

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN

**Amelia Angelina**

Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email:ameliakhoemarga@gmail.com

## **Abstrak**

Penggunaan gadget tidak hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak juga dapat menggunakannya. Anak-anak di jaman sekarang cenderung tumbuh bersama gadget. Gadget dapat memberikan pengaruh yang positif maupun negatif pada anak, sehingga dibutuhkan pengawasan dan pengarahan pada anak. Manfaat positif dari adanya gadget anak dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, untuk itulah gadget menjadi media pendukung yang dipilih untuk pembuatan aplikasi yang dapat membantu anak mengenal kecerdasan intrapersonal yang dimiliki. Perancangan media pembelajaran ini berisi informasi, dan beberapa cara untuk anak agar dapat lebih mengenal kecerdasan intrapersonal yang dimiliki. Media pembelajaran ini dibuat dengan desain yang sederhana dan menarik, untuk menarik minat anak.

Kata kunci:

Media pembelajaran, kecerdasan intrapersonal, anak

## *Abstract*

*Design of learning media to improve intrapersonal intelligence of children ages 4 to 6*

Smartphone use are not just for adults, but also kids. In this generation, children grow up with gadgets. Gadgets have good and bad effects for children, so they need to be watched and informed about them. The positive effect of using gadgets for children is that they can learn something in a different way. This is why gadget is chosen to be the supporting media to create an application that can help children to know about their intrapersonal intelligences. This media is created with simple and unique design to attract children.

*Keywords:*

*Learning media, intrapersonal intelligences, children*

## **Pendahuluan**

Kecerdasan intrapersonal seorang anak tentu saja berbeda dengan kecerdasan anak yang lain. Seberapa besar anak dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonalnya tergantung pada kemauan anak tersebut untuk meningkatkan kecerdasan ini dan rangsangan serta kesempatan yang diterima. Misalnya saja berdasarkan pengalaman sebuah keluarga yang memiliki dua anak laki-laki, anak pertama tumbuh menjadi anak yang riang dan menyenangkan. Ia ramah pada teman-temannya dan menghargai orang yang lebih tua darinya. Sedangkan anak kedua cenderung ketus kepada orang-orang di sekitarnya, ia juga mudah iri dan tidak suka ditegur. Ia cenderung menjadi pengganggu dalam lingkungan bermainnya seperti ketika ia meminjam barang milik temannya, tetapi ketika temannya tidak meminjamkan

ia marah dan memaksa temannya agar mau meminjamkan jam itu. Dalam hal ini sangat menunjukkan perbedaan sifat dan kepribadian antar dua orang bersaudara. Problem pada anak kedua menjadi salah satu contoh anak dengan kecerdasan intrapersonal yang kurang baik, emosinya mudah meledak-ledak dan tidak dapat mengekspresikan diri dengan baik dalam lingkungan sosialnya.

Pada pengalaman lain yang dialami oleh seorang anak, ia diberikan banyak kegiatan kursus oleh orang tuanya salah satu kursus yang diikuti adalah kursus menggambar. Setiap hari setelah selesai mengikuti kegiatan, orang tuanya selalu memeriksa hasil yang dilakukan pada hari itu. Orang tuanya akan bertanya pada tim pengajar jika tidak ada gambar pada materi modul yang dibawa oleh anaknya. Tim pengajar memberikan pengarahan pada orangtuanya bahwa dalam kegiatan kursus anak tidak hanya

diajarkan untuk menggambar, tetapi ia juga dilatih untuk membuat cerita, memberi sifat untuk sebuah karakter, dan ada banyak modul kursus menggambar yang tidak menuntut anak untuk membuat gambar. Problem yang terjadi, anak menjadi individu yang dibentuk oleh orang tua dan menjadi imitasi orang tua, sehingga anak tidak dapat optimal menjadi diri sendiri.

Anak dengan kecerdasan intrapersonal yang baik dapat mengerti dirinya sendiri, dapat mengekspresikan perasaan dan pemikirannya di lingkungan sosialnya, anak menjadi lebih percaya diri, dan masih banyak lagi sifat positif yang dapat muncul dalam diri anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik. Kecerdasan intrapersonal sangat penting untuk diasah karena tidak hanya bermanfaat dalam lingkungan sosial, tetapi juga berpengaruh pada bidang akademik. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal baik akan dapat mengenal potensi yang ada dalam dirinya sehingga ia dapat mengambil keputusan bidang ilmu pengetahuan apa yang ingin diambil sebagai bidang studi.

Dalam tahun-tahun pertama kehidupan, anak-anak meningkatkan teori dan konsep mengenai keadaan dunia-dunia fisik dan dunia orang lain. Pada usia 4-5 tahun, perkembangan motorik anak menjadi lebih halus dan terkoordinasi. Pada usia 5 tahun mereka juga meningkatkan paling sedikit kompetensi tingkat paling awal dengan sistem simbol dasar manusia bahasa, angka, musik, gambar dua dimensi, dan yang serupa itu (Gardner,2003,p. 90). Anak usia 4-6 tahun termasuk dalam masa awal kanak-kanak. Pada masa ini, anak sulit dibimbing dan diarahkan karena mudah terbawa ledakan-ledakan emosi, seperti takut, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih, kasih sayang, dan amarah. Pada tahun-tahun pertama masa kanak-kanak, sosialisai merupakan tahap perkembangan yang kritis karena pada masa inilah dasar sikap sosial dan pola perilaku sosial dibentuk. Pada usia ini anak-anak dapat mengerti apa yang dihadapi, namun mereka dapat memiliki pengertian yang salah terhadap situasi yang dihadapi sehingga peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengarahkan dan memberi pengertian yang tepat pada anak. Orang tua juga harus memperhatikan sifat-sifat dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi dan kecerdasan otak anak.

## Metode Perancangan

### Objek Perancangan

Media pembelajaran interaktif.

