

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media

Media komunikasi seperti surat kabar, radio dan televisi dengan relatif mudah dapat membentuk *attitude-attitude* baru pada masyarakat. Akan tetapi, tidak senantiasa media komunikasi itu berhasil membentuk *attitude* baru pada masyarakat. Salah satu faktor yang turut menentukannya adalah faktor sumber komunikasi. (Gerungan, 2010). Teknologi saat semakin membuka cakrawala sebagai media komunikasi masyarakat, Darmawan (2012) mengemukakan, adanya perubahan dalam bidang teknologi khususnya teknologi informasi, membawa paradigma baru pada *learning material* dan *learning method*. Produk TI dewasa ini telah memberikan alternative berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan diakses oleh siswa yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi berbentuk CD, DVD, flashdisk, dan lain-lain. Inti dari bahan tersebut adalah berupa program/software yang dapat dimanfaatkan apakah sekedar mengambil data, membaca, *download*, bahkan sampai berinteraksi antara program dengan siswa dan guru dengan memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama. Dalam terminologi teknologi pembelajaran konsep tersebut dikenal dengan istilah pembelajaran berbasis komputer atau CBI (*Computer Based Instruction*). Dalam hal ini komputer tidak hanya dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari siswa (*computer as science*), tetapi komputer sebagai alat yang membantu untuk mempelajari berbagai materi pelajaran (*computer as tools*).

Program pembangunan pendidikan yang terpadu, terarah dan berbasis teknologi paling tidak akan memberikan *multipler effect* dan *nurturing effect* terhadap semua sisi pembangunan pendidikan: sehingga TIK berfungsi untuk memperkecil kesenjangan penguasaan teknologi mutakhir, khususnya dalam dunia pendidikan. Pembangunan pendidikan berbasis TIK setidaknya memberikan dua keuntungan. *Pertama*, sebagai pendorong komunitas pendidikan (termasuk guru) untuk lebih apresiatif dan proaktif dalam maksimalisasi potensi pendidikan. *Kedua*, memberikan kesempatan luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan setiap potensi yang ada, yang dapat diperoleh dari sumber-sumber yang tidak terbatas. (Darmawan, 2012)

Erlina dkk (2013) menjelaskan secara rinci bagaimana Membuat Media Mengajar Visual, mencari , mengunduh, mengubah dan menyajikan Video pada media youtube.

2.1.2 Multiple Intelligence (Kecerdasan Jamak)

Howard Gardner mendefinisikan kecerdasan sebagai: kemampuan untuk memecahkan suatu masalah, kemampuan untuk menciptakan masalah baru untuk dipecahkan dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan suatu pelayanan yang berharga dalam suatu kebudayaan masyarakat. Teori mengenai kecerdasan majemuk dikemukakan oleh Gardner melalui bukunya yang berjudul *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence* pada tahun 1983. Pada mulanya Gardner menyatakan ada tujuh jenis kecerdasan. Sesuai dengan perkembangan penelitian yang dilakukannya, Gardner lalu memasukkan kecerdasan kedelapan, yaitu kecerdasan naturalis. Kecerdasan yang ada pada diri manusia menurut Howard Gardner: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan

intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis (Gunawan, 2004).

Teori kecerdasan jamak mengusulkan transformasi utama dalam cara belajar di lembaga pendidikan bahwa guru harus dilatih untuk menghadirkan kegiatan belajar dan bermain dengan memvariasikan strategi dan metode yang menggunakan musik, belajar koperatif, adanya aktivitas seni, menerapkan aturan main individu dan kelompok, penggunaan multimedia, selalu melakukan *inner reflection*, dan banyak lagi yang lainnya. http://www.thomasarmstrong.com/multiple_intelligences.htm (dalam Sujiono, dkk 2010).

2.1.3 Kecerdasan Interpersonal

Armstrong (2003), mengatakan bahwa belajar dengan cara antarpribadi (Kecerdasan Interpersonal), cara belajar terbaik anak-anak yang berbakat dalam kategori ini adalah dengan berhubungan dan bekerja sama. Mereka perlu belajar melalui interaksi dinamis dengan orang lain, memberi mereka kesempatan untuk mengajari anak-anak lain, menyediakan berbagai jenis permainan yang bisa mereka lakukan bersama teman-teman mereka, membiarkan mereka terlibat dalam kegiatan komunitas, klub, kepanitiaan, program seusai jam sekolah, dan organisasi sukarelawan, mengadakan diskusi keluarga dan sesi pemecahan masalah, bekerjasama melakukan proyek kelompok serta bersama-sama menghadiri retreat berorientasi keluarga dan berbagai peristiwa politik, budaya serta sosial.

