar 92,86%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Setelah dinyatakan valid dan layak, media ini diuji cobakan kepada 30 siswa yang mayoritas berasal dari jenjang SMP, SMA, dan SMK. Hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata sebesar 92,8% dengan kategori sangat praktis, sehingga aplikasi *Multiple Intelligences* dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar sekaligus media edukatif.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multiple Intelligences, Aplikasi Android, Thunkable, Model 4D, Potensi Diri*

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi siswa, termasuk kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan hidup (Wahyudin & Zohriah, 2023). Namun, banyak siswa SMA/SMK masih bingung menentukan jurusan atau karier karena kurang memahami potensi diri mereka. Studi *Youthmanual*—perusahaan rintisan yang didukung oleh *Skystar Ventures* dan *Tech Incubator* Universitas Multimedia Nusantara (UMN)—menganalisis lebih dari 400.000 profil siswa dan mahasiswa di Indonesia, dan menemukan bahwa 92% siswa SMA/SMK bingung mengenai masa depan mereka, sementara 45% mahasiswa merasa salah memilih jurusan. Hasil *pra-survei* yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Maret 2025 terhadap 13 siswa SMA/SMK di Kota Padang juga menunjukkan bahwa 9 siswa mengalami kebingungan serupa. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengenali potensi diri secara lebih efektif sejak dini.

Kesadaran akan potensi diri merupakan langkah penting bagi siswa dalam menentukan jalur pendidikan yang sesuai. Potensi diri diartikan sebagai kemampuan atau kekuatan yang dapat dikembangkan menjadi keterampilan nyata melalui dukungan lingkungan, pendidikan, dan latihan yang memadai (Aisyah, 2019). Namun, kenyataannya

banyak siswa kesulitan mengenali potensi diri akibat kurangnya informasi, pendampingan, atau pengaruh lingkungan yang tidak mendukung. Penelitian menunjukkan bahwa bimbingan intensif dan dukungan lingkungan, termasuk peran orang tua, mampu meningkatkan pemahaman potensi diri siswa, rasa percaya diri, serta motivasi belajar (Amaliyah & Rahmat, 2021).

Kurangnya keterlibatan lingkungan sekitar, seperti guru dan orang tua, juga menjadi hambatan bagi siswa dalam mengenali potensi diri. Penelitian Solihat et al. (2020) menegaskan bahwa potensi diri, lingkungan sekolah, dan tingkat pendidikan orang tua berpengaruh signifikan terhadap minat siswa melanjutkan studi. Selain itu, Salsabila et al. (2022) menemukan bahwa potensi spiritual siswa cenderung lebih menonjol dibandingkan potensi fisik, sehingga diperlukan bimbingan dan motivasi berkelanjutan untuk mengoptimalkan berbagai aspek kecerdasan mereka.

Salah satu pendekatan efektif untuk mengenali potensi diri adalah teori *multiple intelligences* dari Howard Gardner, yang menjelaskan adanya sembilan jenis kecerdasan dalam diri manusia, tidak hanya logis-matematis dan verbal, tetapi juga musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan lainnya (Gardner, 2013). Teori ini memudahkan siswa mengenali minat dan bakatnya sehingga dapat menentukan jurusan atau karier yang lebih sesuai. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi interaktif dan video edukasi mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel, sekaligus mendukung implementasi teori *multiple intelligences* (Susanti & Zulfiana, 2018; Widiyanto, 2021).

Pengembangan aplikasi berbasis *multiple intelligences* menjadi solusi potensial untuk membantu siswa mengenali potensi diri secara interaktif. Penelitian Prasetyoaji et al. (2022) menunjukkan bahwa aplikasi semacam ini dapat meningkatkan kepercayaan diri serta membantu siswa dalam menentukan keputusan karier. Dalam penelitian ini, dikembangkan Aplikasi *Multiple Intelligences* menggunakan *Thunkable*, yaitu *platform* pengembangan aplikasi tanpa coding yang mendukung pembuatan media interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan panduan praktis berdasarkan kecerdasan dominan yang dimiliki siswa, sehingga dapat meminimalkan kebingungan dalam memilih jalur pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *Multiple Intelligences* berbasis *Thunkable* sebagai media pemahaman potensi diri siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu serangkaian langkah sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji validitas dan praktikalitas produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran).

