

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF  
TERHADAP PENGETAHUAN KECERDASAN NATURALIS ANAK  
PADA TEMA FAUNA, FLORA, DAN ALAM**

**Skripsi**

**Oleh**

**SALSABILLA BENRINA AVICHA  
1913054044**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP PENGETAHUAN KECERDASAN NATURALIS ANAK PADA TEMA FAUNA, FLORA, DAN ALAM

Oleh

**SALSABILLA BENRINA AVICHA**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema flora, fauna, dan alam. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest* pada 22 anak di kelas B1 TK Amarta Tani, Bandar Lampung. Analisis data dilakukan menggunakan *uji wilcoxon signed rank test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak dan *uji N-Gain* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak. Hasil *uji wilcoxon* mendapatkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh dari penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak. Selain itu, hasil uji N-Gain mendapatkan nilai *mean* sebesar 0,7620 yang menunjukkan bahwa nilai tersebut masuk ke dalam kriteria tinggi, sehingga menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif efektif dalam meningkatkan pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema flora, fauna, dan alam.

**Kata kunci** : anak usia dini, kecerdasan naturalis, *PowerPoint* interaktif

## **ABSTRACT**

### **THE IMPACT OF INTERACTIVE POWERPOINT MULTIMEDIA ON ENHANCING CHILDREN'S NATURALISTIC INTELLIGENCE WITHIN THEMES OF FLORA, FAUNA, AND THE NATURAL ENVIRONMENT**

**By**

**SALSABILLA BENRINA AVICHA**

This study examines the efficacy of interactive PowerPoint multimedia in enhancing the naturalistic intelligence of early childhood students. A quantitative quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design was employed, involving 22 students from TK Amarta Tani, Bandar Lampung. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test to determine intervention significance and the N-Gain test to measure effectiveness. Results from the Wilcoxon analysis showed a significance value of 0.00 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant improvement in students' naturalistic intelligence following the intervention. Additionally, the N-Gain analysis yielded a mean score of 0.7620, placing the effectiveness in the "high" category. This research concludes that interactive PowerPoint multimedia is a highly effective pedagogical tool for fostering environmental and naturalistic intelligence in early childhood education.

**Keywords:** early childhood, naturalistic intelligence, interactive PowerPoint

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP  
PENGETAHUAN KECERDASAN NATURALIS ANAK PADA TEMA FAUNA,  
FLORA, DAN ALAM**

**Oleh**

**SALSABILLA BENRINA AVICHA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP  
PENGETAHUAN KECERDASAN NATURALIS  
ANAK PADA TEMA FAUNA, FLORA, DAN  
ALAM**

Nama Mahasiswa : **Salsabilla Benrina Avicha**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054044**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

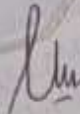
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



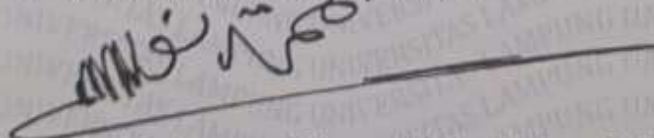
**Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**  
NIP. 19760602 200812 2 001

Dosen Pembimbing II



**Ulwan Syafrudin, M.Pd.**  
NIP. 19930926 201903 1 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

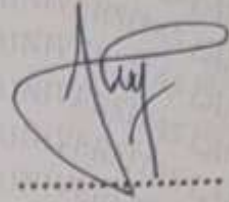


**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.** f  
NIP. 19741220 200912 1 002

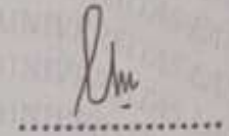
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

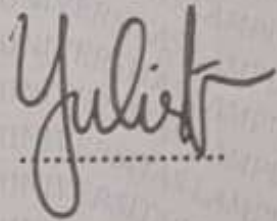
Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Penguji : Annisa Yulistia, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.**  
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 April 2026



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Salsabilla Benrina Avicha  
NPM : 1913054044  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : TK Amarta Tani

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi saya yang berjudul :  
“Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Pengetahuan  
Kecerdasan Naturalis Anak pada Tema Fauna, Flora, dan Alam” tersebut adalah  
asli dari hasil penelitian saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu hanya  
sebagai rujukan yang telah dirujuk dari sumbernya dan telah dicantumkan oleh  
saya di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 14 April 2026

Pembuat Pernyataan,



**Salsabilla Benrina Avicha**  
1913054044

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Salsabilla Benrina Avicha, lahir di kota Bandar Lampung, pada tanggal 5 Oktober 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan Almarhum Bapak Bendi dan Ibu Rina. Penulis memiliki dua saudara laki-laki yang bernama Giraldi Benrino Avianto dan Desixo Benrino Arighi.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) pada tahun 2006-2007 di TK Islam Az Zahra Bandar Lampung. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2007-2013 di SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2013-2016 di SMP Negeri 4 Bandar Lampung dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2016-2019 di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Penulis melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti lembaga kemahasiswaan Forkom PG PAUD diamanahkan sebagai Ketua Bidang Minat dan Bakat 2021. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Kuripan, Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Anugrah, Bandar Lampung.



## **MOTTO**

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.”  
(QS. An-Najm: 39)

“Dan hanya kepada Allah hendaknya kamu bertawakal, jika kamu benar-benar orang yang beriman”  
(QS. Al-Maidah: 23)

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

Ku persembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia dan ucapan terimakasih kepada:

#### **Orang Tuaku Tercinta**

(Almarhum Bapak Bendi dan Ibu Rina)

Yang telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang, selalu mendoakanku tiada henti, memberikan cinta dengan ketulusan hati, selalu memberikan dukungan, selalu mengusahakan yang terbaik untukku, selalu menemaniku menghadapi semua tantangan di dalam hidupku dan memberikan perhatian penuh di setiap langkahku, sehingga diriku dapat berada di titik ini. Terima kasih atas pengorbanan yang diberikan serta doa terbaik setiap langkahku, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

#### **Kakak-Kakakku Tersayang**

(Mas Aldi, Mas Iko, dan Mba Rara)

Yang selalu mendoakan, memberi perhatian secara tidak langsung, selalu mendukung, selalu memahami dan percaya di setiap proses yang dilalui adiknya, memberikan semangat serta canda tawa. Terima kasih telah memberikan peran sebagai kakak sehingga aku tidak merasa melewati semuanya sendirian. Mari kita bersama-sama menggapai impian, semoga kita menjadi anak yang berbakti, membanggakan dan menyejukkan hati mama dan papa.

#### **Almamater Tercinta Universitas Lampung**

Tempat menimba ilmu yang telah menjadikanku pribadi yang lebih baik serta dipertemukan dengan orang-orang yang hebat.

