

SOFTWARE MULTIMEDIA UNTUK MELATIH KECERDASAN EMOSIONAL ANAK BALITA

¹Lisana, ²Edwin Pramana

¹Teknik Informatika, Universitas Surabaya

lisana@ubaya.ac.id

²Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknik Surabaya

epramana@stts.edu

ABSTRAK

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memahami dan mengontrol perasaan diri sendiri maupun orang lain, empati terhadap perasaan orang lain dan penataan emosi sedemikian rupa sehingga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas kehidupan. Kecerdasan emosional merupakan hal yang sangat penting dalam pertumbuhan anak. Masa balita dianggap saat yang tepat untuk mulai melatih kecerdasan emosional pada anak sehingga anak lebih cakap dalam menangani ketegangan emosinya. Selain itu juga untuk membantunya menghadapi masalah-masalah normal pada masa pertumbuhan.

Terdapat cukup banyak kualitas kecerdasan emosional termasuk empati dan kemandirian. Untuk melatih kecerdasan emosional tersebut dibutuhkan alat peraga, pengamatan dan pengajaran secara bertahap yang dapat mencerdaskan emosional anak tersebut. Software berbasis multimedia ini diharapkan dapat menjadi salah satu alat bantu dalam melatih kecerdasan emosional anak balita terutama pada kualitas empati dan kemandirian dengan benar. Software yang dibuat mengajak anak balita bermain sambil belajar dan juga dapat mengetahui perkembangan kecerdasan emosional anak balita melalui test kecerdasan emosional. Dengan demikian orang tua tidak hanya melatih dalam kehidupan nyata saja tetapi dapat juga melatih melalui media komputer.

Kata kunci: Kecerdasan Emosional, Melatih Kecerdasan Emosional, Software Multimedia

ABSTRACT

Emotional Intelligence is an ability to identify and control the emotions of oneself and others, empathy to others, and emotion management in such a way so that it could increase human's quality of life. Emotional Intelligence is a very important thing during a childhood. It is believed that the best time to introduce emotional intelligence is during the first five years of human life, so that children could better handle their emotions. It also could help them deal with daily problems during their childhood.

There are various types of emotional intelligence including empathy and independence. Demonstration tools, monitoring, and step-by-step training are required to improve toddler's emotional intelligence. The proposed multimedia software is developed as a tool to train and improve toddler's emotional intelligence, especially in empathy and independence training. It combines education and entertainment (edutainment) concept, including a feature of emotional intelligence testing module.

With this software, parents could train the emotional intelligence of their children, not only in the real life, but also with the aid of a computer software.

Keywords: Emotional Intelligence, Emotional Intelligence Practice, Multimedia Software

1. PENDAHULUAN

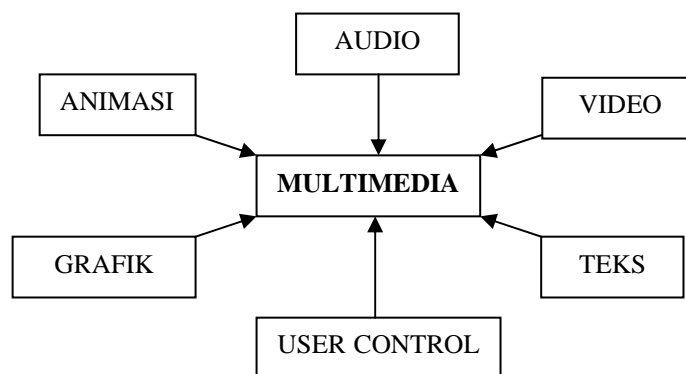
Kecerdasan emosional merupakan konsep yang mencakup kesadaran diri sendiri, ketekunan, dan empati. Hal ini merupakan hal yang sangat penting dalam pertumbuhan anak balita. Seorang anak akan mampu mengatasi beraneka tantangan hidup, jika ia memiliki keterampilan emosional dan sosial yang baik. Balita adalah saat yang tepat untuk mulai melatih kecerdasan emosionalnya agar anak lebih cakap dalam menangani ketegangan emosinya. Empati dan kemandirian merupakan bagian dari kualitas kecerdasan emosional yang dapat dilatih. Empati yang dapat diajarkan untuk anak balita misalnya mengenal perasaan orang lain, membereskan mainan, memberi makan binatang peliharaan, membantu ibu di dapur dan lain sebagainya. Demikian juga dengan kemandirian, misalnya mewarnai, mengikat tali sepatu sendiri, mengetahui kegunaan dan bahaya barang-barang yang ada di rumah dan lain sebagainya.