Populasi penelitian ini terdiri dari 30 siswa, dengan mayoritas berasal dari jenjang SMP, SMA, dan SMK. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan *purposive sampling* dengan

kriteria: (1) berada dalam rentang usia remaja, (2) berasal dari jenjang pendidikan SMP, SMA, atau SMK, serta (3) memiliki perangkat Android yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi. Selain itu, siswa yang dipilih merupakan individu yang dapat dihubungi secara daring melalui *platform WhatsApp*. Uji coba media dilaksanakan pada tanggal 8–10 Juli 2025. Teknik ini dipilih karena dinilai paling sesuai dengan kebutuhan uji coba serta mempertimbangkan keterbatasan akses dan sumber daya peneliti.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, format penilaian, serta angket. Angket terdiri dari angket validitas yang dinilai oleh ahli (dosen Teknologi Pendidikan) dan angket praktikalitas yang diisi oleh 30 siswa sebagai responden. Analisis data dilakukan dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Skala pengukuran yang digunakan pada angket adalah skala *Likert*, yang dirancang untuk mengukur penilaian responden terhadap media dengan beberapa kategori penilaian seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Penentuan Skor Skala *Likert*

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Pernyataan	Bobot	Pernyataan	Bobot
Sangat Sesuai (SS)	5	Sangat Sesuai (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Cukup Sesuai (CS)	3	Cukup Sesuai (CS)	3
Kurang Sesuai (KS)	2	Kurang Sesuai (KS)	4
Tidak Sesuai (TS)	1	Tidak Sesuai (TS)	5

(Sumber: Sudijono dalam Zyainuri dan Mapanaji, 2012)

Rata-rata penilaian validitas dan praktikalitas dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase(\%)} = \frac{\text{jumlah skor tiap jawaban}}{\text{jumlah total skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya, hasil penilaian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas yang dimodifikasi dari (Riduwan & Sunarto., 2021) sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 2. Kategori Validitas Lembar Validasi

No.	Kriteria	Range Persentase (%)	Keterangan
1.	Tidak Valid	0-20	Revisi
2.	Kurang Valid	21-40	Revisi
3.	Cukup Valid	41-60	Perlu Revisi
4.	Valid	61-80	Tidak Revisi
5.	Sangat Valid	80-100	Tidak Revisi

Kriteria kepraktisan yang digunakan untuk menilai kelayakan produk disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Validitas Lembar Praktikalitas

No.	Kriteria	Range Persentase (%)
1.	Tidak Praktis	0-20
2.	Kurang Praktis	21-40
3.	Cukup Praktis	41-60
4.	Praktis	61-80
5.	Sangat Praktis	80-100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan aplikasi *mutiple intelligences* menggunakan *thinkable* melalui beberapa proses tahapan yang meliputi:

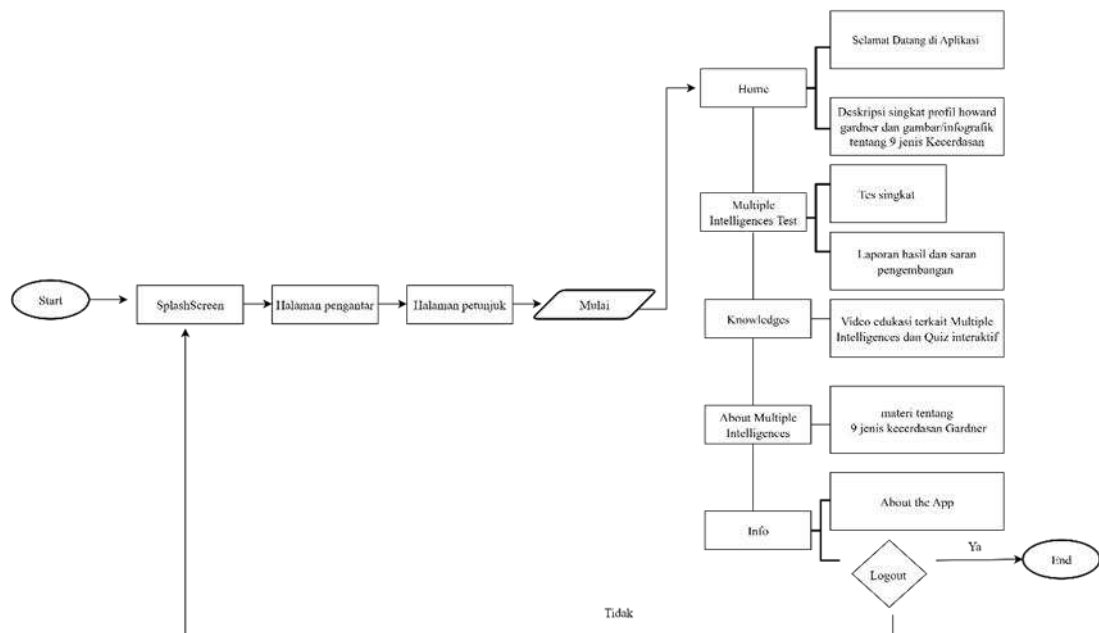
1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis kebutuhan dan analisis media sebagai langkah awal dalam proses pengembangan. Analisis ini diawali dengan prasurvei pada 4 Maret 2025 terhadap 13 siswa SMA/SMK di Kota Padang. Hasilnya menunjukkan 9 siswa mengalami kebingungan dalam memilih jurusan dan karier, serta belum memahami potensi diri mereka secara menyeluruh. Kondisi ini disebabkan minimnya media pembelajaran yang interaktif dan personal. Teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner menjadi pendekatan yang relevan untuk memahami keragaman potensi individu, namun penerapannya dalam bentuk aplikasi masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti mengidentifikasi solusi berupa pengembangan aplikasi *Multiple Intelligences* berbasis *Android* sebagai media bantu untuk mengenali potensi diri siswa.

