

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I diuraikan beberapa hal, antara lain: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian, (7) Spesifikasi Produk Pengembangan MI, (8) Definisi Istilah, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka, tersebar informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini “gagap teknologi” maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peranan penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*) (Munir, 2017)

Teknologi modern telah banyak memberikan perubahan di berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Generasi saat ini telah dikenalkan teknologi sejak usia dini, sehingga teknologi secara signifikan mampu mempengaruhi perkembangan anak di masa mendatang. Untuk memaksimalkan peran teknologi serta menghindari pengaruh negative penggunaannya perlu dirancang secara tepat khususnya dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkannya untuk menciptakan berbagai perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran (Cahayanti & Ambara, 2021). Hal ini terkait salah satu faktor penentu mutu pendidikan adalah kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu menginspirasi peserta didik, kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan guru, antar peserta didik, maupun dengan sumber belajar lainnya. Suasana pembelajaran menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan seluruh potensi dirinya. Komponen pembelajaran yang memiliki peran strategis terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah adalah guru.

Kompetensi guru baik itu kepribadian, sosial, pedagogi, dan kompetensi profesional merupakan modal dasar dalam memfasilitasi proses belajar peserta didik. Kompetensi profesional seorang guru yaitu orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal. Guru profesional juga bisa disebut orang yang terdidik dan terlatih dengan baik serta memiliki pengalaman yang kaya dibidangnya, menguasai dibidang strategi atau

Teknik di dalam kegiatan pembelajaran serta menguasai landasan-landasan kependidikan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh guru. Mulyasa (2011) menyatakan bahwa minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi lainnya yang dimiliki peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Selain guru, pada era teknologi informasi dan komunikasi keberadaan media memiliki peran yang cukup strategis. Hadirnya teknologi *smartphone* hampir semua simulasi dapat dilakukan melalui aplikasi-aplikasi *smartphone* seperti merakit benda, belajar berhitung, belajar bahasa, belajar menggambar dan sebagainya. Dengan demikian, keberadaan teknologi merupakan salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian dalam mengidentifikasi dan mengembangkan minat dan bakat peserta didik selain dari aspek guru. Untuk itu guru harus mampu menjadi fasilitator untuk mengembangkan potensi atau kecerdasan peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan yang terbaru dari Januszewski & Molenda (2008), "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*". Definisi ini sangat mengharapkan setiap pengajar untuk selalu melakukan penelitian dan perbaikan dalam praktik yang beretika guna memfasilitasi pebelajar dalam meningkatkan kinerjanya dengan secara kreatif menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang ada. Jadi jelas peran pengajar lebih banyak memposisikan sebagai fasilitator dan lebih banyak mengaktifkan peserta didik untuk aktif belajar. Untuk dapat menjadi fasilitator yang baik, perlu setiap pengajar paham dengan baik tujuan pembelajarannya, karakteristik peserta didiknya, metode dan media yang tepat

sehingga tercipta lingkungan belajar yang baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Hasan, M. 2009). Standar pencapaian perkembangan usia anak meliputi aspek nilai agama, moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut dapat berkembang dengan optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat dan dilengkapi dengan alat-alat permainan pendukung lainnya. Salah satu aspek perkembangan pada peserta didik yang penting untuk distimulasikan yaitu, aspek sensori motorik, yang mana aspek ini dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak selanjutnya seperti perkembangan bahasa, sosial emosi, kognitif (Viraningsih, *et al.*, 2021).

Tujuan pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan pribadi anak serta kemampuan kognitif, sosial, bahasa, emosional, motorik, agama, seni dan moral. Taman kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan formal bagi anak usia dini. Pembelajaran pada jenjang usia dini sangat berbeda dengan sekolah dasar. Pada jenjang PAUD aspek yang ditekankan yaitu aspek perkembangan. Perkembangan anak usia dini dari enam aspek yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Lestariingsih & Parmiti, 2021). Pengoptimalan aspek-aspek perkembangan anak

pada usia dini dapat dilaksanakan dengan berbagai macam cara salah satunya dengan mengikutsertakan anak dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Kegiatan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini pada umumnya dilakukan melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas.