Saat ini dalam melatih kecerdasan emosional biasanya orang tua atau guru anak balita menggunakan alat peraga seperti video atau gambar. Hal ini membuat orang tua atau guru anak balita kesulitan dalam menyediakan seluruh alat peraga yang tepat. Waktu dan tenaga yang dibutuhkan juga cukup banyak dalam mempersiapkan segala alat tersebut. Selain itu dalam menilai kecerdasan emosional seorang anak balita, guru anak balita tersebut biasanya hanya mengamati tingkah laku anak di dalam kelas saja dan tidak ada nilai yang pasti dalam menilai kecerdasan anak balita.

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah software multimedia yang dapat membantu anak balita dalam melatih kecerdasan emosional dengan bantuan dari orang tua dan guru anak balita. Dengan adanya software tersebut anak balita akan dapat bermain sambil berlatih kecerdasan emosional.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Multimedia merupakan gabungan dari dua atau lebih media penyampaian informasi yang mempunyai enam elemen utama yaitu: teks, grafik, animasi, *movie*, *sound* dan *user control* [Wikipedia, 2011]. Hubungan seluruh elemen multimedia tersebut dapat terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Elemen Dasar Multimedia

Teks adalah dasar dari semua aplikasi sebagai tampilan layar yang menampilkan kata-kata atau kalimat yang menerangkan suatu topik. Teks ini dapat ditampilkan dengan berbagai style dan bentuk font, serta warna. Teks adalah hal yang penting dalam aplikasi multimedia karena dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dan berkomunikasi (pada komunikasi interaktif).

Grafik dapat didefinisikan sebagai garis, lingkaran, kotak, bayangan, warna dll. Penyampaian informasi dengan grafik dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu contoh dari grafik adalah tabel. Namun secara umum elemen grafik atau grafis dapat pula berupa foto (bitmap).

Animasi merupakan suatu teknologi yang dapat membuat suatu gambar kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, atau dapat berbicara. Animasi mengacu pada gambaran grafis yang dapat berubah atau bergerak. Selain itu animasi juga dapat memperjelas informasi, menambah ketertarikan visual, atau menarik perhatian/memberikan penekanan kepada informasi penting.

Suara atau Audio dalam multimedia didefinisikan sebagai bunyi dalam bentuk digital yang dapat didengarkan seperti suara-suara tertentu (tepuk tangan, bunyi ledakan), musik, narasi dan sebagainya. Audio dapat membantu dalam menyampaikan suatu informasi secara efektif. Audio juga dapat meningkatkan daya tarik suatu penyampaian informasi.

Movie atau video adalah rekaman gambar hidup, pada dasarnya adalah alat atau media bantu yang dapat menunjukkan benda dengan yang nyata. Movie merupakan media yang paling dinamis dan efektif dalam menyampaikan informasi. File movie memainkan gambar-gambar fotografis dengan cepat yang membuat seolah-olah gambar-gambar tersebut bergerak. Dengan bantuan movie sebuah presentasi dapat disampaikan lebih jelas dan nyata.

User control adalah kelengkapan atau fasilitas yang dipergunakan oleh user (pemakai program) untuk mengendalikan software. User control berguna agar pemakai dapat meninggalkan suatu bagian dari software, untuk melihat bagian lain dari software tersebut.

Proses dalam pembuatan software berbasis multimedia terbagi menjadi 3 (tiga) fase yaitu fase definisi, fase spesifikasi, dan fase implementasi [Krigsman 2000]. Pada fase definisi, hal penting yang harus dilakukan adalah menentukan target pemakai serta tujuan dari pembuatan software. Selain itu pada fase ini juga ditentukan ruang lingkup dari software yang akan dibuat. Pada fase spesifikasi, yang perlu dibuat adalah *storyboard* atau sketsa setiap layar aplikasi dan *Wiring Diagram* yang menunjukkan bagaimana layar-layar terhubung (navigasi). Selama fase implementasi, semua rancangan yang dibuat pada fase spesifikasi diimplementasikan dan kemudian mengintergrasikan semua elemen isi (termasuk foto, musik, teks dan lain-lain).

Kecerdasan emosional adalah kemampuan memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi; mengendalikan dorongan hati, dan tidak melebihi-lebihkan kesenangan, mampu mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir dan berempati [Goleman, 1999]. Terdapat beberapa kualitas emosional yang penting bagi keberhasilan anak antara lain: empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan, dan sikap hormat.