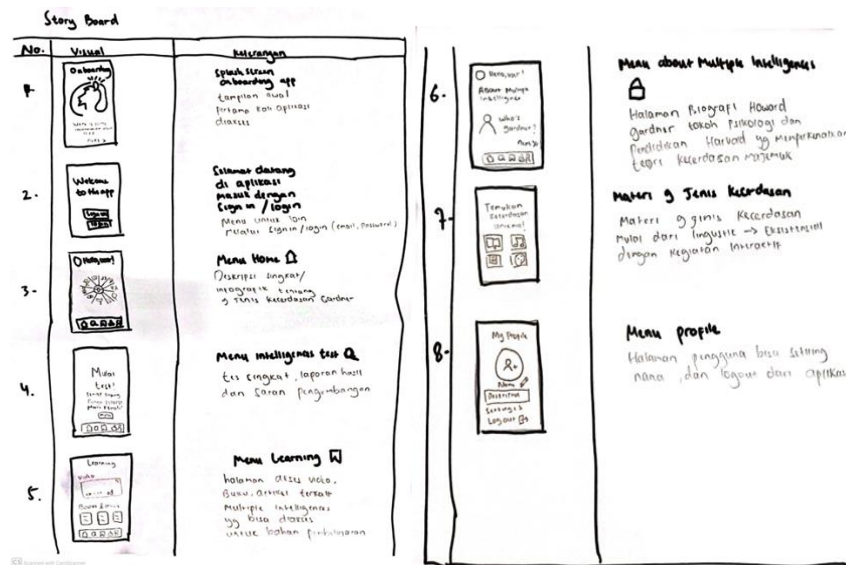
2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap *define*, peneliti memasuki tahap design dengan merancang komponen utama aplikasi. Kegiatan meliputi:

- Membuat *flowchart* menggunakan *draw.io* dan *storyboard* sebagai visualisasi alur penggunaan aplikasi.

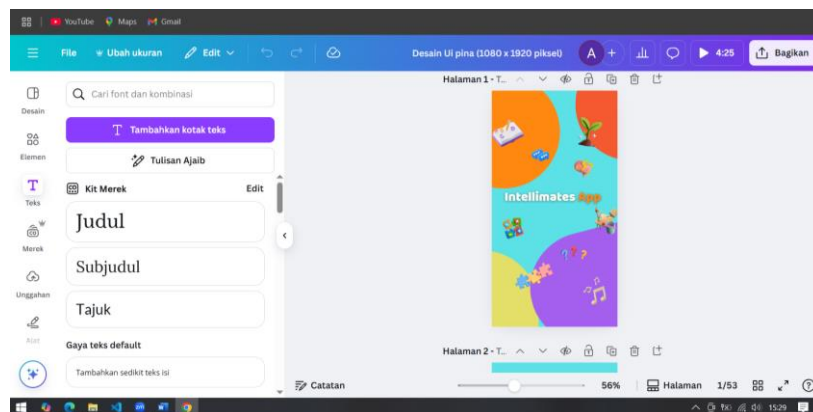


Gambar 1. *Flowchart*



Gambar 2. Storyboard

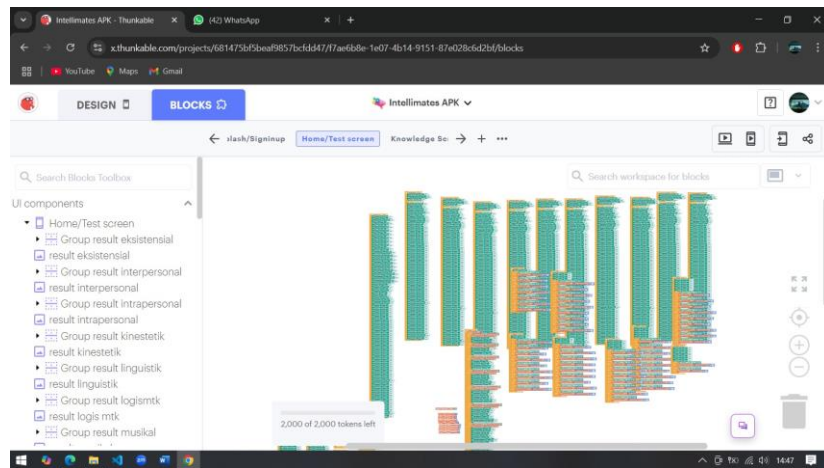
- b. Merancang tampilan *User Interface* (UI) melalui *Canva* yang mencakup halaman utama seperti *Splash Screen*, *Home Screen*, *Intelligences Test*, *Knowledge*, *About Multiple Intelligences*, dan *Info Screen*.