## SANWACANA

*Alhamdulillah* rabbil' alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas izin dan ridho-Nya karena telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi yang telah ditulis oleh penulis berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak pada Tema Fauna, Flora, dan Alam.”. Adapun selesainya penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang terkait. Karena bantuan dan dukungan tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kuriawati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG PAUD
6. Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
7. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan terkait akademik, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
8. Annisa Yulistia, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

9. Seluruh dosen, staf, dan jajarannya pada Program Studi PG PAUD ataupun Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan berbagai bantuan kepada penulis selama kuliah.
10. Ibu Ely Andayani, S.Pd.,Gr. selaku Kepala Sekolah TK Amarta Tani, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Para guru serta anak-anak dari TK Amarta Tani yang telah membantu serta meluangkan waktunya untuk membantu penelitian penulis.
12. Pihak sekolah TK Al-Huda, Kemiling yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan uji validitas isi instrumen pada TK tersebut.
13. Keluarga besar Ibu Rohani yang selalu memberikan perhatian, doa, bimbingan, dan nasihat selama proses penyelesaian skripsi penulis.
14. Sahabat-sahabatku tersayang yang sudah bersama sejak SMP yaitu Iis, Nopa, Chika, Oni, Yoya, dan Puput yang selalu hadir, selalu mendengarkan, memberikan dukungan serta apresiasi di setiap momen dan proses dalam kehidupanku.
15. Sahabat-sahabatku di bangku kuliah yaitu Novi, Winna, Risyia, Nada, Adit, Rosa, Desi, Miftah, Meira, Rahma, Tika, Anggun, Hanifah, Rani, Winda dan Indah yang selalu membantu, memberikan dukungan, tempat bertukar pikiran, canda tawa, semangat, serta selalu ada saat dibutuhkan dalam setiap proses yang ku lalui di masa perkuliahan.
16. Teman terdekatku sejak masa SMA yaitu Rahma yang memberikan semangat dan perhatian kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan skripsi.
17. Teman-teman kelas 9-H yang telah memberikan hiburan dan dukungan kepada penulis di sela-sela proses penyusunan skripsi ini.
18. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2019 yang telah saling membantu dan memotivasi.
19. Keluarga besar Forkom PGPAUD FKIP UNILA yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa selama penulis menjalankan amanah.
20. Almamater tercinta Universitas Lampung.
21. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa serta bantuan dan dukungannya.
22. Teruntuk diri sendiri, terima kasih telah memillih untuk tetap bertahan dan berjuang, serta tetap percaya pada kemampuan diri sendiri di tengah rasa lelah, takut, dan kehilangan yang sempat membuat segalanya terasa berat. Semoga langkah kecil ini menjadi awal perjalanan menuju hal-hal yang lebih baik ke depannya.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 14 April 2026  
Penulis,

**Salsabilla Benrina Avicha**  
NPM. 1913054044

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>v</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Teori <i>Multiple Intellegences</i> .....	8
2.2 Kecerdasan Naturalis.....	10
2.2.1 Stimulasi Bakat dan Minat Anak dengan Kecerdasan Naturalis... ..	11
2.2.2 Komponen Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini.....	11
2.2.3 Karakteristik Kecerdasan Naturalis.....	12
2.2.4 Ciri-ciri Kecerdasan Naturalis.....	14
2.2.5 Strategi Mengembangkan Kecerdasan Naturalis.....	14
2.2.6 Peran Orang Tua dan Guru dalam Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini.....	16
2.3 Media.....	16
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	17
2.3.3 Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.3.4 Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.3.5 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif.....	19
2.3.6 Media <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	20
2.4 Kerangka Pikir.....	22
2.5 Hipotesis Penelitian.....	24
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>25</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	25



3.3	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling .....	26
3.3.1	Populasi .....	26
3.3.2	Sampel .....	26
3.4	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	26
3.4.1	Media <i>PowerPoint</i> Interaktif (variabel X) .....	26
3.4.2	Pengetahuan Kecerdasan Naturalis (variabel Y) .....	27
3.5	Instrumen Penelitian .....	28
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.6.1	Observasi .....	28
3.7	Uji Instrumen Penelitian .....	29
3.7.1	Uji Validitas .....	29
3.7.2	Uji Reliabilitas .....	31
3.8	Teknik Analisis Data .....	32
3.8.1	Analisis Tabel .....	32
3.8.2	Analisis Uji Hipotesis .....	33
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1	Lokasi Penelitian .....	35
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	35
4.2.1	<i>Pretest</i> (sebelum diberi perlakuan) .....	36
4.2.2	<i>Treatment</i> (saat diberi perlakuan) .....	36
4.2.3	<i>Posttest</i> (setelah diberi perlakuan) .....	38
4.3	Hasil Penelitian .....	39
4.3.1	Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Sebelum Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif .....	39
4.3.2	Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Setelah Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif .....	40
4.3.3	Perbandingan Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif .....	42
4.4	Analisis Uji Hipotesis .....	44
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian .....	46
<b>V.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1	Kesimpulan .....	56
5.2	Saran .....	56
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi di TK Amarta Tani .....	26
2. Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam.....	28
3. Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam Sebelum Uji Validitas .....	30
4. Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam Setelah Uji Validitas .....	31
5. Kriteria Reliabilitas .....	32
6. Kriteria <i>N-Gain</i> .....	34
7. Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Sebelum Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	40
8. Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Setelah Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	41
9. Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif .....	42
10. Hasil Analisis Uji <i>Wilcoxon Signed Rank-Test</i> .....	44
11. Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	23
2. <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	25
3. Rumus Interval.....	32
4. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> .....	33
5. Rumus <i>N-Gain</i> .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Prosedur Penelitian .....	62
2. Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>PowerPoint</i> .....	64
3. Instrumen Penelitian Sebelum Validitas .....	68
4. Instrumen Penelitian Sesudah Uji Validitas.....	71
5. Lembar Observasi Sebelum Uji Validitas.....	73
6. Lembar Observasi Sesudah Uji Validitas .....	75
7. Rubrik Penilaian.....	77
8. Uji Validitas .....	81
9. Uji Reliabilitas .....	84
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	87
11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	111
12. Data Mengajar Sebelum Perlakuan (Variabel Y) .....	131
13. Data Mengajar Setelah Perlakuan (Variabel Y).....	132
14. Uji <i>Wilcoxon</i> Menggunakan <i>SPSS 26</i> .....	133
15. Uji <i>N-Gain</i> .....	133
16. Surat Izin Penelitian dan Balasan Penelitian.....	134
17. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> .....	136
18. Foto Kegiatan Penelitian.....	140

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Setiap manusia lahir dengan potensi kecerdasan yang unik. Dalam masa usia dini, sering disebut *golden age*, anak memiliki kapasitas besar untuk menyerap informasi melalui apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan. Namun, untuk mengembangkan kecerdasan tersebut, diperlukan peran orang tua dan lingkungan sekitar. Dengan stimulasi yang tepat, kecerdasan majemuk anak dapat berkembang optimal. Gardner dalam Musfiroh (2014), mengemukakan bahwa manusia memiliki 9 jenis kecerdasan majemuk, diantaranya yaitu kecerdasan verbal linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis matematis (cerdas angka), kecerdasan visual spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan musikal (cerdas musik-lagu), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), dan kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat).

Diantara sembilan jenis kecerdasan majemuk, manusia memiliki salah satu kecerdasan majemuk yang lebih menonjol atau dominan seperti kecerdasan naturalis. Kecerdasan naturalis adalah kecerdasan anak yang berkaitan dengan alam ataupun flora dan fauna. Kecerdasan naturalis pada anak usia dini penting untuk diperhatikan, mengingat kemampuan ini tidak hanya mempengaruhi hubungan anak dengan alam, tetapi juga membentuk kepedulian mereka terhadap lingkungan di masa depan. Selaras dengan pendapat dari Asih dalam Walidaini et al. (2024), kecerdasan naturalis ini merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan pengetahuan alam semesta, mulai dari pengetahuan lingkungan, gejala-gejala dan fenomena alam yang

terjadi, serta bagaimana menyayangi dan melestarikannya. Kecerdasan ini membantu anak mengembangkan rasa empati dan tanggung jawab terhadap lingkungan.

Namun, dalam pelaksanaan pendidikan di TK, kecerdasan naturalis belum menjadi fokus utama. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis anak usia 5-6 tahun masih dalam kategori "Belum Berkembang" atau "Masih Berkembang". Misalnya, penelitian Aprilianti (2023) di TK SPT BPLP Kecamatan Enok, Kabupaten Indragiri Hilir, menemukan bahwa 38,75% anak usia 5-6 tahun di sana belum menunjukkan perkembangan signifikan dalam kecerdasan naturalis. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian Celia & Maimunah (2022) di TK Kemala Bhayangkari, di mana skor kecerdasan naturalis rata-rata anak masih berada pada kategori "Masih Berkembang" yaitu dengan skor 31,75%.