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini adalah metode

kualitatif. Untuk mendapatkan data primer dilakukan wawancara dengan psikolog, orang tua anak usia4-6 tahun, guru, dan murid TK. Selain itu untuk mengetahui secara langsung seperti apa hubungan orang tua dan anak bagaimana orang tua mendidik dan mengarahkan anak dilakukan observasi langsung. Observasi dilakukan dengan terjun langsung memperhatikan dan mengikuti kegiatan orang tua dan anak. Untuk mengumpulkan data sekunder, yang dilakukan adalah mengumpulkan sumber dari buku-buku referensi, maupun sumber dari internet yang memuat topik sesuai untuk kepentingan perancangan.

### Metode Analisis Data

Metode analisis data yang dilakukan adalah 5W+1H terdiri dari:

*What* (apa) : Apa itu kecerdasan intrapersonal?

*Why* (mengapa) : Mengapa orang tua kurang peduli pada kecerdasan intrapersonal anak?

Mengapa kecerdasan intrapersonal perlu dikembangkan?

Mengapa kecerdasan intrapersonal perlu dikembangkan sejak dini?

*Who* (siapa) : Siapa yang perlu menerapkan?

*Where* (dimana) : Di mana pengembangan kecerdasan intrapersonal baik untuk diterapkan?

*When* (kapan) : Kapan waktu yang tepat untuk orang tua meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak?

*How* (bagaimana) : Bagaimana cara orang tua membimbing dan menstimulasi pertumbuhan anak? Bagaimana sikap orang tua di Surabaya dalam hubungannya dengan kecerdasan intrapersonal anak?

## Pembahasan

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah merancang media yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-6 tahun. Pada usia 4-6 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan untuk membedakan antara apa yang menjadi milik atau bagian dari dirinya dan semua benda yang ia lihat, dengar, baca, raba, cium ketika ia mulai membentuk suatu lukisan atau gambaran tentang siapa dia (Schultz,1994,p.46). Anak juga sudah mulai mengembangkan kemampuan untuk membedakan antara apa yang menjadi milik atau bagian dari dirinya dan semua benda yang ia lihat, dengar, baca, raba, cium ketika ia mulai membentuk suatu lukisan atau gambaran tentang siapa dia (Schultz,1994,p.46). Anak-anak memiliki kemampuan dasar yang telah dimiliki sejak usia dini, diantaranya kemampuan kognitif, kemampuan sosial-emosional, kemampuan nilai moral agama, kemampuan fisik motorik, kemampuan bahasa dan kemampuan seni. Menurut Piaget dalam Desmita (2006,p.104) pemikiran seseorang berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran mulai dari bayi hingga dewasa. Ia juga membagi tahap-tahap perkembangan pemikiran kognitif pada empat tahap,

yaitu tahap pemikiran sensoris-motorik, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pada usia 4-7 tahun, anak sudah dapat menyelesaikan masalah, tetapi anak tidak dapat menjelaskan alasan yang tepat untuk pemecahan suatu masalah (Desmita,2006,p.132). Perkembangan sosial anak dapat dikembangkan dengan mengajak anak untuk mengenal diri dan lingkungannya. Perkembangan emosi yang muncul adalah anak akan dengan cepat belajar marah karena marah merupakan cara yang sederhana dan mudah untuk memuaskan kebutuhannya. Perkembangan anak umur 4-6 tahun memunyai ciri-ciri yaitu tubuh menjadi besar, sehat dan dapat mengikuti lebih banyak aktivitas serta tidak mudah lelah. Pertumbuhan gigi susu mulai tanggal, lalu tumbuh gigi baru dan anak mudah terserang penyakit. Dalam perkembangan motoriknya anak juga mengalami perkembangan, yaitu dalam keterampilan tangan anak sudah dapat untuk makan sendiri, berpakaian, merawat diri sendiri, menulis, menjiplak, menangkap, dan melempar bola, serta membuat konstruksi rumit. Keterampilan motorik halus anak juga menunjukkan perkembangan utama yang di tunjukkan dengan meningkatnya kemampuan menggambar seperti meniru bentuk lingkaran, menggambar tanda silang, meniru gambar bujur sangkar, menjiplak segilima, dan menambahkan 3 bagian dalam gambar manusia. Pada usia 4-5 tahun anak juga dapat mengikat tali sepatu dan menggunakan gunting dengan baik. Kemampuan motorik anak dapat dikembangkan dengan mengajak anak untuk melakukan gerakan, permainan, dan kegiatan yang membantu meningkatkan perkembangan keterampilan. Perkembangan bahasa anak usia dini masih jauh dari sempurna, namun potensi bahasa anak dapat dirangsang dengan komunikasi aktif menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan kosa kata anak dapat meningkat melalui pelajaran di sekolah, berbicara dengan orang lain, melalui radio dan televisi, dan kemampuan itu digunakan dalam percakapan dan tulisan. Kemampuan bahasa anak dapat dikembangkan dengan mengajarnya untuk membaca cerita, bermain tebak-tebak kata, mendongeng, dan anak juga dapat diajarkan untuk belajar menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Menurut Santrock Anak-anak pada usia prasekolah juga mengalami perkembangan moral, mereka mengerti mengenai apa yang seharusnya dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan dalam interaksinya dengan orang lain (Desmita,2006,p.149). Anak mempelajari perilaku mana yang baik dan dapat dilakukan, mana perilaku yang buruk dan tidak boleh dilakukan melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain seperti orang tua, saudara, maupun teman-teman sabaya. Stimulasi merupakan salah satu upaya orang tua atau keluarga untuk mengembangkan kemampuan anak. Stimulasi dapat dilakukan setiap ada kesempatan untuk berinteraksi dengan anak, secara terus-menerus dan bervariasi, disesuaikan dengan usia perkembangan kemampuan anak, dan

stimulasi sebaiknya jangan diberikan secara terburu-buru.