Gambar 3. Design UI Aplikasi di *Canva*

- c. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi media dan angket praktikalitas untuk uji coba siswa.
3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap berikutnya adalah *development*, yaitu proses pengembangan aplikasi *Android* berbasis *non-code* menggunakan platform *Thunkable*. Fokus pengembangan diarahkan pada pembuatan fitur-fitur untuk mengukur dan memahami potensi diri berdasarkan teori *Multiple Intelligences*.



Gambar 4. Kode blok di *Thunkable*

Berikut merupakan fitur-fitur utama yang telah dikembangkan dalam aplikasi *Multiple Intelligences*:

Tabel 4. Fitur-fitur Utama



Gambar 5. *Splash Screen*



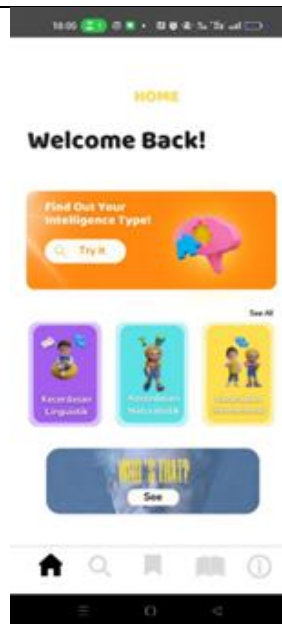
Gambar 6. Halaman Pengantar



Gambar 7. Halaman Petunjuk



Gambar 8. Halaman Mulai Aplikasi



Gambar 9. Home



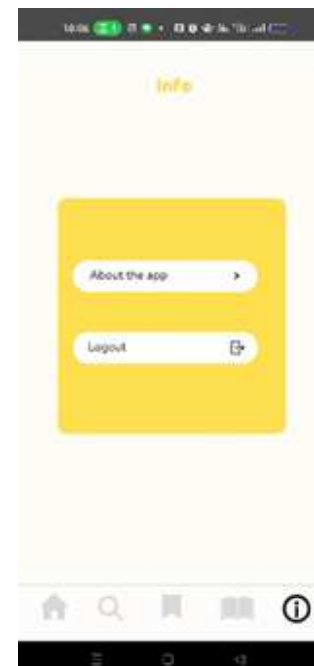
Gambar 10. Halaman Test Kecerdasan



Gambar 11. Halaman Knowledges



Gambar 12. About Multiple Intelligences Screen



Gambar 13. Halaman Info

Keterangan:

- a. *Splash Screen*
Splash Screen adalah tampilan awal saat aplikasi dibuka, menampilkan nama aplikasi sebagai identitas dan kesan pertama bagi pengguna.
 - b. Halaman Pengantar
Halaman ucapan selamat datang dan info singkat aplikasi.
 - c. Halaman Petunjuk
Halaman petunjuk fitur dan fungsi tombol aplikasi
 - d. Halaman Mulai Aplikasi
Halaman *login* untuk akses fitur utama
 - e. Halaman Beranda
Halaman beranda dengan akses ke semua fitur utama, termasuk tes kecerdasan dan profil Howard Gardner.
 - f. Halaman *Intelligences Test*
Halaman tes kecerdasan untuk mengisi pernyataan guna mengetahui potensi dan tipe kecerdasan
 - g. Halaman *Knowledge*
Halaman konten edukatif berisi video profil Howard Gardner dan teori kecerdasan majemuk, dilanjutkan kuis interaktif untuk memperdalam pemahaman
 - h. Halaman *About Multiple Intelligences*
Halaman ini menampilkan ringkasan sembilan kecerdasan majemuk beserta ciri utama dan visual karakter untuk memudahkan pemahaman
 - i. Halaman Info
Halaman info berisi penjelasan aplikasi, profil singkat pengembang, serta tombol *logout* untuk keluar dari aplikasi
4. Tahap Penyebaran
- Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran produk secara terbatas karena adanya keterbatasan sumber daya yang dimiliki. Produk akhir berupa aplikasi *Android* berbasis *non-code* disebarakan dalam skala kecil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Uji coba ini dilaksanakan terhadap 30 responden yang terdiri dari beberapa siswa SMP dan mayoritas siswa SMA/SMK.

Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengevaluasi tingkat validitas dan kepraktisan aplikasi yang dikembangkan. Tujuannya adalah menilai kelayakan media berdasarkan penilaian ahli dan respon pengguna, serta sebagai dasar pengambilan keputusan untuk perbaikan produk.

1. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa SMA/SMK dalam mengenali potensi diri. Hasil prasurvei terhadap 13 siswa menunjukkan sebagian besar kesulitan menentukan jurusan atau karier karena minimnya media pembelajaran yang

mendukung. Oleh karena itu, dikembangkan aplikasi *Multiple Intelligences* berbasis *Android* yang interaktif dan personal untuk membantu proses tersebut.

2. Analisis Validasi Ahli Media

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kualitas tampilan dan kemudahan penggunaan aplikasi. Penilaian mencakup aspek kelayakan isi, desain visual, navigasi, dan keterbacaan, guna memastikan aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Multiple Intelligences* mulai digunakan setelah melalui dua tahap validasi oleh dua ahli teknologi pendidikan, yaitu Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T., dan Ibu Reni Kurnia, M.Eng. Penilaian dilakukan berdasarkan tiga indikator utama: kemudahan penggunaan, desain dan tata letak, serta estetika. Validator I, Bapak Septriyon Anugrah, memberikan penilaian tahap pertama terhadap kualitas aplikasi berdasarkan indikator tersebut:

Tabel 4. Validator Media (Aplikasi) 1

No	Indikator	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Kemudahan penggunaan						
1.	Kemudahan pengoperasian aplikasi			✓		
2.	Kemudahan pemasangan (install) aplikasi			✓		
3.	Kinerja tombol			✓		
4.	Kelengkapan fitur aplikasi			✓		
Desain & Layout						
5.	Kemenarikan tampilan atau desain pada aplikasi				✓	
6.	Kesesuaian pemilihan jenis font yang digunakan					✓
7.	Kesesuaian pemilihan warna yang digunakan					✓
8.	Tata letak pada aplikasi (teks, gambar, dan konten yang disajikan)				✓	
9.	Keterbacaan teks				✓	
10.	Kesesuaian gambar yang digunakan				✓	
11.	Kesesuaian konten yang digunakan				✓	
Kemenarikan dan kerapihan (estetika)						
12.	Kelancaran navigasi pada aplikasi			✓		
13.	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan yang telah ditetapkan			✓		
14.	Kesesuaian fungsi fitur dalam aplikasi dengan yang telah ditetapkan			✓		

Hasil keseluruhan item/aspek sebelum direvisi sebagai berikut:

$$\text{Persentase(\%)} = \frac{51}{70} \times 100 = 72,86\%$$

Saran yang diberikan meliputi penyempurnaan alat tes agar tidak disingkat, penyesuaian desain UI/UX untuk tombol navigasi, penjelasan istilah pada pengenalan kecerdasan, serta penambahan halaman petunjuk.

Hasil penilaian Validator II terhadap instrumen validasi aplikasi *Multiple Intelligences* disajikan berikut:

Tabel 5. Validator Media (Aplikasi) 2

No	Indikator	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Kemudahan penggunaan						
1.	Kemudahan pengoperasian aplikasi			✓		
2.	Kemudahan pemasangan (install) aplikasi				✓	
3.	Kinerja tombol			✓		
4.	Kelengkapan fitur aplikasi				✓	
Desain & Layout						
5.	Kemenarikan tampilan atau desain pada aplikasi			✓		
6.	Kesesuaian pemilihan jenis font yang digunakan			✓		
7.	Kesesuaian pemilihan warna yang digunakan					✓
8.	Tata letak pada aplikasi (teks, gambar, dan konten yang disajikan)			✓		
9.	Keterbacaan teks			✓		
10.	Kesesuaian gambar yang digunakan				✓	
11.	Kesesuaian konten yang digunakan			✓		
Kemenarikan dan kerapihan (estetika)						
12.	Kelancaran navigasi pada aplikasi			✓		
13.	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan yang telah ditetapkan		✓			
14.	Kesesuaian fungsi fitur dalam aplikasi dengan yang telah ditetapkan			✓		

Hasil item/aspek sebelum direvisi sebagai berikut:

$$\text{Persentase(\%)} = \frac{46}{70} \times 100 = 65,71\%$$

Adapun saran yang diberikan yaitu belum adanya halaman petunjuk, ikon disesuaikan dengan fungsi, perbaiki posisi dan warna *button*, soal tes disesuaikan, dan *button* kurang responsif.

Berdasarkan hasil validasi tahap pertama, aplikasi memperoleh skor rata-rata 72,86% dari Validator I dan 65,71% dari Validator II, keduanya termasuk kategori “Valid” dengan revisi. Peneliti kemudian melakukan perbaikan sesuai masukan kedua validator, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, desain, dan estetika.