Permasalahan terkait kecerdasan naturalis pada anak juga ditemukan di TK Amarta Tani saat kegiatan belajar seperti mengelompokkan hewan dan tumbuhan, menebalkan nama tempat wisata, serta mewarnai buah. Dalam aktivitas ini, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar. Misalnya, terdapat anak yang memasukkan gambar bunga matahari ke dalam kelompok hewan, atau anak lain yang memasukkan gambar pohon beringin ke dalam kelompok hewan, yang menunjukkan adanya pengetahuan yang kurang tepat terkait mengelompokkan makhluk hidup. Selain itu, ada anak yang mampu menebalkan kata "air terjun", namun belum mampu menyebutkan nama tempat wisata tersebut, yang mencerminkan keterbatasan dalam mengenali objek atau fenomena alam di sekitarnya. Dari berbagai contoh terlihat bahwa anak-anak di TK Amarta Tani membutuhkan bimbingan dan stimulasi untuk meningkatkan pengetahuan dalam mengenal dan mengklasifikasi lingkungan alam secara lebih baik, yang merupakan bagian penting dari kecerdasan naturalis.



Menurut Ramatunnisa & Halimah (2018) anak yang memiliki kecerdasan naturalis yang rendah dapat mengakibatkan anak tidak peka terhadap lingkungan, sehingga mereka menampilkan perilaku yang cenderung tidak peduli pada lingkungan, serta tidak berupaya menjaga dan mencintai alam, seperti memetik tanaman secara sembarangan, membuang sampah tidak pada tempatnya, menyakiti hewan-hewan yang ada di sekitar mereka, dan perilaku lainnya yang tidak mencerminkan rasa cinta dan tanggung jawab terhadap lingkungan alam. Kecerdasan naturalis penting dimiliki oleh anak karena dengan kecerdasan naturalis dapat menunjang kegiatan belajar anak di sekolah, proses pembelajaran anak di sekolah pun lebih banyak berorientasi dalam bidang naturalis supaya anak dapat mengenali lingkungan di sekitarnya, seperti memperkenalkan anak tentang alam menggunakan media melalui sebuah tayangan.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan anak. Menurut Daryanto (2016:8) media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat membantu proses penyampaian materi kepada anak lebih efektif. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran secara bervariasi, baik media audio, media audio visual, atau media visual. Melalui penggunaan media yang bervariasi saat proses pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran yang bervariasi tidak hanya menggunakan lembar kerja, tetapi guru dapat memanfaatkan penggunaan teknologi seperti media *PowerPoint* interaktif.

Perkembangan teknologi yang pesat, telah mengubah cara pendidik menyampaikan materi. Guru menjadi lebih kreatif dalam menggunakan media berbasis teknologi, seperti *PowerPoint*, untuk menyampaikan materi kepada anak. Media *PowerPoint* interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan, termasuk kecerdasan naturalis.

Sejalan dengan penelitian Ulfah dkk., (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses pembelajaran menciptakan suasana belajar yang aktif dan penuh interaksi. Sehingga, dapat memotivasi anak untuk mengembangkan potensi kreativitas anak. Hal ini didukung oleh Cahyani (2020) menunjukkan bahwa terdapat berbagai model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, seperti *flipped classroom* dan *game based learning*. Model pembelajaran dapat dipilih menyesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini yang bisa memberikan hasil lebih optimal. Menurut hasil penelitian Ismiati, (2016) penggunaan media audio visual dalam mengembangkan kecerdasan naturalis menunjukkan bahwa keberhasilan belajar anak berada pada kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH) dengan rata-rata sebesar 70%. Berlandaskan penelitian sebelumnya, penggunaan media berbasis teknologi memiliki peranan penting untuk menambah kreativitas anak dalam memecahkan masalah dan menambah imajinasinya.

Penggunaan media berbasis teknologi merupakan salah satu metode mengajar dalam mengembangkan kecerdasan naturalis. Menurut Armstrong (2013:69) salah satu metode pengajaran untuk anak yang berkecerdasan naturalis yaitu dengan menggunakan video, gambar, dan tayangan tentang alam. Penggunaan video, gambar, dan tayangan tentang alam dapat mempermudah guru dalam memberikan penjelasan kepada anak. Dari paparan tersebut, media interaktif berbasis *PowerPoint* dapat membantu pengajaran untuk mengembangkan kecerdasan naturalis anak.

Namun, sayangnya strategi dalam mengembangkan kecerdasan naturalis belum dilakukan di TK Amarta Tani. Penggunaan media atau alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh anak di kelas masih terbatas seperti buku tulis, lembar kerja, majalah, papan tulis, dan pensil. Ketika di dalam kelas guru mengajar sambil berdiri di depan kelas, menulis di papan tulis, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada anak tentang buku bacaan yang ditugaskan dan menunggu sementara anak menyelesaikan pekerjaan tertulis mereka. Anak hanya mengerjakan tugas di buku tulis sehingga anak mudah mengalami kejenuhan dan kurang menyimak materi

dengan baik, anak kurang memperhatikan arahan yang diberikan oleh guru, dan anak bermain sendiri saat guru sedang menjelaskan materi.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang menarik agar anak dapat termotivasi dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk memberikan rangsangan pengetahuan kecerdasan naturalis anak usia dini dengan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media interaktif merupakan solusi untuk mengatasi kecerdasan naturalis anak karena media pembelajaran interaktif dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif dan berpusat pada anak (*student centered learning*) serta memperkuat ingatan anak terhadap informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Menurut Pradipta (2017)\ bahwa suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara anak dengan media tersebut, sehingga anak tidak hanya sekedar melihat atau mendengar, melainkan juga dapat berinteraksi dengan media tersebut. Dari pernyataan ini terdapat respon dan timbal balik pada anak ketika diberikan stimulasi untuk merangsang pikiran dan perasaan anak. Sehingga, anak dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berlandaskan dari pernyataan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media *PowerPoint* interaktif untuk mengatasi pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa hal sebagai berikut:

1. Anak belum mampu mengelompokkan antara kelompok hewan dan tumbuhan
2. Anak belum mampu mengenal lingkungan dari gambar yang ditunjukkan
3. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif di dalam proses pembelajaran peningkatan kecerdasan naturalis anak belum banyak digunakan.

4. Memerlukan media yang kreatif dan optimal untuk mengembangkan kecerdasan naturalis anak
5. Media pembelajaran kurang bervariasi dalam pembelajaran anak yang digunakan di sekolah untuk mengembangkan kecerdasan naturalis

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ditentukan, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini yaitu mengenai: kurangnya penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema flora, fauna, dan alam.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema flora, fauna, dan alam?"

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema flora, fauna, dan alam di TK Amarta Tani.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat yang diharapkan adalah dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menambah kajian

ilmu dunia pendidikan khususnya ilmu tentang meningkatkan pengetahuan kecerdasan naturalis anak melalui media *PowerPoint* interaktif.

## 2. Manfaat Praktis.

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu :

### a. Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru dalam meningkatkan pengetahuan kecerdasan naturalis anak, sekaligus sebagai bahan dasar untuk mengembangkan teknik pembelajaran dan kreativitas guru dalam meningkatkan pengetahuan kecerdasan naturalis pada anak.

### b. Kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah penggunaan media dalam penyajian pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan kecerdasan naturalis anak.

### c. Peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi lebih lanjut mengenai media *PowerPoint* interaktif dan dampaknya terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Teori *Multiple Intellegences*

Kecerdasan sudah dimiliki sejak anak lahir dan dapat terus dikembangkan hingga dewasa. Kecerdasan anak usia dini dapat dikembangkan pada masa *golden age*. Gardner (2013:24) menyatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk, yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat. Anak dapat dikatakan cerdas apabila ia dapat menyelesaikan masalahnya sendiri atau menciptakan produk baru yang memiliki nilai budaya.