Teori kecerdasan majemuk dikemukakan oleh Howard Gardner, seorang profesor di bidang pendidikan di Harvard Graduate School of Education dan psikologi di Harvard University. Howard Gardner dalam bukunya yang berjudul *Multiple Inteleverages* menyatakan 7 kecerdasan yaitu kecerdasan musik, kecerdasan gerak badan, kecerdasan logika, kecerdasan linguistik, kecerdasan ruang, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan interpersonal. *Multiple Inteleverages* pada anak dipengaruhi oleh dua faktor utama yang saling terkait, yaitu faktor keturunan (bawaan, genetik) dan faktor lingkungan. Banyak kecerdasan yang penting dan sudah dapat diasah sejak dini salah satunya kecerdasan intrapersonal. Mula-mula seseorang hanya berpusat pada dirinya sendiri, kemudian lingkaran pengalaman tumbuh maka diri bertambah luas meliputi nilai-nilai, dan cita-cita yang abstrak.

Kecerdasan intrapersonal tidak hanya berkembang pada orang dewasa, tetapi anak-anak juga memiliki kecerdasan ini. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik, akan memiliki etika yang baik. Kecerdasan intrapersonal tercermin dalam kesadaran mendalam akan perasaan batin dan kecerdasan ini cenderung dimiliki oleh orang introvert (Jasmine hal). Menurut Howard Gardner (p.98) kecerdasan intrapersonal atau cerdas diri merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal diri sendiri, memahami siapa dirinya, apa yang dapat ia lakukan, bagaimana reaksi diri terhadap suatu situasi, dan memahami seperti apa yang sebaiknya ia hindari serta mengarahkan dan mengintrospeksi diri.

Kecerdasan intrapersonal juga dapat diajarkan pada anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas, seperti:

1. Refleksi (pemikiran mendalam atau perenungan) nilai-nilai yang direpresentasikan oleh pihak-pihak berlawanan dalam konflik,
2. Mengenalkan emosi yang bisa terjadi dalam dirimengenalkan berbagai kesukaan dan cita-cita,
3. Berimajinasi menjadi tokoh,
4. Membuat puisi atau lagu,
5. Menulis buku harian,
6. Merencanakan masa depan,
7. Mengenalkan dan mengungkapkan perasaan.

Anak dengan kecerdasan intrapersonal yang baik dapat mengerti dirinya sendiri, dapat mengekspresikan perasaan dan pemikirannya di lingkungan sosialnya, sehingga anak menjadi lebih percaya diri dan tidak menjadi pengganggu dalam lingkungannya. Kecerdasan intrapersonal sangat penting untuk diasah karena tidak hanya bermanfaat dalam lingkungan sosial, tetapi juga berpengaruh pada bidang akademik. Bila anak memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik, maka ia akan dapat mengenal potensi yang ada dalam dirinya sehingga ia dapat mengambil keputusan bidang ilmu pengetahuan apa yang ingin diambil sebagai bidang studi. Berdasarkan

wawancara yang dilakukan pada anak-anak usia 4-6 tahun dan kuisioner yang dibagikan kepada orang tuanya, dapat disimpulkan bahwa orang tua kurang mengerti tentang kecerdasan intrapersonal, dan orang tua cenderung mengambil kesimpulan sendiri tentang apa yang menjadi bidang minat anak, selain itu kurangnya hubungan yang hangat dengan anggota keluarga juga mempengaruhi emosi anak dalam mengambil suatu tindakan. Orang tua cenderung mengarahkan anak ke dalam suatu bidang tertentu tanpa memperhatikan potensi dan minat yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada anak-anak, mereka sudah mengetahui apa yang diinginkan dan dicita-citakan meskipun belum dapat memaparkan tujuan dari cita-cita mereka. Dalam hal emosi mereka masih kurang terkontrol sehingga cenderung mengekspresikan emosi dengan mengambil sikap yang cenderung *negative* dan berlebihan seperti membanting atau membuang barang, dan memukul. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 5 orang tua, hanya 1 orang tua yang memahami tentang kecerdasan intrapersonal dengan cukup baik. Orang tua yang mengetahui tentang kecerdasan intrapersonal tidak memaksa anak untuk masuk dalam suatu bidang tertentu dan memberi kebebasan pada anak untuk mengenali sendiri dirinya, namun tetap memberi pengarahan dan mengajarkan tentang mana yang baik dan tidak. Orang tua juga berupaya masuk dalam dunia anaknya dan terlibat dalam kegiatan yang dilakukan sehingga orang tua juga dapat mengenali karakter dan potensi yang dimiliki oleh anak.

Kemp dan Dayton mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman audiotape, seri slide dan film strips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, dan komputer (Arsyad, 2014, p.39). Menurut Taksonomi Lashin yang dikutip oleh Arsyad (2014, p.79) yaitu media berbasis manusia, media cetak, visual, dan komputer. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan saat melakukan perancangan, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Media visual

yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional seperti merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran; Mengevaluasi anak; Mengumpulkan data mengenai anak; Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran; Membuat catatan perkembangan pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2014, p.4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Azhar Arsyad dalam bukunya mengutip pendapat Hamidjojo yang memberi batasan pada media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai pada penerima yang dituju (2014, p.4). media adalah bagian yang tidak terpisah dari proses belajar mengajar demi tercapainya dunia tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Menurut Gerlach & Elly (Arsyad, 2014, p.3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Fungsi media pembelajaran lebih fokus pada dua hal yaitu fungsi yang didasarkan pada media dan penggunaannya. Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Kegunaan-kegunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, memberikan perangsang belajar yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks pembelajaran adalah multi bahasa, yaitu bahasa yang mudah dipahami dengan indera pendengaran,