Setelah dilakukan perbaikan, aplikasi kembali diuji melalui validasi tahap kedua. Hasil penilaian dari Validator I menunjukkan peningkatan kelayakan dengan rincian sebagai berikut

Tabel 6. Revisi Validator Media (Aplikasi)1

No	Indikator	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Kemudahan penggunaan						
1.	Kemudahan pengoperasian aplikasi					✓
2.	Kemudahan pemasangan (install) aplikasi					✓
3.	Kinerja tombol				✓	
4.	Kelengkapan fitur aplikasi					✓
Desain & Layout						
5.	Kemenarikan tampilan atau desain pada aplikasi					✓
6.	Kesesuaian pemilihan jenis font yang digunakan					✓
7.	Kesesuaian pemilihan warna yang digunakan					✓
8.	Tata letak pada aplikasi (teks, gambar, dan konten yang disajikan)					✓
9.	Keterbacaan teks					✓
10.	Kesesuaian gambar yang digunakan					✓
11.	Kesesuaian konten yang digunakan					✓
Kemenarikan dan kerapihan (estetika)						
12.	Kelancaran navigasi pada aplikasi					✓
13.	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan yang telah ditetapkan					✓
14.	Kesesuaian fungsi fitur dalam aplikasi dengan yang telah ditetapkan					✓

Hasil seluruh item atau aspek setelah dilakukan perbaikan, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase(\%)} = \frac{69}{70} \times 100 = 98,57\%$$

Selanjutnya, hasil validasi dari Validator II terhadap aplikasi *Multiple Intelligences* berbasis *Thunkable* sebagai media pemahaman potensi diri siswa ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 7. Revisi Validator Media (Aplikasi) 2

No	Indikator	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
Kemudahan penggunaan						
1.	Kemudahan pengoperasian aplikasi				✓	
2.	Kemudahan pemasangan (install) aplikasi				✓	
3.	Kinerja tombol				✓	
4.	Kelengkapan fitur aplikasi					✓
Desain & Layout						
5.	Kemenarikan tampilan atau desain pada aplikasi					✓
6.	Kesesuaian pemilihan jenis font yang digunakan					✓
7.	Kesesuaian pemilihan warna yang digunakan					✓

8.	Tata letak pada aplikasi (teks, gambar, dan konten yang disajikan)	✓
9.	Keterbacaan teks	✓
10.	Kesesuaian gambar yang digunakan	✓
11.	Kesesuaian konten yang digunakan	✓
Kemenarikan dan kerapihan (estetika)		
12.	Kelancaran navigasi pada aplikasi	✓
13.	Kesesuaian fungsi tombol navigasi dengan yang telah ditetapkan	✓
14.	Kesesuaian fungsi fitur dalam aplikasi dengan yang telah ditetapkan	✓

Hasil seluruh item atau aspek setelah dilakukan perbaikan, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase}(\%) = \frac{65}{70} \times 100 = 92,86\%$$

Berdasarkan hasil validasi tahap kedua setelah revisi, aplikasi dikategorikan “Sangat Valid” oleh kedua ahli. Validator I memberikan skor 98,57% dan Validator II sebesar 92,86%. Penilaian mencakup aspek kemudahan penggunaan, desain, dan estetika. Hasil ini menegaskan bahwa aplikasi memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran berbasis Android.

3. Analisis Hasil Uji Coba

Berdasarkan rata-rata skor dari seluruh aspek penilaian, aplikasi dinyatakan valid dan layak digunakan, sehingga dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas. Uji coba dilakukan terhadap Intellimates App, yaitu aplikasi *Multiple Intelligences* berbasis *Android non-code*, dengan melibatkan 30 siswa sebagai sampel.

Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* karena dianggap paling tepat untuk menentukan responden yang memiliki karakteristik sesuai tujuan penelitian, yaitu: (1) berada pada rentang usia remaja, (2) berasal dari jenjang SMP, SMA, atau SMK, dan (3) memiliki perangkat *Android*. Penyebaran aplikasi dan angket dilakukan secara daring melalui WhatsApp, menyesuaikan dengan keterbatasan sumber daya. Uji coba dilaksanakan pada 8–10 Juli 2025.

