

Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini

Aip Saripudin

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: doubleaip_82@gmail.com

Asep Mulyana

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: wanaqati3@yahoo.com

Ningrum Maulidah Fitriyah

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: ningrumfitriyah0@gmail.com

Article received: 07,10,2023 , Review process 21,10,2023,

Article Accepted: 08,10,2023, Article published: 10,11,2023

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of availability of instructional media and too focus on calistung activities. So that the level of kinesthetic intelligence gets 44.58% in the MB category (Starting to Develop). Researchers offer interactive media of Animal Movement Imitation Dance. This type of research used research and development (Research and Development) developed by Borg and Gall with 6 stages, namely: 1) initial information collection 2) product developer design 3) product validation 4) product improvement 5) product testing 6) product results. The research was conducted at RA Hidayatul Muftadiin Cirebon district. Data collection techniques by observation, interviews, questionnaires. The research analysis used qualitative descriptive with percentage calculations to measure the feasibility of attractive multimedia. The results of the research are interactive multimedia products of animal motion imitation dance to stimulate early childhood kinesthetic intelligence. Based on the assessment obtained through the validation of media experts with the results of 95% criteria for "feasible", 96.87% of material experts in the category of "feasible" and the main teacher of 95.45% for the criteria of "feasible" and 77.27% of accompanying teachers with "feasible" criteria. . The results showed that interactive multimedia imitation dance of animal motion is feasible to stimulate early childhood kinesthetic intelligence. This is in accordance with the results of assessments by experts along with user assessments which state that the media is suitable for use.

Keywords: *Kinesthetic Intelligence & Interactive Multimedia*

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran dan terlalu fokus pada kegiatan calistung. Sehingga tingkat kecerdasan kinestetik mendapat hasil 44,58% dengan kategori MB (Mulai Berkembang). Peneliti menawarkan media interaktif Tari Tiru Gerak Binatang. Jenis penelitian yang digunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dikembangkan Borg and Gall dengan 6 tahapan yaitu:1)pengumpulan informasi awal 2)desain pengembang produk 3)validasi produk 4)perbaikan produk 5)uji coba produk 6)hasil produk. Penelitian dilakukan di RA Hidayatul

Mubtadiin kabupaten Cirebon. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket. Analisis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan perhitungan presentase untuk mengukur kelayakan multimedia interaktif. Hasil penelitian berupa produk multimedia interaktif tari tiru gerak binatang untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini. Berdasarkan penilaian yang diperoleh melalui validasi dari ahli media dengan hasil 95% kriteria "layak", ahli materi 96,87% kategori "layak" dan guru utama sebesar 95,45% kriteria "layak" dan guru pendamping 77,27% dengan kriteria "layak". Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif tari tiru gerak binatang layak untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini. Hal ini sesuai dengan hasil penilaian oleh para ahli disertai penilaian pengguna yang menyatakan bahwa media layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Kecerdasan Kinestetik & Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Sebagai sebuah lembaga pendidikan, satuan PAUD ini di harapkan sebagai wadah untuk meningkatkan kualitas generasi penerus agar memiliki sumber daya manusia yang bagus sejak dini, dan menghasilkan bibit-bibit penerus yang bisa memajukan bangsa Indonesia ini. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) No.146 Tahun 2014 yaitu suatu upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan pada jenjang pendidikan lebih lanjut.

Contohnya seperti media pembelajaran yang memadai dan mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar anak. Media sendiri memiliki pengertian dalam bahasa Arab yaitu "perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan" (Arsyad, 2014). Media pembelajaran ini juga yang nantinya membantu meringankan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak. Keberadaan media untuk membantu proses pembelajaran di sadari oleh guru untuk membuat materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks (Muhson, 2010). Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien. Karena media yang dikembangkan nantinya akan digunakan anak usia dini maka media haruslah menarik, agar anak mau mengikuti proses pembelajaran dan menangkap materi atau informasi yang disampaikan. Adapun selain itu dasar pemilihan media yang harus di perhatikan ialah 1) Media harusnya bersifat multiguna, 2) Media harus terbuat dari bahan yang mudah di dapat 3) Bahan yang digunakan tidak berbahaya 4) Dapat menimbulkan kreativitas 5) Sesuai fungsi dan tujuan sarana 6) Dapat digunakan di seluruh kondisi pembelajaran 7) Sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Anggoro, 2014). Hal tersebut dilakukan untuk lebih memperhatikan media yang akan digunakan sebab yang akan menggunakan adalah anak usia dini yang sangat rentan dengan bahaya.