penglihatan, penciuman, peraba, dan lainnya. Menurut Yudhi Munadi, multimedia sebagai media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama pembelajaran berlangsung (2010,p.148). Multimedia adalah sebuah media dan konten yang menggunakan kombinasi bentuk konten yang berbeda, multimedia juga termasuk kombinasi bentuk konten dari teks, audio, gambar diam, animasi, video, dan interaktivitas. Penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi juga dapat dikatakan sebagai multimedia. Multimedia juga menggambarkan perangkat elektronik media yang digunakan untuk menyimpan dan mengalami konten multimedia. Multimedia dibedakan dari campuran media dalam seni rupa dengan memasukkan audio, misalnya, memiliki lingkup yang lebih luas. Multimedia interaktif juga dapat digunakan dalam kegiatan belajar karena penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Kelebihan multimedia sebagai media pembelajaran diantaranya memberikan iklim afeksi secara individual, meningkatkan motivasi belajar, memberikan respon balik terhadap hasil belajar, dan kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada di tangan penggunanya (Yudhi Munadi,2010,p152). Dalam pendidikan, multimedia digunakan untuk memproduksi pelatihan berbasis komputer dan buku referensi seperti ensiklopedi. Sebuah pelatihan berbasis komputer memungkinkan pengguna menjelajahi serangkaian presentasi, teks tentang topik tertentu, dan ilustrasi terkait dalam berbagai format informasi.

Teknik visual yang digunakan adalah pendekatan ilustrasi dengan desain karakter yang imajinatif dan fantasi untuk menarik minat anak. Warna yang digunakan juga beraneka ragam, warna terang dan warna tersier. Kecerdasan intrapersonal sangat penting untuk dikembangkan pada setiap individu sejak dini. Kecerdasan seseorang dapat menunjang kebutuhannya dalam menghadapi kondisi lingkungan dan sesama dalam masyarakat. Setiap orang dituntut untuk dapat mengenal dirinya sendiri sebelum mengenal orang lain, dengan mengenal pribadinya sendiri seseorang dapat mengerti apa yang sebaiknya dilakukan dan apa yang seharusnya tidak dilakukan. Meningkatkan pengetahuan terhadap diri sendiri sebaiknya dilatih sejak dini. Materi yang dibuat pada media membantu anak-anak untuk lebih mengenal apa yang dicita-citakan, hobi yang dimiliki, anak dapat lebih mengekspresikan diri, dapat berkomunikasi dengan baik, berimajinasi dalam membuat sebuah cerita, dan dapat mengontrol emosinya saat terlibat dalam suatu kondisi permasalahan untuk membantu meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. Karakter tokoh yang digunakan dalam media menggunakan karakter

fantasi seperti karakter dongeng, mitologi, dan sejenisnya yang diperlukan anak untuk mengembangkan imajinasinya. Media ini mempunyai kelebihan dimana orang tua dapat lebih mengetahui tentang kecerdasan intrapersonal anak dan mengembangkannya dengan cara yang lebih mudah. Karena minimnya pengetahuan tentang kecerdasan intrapersonal dan minimnya media yang tersedia untuk mengembangkannya, media ini dapat menjadi salah satu alternatif baru bagi orang tua maupun pembimbing untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. Media ini juga tidak hanya memberi fasilitas kepada orang tua maupun pembimbing untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak, tetapi media ini juga memberikan wawasan yang luas kepada orang tua untuk dapat lebih memahami tentang kecerdasan intrapersonal. Media ini tidak memungkinkan untuk digunakan sendiri oleh anak, tetapi media ini harus digunakan bersama terutama dengan orang tua, karena orang tua harus ikut serta dalam setiap perkembangan anak. Meskipun untuk penggunaan media ini membutuhkan adanya koneksi internet, tetapi setiap orang dapat memperoleh informasi terkait kecerdasan intrapersonal yang diperoleh dari berbagai sumber dan ahli, dan siapapun juga dapat memanfaatkan media yang dibuat. Berdasarkan teori-teori yang ada dan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan intrapersonal memiliki pengaruh yang penting terhadap anak, namun orang tua belum memahami tentang kecerdasan intrapersonal dan cenderung mengarahkan anak tidak sesuai dengan kecerdasan intrapersonal yang dimiliki. Anak-anak usia 4-6 tahun memiliki potensi yang baik untuk diarahkan sesuai dengan kecerdasan intrapersonal yang dimiliki sehingga anak dapat memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik.

Minimnya pengetahuan tentang kecerdasan intrapersonal juga mempengaruhi ketersediaan media yang sesuai untuk mengembangkannya, oleh karena itu dibuatlah media yang dapat memperkenalkan dan membantu meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. Melihat adanya potensi yang dimiliki anak dan masalah yang ada, maka dibutuhkan media yang dapat mendukung meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak sejak dini. Media dibuat agar anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan menimbulkan hubungan timbal balik dengan orang tua. Tujuan kreatif dari media pembelajaran yang akan dibuat adalah menerapkan beberapa cara sebagai pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan mengenai kecerdasan intrapersonal pada anak usia 4-6 tahun melalui media pembelajaran interaktif berbasis media *mobile application*. Melihat usia dari target audience yang masih sangat muda yaitu usia 4-6 tahun, maka perancangan media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan dengan kemampuan berpikir dari target audiens. kemampuan berpikir dan menangkap pesan yang dimaksud pada media

ditunjang dengan gambar-gambar dan warna-warna yang digunakan.

Perancangan media ini dibuat untuk memberikan pengetahuan pada orang tua mengenai kecerdasan intrapersonal dan menjadi salah satu fasilitas yang efektif bagi orang tua untuk dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal yang dimiliki anak usia 4-6 tahun. Cara-cara yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan kreatif adalah:

1. Menentukan konsep media seperti apa yang akan dirancang sehingga fungsi dari fitur yang ada dapat diterapkan dengan mudah.
2. Media yang dibuat harus dapat memberikan informasi terkait kepada orang tua, dan harus menarik untuk anak.