Keseimbangan di antara inteligensi dan kecerdasan emosi sangat diperlukan jika menginginkan seseorang yang pandai, kreatif sekaligus manusia yang dapat berempati,

yang dapat mengontrol emosinya, yang dapat memotivasi dirinya sendiri sehingga dapat mandiri, yang selalu mawas diri karena mengetahui perasaan yang ada di dalam dirinya sendiri maupun perasaan yang ada pada orang lain. Mencerdaskan anak dapat dilaksanakan jika bersifat terbuka dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir.

Membiasakan anak untuk berpikir kritis, mengajar anak untuk lebih hati-hati, lebih teliti terhadap apa yang dipikirkan. Mengajar anak memecahkan masalah dengan mencari solusi yang terbaik berarti mengajarkan anak membuat strategi di dalam menghadapi berbagai masalah. Jadi secara menyeluruh, mengajar anak menentukan pilihan, solusi dan strategi. Hal ini dapat dicapai dengan membiasakan anak mengambil keputusan sendiri, berpikir tentang berpikir dan sebagainya. Karena sifatnya meningkatkan kemampuan berpikir maka di dalam kegiatan tersebut sekaligus meningkatkan kemampuan emosi. Mengarang atau membaca cerita keteladanan positif untuk anak adalah salah satu cara yang paling sederhana dan paling efektif untuk mengajarkan pentingnya berpikir realistik, dimana berpikir realistik adalah lawan membohongi diri sendiri [Shapiro, 1997].

Usia tiga sampai dengan enam tahun merupakan usia yang sangat temperamental bagi anak. Rasa takut, muncul dari apa saja yang mengancam ataupun dari hal-hal yang tidak biasa. Dengan meningkatnya kesadaran diri seorang anak, anak mudah untuk takut. Rasa takut muncul pada kebanyakan anak usia empat tahun atau lima tahun dari cerita-cerita tentang hantu, tempat seram dan lain sebagainya. Televisi juga memberikan andil pada meningkatnya rasa takut pada usia ini. Marah seringkali terjadi pada usia kanak-kanak pertama. Emosi iri dan cemburu sering muncul pada usia tiga-empat tahun. Hal ini timbul karena anak tidak memiliki hal-hal yang dimiliki teman sebayanya. Bisa terjadi juga karena setiap anak menginginkan mendapat perhatian. Rasa ingin tahu merupakan kondisi emosional yang baik dari anak. Ada dorongan pada anak untuk mengeksplorasi dan belajar hal-hal yang baru [Akbar, 2001].

3. ANALISIS

Target pengguna dari software adalah anak balita di usia 3 (tiga) sampai 5 (lima) tahun dengan didampingi orang dewasa. Untuk mengetahui secara menyeluruh kesulitan yang dihadapi oleh para guru pada saat mengajarkan kecerdasan emosional kepada anak maka dilakukan pengamatan dan wawancara dengan beberapa guru Playgroup (PG) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Dari hasil pengamatan dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi guru pada saat mengajarkan kecerdasan emosional antara lain:

- Anak-anak balita lebih senang bermain sendiri atau dengan teman-temannya pada saat guru sedang mengajarkan pelajaran kecerdasan emosional. Hal ini dikarenakan mereka tidak terlalu tertarik dengan alat peraga yang digunakan.
- Pada saat mengajarkan kecerdasan emosional terutama tentang empati dan kemandirian pada anak-anak balita, maka guru memerlukan beberapa alat peraga seperti gambar dan video. Hal ini membutuhkan waktu dan tenaga untuk menyediakan alat-alat tersebut.
- Pelajaran mengenai kecerdasan emosional tidak hanya dipelajari di sekolah tetapi harus sering latihan di lingkungan sekitar rumahnya, akan tetapi guru-guru tersebut hanya mempunyai waktu untuk melatih anak-anak balita di sekolah saja.