Adapun media pada saat ini dikembangkan lagi dalam bentuk teknologi selain lebih praktis media dikemas dalam bentuk teknologi dianggap lebih awet dan juga tampilan yang lebih menarik serta fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam, sehingga sangat membantu para guru yang tidak punya banyak waktu untuk membuat media yang pada saat ini menjadi salah satu problematika seorang guru atau pendidik. Adapun salah satu media yang dikembangkan dalam bentuk teknologi ialah media multimedia interaktif. Multimedia interaktif dirancang secara khusus

sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun (Niswa, 2012). Multimedia ini dikembangkan karena dianggap memiliki lebih banyak fitur-fitur yang beraneka ragam yang dapat menarik perhatian anak dimana pada saat mengoperasikan multimedia tersebut anak mendapatkan pengalaman terbaik selama belajar dalam beberapa kali akses dalam setiap minggunya (Milczynski, 2011; Kartimi, Chandra & Riyanto, 2023). Multimedia interaktif memiliki karaktersiti yg menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: 1) teks; 2) grafik; 3) audio; dan 4) interaktivitas (Alam et al., 2016). Sehingga dapat menghasilkan beberapa tampilan atau fitur yang menarik dimata anak.

Selain itu, media juga diharapkan dapat membantu mengoptimalkan aspek perkembangan pada anak usia dini. Menurut (PERMENDIKBUD) No.146 Tahun 2014 dijelaskan bahwa dalam lembaga Pendidikan Anak Usia Dini ada 6 aspek perkembangan anak yang harus di optimalkan. Yaitu aspek Nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa dan seni. Salah satu aspek yang akan di bahas adalah fisik-motorik dimana Perkembangan motorik harus dikembangkan pada anak sejak dini karena perkembangan pada masa kanak-kanak sangat pesat. Perkembangan motorik yang harus dikembangkan pada anak sejak dini terdapat 2 macam yaitu motorik halus dan Fisik-Motorik Anak dan kasar (Syamsiyah, 2014). Seperti yang kita tahu bahwa perkembangan aspek fisik motorik ini sangat mengandalkan anggota fisik anak selain itu aspek perkembangan ini juga sangat mempengaruhi sebuah jenis kecerdasan yang dinamakan kecerdasan kinestetik. Jenis kecerdasan ini diambil dari teori Howard Gardner yang membagi beberapa jenis kecerdasan yaitu kecerdasan musikal, logis-matematis, kinestetik, visual-spasial, linguistik, personal, interpersonal, dan naturalis.

Kecerdasan kinestetik sendiri merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah gerakan tubuhnya. Kecerdasan Kinestetik merupakan suatu kecerdasan ketika seseorang mampu mengelola dan terampil menggunakan anggota tubuh seperti saat menari, berlari. selain itu kecerdasan kinestetik kemampuan seseorang dalam menggerakkan seluruh tubuh sebagai tempat mengekspresikan ide dan perasaan (Majidah et al., 2018). Mampu berekspresi dengan leluasa adalah keinginan manusia untuk membangkitkan semangat hidup agar tidak jenuh. Kecerdasan kinestetik juga di definisikan sebagai kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga dapat menghasilkan gerakan yang sempurna. gerakan fisik motorik tersebut berpusat pada saraf dalam pikiran anak. karena memang pada dasarnya aktivitas atau kondisi bergerak pada anak TK sangat dominan, berdasarkan hasil pengamatan 70% - 80% anak TK melakukan gerak pada proses belajarnya (Sasi, 2011). Jadi tidak bisa dibayangkan jika dalam sebuah proses pembelajaran anak usia dini hanya diam duduk fokus membaca, menulis dan menghitung, tentu saja sebuah proses pembelajaran akan terasa jenuh dan membosankan.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas multimedia interaktif bisa dimanfaatkan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik, dimana dari hasil observasi dan wawancara di RA Hidayatul Mubtadiin Kabupaten Cirebon yang memiliki 2 kelas yaitu kelas A dan B. yang memiliki permasalahan kurangnya ketersediaan media pembelajaran, dan fokus mengembangkan kemampuan membaca, menulis dan

menghitung serta menghafal. Sehingga mengakibatkan beberapa anak memiliki kemampuan kecerdasan kinestetik yang kurang, dikarenakan kurangnya media dan kegiatan yang dapat melibatkan fisik anak.