Media utama yang dibuat berupa *mobile application* yang bertemakan kecerdasan intrapersonal. Media ini dipilih karena penggunaan gadget sudah menjadi hal umum di kalangan masyarakat termasuk untuk anak-anak usia 4 hingga 6 tahun. Media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu media bagi orang tua maupun pembimbing meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. Meskipun menggunakan media elektronik, media tetap ini tetap mengharuskan adanya interaksi antara pembimbing dengan anak seperti mengarahkan anak saat menentukan sebuah sikap, sehingga hasil dari penggunaan media dapat menjadi lebih efektif. Media ini menjadi pengalaman belajar yang berbeda dari umumnya yang dapat dimanfaatkan oleh orang tua, melalui media ini diharapkan anak dan orang tua dapat lebih mudah menerima informasi yang disampaikan. Tujuan utama media ini adalah agar anak dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal dan memiliki dan orang tua dapat membimbing dan mengarahkan agar anak dapat memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik. Visual yang digunakan dalam media dibuat dengan desain yang imajinatif dan fantasi yang unik dan menyenangkan agar mudah diterima oleh anak. Unsur yang digunakan dalam media seperti dalam pemilihan *layout*, *typeface*, *sound*, warna dan sebagainya disesuaikan dengan dengan kesukaan anak-anak. Karakteristik dari media yang dirancang:

1. Media ini adalah fasilitas bagi orang tua maupun pembimbing untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.
2. Penggunaan media ini sangat membutuhkan peran pihak ketiga untuk mengarahkan setiap tahap yang ada dalam media.
3. Pada media ini, terdapat dua menu besar yang mendukung untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.
4. Media ini memiliki visual yang menarik dan desain yang imajinatif, sehingga membuat anak-anak tertarik untuk menggunakannya.

Materi dari media pembelajaran meliputi:

1. Hobi dan Cita-cita  
Pengelompokkan hobi dibagi ke dalam tiga bidang besar yaitu olahraga, seni, dan eksak.

Pada menu olahraga, seni, dan eksak diberi tiga pilihan cabang profesi yang berhubungan dengan olahraga, seni, dan eksak. Menu ini berfungsi agar anak dapat lebih mengenali hobi dan profesi yang berhubungan dengan cita-citanya.

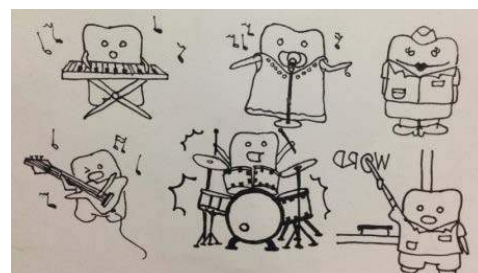
## 2. Emosi

Anak diposisikan dalam suatu kondisi dimana ia diminta untuk menentukan emosi yang akan ditunjukkan dalam menghadapi kondisi tersebut. Pembimbing berperan untuk mengarahkan anak dalam memberikan pemahaman pada anak untuk setiap emosi yang ditunjukkan. Penggunaan warna yang cerah selalu menarik minat anak-anak yang suka dengan hal-hal yang penuh warna. Warna-warna yang dipilih disesuaikan dengan kepribadian anak usia 4-6 tahun yang umumnya ceria, semangat, dan penuh imajinasi. Tipografi yang akan digunakan adalah tipografi yang *fun* seperti sans serif dan dekoratif yang digunakan untuk judul dan keterangan gambar. Desain layout dibuat dengan sederhana, simple, dan tidak rumit sehingga mudah dicerna dan dibuat dengan menarik. Gaya visual yang digunakan adalah gaya desain yang ceria dan atraktif melalui penggunaan warna-warna yang cerah.

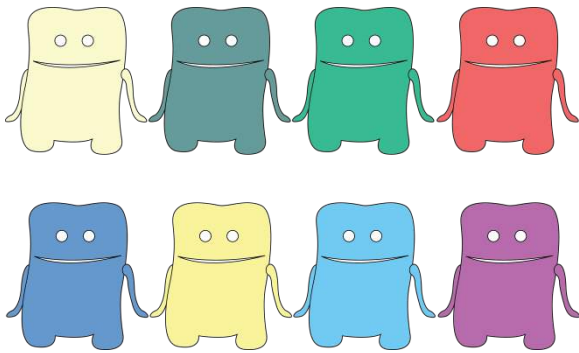


Gambar 1. Layout tampilan home

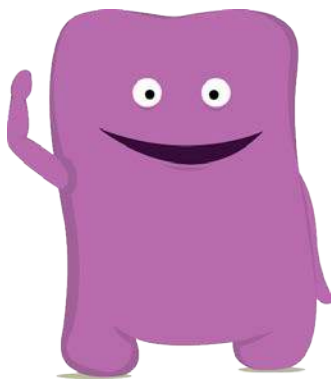
Sumber: Aplikasi App Store Chiro's home



Gambar 2. *Thumbnail* karakter



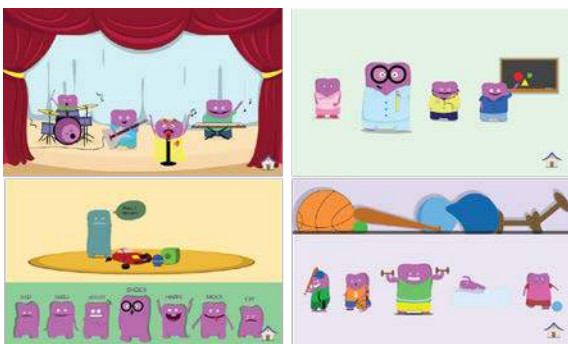
Gambar 3. *Tight tissue* Alternatif warna karakter utama



