



Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak

Ni Putu Pena Rosalina^{1*}, Putu Rahayu Ujianti², Made Vina Arie Paramita³ 

^{1,2,3}Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Corresponding author: sadpch@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan serta dikemas semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dengan materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi dan media. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli materi masuk ke dalam kategori baik dengan jumlah rata-rata keseluruhan 4,37. Hasil validasi ahli media masuk ke dalam kategori sangat baik dengan jumlah rata-rata keseluruhan 3,75. Hal ini artinya media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Kata Kunci: Pengembangan media, kartu bergambar, kecerdasan interpersonal.

Abstract

Learning media is one component in learning that does not stand alone but is interconnected with other components in order to create the expected learning situation and is packaged as attractively as possible so that students are interested in the material presented. This study aims to develop a picture card learning media product to improve interpersonal intelligence that is suitable for use as a learning medium for early childhood. This type of research is development research, the development procedure using the ADDIE model includes 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The instrument used in this study was a material and media expert validation questionnaire. The data analysis used is quantitative descriptive analysis technique. The results of the material expert validation fall into the good category with an overall average of 4.37. The results of the media expert's validation fall into the very good category with an overall average of 3.75. This means that the developed media is suitable for use as a learning medium to improve interpersonal intelligence in early childhood.

Keywords: Media development, picture cards, interpersonal intelligence.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bukan hanya sekedar menyiapkan anak untuk masuk sekolah dasar namun, pendidikan anak usia dini juga membantu anak dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak dan meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat mengantarkan anak menjadi anak yang cerdas (Dewi et al., 2015; Syifaузakia et al., 2021). Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya (Hoerr, R, 2007) Dalam teori Gardner setiap orang memiliki jenis kemampuan yang berbeda atau memiliki inteligensi majemuk (*multiple*

History:

Received : February 04, 2021

Revised : February 10, 2021

Accepted : May 03, 2021

Published : May 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



intelligences) yaitu meliputi kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musical, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis (Sujiono et al., 2010; Suparno, 2004; Yaumi, 2012). Salah satu kemampuan yang penting distimulasi untuk perkembangan anak pada kehidupan selanjutnya adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengamati atau mengerti maksud, motivasi, dan perasaan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Utami, 2012; Yaumi, 2012). Anak yang tinggi inteligensi interpersonalnya akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, maupun berempati secara baik, mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain (Muniroh, 2013). Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang diperlukan orang untuk berinteraksi, dengan sesama, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Priyanti, 2016; Siregar, 2015). Kemampuan ini memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, dimana manusia tidaklah bisa hidup sendiri, banyak kegiatan dalam hidup manusia yang terkait dengan orang lain. Interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dimana dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan, adapun karakteristik interaksi sosial anak tersebut, 1) mampu berinteraksi antara individu dengan individu, interaksi ini bisa berupa anak mampu untuk bertegur sapa atau bercakap-cakap, 2) interaksi antara individu dengan kelompok, anak mampu bekerja sama dalam sebuah kelompok, mau melakukan interaksi di dalam kelompok yang melibatkan dirinya, 3) interaksi antara kelompok dengan kelompok, anak berani bertanya kepada anggota kelompok lain selain kelompoknya pada saat pembelajaran (Pebriana, 2017; Robbiyah et al., 2018; Sianturi, 2021).