Permasalahan di atas membuat penulis berinisiatif untuk memanfaatkan media multimedia interaktif dengan mengembangkan isi konten yang disesuaikan dengan beberapa kegiatan atau kebutuhan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak. multimedia interaktif digunakan karena merupakan pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”(Habidin et al., 2013).

Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kemampuan kinestetik pada anak usia dini di RA Hidayatul Mubtadiin Desa Japura bakti, Kecamatan Astanajapura, Kabupaten Cirebon? (2) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif “meniru gerakan binatang” untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik di Desa Japura bakti, Kecamatan Astanajapura, Kabupaten Cirebon? (3) Bagaimana kelayakan media multimedia interaktif dalam menstimulasi kecerdasan kinestetik anak di Desa Japura bakti, Kecamatan Astanajapura, Kabupaten Cirebon?.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R n D). Yang mengacu pada model penelitian Borg & Gall terdapat 10 tahapan, tetapi hanya enam tahapan yang dipakai dalam penelitian ini, yakni 1) Pengumpulan informasi awal, 2) Desain produk yang dikembangkan, 3) Validasi produk, 4) Perbaikan produk, 5) Uji coba pemakaian produk, 6) Hasil produk. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Untuk produk yang akan dikembangkan ialah multimedia interaktif dimana berisi materi yang dapat mengajak anak untuk bergerak yang disesuaikan dengan karakteristik anak dengan tampilan yang colorfull sehingga dapat menarik perhatian anak yang didapatkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan penilaian pengguna atau guru untuk memperbaiki agar multimedia interaktif dapat digunakan pada anak usia dini dilapanagan. Tetapi pada penelitian ini penulis tidak dapat mengujicobakan media langsung terhadap anak dikarenakan pada saat proses penelitian sedang terjadi pandemi covid-19 yang mengharuskan kegiatan pembelajaran secara tatap muka di berhentikan otomatis beberapa sekolah ditutup dan dianjurkan belajar dirumah untuk mengantisipasi penyebaran virus covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa media “multimedia interaktif”. Pengembangan multimedia interaktif ini dipilih karena berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu, Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian pada salah satu sekolah menengah di Surakarta, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi lebih tepat digunakan pada siswa yang memiliki kemampuan memori rendah (Desstya et al., 2012). Dengan adanya data tersebut, memungkinkan pengembangan multimedia interaktif yang

dilakukan oleh peneliti dapat diterapkan pula untuk anak usia dini di RA Hidayatul Mubtadiin.

Pengembangan media ini memiliki beberapa tahapan tersendiri dalam proses membuat desainnya. Berikut adalah tahapannya yaitu membuat outline desain multimedia interaktif Konten yang akan di isi dengan materi yang sesuai dengan perkembangan anak usiadini umur 5-6 tahun. Adapun materi yang digunakan disesuaikan dengan indikator kecerdasan kinestetik berdasarkan teori dari Howard Gardner tentang *multiple intelligence* atau kecerdasan jamak. Namun teori ini masih terlalu luas jadi penulis hanya mengambil beberapa indikator saja kemudian dibandingkan dengan aspek perkembangan fisik-motorik anak usia 5-6 tahun dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Dimana pada usia ini anak lebih banyak melakukan aktivitas gerak yang melibatkan motorik kasarnya seperti berlari, melompat, menendang.(Fitrianti & Reza, 2013) Hal ini bertujuan agar materi yang terkandung sesuai dengan tahapan usia anak. Selain itu, gerakan juga disesuaikan dengan komponen inti yang ada di dalam kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsang (proprioceptive) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (tactile dan haptic) (Yuningsih, 2015). Konten di dalam multimedia interaktif ini sendiri berisi beberapa gerakan yang merupakan bagian dari kecerdasan kinestetik, contoh berlari, melompat dan menari yang memerlukan keseimbangan, kekuatan dan keterampilan seperti yang telah disebutkan di atas.