- Daya tangkap tiap anak berbeda-beda membuat guru terkadang merasa lelah untuk terus menerus mengulang suatu pelajaran.
- Untuk menilai kecerdasan emosional anak balita, guru-guru hanya mengamati tingkah laku anak balita di dalam kelas.
- Guru dan orang tua anak balita mengajarkan kualitas-kualitas kecerdasan emosional yang banyak tersebut kepada anak balita sehingga membuat anak balita menjadi bingung karena tidak bertahap dalam mengajarkannya.
- Kecerdasan emosional hanya diajarkan di sekolah sebulan sekali atau setahun lima kali.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dibuatlah analisa kebutuhan yang diharapkan dapat mengatasi semua kesulitan yang dihadapi oleh para guru pada saat mengajarkan kecerdasan emosional kepada anak. Analisis kebutuhan software adalah:

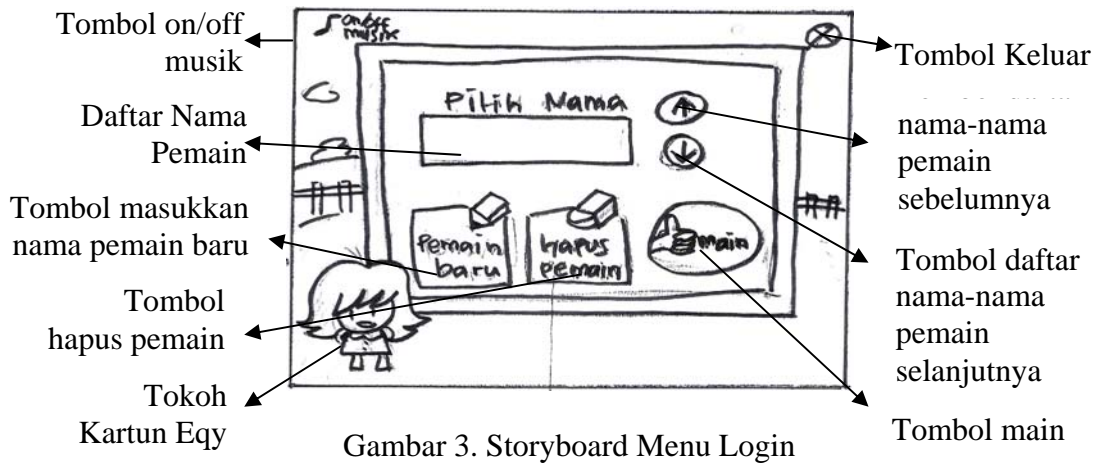
- Menggunakan gambar, animasi dan suara sehingga anak balita tidak hanya mendengar pelajaran untuk melatih kecerdasan emosionalnya.
- Mempunyai banyak gambar, animasi dan suara-suara yang sesuai. Dengan demikian tidak perlu susah untuk mencari alat peraga untuk menjelaskan atau untuk dijadikan contoh dalam menjelaskan sesuatu.
- Materi dapat diulang-ulang sesuai dengan keinginan anak balita.
- Materi tidak hanya berupa cerita-cerita kecerdasan emosional tetapi terdapat juga beberapa permainan yang mudah diikuti oleh anak.
- Dapat menilai kecerdasan emosional mengenai empati dan kemandirian pada awal sebelum menjalankan program (Pretest) dan setelah menjalankan program (Posttest).
- Menggunakan huruf kecil pada semua teks sehingga dapat dikenali oleh semua anak balita.

4. PERANCANGAN

Struktur materi yang dirancang berupa beberapa penjelasan mengenai suatu barang yang ada didalam rumah dan beberapa permainan yang berfungsi untuk melatih kemandirian anak balita sedangkan beberapa cerita keteladanan positif yang berfungsi melatih empati anak balita. Selain itu dilakukan perancangan *storyboard* dari software. Contoh beberapa storyboard dapat dilihat pada gambar 2 sampai dengan gambar 5.