Menurut Armstrong dalam (Ardiana, 2022) kecerdasan adalah kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang. Sejalan dengan pendapat Sit (2021:13) menjelaskan kecerdasan adalah kemampuan menyelesaikan masalah yang dimiliki manusia sebagai sebuah keunikannya dibandingkan makhluk lain di bumi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki berbagai cara yang berbeda untuk dapat mengembangkan kecerdasannya. Kecerdasan juga senantiasa berkembang seiring dengan berjalannya kehidupan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk dapat menyelesaikan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan dengan menghasilkan sesuatu yang berharga baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungan masyarakat.

*Multiple Intellegences* merupakan sebuah teori kecerdasan yang artinya kecerdasan ganda atau kecerdasan majemuk. Menurut Gardner dalam (Suarca dkk. 2005) menjelaskan kecerdasan majemuk memandang manusia tidak hanya



dinilai berdasarkan skor standar semata melainkan dengan ukuran kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia, kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan dalam budaya seseorang. Hal ini menunjukkan kecerdasan majemuk tidak diukur dengan skor atau angka tetapi diukur dengan sejauh mana kemampuan anak untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Armstrong (2013:18) menyatakan teori kecerdasan majemuk adalah model kognitif yang bertujuan untuk menggambarkan bagaimana individu menggunakan kecerdasan mereka, untuk memecahkan masalah dan menampilkan produknya. Selain itu, menurut Prasetyo & Andriani (2009:91) *Multiple intelligences* merupakan gambaran sifat alami manusia dari sebuah perspektif kognitif, seperti bagaimana kita merasakan dan menyadari keadaan sesuatu, terutama mengelola informasi baru yang masuk ke dalam diri kita dan menggunakan kapasitas kita untuk kehidupan sehari-hari. Hal itu menjelaskan bahwa seseorang mampu menghadapi apapun masalah yang ada pada kehidupannya dengan menggunakan kecerdasan yang ada pada dirinya.

Menurut Gardner dalam (Musfiroh, 2014) menegaskan kecerdasan terdiri dari sembilan macam kecerdasan yaitu verbal linguistik (cerdas kata), logis matematis (cerdas angka), visual spasial (cerdas gambar-warna), kinestetik (cerdas gerak), musikal (cerdas musik-lagu), interpersonal (cerdas sosial), intrapersonal (cerdas diri), naturalistik (cerdas alam), dan eksistensial (cerdas hakikat). Demikian setiap kecerdasan perlu distimulasi agar berkembang secara optimal. Setiap anak juga berpotensi memiliki beberapa kecerdasan tersebut meskipun ada yang berkembang baik, cukup, dan kurang, hanya saja setiap anak berhak untuk memilih kecerdasan yang akan paling ditonjolkan di masa yang akan datang.

Berdasarkan teori kecerdasan majemuk maka kecerdasan majemuk merupakan kombinasi dari beberapa kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perlu kita

sadari bahwa kecerdasan setiap anak akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dan bertambahnya usia anak karena anak merupakan seorang pembelajar yang akan terus menggali rasa keingintahuannya.

## **2.2 Kecerdasan Naturalis**

Kecerdasan naturalis adalah salah satu dari berbagai jenis kecerdasan yang diidentifikasi dalam teori kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner. Sebelumnya pada tahun 1999, Howard Gardner mengidentifikasi terdapat tujuh kecerdasan majemuk. Gardner bersama rekannya menambahkan dua kecerdasan majemuk, sehingga terdapat 9 jenis kecerdasan majemuk. Dua jenis kecerdasan majemuk yang ditambahkan yaitu kecerdasan eksistensial dan kecerdasan naturalis (Gardner, 2020).

Kecerdasan naturalis menurut Armstrong (2013:7) adalah keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna dari sebuah lingkungan individu. Hal ini juga mencakup kepekaan terhadap fenomena alam lainnya (misalnya, formasi-formasi awan, gunung, dan lain-lain), dan dalam kasus yang tumbuh di lingkungan perkotaan serta kemampuan untuk membedakan benda-benda mati.

Connell & Ed (2005:68), berpendapat mengenai kecerdasan naturalis bahwa kecerdasan ini merujuk pada minat alami individu terhadap lingkungan. Orang dengan kecerdasan naturalistik yang kuat mudah mengenali dan mengkategorikan tumbuhan, hewan, dan batu. Pendapat lain mengenai kecerdasan naturalis menurut Louv (2008:58), yaitu kecerdasan naturalis adalah kemampuan manusia untuk mengenali tumbuhan, hewan, dan bagian lain dari lingkungan alam, seperti awan atau batu.

Sejalan dengan pendapat Asa (2023:21) kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengamati, memahami, dan berinteraksi dengan lingkungan alam. Kemampuan ini bisa dikembangkan pada anak sejak dini dengan cara

yang bervariasi, mulai dari mengajarkan anak tentang hewan dan tumbuhan, hingga mengajak mereka untuk menjelajahi alam.

Diperkuat dengan pendapat Nurhidayati (2020:81) kecerdasan naturalis adalah kemampuan, mengenali dan mengategorikan spesies flora dan fauna di lingkungan sekitar.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka kecerdasan naturalis adalah kemampuan anak untuk mengenali dan mengklasifikasikan berbagai objek alam, meliputi fauna, flora, dan fenomena alam yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

### **2.2.1 Stimulasi Bakat dan Minat Anak dengan Kecerdasan Naturalis**

Kecerdasan naturalis pada anak usia dini dapat distimulasi melalui berbagai kegiatan yang melibatkan alam. Seperti yang diungkapkan oleh Sefrina (2013), penting untuk memperkenalkan anak pada berbagai jenis tanaman, hewan, dan fenomena alam sejak usia dini. Beberapa cara yang efektif dalam menstimulasi kecerdasan naturalis adalah melalui kegiatan bermain di luar ruangan, merawat tanaman atau hewan peliharaan, serta menonton tayangan edukatif tentang alam.

Interaksi langsung dengan alam penting untuk mengembangkan rasa empati dan tanggung jawab anak terhadap lingkungan. Selain interaksi langsung dengan alam, guru dan orang tua dapat memperkenalkan permainan interaktif yang berkaitan dengan alam, seperti permainan mencocokkan gambar hewan dan tumbuhan, yang bisa dilakukan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *PowerPoint*.

### **2.2.2 Komponen Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini**

Komponen kecerdasan naturalis mengacu pada aspek yang membentuk dan mencirikan kecerdasan naturalis pada anak. Komponen kecerdasan naturalis meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk kemampuan anak dalam memahami, berinteraksi, dan bersikap terhadap lingkungan alam.

Menurut Yusuf dalam (Khan, 2022) aspek kognitif, psikomotor dan afektif merupakan bagian utama dalam kecerdasan naturalis anak.

Aspek kognitif dalam kecerdasan naturalis berkaitan dengan pengetahuan anak mengenai lingkungan alam, yang meliputi pemahaman anak tentang mengenali hewan, tumbuhan, dan fenomena alam, kemampuan mengklasifikasikan hewan, tumbuhan, dan fenomena alam, pemahaman berbagai gejala alam, serta pemahaman terhadap permasalahan lingkungan.

Aspek psikomotor melibatkan keterampilan anak dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan alam. Misalnya dengan kegiatan mengamati, mengelompokkan, dan melakukan aktivitas sederhana yang berhubungan dengan alam.

Sementara pada aspek afektif mencakup sikap dan perasaan anak terhadap lingkungan alam, seperti rasa senang berada di alam, menunjukkan empati terhadap alam dan makhluk hidup, memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan, dan memiliki kepekaan terhadap kerusakan lingkungan.