Adapun aspek yang akan distimulasi dalam media yaitu hanya aspek motorik kasar saja. Berdasarkan teori yang di gunakan dari Howard Gardner dan Permendikbud No. 137, materi yang di gunakan dalam media yaitu mengenalkan beberapa jenis gerakan lewat gerakan binatang sebagai perumpamaan dan ditiru dengan mudah, melakukan kegiatan mengkoordinasikan gerakan mata dan gerakan dengan diiringi musik dalam bentuk tarian.

: Multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang	
5-6 Tahun	
LIDE	ISI
<i>lide 1</i>	bilan depan nama media
<i>lide 2</i>	ilan utama berisi 2 ikon menu, dan beberapa ikon seperti: rumah untuk ali ke tampilan utama, ikon buku sebagai petunjuk penjelasan kegunaan apa ikon , ikon orang berisi profil pengembang media, dan ikon X untuk r dari multimedia interaktif
<i>lide 3</i>	tarian meniru gerakan binatang
<i>lide 4</i>	asi monyet mengucapkan terimakasih
<i>lide 5</i>	or animasi monyet
<i>lide 6</i>	r animasi bebek
<i>lide 7</i>	r animasi kelinci
<i>lide 8</i>	r animasi burung
<i>lide 9</i>	or animasi ikan
<i>lide 10</i>	r animasi kuda

Tahap selanjutnya adalah membuat diagram alur, tahap ini berguna untuk memperjelas bagaimana konsep atau alur pengembangan multimedia interaktif yang akan dibuat oleh peneliti.. Berikut ini *flowchart* multimedia interaktif yang peneliti buat untuk mengembangkan multimedia interaktif.

Adapun alat dan bahan yang digunakan pada Pengembangan multimedia interaktif diantaranya : seperangkat laptop/ komputer dengan aplikasi *adobe flash CS6*, *CD/flasdisk*. Berikut tahapan – tahapan awal membuat multimedia interaktif untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik dengan menggunakan laptop dan aplikasi – aplikasi yang digunakannya. Bentuk awal produk multimedia interaktif dilakukan melalui proses dan langkah – langkah tertentu, adapun langkahnya yaitu dengan cara membuat *outline* terlebih dahulu atau rancangan. Sebelum dituangkan pada *adobe CS6* dan dibuat di *power point*, peneliti mencari dan mengumpulkan bahan gambar, animasi, audio, *background* dan rekaman suara dikumpulkan dirangkai, dan kemudian mengolah *asset* gambar tersebut kedalam Gambar dan dibentuk lagi menjadi gambar yang bisa bergerak.

Tampilan depan Multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang mengalami perubahan yaitu menghilangkan *slide* persembahan dan menghilangkan subjudul “Untuk Kecerdasan Kinestetik”. Kedua perubahan tersebut bertujuan untuk menyederhanakan tampilan depan media agar menarik dan dapat dipahami oleh anak dengan mudah. Pada tampilan depan, akan terdengar ucapan “Hai selamat datang di tari tiru gerak binatang”. Pengguna perlu menekan ikon “masuk” untuk melanjutkan *games*.



Gambar 1.1 Halaman Utama Media

Pada halaman utama media Multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang terdiri dari beberapa *item* yaitu menu utama (“Mari Menari” dan “Mari Meniru), ikon “Home”, ikon “Profil”, ikon “Audio”, dan ikon “Close”. Ikon “Profil” ditunjukkan pada nomor 1 berisi identitas peneliti sebagai pengembang media Multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang. Ikon “Petunjuk” yang ditunjukkan oleh nomor 2 berisi petunjuk penggunaan media. Ikon “Audio” ditunjukkan pada nomor 3 yang berfungsi untuk *mute* atau *unmute* suara latar pada media. Ikon “Close” yang ditunjukkan oleh nomor 4 berfungsi untuk keluar dari media Multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang.

Tahap selanjutnya ialah penyaluran/pengemasan merupakan tahapan untuk menyimpan file media yang bertujuan untuk mengemas atau membuat produk terlihat lebih rapi dengan wadah yang menarik. Adapun media ini disimpan dalam CD atau *flashdisk* atau tempat penyimpanan file sejenis dengan 6.110 KB.