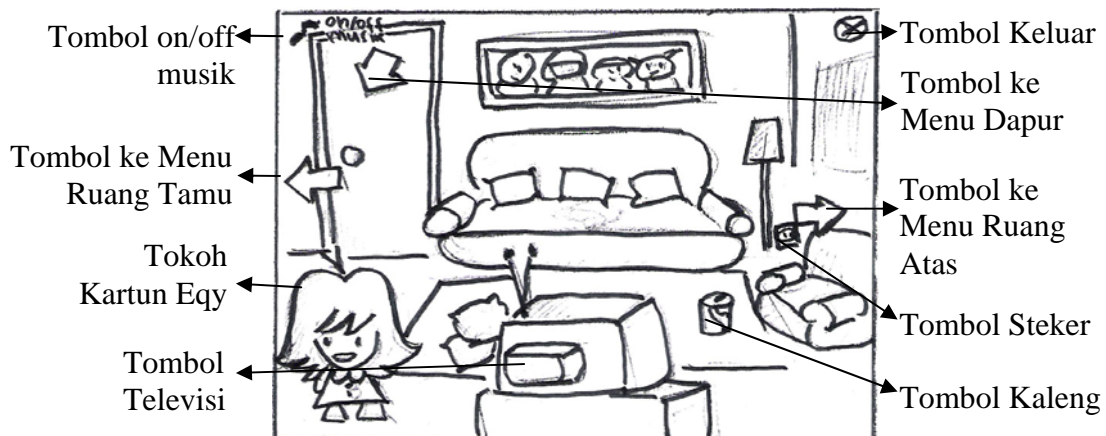
Gambar 2. Storyboard dari Menu Awal



Gambar 3. Storyboard Menu Login



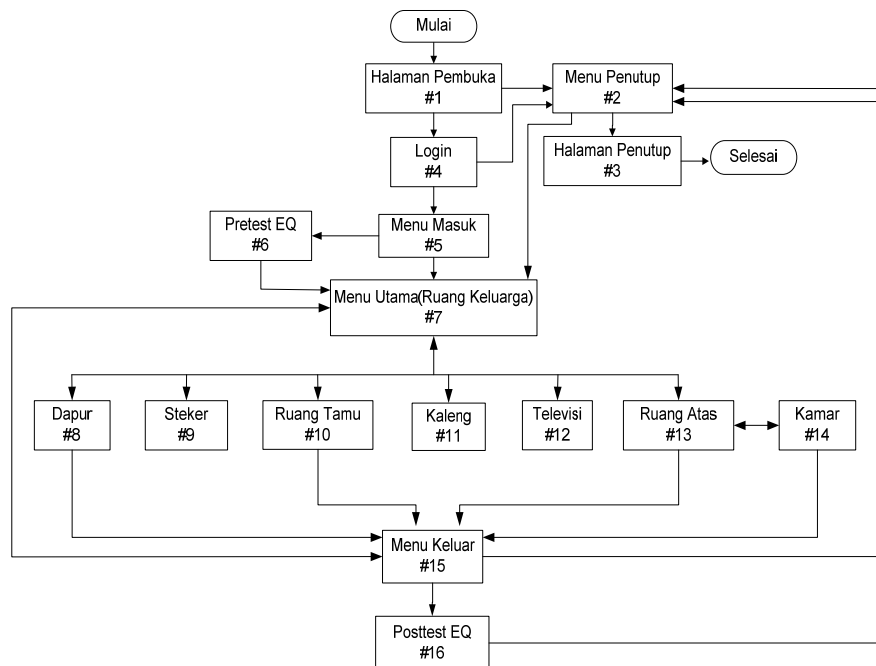
Gambar 4. Storyboard Menu Pretest



Gambar 5. Storyboard Menu Utama atau Menu Ruang Keluarga

Selanjutnya dilakukan desain Wiring Diagram yang menjelaskan hubungan semua layar yang ada dalam software mulai dari awal software dijalankan sampai selesai. Wiring Diagram merupakan navigasi untuk menjalankan program, sehingga

anak balita sebagai pemakai dalam program ini dapat keluar masuk dari suatu bagian ke bagian yang lainnya. Salah satu desain Wiring Diagram dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 6. Wiring Diagram Menu Utama

5. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Langkah berikutnya adalah dilakukan implementasi dari semua rancangan selesai dibuat. Sistem Operasi yang digunakan adalah Microsoft Windows XP Profesional. Perangkat lunak yang digunakan antara lain:

- *Multimedia authoring tool*: Macromedia Director 8.5.
- Notepad, untuk menyimpan data-data dalam bentuk teks.
- Adobe Photoshop CS, untuk memanipulasi gambar.
- Corel Draw 12, untuk membuat gambar-gambar.
- Sound Forge 8.0, untuk memanipulasi suara.
- Quick Time Player, untuk memainkan video.
- VCD Cutter 4, untuk memotong video.

Hasil implementasi dari storyboard yang ada pada gambar 7 sampai dengan gambar 10.