### **2.2.3 Karakteristik Kecerdasan Naturalis**

Karakteristik kecerdasan naturalis merupakan sifat khas yang dimiliki oleh anak yang membedakan anak dengan jenis kecerdasan majemuk lain. Karakteristik anak yang memiliki kecerdasan naturalis menurut Connell & Ed (2005:68) yaitu anak memiliki minat yang mendalam terhadap lingkungan, anak suka berada di alam dan ingin melindunginya dari polusi, anak dapat bernavigasi dengan mudah di alam, anak melihat pola-pola di alam, mengenali berbagai flora, fauna, batu, dan burung.

Sefrina (2013:150-152) berpendapat bahwa anak yang memiliki karakteristik kecerdasan naturalis sebagai berikut:

1. Memiliki panca indra atau kemampuan sensorik yang baik.

2. Anak sangat peka terhadap perubahan-perubahan di alam sekitar, meskipun mungkin perubahan tersebut tidak terlalu besar.
3. Anak mampu belajar dan memahami nama-nama hewan beserta karakteristiknya dengan relatif lebih cepat bila dibandingkan anak-anak lain.
4. Anak memiliki kemampuan sensori untuk mengklasifikasikan berbagai jenis spesies.
5. Anak memiliki buku catatan yang berisi tulisan atau gambar berbagai macam spesies.
6. Anak tertarik pada acara televisi yang menyiarkan acara tentang alam beserta spesies di dalamnya.
7. Saat melihat objek tiruan seperti patung atau kerajinan tangan lainnya, anak lebih tertarik pada bentuk-bentuk hewan atau tumbuhan.

Sedangkan menurut Muhaemin & Fitrianto (2022:19), bahwa anak yang cerdas natural memiliki beberapa karakteristik yaitu peduli dengan lingkungan sekitar, dapat mengidentifikasi jenis-jenis tumbuhan dan hewan, pintar mengklasifikasikan tumbuhan dan hewan, suka mengamati dan memahami fenomena alam, selalu ingin mempelajari ilmu tentang alam, memperhatikan dengan teliti setiap benda alam, penyayang binatang, suka membaca buku atau menonton video tentang alam, suka mengamati fenomena alam.

Selain karakteristik umum tersebut, karakteristik pada kecerdasan naturalis juga dapat dibagi berdasarkan kecenderungan fungsi otak kiri dan otak kanan. Menurut Sadiku et al. (2020) menjelaskan bahwa karakteristik yang berkaitan dengan fungsi otak kiri bersifat analitis dan berkaitan dengan kemampuan kognitif anak. Karakteristik tersebut meliputi kemampuan menganalisis informasi, memperhatikan detail, melihat pola, mengidentifikasi kategori, dan bernalar secara hierarkis. Karakteristik pada otak kiri berkaitan erat dengan kemampuan pengetahuan anak dalam memahami konsep fauna, flora, dan fenomena

alam, sehingga relevan dengan fokus penelitian ini yang menekankan pada aspek pengetahuan kecerdasan naturalis.

Sementara itu, karakteristik pada otak kanan berkaitan dengan sikap dan kepedulian anak terhadap lingkungan, seperti menunjukkan empati terhadap alam dan makhluk hidup, memiliki rasa tanggung jawab dan kepekaan terhadap lingkungan, serta merasa senang saat berinteraksi dengan alam.

#### **2.2.4 Ciri-ciri Kecerdasan Naturalis**

Ciri-ciri kecerdasan naturalis mencerminkan kecenderungan anak pada kepekaan dan minat anak di lingkungan. Armstrong (2013:40), berpendapat bahwa anak yang memiliki kecerdasan naturalis memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berbicara banyak tentang hewan peliharaan favorit, atau hal yang disukai di alam
2. Menunjukkan kepekaan terhadap formasi alam
3. Bersemangat ketika mempelajari tentang alam, tumbuhan, atau hewan.
4. Membicarakan tentang pelestarian lingkungan sekitar di dalam kelas.
5. Suka melakukan proyek-proyek alam, seperti mengamati burung, mengoleksi kupu-kupu atau serangga, mempelajari pohon, atau memelihara hewan.
6. Membawa serangga, bunga, daun, atau hal-hal alam lainnya ke sekolah untuk dibagi dengan teman sekelas atau guru.
7. Mengerjakan dengan baik tugas di sekolah yang melibatkan fenomena lingkungan

#### **2.2.5 Strategi Mengembangkan Kecerdasan Naturalis**

Menurut Asa (2023: 64-65), anak yang memiliki kecerdasan naturalis yang baik akan memiliki kemampuan observasi dan pemecahan masalah yang lebih baik ketika berada di alam. Oleh karena itu, diperlukan

strategi pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan naturalis anak sejak usia dini.

Menurut Sadiku et al. (2020), kecerdasan naturalis anak dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang dapat membantu anak dalam berinteraksi, memahami, dan menggambarkan pengalaman anak terhadap lingkungan alam. Terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan naturalis diantaranya yaitu dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati tayangan atau acara di televisi, permainan, atau cerita mengenai alam, hewan, dan fenomena alam. Selain itu, pengembangan kecerdasan naturalis anak dapat dilakukan melalui kegiatan membaca buku dan artikel tentang alam, membuat jurnal atau catatan mengenai hasil pengamatan anak terhadap alam, serta menjelaskan perubahan lingkungan baik secara lokal maupun global.

Kegiatan lain yang dapat dilakukan yaitu dengan menggambar atau memotret objek alam, serta mengekspresikan pemahaman tentang alam melalui tulisan seperti puisi, cerita, ataupun artikel. Strategi-strategi tersebut dapat membantu anak dalam membangun pemahaman, kepedulian, dan keterlibatan aktif terhadap lingkungan.

Armstrong (2013:69), juga berpendapat bahwa dalam mengembangkan kecerdasan naturalis dapat dilakukan melalui berbagai materi-materi kunci dan metode pengajaran untuk anak yang berkecerdasan naturalis. Materi dan metode tersebut antara lain:

1. Pengamatan akuarium, terrarium, dan ekosistem portabel lainnya.
2. Kelas stasiun pemantau cuaca
3. *Ecostudy*
4. Perangkat lunak yang berorientasi alam
5. Peralatan untuk mempelajari alam (teropong, teleskop, mikroskop)
6. Video, gambar, dan tayangan tentang alam

### **2.2.6 Peran Orang Tua dan Guru dalam Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini**

Menurut Asa (2023:7), orang tua dan guru memiliki peranan penting dalam pengembangan kecerdasan naturalis anak usia dini. Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak sedangkan guru lebih berperan dalam mengasah dan memperdalam hal-hal yang sudah didapat anak dalam pendidikan keluarga. Peran orang tua dan guru dalam pengembangan kecerdasan naturalis anak terdiri dari tiga peran yaitu sebagai motivator, sebagai fasilitator, dan sebagai pengawas.

Peran orang tua dan guru sebagai motivator yaitu orang tua dan guru mampu memotivasi anak dalam mengembangkan kecerdasan naturalis. Peran orang tua dan guru yang kedua yaitu sebagai fasilitator yaitu dapat memfasilitasi anak saat mengembangkan kecerdasan naturalisnya yang berupa memberikan fasilitas seperti informasi, saran belajar, dan fasilitas lainnya. Selain sebagai motivator dan fasilitator, orang tua dan guru juga memiliki peran sebagai pengawas yang mana harus selalu mengawasi perkembangan kecerdasan naturalis anak dan memfokuskannya pada aspek yang belum berkembang.