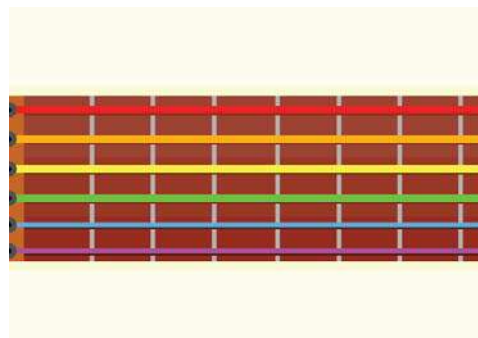
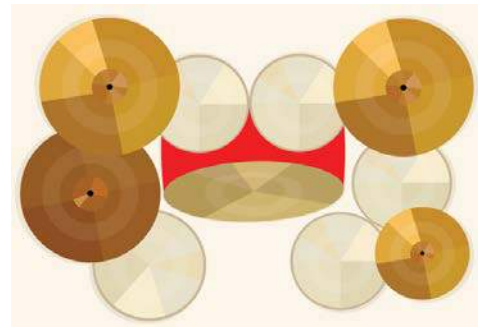
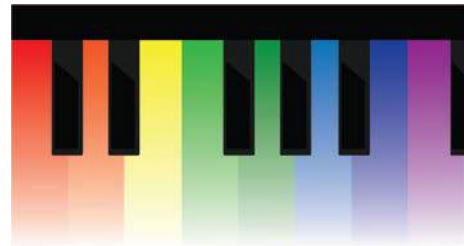
Gambar 4. Karakter utama



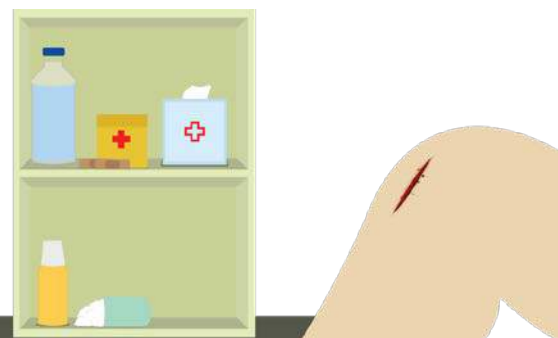
Gambar 5. Tampilan *cover*



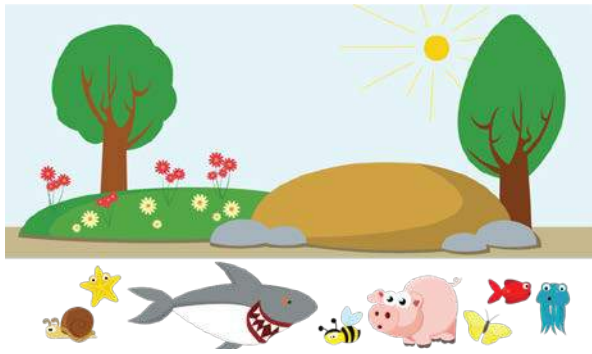
Gambar 6. Tampilan empat menu utama



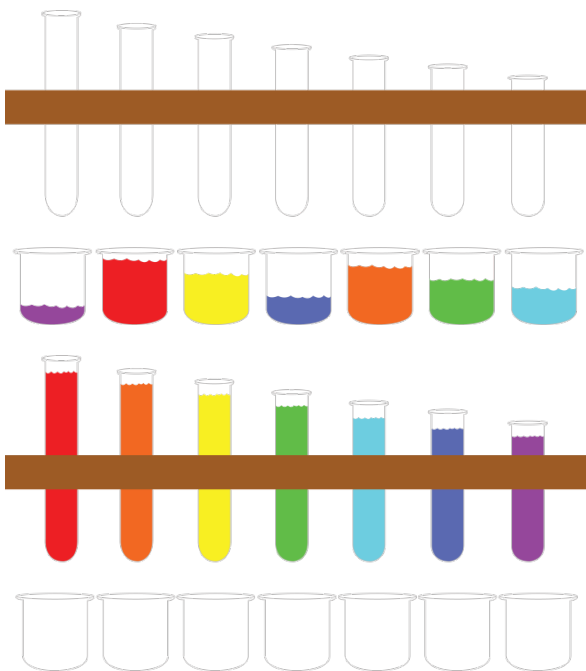
Gambar 7. Tampilan menu musik keyboard, gitar, dan drum