Pemilihan bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun atau kelas B, hal ini dilakukan karena media ini dikembangkan di peruntukkan untuk anak usia 5-6 tahun sebagai penggunaannya. Dengan penggunaan

bahasa yang agak ekspresif dan menyenangkan agar mudah dipahami isi perintah dalam media oleh anak.

Setelah pembuatan produk telah selesai kemudian peneliti melakukan langkah selanjutnya dengan melakukan validasi oleh ahli media dan validasi ahli materi. Tahap ini dilakukan agar peneliti tau letak kurang dan bagian apa saja yang harus dikoreksi. Sehingga dalam tahap ini memerlukan sebuah kritik atau komentar agar dapat membangun pengembangan media yang akan dilakukan .

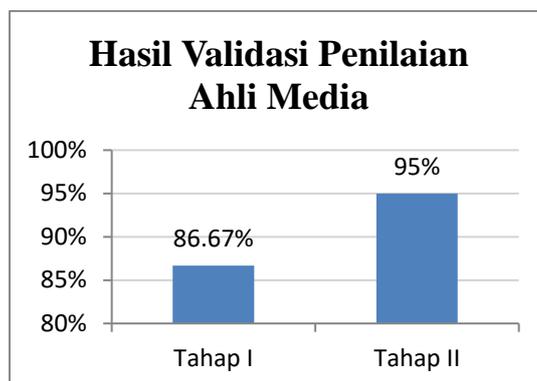
Adapun Tingkat kecerdasan kinestetik kelompok B di RA Hidayatul Mubtadiin Kabupaten Cirebon memiliki penilaian sebesar 44,58% yang masuk ke dalam kategori MB (Mulai Berkembang). Hasil tersebut didapatkan dari 15 orang anak di kelompok B, dimana dari hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan kinestetik di RA tersebut perlu dioptimalkan lagi dengan memberi stimulasi untuk kecerdasan kinestetik pada anak.

Kecerdasan kinestetik sendiri merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah gerakan tubuh. Anak yang sehat adalah anak yang aktif dan pada umumnya direntang usia-5-6 tahun anak akan sangat aktif bergerak. Pada umumnya pada usia 5 tahun anak telah bergerak mengiringi musik dengan gerak lebih mulus, lebih halus dan berirama. Jelas sekali anak usia lima tahun mampu melakukan gerakan secara simbolis. Mereka mengungkapkan gagasan, perasaan, atau emosi lewat gerak (Wulandari, 2017). Berdasarkan tingkat kemampuan gerak anak pada usia 5 tahun peneliti akhirnya membuat beberapa gerakan yang sesuai dengan perkembangan pada usia tersebut. Sehingga tujuan pembuatan media ini menjadi tepat sasaran.

Dalam upaya menstimulasi kecerdasan kinestetik biasanya disalurkan melalui kegiatan seperti menari dan senam/olahraga. Kecerdasan kinestetik perlu dilakukan agar aspek perkembangan fisik motorik anak lebih optimal. Gerakan yang digunakanpun biasanya gerakan dasar atau gerakan sederhana seperti berlari, melompat, meloncat, berjinjit, sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan anak. Selain itu kecerdasan kinestetik juga bisa dilakukan melalui kegiatan permainan agar kegiatan terasa lebih menyenangkan, bermain dalam permainan merupakan hak anak. Selain itu kecerdasan kinestetik dapat membantu anak dalam mengoptimalkan emosional anak membangun kepercayaan diri, meningkatkan rasa keberhasilan, mengatasi rasa cemas dan depresi, meningkatkan kemampuan mengatasi tekanan, meningkatkan ilmu disiplin dan kontrol diri, mengurangi kebiasaan agresif, dan mampu mengemukakan perasaan dengan baik (Bakhtiar, 2015). Dengan bergerak anak akan dapat leluasa mengekspresikan perasaannya, terutama dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Sebab pada beberapa kasus anak akan cenderung malu untuk mengikuti suatu gerakan terutama di hadapan umum. Contohnya seperti pada saat kegiatan senam atau olahraga.