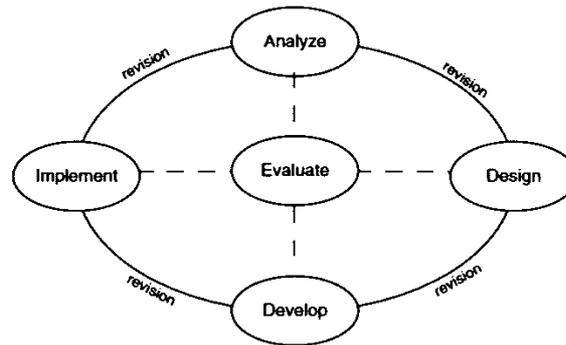
Pendidikan anak usia dini pada masa sekarang sudah sering ditemui banyaknya kasus kejahatan yang terjadi yang dilakukan oleh anak seperti melakukan kekerasan terhadap temannya sendiri, dan *bullying* terhadap teman sebaya. Hal ini nampaknya sangat berkaitan dengan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, yang tidak dilakukan dengan cara yang benar. Terjadinya hal-hal tersebut berawal dari anak yang merasa dikucilkan dan tidak memiliki keterampilan dalam bersosial dan memiliki kesulitan berhubungan dengan teman sebaya, keluarga, dan guru. Berbagai penelitian menemukan bahwa anak yang tidak disukai (dikucilkan) memiliki karakteristik negatif seperti suka menyerang, agresif, bertindak anti sosial, sulit bekerja sama, memiliki rasa ingin menang sendiri, sulit berempati, dan selalu mengganggu kesenangan temannya (Amini, 2008; Sulisrudatin, 2014). Hal tersebut menyatakan bahwa pentingnya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini agar anak memiliki kemampuan untuk berteman dan berkenalan dengan mudah, suka berada di sekitar orang lain, memiliki rasa ingin tahu terhadap orang lain, ramah terhadap orang lain, mau berbagi mainan dengan temannya, mengalah kepada anak lain, serta sabar menunggu giliran bermain. Kemampuan interpersonal ini sebagai dasar kesejahteraan anak, khususnya menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Acesta, 2019; Armstrong, 2003). Oleh karena itu sangat diperlukan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tahapan usianya. Namun, kenyataan yang ada dilapangan yaitu kurangnya pemahaman guru tentang bagaimana cara memberikan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan diperoleh data bahwa guru sudah memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal atau aspek sosial anak, namun proses pembelajaran yang dilakukan masih sangat minim dan jauh dari harapan baik dari segi pemilihan metode pembelajaran serta keterbatasan media yang dimiliki sekolah. Hal ini dapat dilihat melalui proses pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari masih bersifat konvensional dan individual yang membuat kurangnya interaksi antara peserta didik pada saat proses pembelajaran bahkan dari segi pemilihan metode yang ada guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan metode pemberian tugas. Melihat

kenyataan yang ada di lapangan perlu adanya upaya yang dilakukan agar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Banyak kegiatan maupun metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran namun harus didukung dengan adanya media pembelajaran yang tepat, mudah, dan menarik bagi anak. Melalui penggunaan media pembelajaran, pengajaran yang dilakukan akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami serta peserta didik menjadi lebih aktif (Puspita et al., 2016). Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajar yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian siswa dan sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan tentang materi pembelajaran (Jannah & Hasmawati, 2017; Rachmawati, 2013). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan (Laely, 2013; Pratita, 2014) Penelitian yang menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai alat atau penunjang untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Media yang digunakan yaitu media celemek pintar yang dikemas dalam bentuk bercerita dengan berbagai tema yang mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Hasil dari penelitian tersebut, media yang digunakan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang dapat menghadirkan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya (Juniarti, 2018).