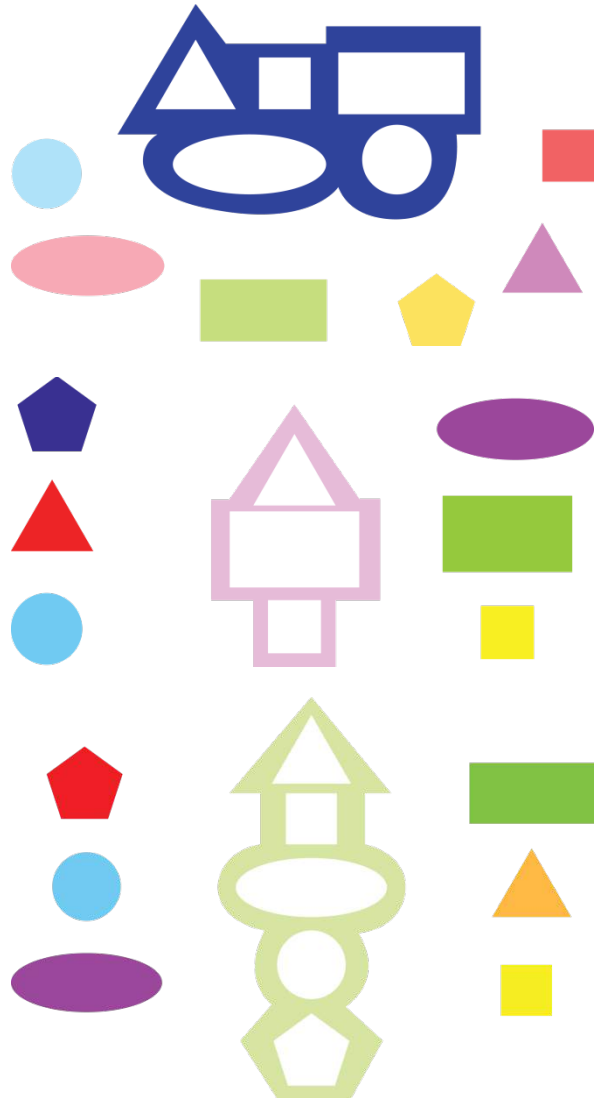
Gambar 8. Tampilan menu profesi suster



Gambar 9. Tampilan menu profesi dokter



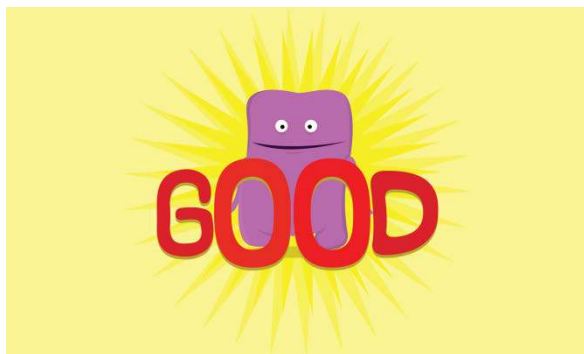
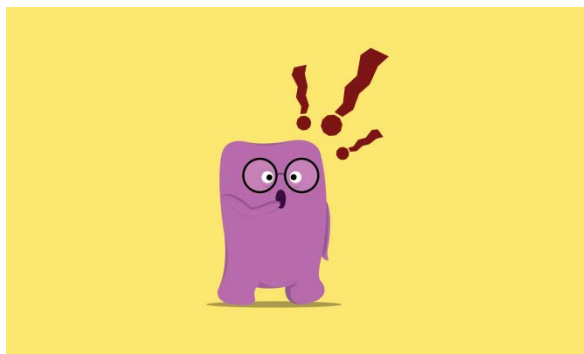
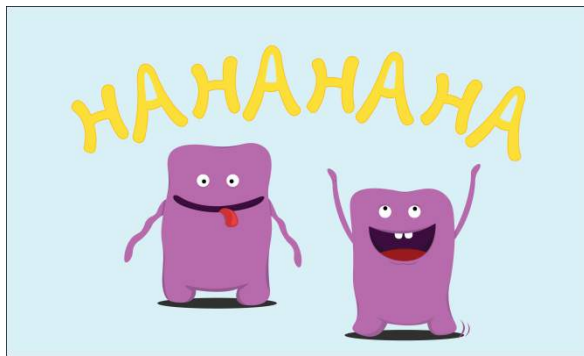
Gambar 10. Tampilan menu profesi ilmuwan



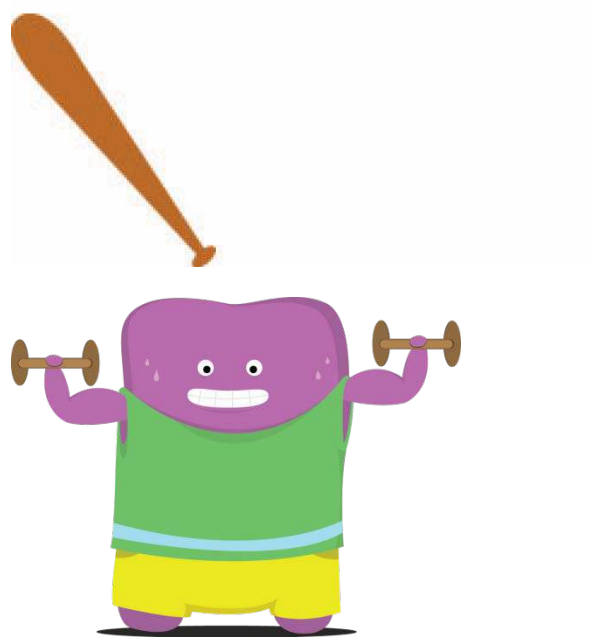
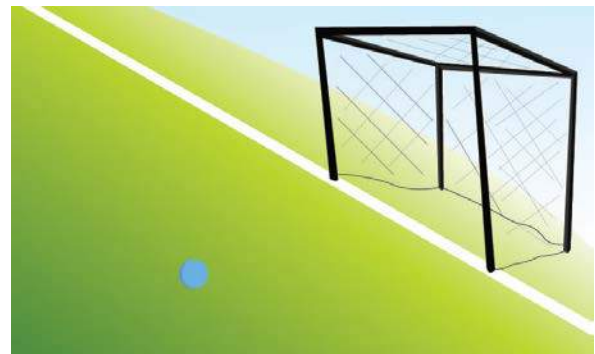
Gambar 11. Tampilan menu profesi dokter







Gambar 12. Tampilan menu emosi



Gambar 13. Tampilan menu olahraga basket, kasti, renang, sepak bola, dan angkat beban.




**Kecerdasan Intrapersonal**

Howard Gardner dalam Multiple Intelegenes menyatakan 7 kecerdasan yaitu :

kecerdasan musik,	kecerdasan gerak badan,
kecerdasan logika,	kecerdasan linguistik,
kecerdasan ruang,	kecerdasan intrapersonal, dan
kecerdasan interpersonal.	


Melalui media ini anak dapat lebih mengenal potensi diri yang dimiliki seperti hobi dan cita-citanya, sehingga orang tua juga dapat mengarahkan anak sesuai dengan potensi yang dimiliki.




**Kecerdasan Intrapersonal**

kecerdasan intrapersonal atau cerdas diri merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal diri sendiri, memahami siapa dirinya, apa yang dapat ia lakukan, bagaimana reaksi diri terhadap suatu situasi, dan memahami seperti apa yang sebaiknya ia hindari serta mengarahkan dan mengintrospeksi diri.

Kecerdasan intrapersonal tidak hanya kecerdasan dalam mengenali potensi diri, tetapi mengenal emosi yang dimiliki juga sangat di perlukan. Melalui media ini anak dapat mengenal emosi yang dimiliki dan dapat menunjukkan ekspresi yang akan disampaikan saat menghadapi suatu situasi.





Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan pribadi yang berhubungan dengan aspek internal dari seseorang.