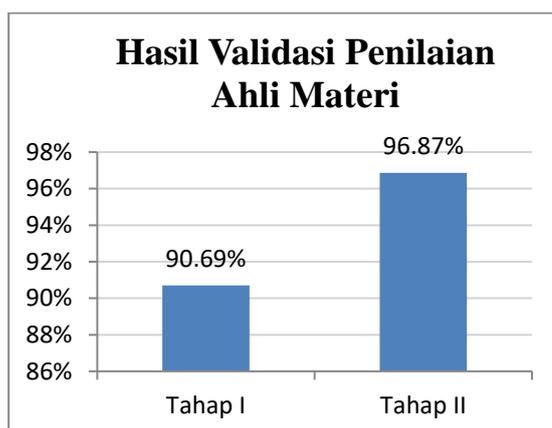
Setelah peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi sebanyak dua kali. Multimedia Interaktif membuat siswa tidak hanya dapat melihat gambar, mendengar suara yang berasal dari komputer tetapi juga dapat memberikan sebuah respon atas media yang telah disediakan sehingga siswa menjadi kreatif dan apresiatif terhadap materi yang telah di sajikan (Anggraini, 2014). Anggapan di atas ada karena pada multimedia interaktif biasanya fitur yang disediakan lebih beragam dan menarik, multimedia interaktif juga biasanya melibatkan langsung siswa pada sebuah proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat antusias dan proses pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan.

Di bawah ini merupakan hasil diagram validasi ahli media multimedia interaktif:



Gambar 1.2 Diagram hasil validasi ahli media tahap I dan II

Setelah melakukan validasi kepada ahli media, kemudian peneliti melakukan validasi media multimedia interaktif kepada ahli materi. Di bawah ini adalah hasil diagram validasi ahli materi multimedia interaktif tahap I dan II:



Gambar 1.3 Diagram batang hasil validasi ahli materi tahap I dan II

Hasil validasi tersebut dilakukan untuk memberi komentar agar dilakukan perbaikan pada media. Sehingga nantinya media lebih siap untuk dipakai. Salah satu kesiapannya yaitu dengan konsep media yang jelas, Sebagaimana yang disebutkan bahwa pada anak usia dini sedang dalam fase berpikir secara konkrit oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata (Zaman & Cucu Eliyawati, 2010). Media sangat berperan penting agar proses penyampaian informasi guru terhadap anak lebih mudah, itu mengapa alasan validasi dan beberapa perbaikan dilakukan. Selain jelas media juga harus menarik agar mendapatkan perhatian anak salah satunya dengan inovasi multimedia interaktif ini. Multimedia interaktif dapat membantu mengkonkretkan sebuah materi yang masih abstrak. dimana anak akan lebih mudah mencerna bahan pembelajaran dari pada tanpa media(Gasiyah, 2015). Seperti yang kita ketahui bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini memerlukan suatu media yang *real* atau nyata sehingga informasi yang disampaikan oleh guru pada anak akan tergambar dengan jelas.

Multimedia interaktif ini seharusnya diujicobakan langsung kepada anak dengan sedikit panduan dari guru karena Multimedia interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun (Niswa, 2012). Dimana pada kasus siswa disekolah tersebut anak-anak belum mahir menggunakan atau mengoperasikan laptop dan tentu saja memerlukan bantuan orang dewasa seperti guru agar anak dapat memahami baik isi perintah di dalamnya atau bagaimana cara mengoperasikan laptopnya.

Tetapi pada penelitian ini peneliti tidak melakukan uji coba terhadap anak langsung dikarenakan pada saat proses penelitian kegiatan pembelajaran di sekolah ditutup sementara dikarenakan adanya pandemic covid-19 yang mengharuskan para siswa belajar di rumah, kegiatan belajar di rumah dilakukan untuk mengurangi penyebaran covid-19 sehingga peneliti tidak dapat melakukan uji coba langsung terhadap anak. Kemudian akhirnya peneliti melakukan penilaian untuk kelayakan media melalui penilaian guru terhadap media. Peneliti mendatangi satu persatu rumah guru, dalam kegiatan penilaian ini peneliti menjelaskan terlebih dahulu beberapa butir penilaian yang ada pada angket yang harus diisi oleh guru, serta menjelaskan nama media dan tujuan media guru menjelaskan menu-menu yang terdapat dalam media. Penilaian menggunakan dua guru untuk mendapatkan hasil kelayakan media.