“Anda dapat memperoleh kecerdasan dari orang lain”, kata Howard Gardner, “bila Anda mengetahui cara untuk membujuknya agar mau membantu Anda.” Manajer terbaik adalah orang yang memiliki “keterampilan bergaul dengan orang

lain.” Salah satu ciri penting individu yang mahir dalam pergaulan antarpribadi adalah kemampuan untuk menemukan individu utama dalam sebuah kelompok yang mampu menolongnya mencapai sasaran. Objektivitas yang memungkinkan Anda melihat dengan jelas perasaan orang lain tanpa terganggu oleh perasaan Anda sendiri. Menonton rekaman video orang yang sedang berargumentasi selama rapat bisnis dan kemudian menanyai perasaan para peserta dalam rapat tersebut dan apa yang harus dikerjakan atau dikatakan agar orang itu membuat keputusan bisnis tertentu. (Armstrong, 2002).

Campbell dkk (dalam Sujiono, dkk 2010) menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan Kecerdasan Interpersonal antara lain: belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, resolusi konflik, mencapai consensus, tanggung jawab pada diri sendiri, berteman dalam kehidupan sosial, dan atau pengenalan terhadap ekspresi dan emosi orang lain.

Mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak menurut Sujiono (dalam Sujiono, dkk 2010), yakni (1) Mengembangkan dukungan kelompok, (2) Menetapkan aturan tingkah laku, (3) Memberi kesempatan bertanggung jawab dirumah, (4) Bersama-sama menyelesaikan konflik, (5) Melakukan kegiatan sosial di lingkungan, (6) Menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan teman sebaya, (7) menumbuhkan sikap ramah dan memahamai keragaman budaya lingkungan sosial, dan (8) melatih kesabaran menunggu giliran, (9) berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.

Gunawan (2003), berpendapat bahwa Kecerdasan Interpersonal memungkinkan kita untuk berkomunikasi dan memahami orang lain, mengerti

kondisi pikiran atau suasana hati yang berbeda, sikap atau temperamen, motivasi dan kepribadian. Kecerdasan ini juga meliputi kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan. Murid dengan Kecerdasan Interpersonal yang baik suka sekali berinteraksi dengan murid lain yang seusia. Mereka memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kawannya dan biasanya sangat menonjol dalam melakukan kerja kelompok.

2.1.4 Pembentukan Karakter

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya. *Karakter* dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada siswa untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Menteri Pendidikan Nasional dan para peserta diskusi telah sepakat untuk memilih nilai-nilai inti (*core values*) yang akan dikembangkan dalam implementasi pendidikan karakter di Indonesia. (Samani, dkk; 2012).

Karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik yang terpatrit dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Kementrian Pendidikan Nasional (dalam Samani, dkk; 2012).

Pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarinya. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada para siswanya menurut Winton (dalam Samani, dkk 2012).

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan rumusan dalam penelitian ini, ada beberapa judul penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut digunakan untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian tersebut adalah:

2.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh Octaviani Hidayati Maulida, 2013. “Menelisis Pengaruh Pengguna Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” (online). Diakses dari <http://jurnalilmiahtp.blogspot.com/2013/11/menelisis-pengaruh-pengguna-aplikasi.html>. Mei 4, 2015.

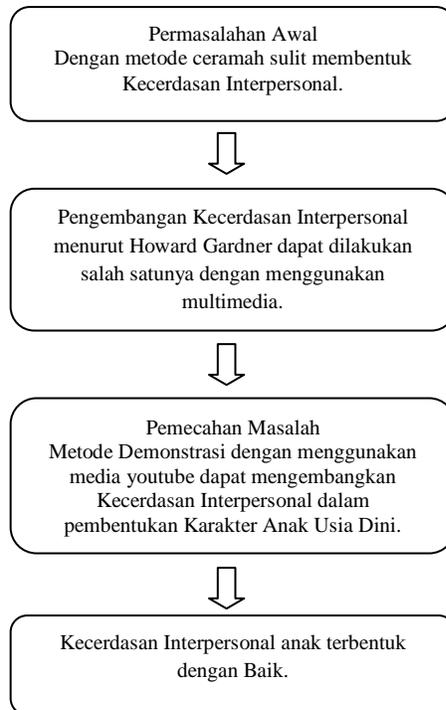
Hasil dari penelitiannya mengemukakan bahwa gadget merupakan barang dengan bentuk yang tipis namun manfaatnya besar dapat mengubah kehidupan, bahkan tidak “tanggung” dalam mengubahnya. Agar semua aspek dalam hidup ini bisa berubah dengan arus teknologi yang semakin canggih. Anak Usia Dini adalah aset Negara dalam target bentuk generasi yang lebih baik untuk di masa depan nantinya. Sangat disayangkan jika aset Negara tidak dapat dikembangkan dengan baik, mulai dari segi potensi, karakter budaya, cara bersosialisasi, dan lain sebagainya.

Penelitian yang dilakukan saat ini memiliki sedikit perbedaan dengan penelitian tersebut diatas. Karena peneltian ini terfokus pada isi dan manfaat secara spesifik, peneliti mengambil judul “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui

media youtube dalam pembentukan Karakter Anak Usia Dini pada anak TK.B di TK Sabilus Salam sehingga pada judul di atas ada sedikit perbedaan variable terkait.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Penggunaan media youtube dapat meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dalam pembentukan karakter anak usia dini pada kelompok TK.B di TK Sabilus Salam.