Jika seseorang sudah memiliki kecerdasan intrapersonal yang kuat maka ia mampu memahami dirinya sebagai pribadi, apa potensi yang dimiliki, bagaimana ia memberi reaksi terhadap berbagai hal, dan apa yang menjadi cita-citanya.

Dalam mengenal emosinya, anak memerlukan bimbingan dan pengarahan dari orang tua agar anak dapat mempelajari pengaruh dari setiap emosi yang ditunjukkan. Maka bimbingan orang tua sangat diperlukan dalam penggunaan media ini.

Credit:  
www.asmr4kids.com  
www.purpleplanetmusic.com




Kecerdasan intrapersonal juga dapat diajarkan pada anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas, seperti:

1. Refleksi
2. Mengenalkan emosi yang bisa terjadi dalam diri,
3. Mengenalkan berbagai kesukaan dan cita-cita,
4. Berimajinasi menjadi tokoh,
5. Membuat puisi atau lagu,
6. Menulis buku harian,
7. Merencanakan masa depan,
8. Mengenalkan dan mengungkapkan perasaan.

Gambar 14. Tampilan penjelasan tentang kecerdasan intrapersonal



Gambar 15. Kegiatan orang tua dan anak saat memainkan permainan *kibo's home*

## Simpulan

Kesempatan adalah hal yang sangat penting dan dibutuhkan anak, setiap kesempatan yang diberikan pada anak dapat membuatnya belajar banyak hal. Namun, sayangnya anak kurang mendapat kesempatan terutama dalam lingkungan keluarga, anak tidak mendapat kesempatan untuk menjadi dirinya sendiri. Anak perlu diarahkan, tetapi anak juga perlu untuk diberi kesempatan untuk dapat menentukan pilihan dan sikap. Riset dan pengamatan dilakukan pada anak-anak dan orang tuanya, hasil yang didapatkan banyak hal yang orang tua tidak tau mengenai anaknya dan banyak juga orang tua yang cenderung menentukan setiap hal yang berhubungan dengan anaknya, sehingga anak tidak dapat menentukan sendiri apa yang menjadi pendapat dan pilihannya.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan, maka diperlukan media yang dapat membentuk anak untuk mengenal dirinya dengan lebih baik, dan membantu orang tua untuk dapat lebih mengenal potensi dan emosi yang dimiliki anak. Bentuk perancangan yang

dibuat berupa media pembelajaran yang dapat digunakan melalui gadget karena gadget sudah menjadi media umum yang sering digunakan anak-anak. Media gadget juga dipilih agar gadget dapat menjadi media yang dapat memberikan pengaruh yang positif kepada anak melalui aplikasi yang ada. Demikian alasan dari perancangan media pembelajaran berupa permainan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun. Elemen desain yang diberikan sangat menentukan minat anak saat menggunakan media pembelajaran yang disajikan. Dalam perancangan media pembelajaran ini, dipilih warna-warna yang cerah dan ceria untuk menunjang ketertarikan anak.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan anak-anak menjadi lebih mengerti tentang kecerdasan intrapersonal yang dimiliki, dan orang tua lebih peduli dengan emosi dan minat yang dimiliki anak sehingga orang tua tidak memaksakan kehendaknya.

## Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Edisi Rev. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gardner, Howard. 2003. *Multiple Intelligences*. Trans. Alexander Sindoro. Batam: Interaksara.
- Hurlock, Elizabeth. 1997. *Psikologi Perkembangan*. Edisi 6. Trans. Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth. 1997. *Psikologi Perkembangan*. Edisi 5. Trans. Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga.
- Jasmine, Julia. 2012. *Metode mengajar multiple intelegences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- "Media Komunikasi Visual". (15 Juni 2009). tugasaudiovisual.blogspot.com
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- "Perkembangan anak usia 4-6 tahun". (11 Desember 2013). <http://regulerceria.blogspot.com/2013/12/perkembangan-usia-prasekolah-4-6-tahun.html>
- "Psikologi Perkembangan Anak". (Maret 2013). Cutehey.blogspot.com/2013/03/psikologi-perkembangan-masa-akhir-anak-anak.htm.
- Rachmani, Immanuella, et al. 2003. *Multiple Intelegences*. PT Aspira Pemuda.

Schultz, Duane. 1994. *Psikologi Pertumbuhan*. Trans. Yustinus. Yogyakarta: Kanisius

"Tentang multimedia". 6 Agustus 2011. 11 Februari 2015. <<http://indowhiz.blogspot.com/2011/08/pengertian-dan-seluk-beluk-tentang.html>>

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Tuahn Yang Maha Esa atas penyertaan dan bimbingan-Nya, sehingga perancangan Tugas akhir untuk menyelesaikan studi S-1 program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Petra yang berjudul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN" dapat terselesaikan dengan baik dan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan waktu yang di tetapkan.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Aristarchus Pranayama, BA., MA selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan waktu, tenaga, pikiran, informasi, dan dengan sabar memberikan pengarahan selama membimbing penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Alvin Raditya, S.Sn selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak waktu, tenaga, pikiran, informasi, dan dengan sabar memberikan pengarahan selama membimbing penyusunan Tugas Akhir ini
3. Bapak Andrian Dektisa H., S.Sn., M.Si selaku ketua tim penguji yang telah memberikan pengarahan selama sidang proposal sampai sidang akhir.
4. Ibu Ani Wijayanti S S., Sn., M.Med.Kom selaku penguji yang telah memberikan pengarahan selama sidang proposal sampai sidang akhir.
5. Ibu Esti Kurnianingsih, S.Psi., M.A selaku narasumber yang memberikan informasi dan pengarahan mengenai psikologi anak.
6. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moril maupun material.
7. Segenap dosen, psikolog, guru-guru, orangtua dan anak-anak yang mau meluangkan waktu untuk memberi informasi, pengarahan, saran, serta bantuan.
8. Teman-teman atas dukungan moril yang telah diberikan.