Peneliti mengunjungi rumah guru dengan membawa laptop, lembar angket dan pulpen agar pada saat penilaian guru dapat langsung mengisi. Pada saat penilaian terlihat sangat terkesan terhadap multimedia interaktif ini, karena memang untuk sejauh ini belum ada dari wilayah sekecamatan Astana Japura yang menggunakan media tersebut. Selain itu pada saat penilaian berlangsung guru juga sambil memberikan komentar terkait media yang perlu diperbaiki agar kedepannya lebih baik lagi. Kemudian dihari yang berbeda peneliti mengunjungi guru selanjutnya untuk menyelesaikan penilaian yang membutuhkan penilaian dari dua orang guru.

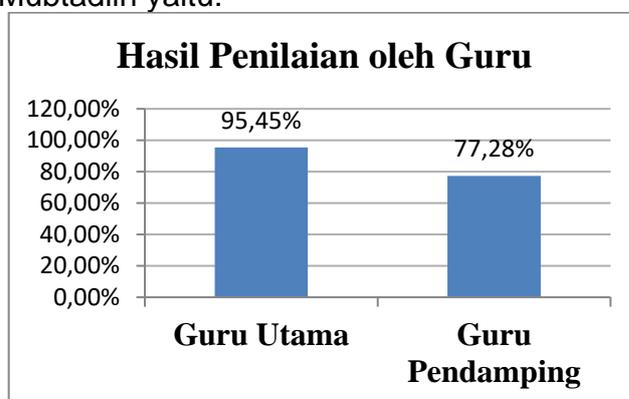
Adapun hasil penilaian yang didapatkan dari dua orang guru tersebut peneliti mendapatkan hasil Hasil yang didapatkan dari penilaian kelayakan media Multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang oleh guru utama yaitu sebesar 95,45% dengan kategori "Layak". Guru utama juga memberikan komentar positif bahwa media multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang sangat membantu guru dalam pembelajarannya. Penilaian kelayakan oleh guru pendamping memperoleh persentase sebesar 77,27% dan masuk ke dalam kategori "Layak". Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor yang diperoleh dari guru utama dan guru pendamping. Terlihat bahwa guru pendamping memberikan penilaian dengan skor yang lebih kecil.

Hasil yang didapatkan sebesar 95,45% dari guru utama dengan kategori "Layak" di RA kelas B dan hasil sebesar 77,28% dengan kategori "Layak" dari guru pendamping guru kelas B, menurut guru pendamping kelas B media multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang sangatlah menarik untuk anak namun memiliki beberapa kelemahan yaitu tidak dapat digunakan oleh anak di bawah usia 5 tahun karena mengharuskan anak untuk bermain dengan aturan. Menanggapi hal tersebut peneliti berpendapat bahwa memang sasaran usia dalam Multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang adalah anak usia 5-6 tahun yang berada pada kelompok B. Hal tersebut dikarenakan juga karena kemampuan yang berbeda antar anak usia 5-6 tahun dengan usia di bawahnya. Pada usia perkembangan gerak anak usia tiga, empat dan lima tahun dapat dimotivasi untuk mengikuti bergerak mengikuti musik, tetapi gerakan mereka tidak

selalu serasi dengan musik dalam merespon hentakan irama yang stabil, kualitas ritmik atau efek musik secara keseluruhan (Wulandari, 2017)

Dikuatkan oleh Mwonga, menjelaskan bahwa “music and movement are one of the activities in early childhood education when effectively presented is one such opportunity” (Respati et al., 2018). Bahwasanya gerakan dan musik merupakan kegiatan yang diperuntukkan anak usia dini, dengan bergerak dan diiringi musik. Hal tersebut karena umumnya, anak-anak merupakan makhluk yang multiritmik. Sebagai makhluk yang multiritmik, anak-anak mudah memberi respon fisik terhadap ritme musik, bahkan responnya relative spontan dan anak-anak cenderung bebas menggerakkan tubuh dan anggota tubuhnya (Dewi & Rusmawati, 2011)

Berikut adalah diagram hasil penilaian kelayakan media multimedia Interaktif Tari Tiru Gerak Binatang oleh guru utama dan guru pendamping di kelompok B RA Hidayatul Muhtadiin yaitu:



Gambar 1.4 Diagram Hasil Penilaian oleh Guru

Hasil diagram di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif Tari Tiru Gerak Binatang dapat dan layak digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik untuk anak usia dini di RA Hidayatul Muhtadiin.