## **2.3 Media**

### **2.3.1 Definisi Media Pembelajaran**

*Medium* merupakan bahasa latin dari media yang artinya perantara atau pengantar. Media pembelajaran di kelas memegang peranan yang sangat penting, dengan adanya ketersediaan media yang memadai dapat memenuhi prinsip dalam proses pembelajaran yaitu belajar seraya bermain. Menurut Daryanto (2016:8), media merupakan salah satu komponen yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang merupakan alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran.



Selaras dengan pendapat Khadijah (2015), menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak usia dini sehingga proses belajar dapat terjadi.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat dipahami dan diterima anak dengan mudah. Khadijah (2015), menyatakan mengajar adalah suatu yang kompleks dimana terjadi interaksi antara guru, anak, dan media sebagai perantara dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan anak untuk memperoleh informasi pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan anak. Berdasarkan pernyataan sebelumnya, maka media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

### **2.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Adapun ciri-ciri umum yang terkandung pada media pembelajaran anak usia dini menurut Arsyad dalam (Khadijah, 2015) antara lain :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu isi program dalam perangkat keras yang ingin disampaikan anak.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio. Dari ciri-ciri tersebut kehadiran media pembelajaran dapat menunjang kebutuhan anak untuk mendapatkan materi belajar dengan lebih mudah dan cepat. Karena media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru.

### 2.3.3 Jenis Media Pembelajaran

Selanjutnya terdapat jenis-jenis media pembelajaran anak usia dini menurut Latif dalam (Khadijah, 2015), antara lain :

1. Media visual/media grafis ; adalah media yang hanya dapat dilihat. Seperti gambar/foto, *flashcard*, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta/*globe*, papan flanel. Jenis media visual ini yang paling sering digunakan oleh guru, selain sederhana dan mudah dibuat biayanya juga relatif murah.
2. Media audio ; adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Contohnya kaset, radio, alat perekam, piringan hitam, *tape recorder*. Seperti halnya pemutaran lagu-lagu anak pada saat bermain diluar kelas, saat senam maupun upacara bendera yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak.
3. Media audio visual ; kombinasi antara audio dan visual. Seperti film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor, mikrofis, televisi, video, video game, dan simulasi.

Berdasarkan jenis-jenis media tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan program dalam pembuatan media pembelajaran kini telah banyak tersedia. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu proses kegiatan belajar menjadi optimal dan tentunya lebih menyenangkan. Dengan demikian agar proses komunikasi berjalan dengan efektif dan efisien, guru perlu menggunakan media agar merangsang anak untuk belajar.

### 2.3.4 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran berbasis teknologi umumnya digunakan secara interaktif, sehingga media pembelajaran ini sering disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Pradipta (2017), menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara anak dengan media tersebut, sehingga anak tidak hanya sekedar melihat atau mendengar, melainkan juga dapat

berinteraksi dengan media tersebut. Dengan kata lain, interaktif merupakan kemampuan untuk mengontrol atau menentukan urutan pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak.

Selain itu, pengertian multimedia pembelajaran interaktif menurut Daryanto (2016:70), yaitu suatu multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilhan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Menurut Phillips dalam (Munir, 2012), multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dibuat melalui perangkat lunak komputer yang ditandai dengan adanya gambar, teks, animasi, suara, dan video. Berdasarkan pendapat di atas, maka media pembelajaran interaktif adalah segala alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar anak melalui proses timbal balik atau interaksi antara anak dengan media tersebut.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran interaktif yang berkembang saat ini mengacu pada produk atau layanan digital pada sistem komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten- konten berupa teks, grafik, audio, video, atau kombinasi dari elemen tersebut. Salah satu layanan digital yang menyediakan fitur lengkap yang telah disebutkan tadi ialah perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*.

### **2.3.5 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif**

Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2013:29), adalah sebagai berikut;

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan anak untuk belajar sesuai kemampuan dan minatnya masing masing.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

### **2.3.6 Media *PowerPoint* Interaktif**

Perangkat lunak *PowerPoint* sudah sering digunakan dalam proses belajar mengajar dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik. *PowerPoint* sendiri merupakan sebuah program komputer paling populer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Menurut Munasti & Suyadi (2021), *PowerPoint* sebagai media interaktif yang membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dengan fitur visual, audio, dan animasi. Media interaktif *PowerPoint* memiliki banyak keunggulan diantaranya mampu menyediakan berbagai macam pilihan tema, desain, animasi, dan tata letak yang beragam. *PowerPoint* dapat menampilkan berbagai macam animasi maupun suara yang disenangi dan mudah diingat oleh anak, sehingga mampu menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan belajar.

Penggunaan *PowerPoint* yang interaktif dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada anak dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Menurut Permana dalam (Munasti & Suyadi, 2021) *Microsoft PowerPoint* atau biasa disebut *PowerPoint* merupakan aplikasi presentasi yang membantu dalam membuat slide presentasi agar lebih menarik dan terlihat lebih profesional karena dilengkapi dengan berbagai efek, animasi dan suara. Dari pernyataan tersebut penggunaan *PowerPoint* yang interaktif dapat memudahkan guru untuk menguasai

kelas dan membantu anak agar selalu fokus dengan materi yang dijelaskan.

Selain itu, penggunaan *PowerPoint* dapat membuat anak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi anak. Kita dapat membuat lembar kerja presentasi dimulai dari membuat *slide*, memformat teks, mengatur desain presentasi, menambahkan objek audio, foto, video, mengolah transisi hingga menggunakan animasi.

Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *PowerPoint* dan dipermanis dengan penambahan gambar, animasi, musik, dan beragam efek lainnya sehingga mampu menarik perhatian anak. *PowerPoint* yang disajikan untuk anakpun juga berbeda dengan *PowerPoint* yang biasa disajikan untuk orang dewasa. Penyajian *PowerPoint* untuk anak harus memuat berbagai gambar, suara, efek, animasi, dan berwarna serta didesain semenarik mungkin agar anak tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

*PowerPoint* sangat bermanfaat untuk mendukung dan memfasilitasi penggunaannya dalam mengolah objek gambar, seperti bentuk garis, teks, dan animasi lainnya yang menarik untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Maka dari itu, *PowerPoint* cocok digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka media *PowerPoint* interaktif adalah jenis media visual dan audio yang memiliki kegunaan untuk kepentingan pembelajaran melalui proses timbal balik atau interaksi antara anak dengan media tersebut.

## 2.4 Kerangka Pikir

Adanya sembilan jenis kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner, salah satu di antaranya yaitu kecerdasan naturalis. Kecerdasan naturalis penting dimiliki oleh anak untuk mengenal dan mengelompokkan flora dan fauna serta fenomena alam yang ada di lingkungan sekitar. Berdasarkan karakteristiknya, menurut Sadiku et al., (2020) kecerdasan naturalis dapat dibagi menjadi dua kecenderungan fungsi otak, yaitu fungsi otak kanan yang berkaitan dengan sikap (afektif) dan fungsi otak kiri yang berkaitan dengan kemampuan kognitif atau pengetahuan. Penelitian ini secara khusus berfokus pada pengetahuan kecerdasan naturalis yang merupakan hasil dari fungsi otak kiri.

Menurut Yusuf dalam (Khan, 2022), aspek kognitif merupakan bagian utama dalam kecerdasan naturalis anak yang meliputi pemahaman dalam mengenali dan mengklasifikasikan lingkungan alam. Pengetahuan kecerdasan naturalis yang bersifat analitis ini dapat distimulasi dengan berbagai jenis kegiatan salah satunya dengan menggunakan program perangkat lunak *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Penggunaan media ini dirasa tepat karena karakteristik otak kiri anak dalam memahami naturalis cenderung sangat memperhatikan detail, melihat pola, dan mengidentifikasi kategori, yang mana stimulus tersebut dapat disediakan secara optimal melalui tayangan visual yang terorganisir dalam *PowerPoint*.