Penelitian lain mengemukakan, media *flashcard* layak dan efektif diterapkan pada proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada skor kelayakan penilaian menjadi 84,17% sesuai kriteria layak menurut BSNP. Sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada uji pelaksanaan lapangan mencapai 92% yang artinya media *flashcard* atau kartu gambar layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan tema polusi udara (Ikhwati et al., 2014). Penelitian yang menunjukkan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif layak digunakan dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba kelompok kecil hasilnya yaitu mendapat respon yang positif dengan kriteria “Baik”. Uji coba kelompok besar digunakan untuk menguji keefektifan dan kepraktisan penggunaan produk. Keefektifan yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Artinya ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005 (Mardati & Wangid, 2015). Penelitian yang menyatakan media kartu angka bergambar sangat layak dan efektif digunakan untuk mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5. Relevansi hasil penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilaksanakan mempunyai kesamaan yaitu sama-sama mengembangkan produk berupa media pembelajaran kartu bergambar dan adapun kesamaan yang lainnya yaitu meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan media pembelajaran dalam penelitiannya. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran kartu gambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal (Balkis, 2019). Berdasarkan pemaparan diatas, media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk membantu guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak adalah media kartu bergambar. Media kartu gambar adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar dan materi yang dapat disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Media kartu bergambar merupakan media yang sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apapun dan sangat mudah untuk digunakan yang dimana didalamnya terdapat materi pembelajaran atau gambar-gambar yang nyata atau konkret dan tulisan sebagai petunjuk agar mudah untuk dipahami oleh anak usia dini. Media kartu gambar adalah media yang dirancang oleh peneliti yang merupakan jenis media visual. Media kartu gambar diharapkan dapat menarik perhatian anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research dan Development* (R&D). Subyek dalam penelitian ini ada dua yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang dimaksud adalah kepala sekolah di TK Kelompok B yang berperan untuk menentukan apakah materi yang di kemas dalam media pembelajaran kartu bergambar sudah sesuai dengan tingkat usia anak kelompok B. Sedangkan ahli media adalah dosen atau pakar yang bisa menangani dalam hal media pembelajaran. Prosedur penelitian ini mengadopsi dari model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Mandasari et al., 2021; Manurung, 2020)



Gambar 1. Model Pembelajaran ADDIE

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli materi, sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran Kartu Bergambar sebagai media pembelajaran yang dilihat dari aspek yaitu aspek relevansi, susunan materi, evaluasi, bahasa, dan tampilan produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang di analisis diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media. Analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan statistik deskriptif berupa pernyataan sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang yang diubah ke dalam data kuantitatif skala 5. Untuk memberi kriteria nilai kelayakan produk maka data yang diperoleh dari angket instrumen ahli materi dan media. Berikut pedoman pemberian skor.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

| Keterangan | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat kurang | 1 |

Langkah analisis data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut. Menghitung skor rata-rata setiap komponen menggunakan rumus :

$$X_i = \frac{\sum x}{n}$$

Menghitung rata-rata skor total tiap komponen mengkonversi data kuantitatif menjadi kualitatif sesuai dengan pedoman mengkonversi data sebagai berikut.

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berskala 5

| Rumus | Rerata Skor | Klasifikasi |
|---|-------------|--------------|
| $x > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$ | >4,2 | Sangat Layak |
| $\bar{x}_i - 0,60 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$ | >3,4-4,2 | Layak |
| $\bar{x}_i - 0,60 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$ | >2,6-3,4 | Cukup Layak |
| $\bar{x}_i - 0,60 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$ | >1,8-2,6 | Kurang Layak |
| $X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$ | $\leq 1,8$ | Tidak Layak |

Sumber: S. Eko Putro Widyoko (2010:238)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak usia dini. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini. Produk dikemas dengan menggunakan kertas hvs serta di laminating, serta berbagai peralatan lainnya yang akan digunakan guru maupun anak dalam proses pembelajaran dikelas. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahap-tahap yang dilakukan berdasarkan model pengembangan sebagai berikut. Tahap analisis yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis terhadap ketersediaan media pembelajaran di sekolah khususnya terkait dengan media-media yang mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak dan melakukan analisis terhadap karakter peserta didik. Hasil analisis yang diperoleh yaitu ketersediaan media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak masih terbatas. Media-media pembelajaran yang tersedia disekolah hanya media pembelajaran yang berupa lego, balok, puzzle, plastisin dan perlu adanya media pembelajaran untuk dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal anak yang masih terbatas. Sedangkan analisis karakter peserta didik dilakukan dengan tujuan agar pengembangan produk yang dikembangkan sesuai dengan karakter peserta didik yang menjadi target. Analisis ini dibutuhkan guna untuk mengidentifikasi masalah, tahapan ini merupakan suatu proses yang akan mendefinisikan apa yang akan dipelajari dan bagaimana ketersediaan dan relevansi bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Hasdi & Agustina, 2016).