KESIMPULAN

Kemampuan kecerdasan kinestetik di RA Hidayatul Muhtadiin memiliki tingkatan sebesar Tingkat kecerdasan kinestetik kelompok B di RA Hidayatul Muhtadiin Kabupaten Cirebon memiliki penilaian sebesar 44,58% yang masuk ke dalam kategori MB (Mulai Berkembang) sehingga perlu ditingkatkan lagi. Hasil tersebut didapatkan dari hasil pra ujicoba yang dilakukan pada 15 orang anak yang memiliki kendala untuk meniru beberapa gerakan sederhana yang diumpamakan dengan gerakan binatang. Seperti melompat, melakukan gerakan tangan dan lain sebagainya. Media multimedia interaktif Tari Tiru Gerak Binatang merupakan media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik dinyatakan layak digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik. Kelayakan media ini didapatkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan penilaian guru terhadap media. Validasi ahli media dengan dua tahap validasi mendapat hasil sebesar 95% kriteria “layak” dan ahli materi 96,87% dengan kategori “layak”. Sedangkan untuk uji coba tidak dilakukan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tidak bisa melakukan ujicoba terhadap anak dikarenakan adanya covid -19 dan hanya menggunakan penilaian guru untuk melihat apakah multimedia interaktif nantinya dapat digunakan

atau tidak untuk anak. adapun hasil yang didapatkan dari guru utama kelas B RA Hidayatul Mubtadiin sebesar 95.45% kriteria “layak” dan guru pendamping 77,27% dengan kriteria “layak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif tari tiru gerak binatang layak untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini. Hal ini sesuai dengan hasil penilaian oleh para ahli disertai penilaian pengguna yang menyatakan bahwa media layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Alam, S., Shofiyanti, H., & Zuama, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini pada Mahasiswa Program Studi PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP. The 4th University Research Coloquium 2016 “Penguatan Kontribusi Institusi Pendidikan Tinggi Melalui Implementasi Hasil Riset Untuk Indonesia Berkemajuan,” 300–309. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/7710>
- Anggoro, A. (2014). Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dii (cetakan 1). PT. Luxima Metro Media.
- Anggraini, D. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Silat Pedang Untuk Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Sekolah Dasar. 1, 107–114.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
- Bakhtiar, S. (2015). Merancang pembelajaran gerak dasar anak. In Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. <http://repository.unp.ac.id/65/>
- Desstya, A., Haryono, & Saputro, S. (2012). Pembelajaran Kimia Dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau Dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*, 1(3), 177–182.
- Dewi, E. K., & Rusmawati, D. (2011). Pengaruh Terapi Musik Dan Gerak Terhadap Penurunan Kesulitan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Dengan Gangguan Adhd. Pengaruh Terapi Musik Dan Gerak Terhadap Penurunan Kesulitan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Dengan Gangguan Adhd, 9(1), 1–46. <https://doi.org/10.14710/jpu.9.1>
- Fitrianti, D., & Reza, M. (2013). Mengembangkan Kegiatan Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun. 1–6. jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
- Gasiyah. (2015). Media pembelajaran interaktif seni tari serimpi menggunakan adobe flash cs5. Yogyakarta.
- Habidin, M. M., Purnama, B. E., & Gaesang, K. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *IJCSS Indonesia Jurnal On Computer Science-Speed-FTI UNSA*.
- Kartimi, K., Chandra, E., & Riyanto, O. R. (2023). The Influence of H5P Interactive Video on Stereoisomer Understanding in Terms of Learning Style. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(3).

- Majidah, K. S., Khadijah, & Sapri. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Pada Kelompok B Di Ra Al-Ikhlas Medan. *Jurnal Raudhah*, 06(02).
- Milczynski, K. (2011). *Effectiveness Gaming in the Classroom*. Michigan University State.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Niswa, A. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 01(01), 1–17.
- Respati, R., Nur, L., & Rahman, T. (2018). Gerak Dan Lagu Sebagai Model Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 321–330. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.13>
- Sasi, D. N. (2011). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus*(2), 46–52.
- Syamsiyah, S. (2014). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari, R. T. (2017). Pembelajaran Olah Gerak Dan Tari Sebagai Sarana Ekspresi Dan Apresiasi Seni Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 1–18.
- Yuningsih, R. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2).
- Zaman, B., & Cucu Eliyawati. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.