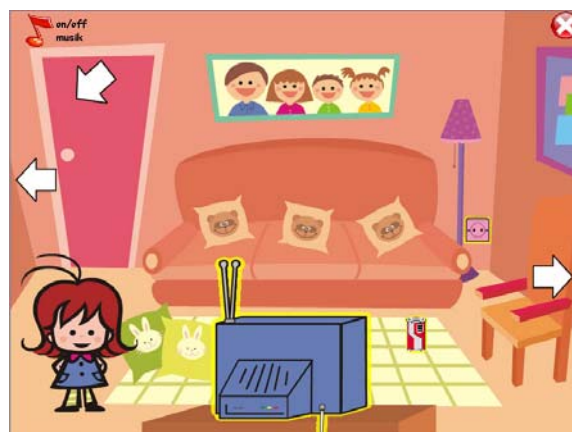
Gambar 7. Tampilan Awal



Gambar 8. Tampilan Form Login



Gambar 9. Tampilan Layar Menu Pretest



Gambar 10. Tampilan Layar Menu Utama atau Ruang Keluarga

Evaluasi melibatkan 20 orang anak balita, 5 orang tua anak balita dan juga 5 orang guru TK dan PG. Anak balita diminta untuk menjalankan software secara individu. Orang tua anak balita dan guru TK dan Playgroup diberi kuisisioner yang harus

dijawab setelah software didemonstrasikan. Anak balita yang dilibatkan berusia 3-5 tahun yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan.

Tabel 1 merupakan hasil kuisioner yang telah dijawab oleh 5 orang tua anak balita dan 5 orang guru TK dan PG setelah melihat software yang dibuat. Tabel 2. merupakan hasil pengamatan terhadap 20 orang anak balita yaitu 7 orang anak PG dan 13 orang anak TK yang telah menjalankan software.

Tabel 1. Kuisioner Untuk Orang Tua Anak Balita Dan Guru TK Dan PG

No.	Pernyataan	S	TS	TH
1.	Software berguna untuk anak balita.	8	1	1
2.	Software berguna untuk melatih kecerdasan emosional anak balita.	8	2	0
3.	Desain warna dalam software sudah baik.	10	0	0
4.	Suara atau musik yang digunakan dalam software sudah baik.	8	2	0
5.	Tata letak tombol yang digunakan dalam software sudah baik.	9	0	1
6.	Animasi atau gambar yang digunakan dalam software sudah baik.	9	1	0
7.	Materi yang ada dalam software telah sesuai untuk melatih kecerdasan emosional anak balita.	7	2	1

Keterangan:

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

TH : Tidak Tahu

Tabel 2. Hasil Pengamatan Terhadap Anak Balita

No.	Keterangan	Jumlah Anak
1.	Tertarik dengan software multimedia.	18
2.	Kecerdasan emosional anak balita meningkat	18
3.	Mampu menjalankan software tanpa bantuan.	12
4.	Mampu menjalankan software setelah dijelaskan.	6
5.	Warna yang terdapat dalam software menarik.	20
6.	Gambar yang terdapat dalam software menarik.	20
7.	Software mudah digunakan oleh anak balita.	16

Hasil kuisioner pada tabel 1 menunjukkan bahwa rancangan software sudah memenuhi harapan para orang tua dan guru (rata-rata diatas 85%). Sedangkan hasil pengamatan terhadap anak balita pada tabel 5.2 menunjukkan bahwa mayoritas anak tertarik dengan software (rata-rata diatas 90%) karena unsur penggunaan warna yang cerah dan gambar yang lucu.

Enam anak baru bisa menggunakan software setelah dijelaskan bukanlah karena software sulit untuk digunakan, tapi karena faktor pengalaman dari anak dalam menggunakan komputer. Dari informasi orang-tua, mereka yang jarang menggunakan komputer akan mengalami kesulitan dalam penggunaan software, dan baru bisa menggunakan software setelah dijelaskan.

6. PENUTUP

Dari hasil evaluasi yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Materi yang ada dalam software multimedia telah sesuai untuk melatih kecerdasan emosional anak balita terutama pada empati dan kemandirian, terbukti dari

- peningkatan nilai posttest (setelah menggunakan software) dibandingkan dengan nilai pretest (sebelum menggunakan software).
2. Software multimedia dapat menjadi salah satu alat bantu guru TK dan PG dan juga orang tua anak balita untuk mengetahui seberapa besar pemahaman akan kecerdasan emosional dari anak balita.
 3. Mayoritas anak balita mampu menggunakan software tanpa bantuan membuktikan bahwa penggunaan animasi, gambar, suara, maupun tata letak tombol pada software multimedia sudah baik.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Reni; Hawadi. *Psikologi Perkembangan Anak*. PT Gramedia Widiasarana. Jakarta. 2001.
- Goleman, Daniel. *Kecerdasan Emosional*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 1999.
- Krigsman, Michael. *Managing A Multimedia Project*. 2000. Available from http://www.documentation.com/articles/managing_multimedia.html; INTERNET. Cited 4 September 2006.
- Shapiro, Lawrence. *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta, 1997.
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia> - 12 Oktober 2011.