Tahap desain merupakan tahap kedua dari model ADDIE. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam perencanaan. Tahap desain merupakan tahap untuk merumuskan tujuan pembelajaran agar sesuai dengan yang dibutuhkan, menentukan materi sebagai acuan untuk proses pembelajaran (Hasdi & Agustina, 2016) Tahap pengembangan merupakan tahapan proses pembuatan media pembelajaran yaitu dengan merangkai semua komponen-komponen seperti materi, gambar-gambar yang akan digunakan, sebelum melakukan tahapan ini dilakukan realisasi rancangan produk yang akan dikembangkan (Cahyadi, 2019). Menentukan desain seperti pemilihan warna *background* dan tulisan, pemilihan jenis huruf, ukuran, agar menjadi media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal menggunakan Microsoft Word. Setelah proses pembuatan kartu selesai, dilanjutkan dengan mencetak file kartu gambar menggunakan kertas HVS serta dilaminating agar lebih kuat dan tahan lama. Berikut tampilan media pembelajaran kartu bergambar tentang kecerdasan interpersonal.



Gambar 2. Media Kartu Bergambar Kecerdasan Interpersonal

Tahap implementasi merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu dengan diterapkan atau melakukan uji coba dilapangan untuk memperoleh suatu gambaran tingkat keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Pada tahap implementasi ini media pembelajaran kartu bergambar tentang kecerdasan interpersonal anak pada penelitian ini tidak dapat dilaksanakan atau diujicobakan kepada anak kelompok B di taman kanak-kanak karena situasi pandemi covid-19 sehingga penulis hanya sampai pada validasi ahli materi dan ahli media. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir perbaikan produk yang dikembangkan setelah melalui uji coba serta merupakan umpan balik dalam proses pengembangan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, sehingga menghasilkan produk akhir yang layak pakai. Tahap evaluasi ini merupakan proses untuk melihat apakah media yang dikembangkan berhasil atau sesuai dengan harapan (Hasdi & Agustina, 2016). Pada tahapan ini juga tidak dapat terlaksana karena tidak melakukan uji coba dalam proses pembelajaran akibat dari pandemic covid-19. Indikator dibuat untuk menyusun instrumen yang akan diberikan kepada anak untuk membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal. Indikator dalam aspek bekerja sama yaitu mau bermain bersama-sama, kemampuan membina hubungan sosial dan menunjukkan sikap saling menghargai. Indikator dalam aspek kemampuan berempati yang pertama kepekaan (pemahaman) terhadap sikap dan perilaku orang lain, agar anak dapat membedakan suasana hati orang lain ketika sedang marah, senang, sedih, agar tidak salah memberikan tindakan. Selanjutnya yaitu suka memberikan orang lain bantuan. Validasi materi mengacu pada beberapa aspek penilaian yaitu relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian dan kesesuaian dengan tuntutan dalam pembelajaran yang harus dikuasi oleh anak.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Σ Butir | Σ Nilai | Rata-rata | Kriteria |
|----|------------|---------|---------|-----------|-------------|
| 1 | Relevansi | 2 | 9 | 4,5 | Sangat Baik |
| 2 | Keakuratan | 3 | 12 | 4 | Baik |

| No | Aspek | Σ Butir | Σ Nilai | Rata- rata | Kriteria |
|-------------------------------------|---|-------------------|-------------------|----------------------|-------------|
| 3 | Kelengkapan Sajian | 5 | 20 | 4 | Baik |
| 4 | Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang harus dikuasai anak | 3 | 15 | 5 | Sangat Baik |
| Jumlah Rata-rata keseluruhan | | 13 | 56 | 17,5 4,37 | Baik |