Faktor penentu tercapai tujuan pembelajaran adalah pemilihan dan penggunaan media yang tepat. Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pengajar dengan mudah. Fungsi media itu sendiri sebagai medium untuk memperjelas pesan dari pembawa pesan ke penerima pesan dalam hal ini dari pengajar ke peserta didiknya. Khususnya di Taman Kanak-Kanak (TK) penggunaan media yang bervariasi sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi atau kecerdasan peserta didik (meliputi kecerdasan spritual, kecerdasan kognitif, kecerdasan sosial emosional, kecerdsan seni, dan kecerdasan fisik). Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 terutama pada bab II pasal 3 dengan jelas menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Secara umum media untuk peserta didik TK lebih banyak menggunakan media langsung atau media konkrit, namun ada beberapa materi tertentu yang memerlukan media lain seperti video, gambar atau foto, teks dan media tiruan lainnya, yang ditersebut multimedia.

Multimedia merupakan salah satu perangkat pembelajaran dari hasil perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan. Penggunaan multimedia dapat menarik perhatian anak untuk belajar, karena pada multimedia terdapat teks, suara, gambar, animasi, dan video yang bisa dirancang dengan tampilan yang menarik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehingga dapat juga meningkatkan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran (Gunawan & Kurniawan, 2016; Adittia, 2017). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dirasa efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar anak (Cahayanti & Ambara, 2021)

Keunikan peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian adalah Kecerdasan Majemuk atau dikenal juga dengan *Multiple intelligences* (MI). *Multiple intelligences* merupakan jenis-jenis kecerdasan yang sangat diperlukan dalam abad 21, seperti kecerdasan intrapersonal maupun kecerdasan interpersonal. Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan kemampuan manajemen diri dengan baik, bertanggung jawab, beretos kerja, maupun tepat waktu. Karakter tersebut merupakan perwujudan *softskill* yang diperlukan dunia kerja di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Begitu juga dengan kecerdasan interpersonal sangat diperlukan dalam hal berkomunikasi, berdiplomasi, dan menjalin kerja sama sebagai kompetensi yang wajib dikuasai sekaligus sebagai modal daya saing bangsa.

Tujuan pengembangan berbasis MI yaitu untuk merangsang tumbuh dan berkembangnya indikator 9 kecerdasan, meliputi kecerdasan verbal-linguistik,

logis-matematis, visual-spasial, musical, kinestik, interpersonal, natural, intrapersonal, dan eksistensial, serta mengembangkan cara-cara menemukan kecerdasan setiap anak. Semua kegiatan dibuat bervariasi agar anak-anak dengan kecerdasan berbeda dapat terlibat aktif. Anak-anak memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kecenderungan dan gaya belajarnya serta mencapai tingkat mahir dari setiap indikator kecerdasan. Kegiatan dibuat atau didesain untuk membantu anak menemukan cara belajar yang paling tepat dan menunjukkan kecerdasan mereka dalam setiap aktivitas belajar. Setiap anak dipandang sebagai individu yang cerdas dengan profil yang berbeda-beda. Kegiatan mengakomodasi seluruh kecerdasan anak dan memberi wadah bagi anak untuk mencapai kecakapan sesuai dengan cara komponen inti kecerdasan.

Ada berbagai cara untuk mempelajari sesuatu, seperti mempelajari matematika yang hanya melibatkan aspek kinestik tubuh manusia (*bodily kinesthetic*). Menurut Howard Gardner (dalam bukunya Megawangi, 2004) menyatakan setiap topik mata pelajaran dapat diberikan dengan berbagai cara dimana otak manusia dapat menerimanya. Menurut Garner ada 8 aspek kecerdasan manusia dan mengalami perkembangan menjadi 9 kecerdasan manusia yang berbeda dengan pengukuran IQ (*Intelligences Quotient*) yang hanya melibatkan aspek kemampuan bahasa, kemampuan logika matematika dan kadang-kadang kemampuan spasial. Skor IQ tidak dapat mencerminkan aspek-aspek kemampuan otak selain dari ketiga aspek tersebut, termasuk aspek kreativitas, moral, ataupun etika. Namun belum banyak para guru yang mengembangkan dan memberdayakan kecerdasan tersebut dalam pembelajaran.