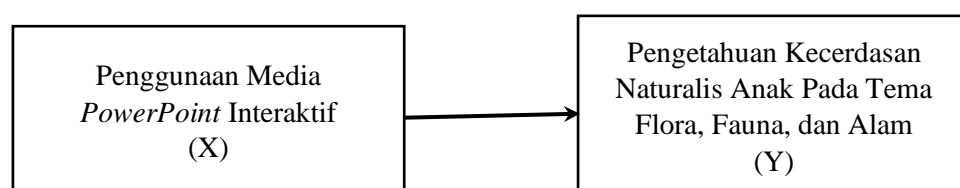
Mengembangkan pengetahuan kecerdasan naturalis melalui media *PowerPoint* interaktif memungkinkan anak mendapatkan pengenalan mengenai flora, fauna, dan alam secara lebih jelas. Selain itu, *PowerPoint* dapat mengembangkan aspek kognitif anak karena pola pikir anak dalam berimajinasi dapat ditingkatkan melalui stimulus gambar yang nyata. Anak-anak dengan pengetahuan kecerdasan naturalis yang baik akan memiliki kepekaan analitis serta kemampuan dalam mengenali dan mengklasifikasi hewan, tumbuhan, dan alam secara tepat.

Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* memberikan pengaruh terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak karena mengenalkan konsep lingkungan melalui visualisasi yang menarik. *PowerPoint* memiliki banyak kelebihan, di antaranya menyediakan berbagai macam pilihan tema, desain, animasi, serta dapat memadukan teks, gambar, audio, dan video. Media ini juga dapat dinavigasi sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga proses penguatan pengetahuan menjadi lebih fleksibel.

Gambar yang ditayangkan dalam *PowerPoint* ini adalah gambar-gambar yang mudah dikenali di lingkungan sekitar anak. Pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan media *PowerPoint* interaktif ini dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan pengetahuan kognitif anak karena anak tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga terlibat aktif mengerjakan perintah di dalamnya. Hal ini sejalan dengan karakteristik otak kiri yang membutuhkan analisis informasi dan bernalar secara terstruktur.

Di dalam *PowerPoint* interaktif ini, terdapat tombol respons yang memberikan pengalaman belajar dalam mencocokkan, mengelompokkan, ataupun memilih gambar yang sesuai. Hal ini meningkatkan daya tarik dan membuat materi pengetahuan alam menjadi lebih mudah diingat. Melalui proses interaksi yang berulang, media ini diharapkan dapat merangsang fungsi kognitif anak sehingga pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan secara sederhana sebagai berikut



**Gambar 1** Kerangka Pikir Penelitian

## **2.5 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir permasalahan yang diajukan maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu :

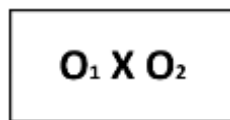
Ha :Terdapat pengaruh dari penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam



### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif melalui metode penelitian eksperimen. Metode kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam. Untuk desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan jenis penelitian "*One-Group Pretest-Posttest*", adalah desain penelitian yang dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Desain ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2** *One Group Pretest-Posttest*

Sumber: Arikunto (2019)

Keterangan :

- O<sub>1</sub> = Pengetahuan kecerdasan naturalis anak sebelum diberi perlakuan
- O<sub>2</sub> = Pengetahuan kecerdasan naturalis anak sesudah diberi perlakuan
- X = Perlakuan (penggunaan media *PowerPoint* interaktif)

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian berada di TK Amarta Tani yang terdapat di Jalan Soekarno Hatta No. 8 *by pass*, Kelurahan Kampung Baru Raya,

Kecamatan Labuhan Ratu, Kota Bandar Lampung, Lampung. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

### 3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

#### 3.3.1 Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak pada kelompok B di TK Amarta Tani yang berusia 5-6 tahun. Total populasi terdiri dari 66 anak yang terbagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas B1, B2, dan B3. Masing-masing kelas memiliki 22 anak yang dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 1 Populasi di TK Amarta Tani**

Kelas	Jumlah Anak
B1	22 Anak
B2	22 Anak
B3	22 Anak
<b>Jumlah</b>	<b>66 Anak</b>

#### 3.3.2 Sampel

Dalam penelitian ini, digunakan populasi yang berjumlah 66 anak menggunakan *non-probability sampling* pada jenis teknik *purposive sampling*. Terdapat 22 anak dari kelas B1 yang terpilih sebagai sampel pada penelitian ini karena beberapa pertimbangan dari hasil pra penelitian diketahui bahwa anak yang terdapat di kelas tersebut memiliki tingkat kecerdasan naturalis yang rendah yaitu anak belum dapat mengelompokkan antara kelompok hewan dan tumbuhan, anak belum dapat menyebutkan nama gambar alam yang sesuai.

### 3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

#### 3.4.1 Media *PowerPoint* Interaktif (variabel X)

##### a. Definisi Konseptual

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah jenis media visual dan audio yang memiliki kegunaan untuk kepentingan pembelajaran melalui proses timbal balik atau interaksi antara anak dengan media

tersebut. Media pembelajaran interaktif ini menggunakan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*.

b. Definisi Operasional

Media *PowerPoint* interaktif dalam penelitian ini terdiri dari tayangan *PowerPoint* yang berisi gambar dan animasi yang memuat materi tentang fauna, flora, dan alam. Media ini digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan dirancang untuk melibatkan anak secara langsung dalam aktivitas interaktif, seperti mencocokkan gambar hewan, mengelompokkan tumbuhan, memetik buah, mencari perbedaan gambar di waktu siang hari. Anak-anak berinteraksi dengan konten *PowerPoint* ini menggunakan perangkat komputer.

### 3.4.2 Pengetahuan Kecerdasan Naturalis (variabel Y)

a. Definisi Konseptual

Pengetahuan kecerdasan naturalis adalah kemampuan kognitif anak (fungsi otak kiri) dalam memahami, mengidentifikasi, dan mengkategorikan berbagai objek alam yang meliputi fauna, flora, dan alam.

b. Definisi Operasional

Pengetahuan kecerdasan naturalis dalam penelitian ini merupakan kemampuan anak dalam mengenali, memahami, dan mengelompokkan berbagai objek yang terdapat di lingkungan, seperti flora, fauna, dan alam. Kemampuan ini ditunjukkan melalui perilaku anak dalam menyebutkan nama objek alam, mengidentifikasi ciri-cirinya, serta mengelompokkan objek berdasarkan jenis atau karakteristik tertentu. Pengukuran kemampuan tersebut dilakukan melalui lembar penilaian berbasis gambar serta pengamatan terhadap respon anak selama proses pembelajaran dan diskusi berlangsung.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, menggunakan instrumen penelitian yang berupa *checklist*. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Skala *Likert*.

Berikut ini instrumen penelitian pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam sebelum uji validitas

**Tabel 2** Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam

Variabel	Dimensi	Indikator
Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Tema Fauna, Flora, dan Alam	Kemampuan mengenali hewan, tumbuhan, dan alam	1. Mengenali hewan
		2. Mengenali tumbuhan
		3. Mengenali alam
	Kemampuan mengklasifikasikan hewan, tumbuhan, dan alam	4. Mengklasifikasikan hewan
		5. Mengklasifikasikan tumbuhan
		6. Mengklasifikasikan alam

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

#### 3.6.1 Observasi.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian yang sedang berlangsung dengan menggunakan seluruh alat indra. Kegiatan observasi dilakukan oleh observer sebelum dan setelah selesai memberikan stimulasi menggunakan media pembelajaran interaktif dengan *software PowerPoint*. Observasi pengetahuan kecerdasan naturalis anak dilihat dari pengetahuan yang didapat oleh anak sebelum menggunakan media

*PowerPoint* interaktif dan juga setelah anak selesai menggunakan media *PowerPoint* interaktif yaitu saat melakukan diskusi atau bercakap-cakap. Lembar observasi dapat dilihat pada (Lampiran 6 hal 75)

### 3.7 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.7.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2019:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas uji lapangan. Peneliti menghitung validitas instrumen dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2019.