Materi kecerdasan interpersonal pada anak usia dini dianggap layak apabila memperoleh rerata skor lebih dari 3,4,4,2, yang berarti “layak” pada semua aspek, berdasarkan data tabel konversi kualitatif. Oleh karena itu berdasarkan hasil dari ahli materi pembelajaran yang diberikan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini kelompok B Taman Kanak-Kanak. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah dosen dari prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Media pembelajaran yang dinilai adalah media pembelajaran kartu bergambar kecerdasan interpersonal untuk anak usia dini. Adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil validasi Ahli Media

| No | Aspek | Σ Butir | Σ Nilai | Rata- rata | Kriteria |
|-------------------------------------|------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|-------------|
| 1 | Keterbacaan Kata | 4 | 13 | 3,25 | Baik |
| 2 | Kualitas Gambar | 3 | 11 | 3,6 | Baik |
| 3 | Keserasian Warna | 2 | 9 | 4,5 | Sangat Baik |
| 4 | Bentuk | 1 | 3 | 3 | Baik |
| 5 | Penggunaan media | 5 | 22 | 4,4 | Sangat Baik |
| Jumlah Rata-rata keseluruhan | | 15 | 58 | 18,75 3,75 | Baik |

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan dianggap layak apabila memperoleh rerata skor lebih dari 3,4-4,2 yang berarti “baik” pada semua aspek, berdasarkan data tabel konversi kualitatif ke data kualitatif. Oleh karena itu, media pembelajaran kartu bergambar kecerdasan interpersonal yang dikembangkan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Pembahasan

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien (Jannah & Hasmawati, 2017). Pada kali ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran kartu bergambar yang sudah sesuai dengan syarat yang ada pada penelitian sebelumnya. Media pembelajaran kartu gambar yang peneliti kembangkan termasuk dalam media grafis atau media visual yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Sejalan dengan penelitian mengenai media kartu gambar atau grafis disebut sebagai media dua dimensi yakni media yang memiliki ukuran panjang dan lebar (Pratita, 2014) Media pembelajaran kartu bergambar ini merupakan media kartu sederhana yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik. Media kartu bergambar atau *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, dimana gambarnya dapat berasal dari buatan sendiri atau gambar/foto yang sudah ada dan digunakan

untuk memudahkan peserta didik pada saat proses pembelajaran (Jannah & Hasmawati, 2017). Kartu gambar merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran (Pratita, 2014). Dengan adanya media kartu tersebut diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran kartu bergambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan penerima, gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, gambar harganya murah dan mudah untuk didapatkan serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus (Nonik et al., 2013).