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) umumnya masih menitikberatkan pada pemberdayaan kecerdasan akademik seperti membaca dan berhitung (linguistik dan logik-matematik). Selain itu, keberadaan media pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa belum banyak dikembangkan secara khusus untuk menumbuhkan *multiple intelligences*. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di TK Laboratorium Undiksha, diketahui beberapa materi masih kekurangan media yang tepat untuk penyampaian materinya, Selain itu belum ada media yang secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi *multiple intelligences* peserta didik. Apabila dilihat dari sisi kelengkapan sarana dan prasarana yang dimiliki di TK Laboratorium Undiksha tergolong cukup lengkap seperti laptop, LCD, speaker, dan Televisi besar. Selanjutnya berdasarkan informasi dari guru, ada beberapa tema/topik yang sulit untuk dibuatkan media, pembelajaran lebih banyak menggunakan lembar kerja peserta didik dan *crayon* atau pensil warna dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton. Pembelajaran masih belum bisa memfasilitasi kecerdasan majemuk peserta didik secara maksimal, cenderung menyamaratakan kecerdasan setiap individu, dan lebih banyak memberikan *reward* dengan kata-kata.

Dilihat dari sisi peserta didik, mereka sudah familiar dengan gadget sesuai dengan karakteristik generasi alpha. Hasil penelitian Zaini dan Soenarto (2019), menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada generasi alpha khususnya anak usia TK 4-6 tahun adalah sebesar 94%. Penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone*, antara lain: 1) *smartphone* dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan tablet sebagai media

edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan tablet sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel.

Penataan lingkungan belajar dan pengembangan bahan ajar dapat di tata dengan tepat dan sesuai karakteristik anak sangat penting dilakukan untuk mendorong agar seluruh potensi kecerdasan siswa dapat dioptimalkan. Guru dituntut untuk mampu membuat rancangan atau desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar dengan seluruh potensi siswanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Reigeluth (1999), bahwa desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada diri seseorang. Pendidikan sejak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan untuk jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Cahayanti & Ambara. 2021).

Pembelajaran yang menyenangkan sangat penting diterapkan di TK. Perkembangan kecerdasan musikal, kinestik, visual-spasial anak juga penting dikembangkan selain kecerdasan logika-matematika. Ini dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara kepada guru, masih ada beberapa anak yang memiliki sikap masih malu dan suaranya kecil dalam bernyanyi didepan kelas , tidak mau berlari karena cepat lelah dan menceritakan gambar menggunakan bahasa lisan masih ragu-ragu. TK tempat anak-anak bermain seraya belajar memiliki tanggung jawab menumbuhkan kesenangan anak untuk belajar, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan dan bakatnya secara optimal (Megawangi R. 2004).

Menumbuhkan kecintaan anak untuk belajar, akan membentuk anak yang kreatif, motivasi tinggi untuk mencari-tahu, rasa tidak puas dengan ilmu yang

diperolehnya, serta sikap kerja keras dan pantang menyerah. Kecintaan anak untuk belajar hanya dapat ditumbuhkan dengan sistem belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) dan melibatkan anak secara aktif (*student active learning*). Tujuannya agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih kreatif dan menarik sehingga anak akan lebih senang datang ke sekolah, memberikan pengetahuan awal dan dapat secara mandiri belajar menggunakan media tersebut baik di sekolah maupun di rumah. Anak yang dapat mengerjakan tugasnya dengan baik akan diberikan *reward* berupa *stiker* atau gambar lucu. Pemberian *reward* berupa stiker sangat berguna untuk menghargai usaha setiap anak dalam melakukan hal yang luar biasa.