Tabel 8. Data Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Siswa

NO.	NAMA	JENJANG	USIA	HP ANROID	JAWABAN RESPONDEN													JUMLAH SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSENTASE	PERSENTASE RATA-RATA
					X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13				
1	NF	SMA	20	Ya	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	63	65	96,9	92,8
2	Z	SMK	20	Ya	5	4	3	4	4	4	3	5	3	4	3	3	3	48	65	73,8	
3	MKA	SMK	18	Ya	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	56	65	86,2	
4	EM	SMK	18	Ya	4	5	5	5	4	3	4	3	5	4	4	4	4	53	65	81,5	
5	AG	SMK	20	Ya	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	63	65	96,9	
6	AT	SMK	20	Ya	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	63	65	96,9	
7	SNH	SMA	20	Ya	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	59	65	90,8	
8	TWS	SMA	18	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
9	AS	SMP	15	Ya	4	4	3	3	2	4	4	3	5	5	5	5	5	52	65	80	
10	AP	SMK	18	Ya	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	65	65	87,7	
11	CS	SMA	18	Ya	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	63	65	96,9	
12	RA	SMP	15	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
13	RM	SMA	16	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
14	RTR	SMA	16	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
15	MNA	SMA	19	Ya	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	47	65	72,3	
16	RNS	SMA	19	Ya	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64	65	98,5	
17	DF	SMA	16	Ya	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	60	65	92,3	
18	MS	SMA	18	Ya	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	60	65	92,3	
19	NGA	SMA	18	Ya	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	52	65	80	
20	MAD	SMP	15	Ya	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	63	65	96,9	
21	NZA	SMA	17	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
22	SP	SMA	20	Ya	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	56	65	86,2	
23	IM	SMA	20	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
24	MFAL	SMA	15	Ya	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	55	65	84,6	
25	AH	SMA	20	Ya	4	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	61	65	93,8	
26	RS	SMK	20	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
27	A	SMK	16	Ya	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	64	65	98,5	
28	RA	SMK	15	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
29	HMA	SMP	15	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
30	RYA	SMK	16	Ya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100	
JUMLAH SKOR					138	141	135	143	137	138	134	143	140	139	141	140	140	139,5	1950	1809	92,8
SKOR MAKSIMAL					150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150			
PERSENTASE					92	94	90	95,3	91,3	92	89,33	95	93,3	92,7	94	93,3	93,3	92,77			
PERSENTASE RATA-RATA																					92,8

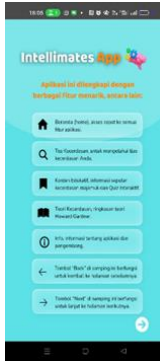
Dari hasil uji coba terbatas, dilakukan perhitungan untuk seluruh item atau aspek penilaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{1809}{1950} \times 100 = 92,8\%$$

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor 1809 dari total skor ideal 1950, dengan persentase kepraktisan sebesar 92,8%. Persentase ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”, sehingga *Intellimates App* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan pengembangan potensi diri siswa.

Berikut adalah tabel hasil perbaikan atau revisi dari validator I dan II sebelum dilakukannya uji coba produk:

Tabel 9. Revisi Produk

No	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
1.	Belum ada halaman petunjuk penggunaan aplikasi	Menambahkan halaman petunjuk aplikasi  
2.	Soal tes jenis kecerdasan sebaiknya tidak hanya terdiri dari 3 pertanyaan, melainkan perlu ditambah agar lebih representatif dan sesuai dengan tujuan pengukuran.	Soal tes jenis kecerdasan direvisi dan ditambahkan, serta disesuaikan dengan instrumen MIR (<i>Multiple Intelligences Research</i>) yang terdiri dari 63 pernyataan berbentuk <i>check-box</i> .   



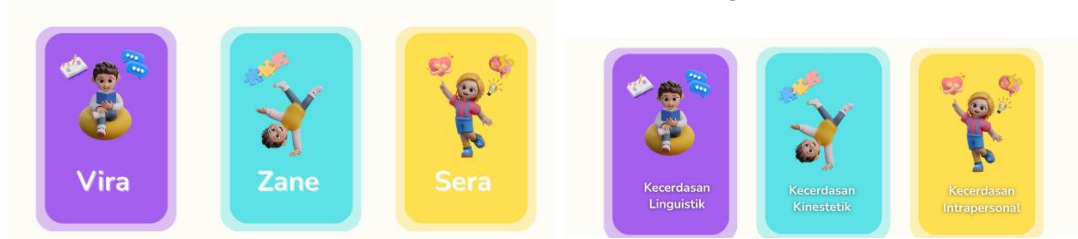
3. Tombol Next dan Back difungsikan sesuai navigasi, yaitu untuk berpindah ke halaman sebelumnya dan selanjutnya, bukan ke menu utama.



Navigasi telah disesuaikan dan tombol telah diperbaiki sesuai fungsinya.



4. Karakter dalam aplikasi harus ditampilkan dengan nama lengkap, tidak menggunakan singkatan. Revisi menjadi nama asli
Contoh: nama karakter vira untuk kecerdasan linguistik.



Pembahasan

Aplikasi *Multiple Intelligences* berbasis *Android* yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami potensi dirinya berdasarkan teori kecerdasan majemuk Gardner (2013). Media ini dirancang secara interaktif dan personal, dengan fitur kuis, deskripsi kecerdasan, serta rekomendasi pengembangan diri yang disesuaikan dengan hasil evaluasi.