Media pembelajaran kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang sangat sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apapun dan sangat mudah untuk digunakan yang dimana dalam media tersebut terdapat materi pembelajaran atau gambar-gambar yang nyata atau konkret serta terdapat tulisan sebagai petunjuk agar mudah untuk dipahami oleh anak. Media *flashcard* layak dan efektif diterapkan pada proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada skor kelayakan penilaian menjadi 84,17% sesuai kriteria layak menurut BSNP. Sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada uji pelaksanaan lapangan mencapai 92% yang artinya media *flashcard* atau kartu gambar layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan tema polusi udara (Ikhwati et al., 2014). Media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* pada pembelajaran tematik-integratif layak digunakan dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba kelompok kecil hasilnya yaitu mendapat respon yang positif dengan kriteria “Baik”. Uji coba kelompok besar digunakan untuk menguji keefektifan dan kepraktisan penggunaan produk. Keefektifan yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Artinya ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005 (Mardati & Wangid, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak setelah adanya tindakan melalui metode bermain peran. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, presentase kecerdasan interpersonal diperoleh data 17 anak sebesar 70,6% memenuhi kriteria BB, Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 11 anak sebesar 51,9% yang memenuhi kriteria MB dan pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan menjadi 18 anak sebesar 80,53% memenuhi kriteria BSH. Penelitian yang dilakukan Yenti Juniarti pada tahun 2018 menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal dengan media celemek pintar, dapat dibuktikan rata-rata skor kecerdasan interpersonal pra siklus 40,4%, siklus I 18,04% menjadi 58,44% dan siklus II meningkat sebesar 23,06% menjadi sebesar 81,5%. Artinya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak ini layak digunakan (Amelia & Marsella, 2018). Penelitian yang menyatakan bahwa media kartu angka bergambar sangat layak dan efektif digunakan untuk mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 (Balkis, 2019). Relevansi hasil penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilaksanakan mempunyai kesamaan yaitu sama-sama mengembangkan produk berupa media pembelajaran kartu bergambar dan adapun kesamaan yang lainnya yaitu meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan media pembelajaran dalam penelitiannya. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran kartu gambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak. Produk yang dikemas dalam bentuk media kartu bergambar yang diberikan kepada anak yang dapat digunakan didalam kelas maupun belajar dirumah secara mandiri bersama orang tua.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu bergambar kecerdasan interpersonal untuk anak kelompok B Taman Kanak-kanak. Melalui hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar kecerdasan interpersonal yang telah dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Acesta, A. (2019). *Kecerdasan Kinestetik dan Kecerdasan Interpersonal Serta Pengembangannya*. Media Sahabat Cendekia.
- Amelia, L., & Marsella, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak Tk B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Buah Hati Journal*, 5(2), 2.
- Amini, T. Y. S. J. (2008). *Bullying: Mengatasi Kekerasan Di Sekolah Dan Lingkungan Sekitar Anak*. Grasindo.
- Amstrong, T. (2003). *Setiap Anak Cerdas Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligences*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Balkis, R. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(2), 1-8.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dewi, Cahya, N., & Aslan, A. (2015). Psikologi Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Medinah: Jurnal Studi Islam*, 2(1).
- Hasdi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Educatii*, 11(1), 90-1-5.
- Hoerr, R. T. (2007). *Buku Kerja Multiple Intelligences*. PT Mizan Pustaka.
- Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, P. (2014). Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/USEJ.V3I2.3344>.
- Jannah, M., & Hasmawati. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1).
- Juniarti, Y. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Media Celemek Pintar. *Jurnal Audi*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2071>.
- Laely, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 300-319.
- Mandasari, Y. D., Subandowo, M., & Gunawan, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Konfigurasi Elektron Elektronik Otomatis Mata Pelajaran IPA Di Masa Pandemi Covid-19. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 309-318. <https://doi.org/10.17977/um038v4i32021p309>.
- Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Irsyad*, 10(2). <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v10i2.8978>.

- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132.
- Muniroh, S. M. (2013). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.28918/jupe.v6i1.218>.
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurna Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1472>.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Pratita, D. (2014). Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMP. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 25(2), 86–94.
- Priyanti, N. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran (Penelitian tindakan Pada Kelompok A Paud Madinah). *Jurnal Cakrawala PAUD*, 1(1).
- Puspita, P. M., Wirya, N., & Antara, P. A. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Kartu gambar untuk meningkatkan Kemampuan Berbicara Di TK Catur Paramita. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7809>.
- Rachmawati, S. (2013). Penerapan Media Kartu Gambar Binatang untuk Meningkatkan Kemampuan Gerakan Dasar Menari Pada Anak Kelompok A di TK Puspita Kecamatan Gunung Anyar Surabaya. *PAID Teratai*, 2(1).
- Robbiyah, R., Ekasari, D., & Witarsa, R. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 74. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.10>.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>.
- Siregar, M. M. (2015). Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Siswa Kelas VII Smp Negeri 5 Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(3).
- Sujiono, Nurani, Yuliani, & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks.
- Sulisrudatin, N. (2014). Kasus Bullying Dalam Kalangan Pelajar (Suatu Tinjauan Kriminologi). *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 5(2), 57–70. <https://doi.org/10.35968/jh.v5i2.109>.
- Suparno, P. (2004). *Teori Intelegensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Kanisius.
- Syifauzakia, M. P., Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Literasi Nusantara.
- Utami, A. D. (2012). Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI-Vol*, 7(2).
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple intelligences* (P. D. Rakyat (ed.)).