Berdasarkan permasalahan di atas serta analisis kebutuhan di TK lab Undiksha perlu dikembangkan multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences*. Pengembangan multimedia interaktif ini sangat diperlukan baik sebagai media pembelajaran klasikal maupun media pembelajaran mandiri. Multimedia pembelajaran interaktif berorientasi *multiple intelligences* ini dirancang secara menarik dengan aplikasi yang menarik sudah semestinya dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan MI di TK, seperti video, aplikasi game edukatif, teka-teki elektronik, *puzzle* digital dan musik. Beberapa materi akan dirancang secara interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pemanfaatan media ini dapat mengembangkan kemampuan *multiple intelligences* peserta didik, khususnya *multiple intelligences* peserta didik pada *logis-matematik, musical, Kinestik, visual-spasial dan linguistik verbal*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (1) Kurang tersedianya media yang menarik dan mendukung pengembangan kecerdasan *multiple intelligences* peserta didik.
- (2) Kurangnya penghargaan dari guru untuk kecerdasan yang lain selain kecerdasan bahasa dan matematik.
- (3) Pemahaman guru terkait kecerdasan *multiple intelligences* masih kurang khususnya dalam merancang strategi yang mendukung pengembangan kecerdasan MI

1.3 Pembatasan Masalah

Kurang dikembangkannya *Multiple Intelligences* (MI) yang dimiliki peserta didik yang disebabkan beberapa faktor. Tidak semua faktor dapat diatasi melalui penelitian ini. Salah satu penyebab yang dapat dicarikan solusi adalah terbatasnya media pembelajaran yang relevan. Bahan Ajar yang digunakan selama ini masih menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan menggunakan *crayon* atau pensil warna, sehingga pembelajaran terkesan monoton.

Dengan demikian perlu dikembangkan media pembelajaran yang relevan, sesuai kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi yaitu berupa pengembangan multimedia interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan

kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan multimedia interaktif dengan tema alat transportasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha?
- (2) Bagaimanakah validitas Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha pada aspek desain, media, dan isi pembelajaran?
- (3) Bagaimanakah kepraktisan Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha berdasarkan uji perorangan dan kelompok kecil?
- (4) Bagaimanakah efektivitas Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berorientasi MI di TK Laboratorium Undiksha. Adapun tujuan penelitian secara spesifikasi adalah sebagai berikut:

- (1) Mendeskripsikan pengembangan Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha.
- (2) Mendeskripsikan validitas Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha pada aspek desain, media, dan isi pembelajaran.
- (3) Mendeskripsikan kepraktisan Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha berdasarkan pada uji perorangan dan kelompok kecil.
- (4) Mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif berorientasi MI untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pengembangan produk multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha. Multimedia interaktif dikembangkan dalam upaya mengenalkan teknologi sejak usia dini guna meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiksha seraya bermain dan dapat

mengembangkan potensi MI peserta didik yang telah dimilikinya.

Pembelajaran inovatif berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme yang bisa membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan sendiri, dimana peserta didik dengan kepribadian yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu atau hal baru. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dalam menkonstruksi pengetahuan yang baru. Pengembangan produk dilandasi oleh teori pembelajaran, dimana kedua teori digunakan untuk mendesain pembelajaran multimedia interaktif, merancang pengorganisasian isi strategi penyampaian isi, serta prosedur implementasi multimedia interaktif juga didasarkan pada pentingnya peran media dalam pembelajaran. Hasil implementasi, diharapkan dapat memberikan landasan empirik tentang pemecahan masalah pembelajaran khususnya pada pengembangan MI dalam menggunakan multimedia interaktif.

Pemanfaatan multimedia interaktif diduga mampu memecahkan masalah mengembangkan multimedia interaktif yang dimiliki peserta didik dan mampu memberikan pengetahuan awal penggunaan teknologi yang telah berkembang pesat saat ini. Pemanfaatan ini mampu memfasilitasi peserta didik belajar aktif, memudahkan peserta didik untuk memahami konsep dan konsisten dengan belajar yang berpusat kepada peserta didik, sehingga mampu menggeser paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher based learning*). Bergesernya paradigma ini merupakan langkah awal meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan multimedia interaktif dapat dijadikan landasan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai perkembangan zaman dan berinovasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat secara praktik bagi pihak-pihak tersebut:

a) Bagi Peserta didik

Peserta didik adalah individu yang unik yang memiliki sejumlah kecerdasan yang berbeda-beda (*multiple intelligences*). *Multiple intelligences* sangat penting diketahui lebih awal dan dikembangkan sejak usia dini. Melalui pengembangan multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan potensi kecerdasan peserta didik secara maksimal sekaligus meningkatkan kompetensi perkembangan anak.