Pengembangan dilakukan menggunakan platform *non-code Thunkable* (Gunadi, 2020) dengan pendekatan model 4D. Hasil validasi dua ahli menunjukkan kategori “sangat valid”, dengan skor rata-rata 98,57% dan 92,86% (Sugiyono, 2016). Sementara itu, hasil uji praktikalitas terhadap 30 siswa dari jenjang SMP, SMA, dan SMK memperoleh skor rata-rata 92,8%, termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Temuan ini memperkuat bahwa aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan diterima oleh pengguna (Prasetyoaji et al., 2022).

Aplikasi juga mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa melalui penyajian kuis berbasis aktivitas harian, selaras dengan prinsip kecerdasan majemuk. Pemahaman terhadap potensi diri yang difasilitasi aplikasi ini dinilai mampu meningkatkan kesadaran dan motivasi belajar siswa (Chatib, 2009; Amaliyah & Rahmat, 2021).

Meskipun efektivitas terhadap hasil akademik belum diuji langsung, hasil validasi dan praktikalitas menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan serta memberikan pengalaman reflektif bagi peserta didik. Arah pengembangan selanjutnya dapat mencakup fitur lanjutan seperti *login*, riwayat hasil, dan perluasan uji coba pada jenjang pendidikan yang lebih luas.

KESIMPULAN

Aplikasi *Multiple Intelligences* berbasis *Android* ini dikembangkan menggunakan platform Thunkable sebagai media bantu dalam memahami potensi diri siswa. Proses pengembangannya mengikuti model 4D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Aplikasi dirancang berdasarkan teori *Multiple Intelligences* oleh Howard Gardner, dengan tujuan memfasilitasi siswa mengenali dan mengembangkan kecerdasannya secara optimal.

Kualitas produk telah diuji melalui dua tahap validasi oleh ahli media. Validator I memberikan skor rata-rata sebesar 98,57% dan Validator II sebesar 92,86%, keduanya

termasuk kategori sangat valid. Selanjutnya, uji coba terbatas kepada 30 siswa SMP, SMA, dan SMK menunjukkan respons positif dengan rata-rata skor 92,8%, yang tergolong sangat praktis.

Dengan hasil tersebut, aplikasi ini dinyatakan layak digunakan sebagai media edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan relevan dalam membantu siswa memahami potensi dirinya secara lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2019). Menggali Potensi Diri. Perdana.
<https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/12598>
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan potensi diri peserta didik melalui proses pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28–45.
- Chatib, M. (2009). Sekolahnya manusia: sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia. Kaifa.
- Dr. Drs. Darmansyah, S. T., M. Pd. (2021). Pengembangan Pusat Sumber Belajar. Rajawali Pers.
- Dr. Muhammad, M. Pd., M. S. (2018). Sumber Belajar (M. P. Dr. H. M Zaki, Ed.). Sanabil.
- Gardner, H. (2013). Multiple intelligences. Jakarta. Basic Books, New York, Daras Books.
- Ismayani, A. (2018). Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thunkable. Elex Media Komputindo.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372–378.
- Musfiroh, T. (2014). Hakikat Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*). Modul Perkuliahan Pdf, Universitas Terbuka.
- Nashori, F. N. (2003). Potensi-potensi manusia. Pustaka Pelajar.
- Prasetyoaji, A., Utami, N. W., Rossyda, S., & Astuti, B. (2022). Evaluasi Pengembangan Media Aplikasi Identifikasi *Multiple Intelligence* by Howard Gardner dalam Penentuan Putusan Karir. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(2), 94.
<https://doi.org/10.25273/counsellia.v12i2.11346>
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran. repository.uinsu.ac.id
- Salsabila, A., Achmad, S. S., Jais, M., & Helmi, N. (2022). Tingkat Potensi Diri Siswa Sekolah Menengah Atas untuk Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 172–178.
- Sandra, H. K., Tanamir, M. D., & Afriansih, N. (2022). Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android pada Materi Ketahanan Pangan Industri dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Solihat, S., Nurfitri, T., & Nawarini, A. T. (2020). Pengaruh potensi diri, lingkungan sekolah dan tingkat pendidikan orang tua terhadap minat siswa melanjutkan studi ke

- perguruan tinggi di MAN 1 Banyumas. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 22(3), 368–377.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127–139.
- Syarifah, S. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2), 176–197.
<https://doi.org/10.32923/kjmp.v2i2.987>
- Wahyudin, A., & Zohriah, A. (2023). Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 3822–3835.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Widjaja, A. E., Prasetya, K., Putra, A. S., Haryani, C. A., & Saraswati, I. E. S. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Dasar Algoritma Pemograman Menggunakan Aplikasi Thunkable Bagi Siswa SD St. Theresia Jakarta. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 1(1), 12–24.
- Winaryati, E. (2021). *E-Book Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial)*. KBM INDONESIA.