b) Bagi Guru

Hasil pengembangan video pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pilihan bahan ajar yang dapat memfasilitasi *multiple intelligences* yang dimiliki oleh peserta didik secara tepat. Guru yang terlibat secara langsung dalam penelitian ini akan memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* secara baik dan tepat yang selanjutnya diharapkan guru dapat mengembangkan hal serupa untuk memperkaya jenis media/bahan ajarnya di sekolah.

c) Kepada Sekolah

Dilakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif ini, dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap kemajuan sekolah dan membantu kepala sekolah memfasilitasi penyediaan media pembelajaran yang inovatif selain buku ajar atau media lain yang telah digunakan di TK Laboratorium Undiksha.

d) Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi mengenai masalah-masalah pembelajaran khususnya dalam hal pengembangan multimedia interaktif. Hasil penelitian ini dapat memberikan suatu pemahaman cara mengembangkan multimedia interaktif yang berorientasi *multiple intelligences* dalam memfasilitasi kecerdasan siswa yang beragam. Begitu juga keunggulan dari produk yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu referensi yang relevan bagi peneliti lain dalam hal pengembangan produk yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan Multimedia Interaktif

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah berupa multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK Laboratorium Undiskha. Media ini didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif sekaligus memfasilitasi kecerdasan MI peserta didik. Multimedia ini juga dilengkapi dengan fasilitas permainan interaktif sehingga peserta didik mendapatkan *feedback* langsung saat menggunakan multimedia interaktif ini. Adanya interaktivitas pada multimedia ini tentu akan meningkatkan pelibatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, video dan musik, serta *game*. Media ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas dan juga untuk pembelajaran mandiri peserta didik di kelas atau di rumah. Media ini juga dilengkapi dengan tutorial guru kepada orang tua dalam menggunakan media pembelajaran ini.

Produk multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu puzzle digital, video lagu alat transportasi, video pembelajaran interaktif yang berisi gambar alat transportasi seperti kereta api, pesawat terbang. Temanya yaitu mengenal alat transportasi menurut jenisnya seperti alat transportasi yang bergerak menggunakan tenaga manusia, binatang dan mesin. Produk multimedia interaktif ini juga mengandung kontekstual yang berorientasi pada karakter peserta didik seperti video pembelajaran “pengenalan alat transportasi, alat transportasi darat digerakkan oleh tenaga manusi, hewan, dan mesin”. Dimana pembelajaran ini mampu diterapkan atau dimplementasikan oleh peserta didik pada pembelajaran jenjang selanjutnya yaitu jenjang sekolah dasar sebagai pengetahuan awal atau dasar.

Multimedia interaktif ini untuk menambah pengetahuan peserta didik menggunakan teknologi *hand phone* (HP) dalam pembelajaran di kelas maupun di rumah, digunakan untuk semester 2 kelompok A (nol kecil) di TK Laboratorium Undiksha. Multimedia Interaktif berorientasi MI ini terdiri dari (1) Tujuan pembelajaran, (2) materi alat transportasi atau kendaraan, (3) Evaluasi. Masing-masing materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan.

Keunggulan multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* adalah untuk memberikan pembelajaran yang menarik, memperjelas materi dengan gambar dan animasi, memotivasi peserta didik dengan bentuk penghargaan. Dalam multimedia interaktif ini ada video pembelajaran interaktif, game dan menyusun puzzle disertai dengan gambar dan animasi secara menarik. Spesifik produk pengembangan yang dihasilkan adalah pengembangan multimedia interaktif berupa video pembelajaran interaktif, menyusun puzzle digital, dan memasang

gambar untuk menambah pengetahuan peserta didik berorientasi *multiple intelligences*.

Aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif cukup beragam antara lain: *photosop* (untuk desain grafis multimedia termasuk video), *filmora* (untuk menyunting video pembelajaran), *Adobe audition* (untuk menyunting media audio atau musi).

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a) Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.
- b) Interaktif adalah merujuk pada kemampuan atau sifat suatu sistem, perangkat, atau aplikasi yang memungkinkan atau merespons interaksi dengan pengguna.
- c) Multimedia Interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergi dengan batuan perangkat computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.
- d) *Multiple Inteligences* adalah kecerdasan majemuk atau kecerdasan ganda yang dimiliki oleh seorang anak meliputi 9 kecerdasan seperti 1) Linguistik, 2)

- Matematis-logis, 3) Ruang/spasial-visual, 4) Kinestetik-badani, 5) Musikal, 6) Interpersonal, 7) Intrapersonal, 8) Natural, dan 9) Eksistensial yang dapat dikembangkan pada diri anak sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya.
- e) Multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk orang tua ketika mendampingi anaknya selama belajar menggunakan multimedia interaktif. Petunjuk penggunaan disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan atau teks sehingga memudahkan orang tua memahami cara menggunakan multimedia interaktif saat menemani siswa belajar di rumah.
- f) Kompetensi perkembangan anak merupakan kompetensi yang mencakup dalam ruang lingkup suatu pedoman pembelajaran atau disebut juga dengan kurikulum. Kurikulum juga merupakan dasar utama dalam membentuk nilai-nilai kepribadian anak dan diharapkan tercapainya tugas perkembangan anak usia dini harus meliputi 6 aspek yaitu 1) moral dan nilai keagamaan, 2) sosial, emosional, dan kemandirian, 3) kognitif, 4) motorik, 5) bahasa dan 6) seni.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a) Sebagian besar peserta didik di TK Laboratorium Undiksha, orang tua, kakak atau peserta didik itu sendiri sudah memiliki perangkat elektronik seperti HP yang digunakan dalam mengakses materi dan informasi dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi asumsi yang baik untuk mengembangkan multimedia interaktif ini sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik belajar.

- b) Sebagian besar guru menggunakan materi bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD), majalah untuk mendukung pembelajaran dikelas. LKPD digunakan dalam proses belajar akan menggunakan alat bantu pensil warna atau *crayon* dan lebih sering digunakan dikelas, perlu dilakukan inovasi terhadap media yang ada dan diberikan secara beragam serta sifatnya bergantian maka akan menjadi asumsi yang baik untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Peserta didik juga memiliki fasilitas perangkat berupa HP yang sudah terhubung dengan internet. Produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran secara online. Hal ini dapat membantu peserta didik belajar tidak hanya di TK atau sekolah tapi juga bisa dipelajari di rumah atau dimana saja. Dengan belajar tanpa batas ruang dan waktu, peserta didik dapat menonton video pembelajaran interaktif secara langsung tanpa harus menunggu penjelasan dari guru, karena sudah dijelaskan dengan menarik. Hal ini dapat menjadi motivasi baru bagi peserta didik dalam belajar.
- d) Konten pembelajaran yang disajikan menarik karena dalam multimedia interaktif ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik TK. Peserta didik akan belajar secara menyenangkan, mendapat pengalaman baru dalam belajar dan dapat memanfaatkan HP untuk belajar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a) Multimedia ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik di TK, jadi media ini diperuntukkan untuk peserta didik di TK Laboratorium Undiksha.

- b) Produk pengembangan multimedia interaktif berorientasi *multiple intelligences* untuk meningkatkan kompetensi perkembangan anak TK laboratorium Undiksha ini terbatas pada materi pengetahuan alat transportasi yaitu mengetahui perkembangan alat transportasi menurut jenisnya (transportasi yang bergerak menggunakan tenaga manusia, tenaga hewan dan mesin).
- c) Pengujian multimedia interaktif hanya sampai pra eksperimen dengan menggunakan satu kelas sebagai sampel. Untuk mendapatkan hasil pengujian yang lebih komprehensif diperlukan jumlah sampel yang lebih banyak dan dilakukan melalui quasi eksperimen.