##### a. Hasil Uji Validitas Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam (Variabel Y)

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada sebelas anak di luar sampel penelitian yaitu di TK Al Huda dengan jumlah pernyataan lima puluh butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel* 2019 dengan jumlah taraf signifikan 5% dengan menggunakan nilai  $r$  tabel = 0,279. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, jika nilainya 0,279 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari 0,279 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 50 butir item pernyataan observasi pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam yang telah diuji cobakan terdapat 38 butir pernyataan yang valid dan 12 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 8 hal 91)

Untuk memberikan gambaran mengenai penyusunan instrument penelitian, berikut ini kisi-kisi instrumen penelitian pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam sebelum dilakukan uji validitas

**Tabel 3** Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam Sebelum Uji Validitas

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam	Kemampuan mengenali hewan, tumbuhan, dan alam	1. Mengenali hewan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
		2. Mengenali tumbuhan	15,16,17,18,19,20
		3. Mengenali alam	21,22,23,24,25
	Kemampuan mengklasifikasikan hewan, tumbuhan, dan alam	4. Mengklasifikasikan hewan	26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39
		5. Mengklasifikasikan tumbuhan	40,41,42,43,44
		6. Mengklasifikasikan alam	45,46,47,48,49,50

Nomor item yang bertanda merah merupakan item yang tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 3 hal 68).

Setelah dilakukan uji validitas, diperoleh item-item yang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Berikut ini instrumen penelitian pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam sesudah uji validitas

**Tabel 4** Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam Setelah Uji Validitas

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam	Kemampuan mengenali hewan, tumbuhan, dan alam	1. Mengenali hewan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
		2. Mengenali tumbuhan	13,14,15
		3. Mengenali alam	16,17,18,19,20
	Kemampuan mengklasifikasikan hewan, tumbuhan, dan alam	4. Mengklasifikasikan hewan	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30
		5. Mengklasifikasikan tumbuhan	31,32,33
		6. Mengklasifikasikan alam	34,35,36,37,38

Nomor item yang ditampilkan merupakan item yang sudah valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 4 hal 71)

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama juga. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian instrumennya dilakukan sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2019*.

a. Hasil Uji Reliabilitas Pengetahuan Kecerdasan Naturalis Anak Pada Tema Fauna, Flora, dan Alam (Variabel Y)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari sebelas responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Al Huda dengan jumlah pernyataan 38 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2019* dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha*

*cronbach* sebesar 0,92. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas menurut Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 9 hal 94)

**Tabel 5** Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisiensi	Kriteria
$0,8 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 3.8.1 Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui berapa data yang diperoleh dari hasil penelitian dan tabel tersebut dapat berbentuk tabel tunggal atau tabel silang. Setelah diberi perlakuan, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat pengetahuan kecerdasan naturalis anak saat menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*. Analisis tersebut dapat dilakukan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan perhitungan rentang interval menggunakan rumus berikut ini :

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

**Gambar 3** Rumus Interval

Keterangan :

- I = Interval
- NT = Nilai tertinggi
- NR = Nilai terendah
- K = Kategori



### 3.8.2 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor antara dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud yaitu sampel yang sama namun mempunyai dua data (*pretest-posttest*). Karena data pada penelitian memiliki jumlah sampel kurang dari 30 anak dan tidak memenuhi asumsi distribusi normal, maka analisis yang digunakan adalah statistik nonparametrik, sehingga penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Uji ini cocok digunakan untuk mengukur apakah terdapat perubahan skor pada kecerdasan naturalis anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \sigma_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

**Gambar 4** Rumus *Wilcoxon Signed Rank Test*

Keterangan:

N = Jumlah *pretest* dan *posttest*

T = Jumlah sampel

Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk diterima atau ditolaknya hipotesis dalam uji *Wilcoxon* yaitu:

- a) Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis tersebut diterima.
- b) Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis tersebut ditolak.

Selain uji *Wilcoxon*, penelitian ini juga menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)*. Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas dari penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema flora, fauna, dan

alam dengan membandingkan antara skor *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus pengujian *N-Gain* adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

**Gambar 5** Rumus *N-Gain*

Keterangan :

*N-Gain* = Nilai uji normalitas *gain*

*S pre* = Skor *pretest*

*S post* = Skor *posttest*

*S maks* = Skor maksimal

**Tabel 6** Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>Gain</i>	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Kriteria Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Kriteria Sedang
$N-Gain < 0,3$	Kriteria Rendah

Sumber: Arikunto, (2019)

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengelolaan data pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap pengetahuan kecerdasan naturalis anak pada tema fauna, flora, dan alam di TK Amarta Tani. Media *PowerPoint* interaktif ini membantu anak dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan kecerdasan naturalis anak dalam mengenali dan mengklasifikasi hewan, tumbuhan, dan alam. *PowerPoint* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan minat anak, dan membuat materi pembelajaran lebih mudah diingat. Kelebihan utama dari media interaktif *PowerPoint* adalah kemampuan media tersebut untuk menyajikan materi yang lebih menarik melalui kombinasi gambar, animasi, dan suara. Hal ini membuat anak merasa lebih senang dan lebih tertarik sehingga anak tidak cepat merasa bosan. Bahkan anak-anak sering kali tidak ingin terburu-buru ke slide berikutnya yang menunjukkan bahwa anak menikmati proses pembelajaran dan membuat pengalaman belajar anak menjadi lebih bermakna.

### 5.2 Saran

#### 1. Kepala Sekolah

Masukan bagi kepala sekolah yaitu agar dapat menyediakan dan mendukung fasilitas pembelajaran, seperti media pembelajaran interaktif atau media lainnya yang berfokus pada pengetahuan kecerdasan naturalis anak maupun kecerdasan lainnya agar dapat terasah dengan baik. Dukungan tersebut diharapkan dapat memotivasi guru

dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

## 2. Guru

Diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan kecerdasan naturalis anak melalui media-media maupun metode-metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi anak usia dini, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

## 3. Peneliti Lain

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan penelitian terkait kecerdasan naturalis anak tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek keterampilan dan sikap terhadap lingkungan. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif lainnya, seperti *Microsoft Paint*, *PowToon*, maupun media berbasis teknologi lainnya, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih lengkap dan menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, K., Kurnia, R., & Puspitasari, E. 2023. Pengaruh Media Scan Cards Augmented Reality terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Education*, 06(01), 3926–3935.
- Ardiana, R. 2022. Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (15th ed.). Rineka Cipta.
- Armstrong, T. 2013. *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (B. Sarwiji (ed.); 3rd ed.). PT Indeks.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); revisi). PT Rajagrafindo Persada.
- Asa, F. J. 2023. *Meningkatkan Kecerdasan Naturalis* (Elementa Tim (ed.)). Elementa Media.
- Cahyani, I. R. 2020. Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57.  
<https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Celia, C., & Maimunah. 2022. Pembelajaran Sains Berbasis Kegiatan Bermain Kreatif di Lingkungan Lahan Basah untuk Mengembangkan Kecerdasan Naturalistik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 449–456.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/52560>
- Connell, J. D., & Ed, D. 2005. *Brain- Based Strategies to Reach Every Learner*. Scholastic Inc.
- Daryanto, D. 2016. *Media Pembelajaran*. Penerbit Gava Media.
- Gardner, H. 2013. *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk) Teori dalam Praktik* (L. Saputra (ed.)). Interaksara.

- Gardner, H. 2020. *A Synthesizing Mind: A Memoir From The Creator Of Multiple Intelligences Theory*. The MIT Press.
- Ismiati. 2016. Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 92–108. <http://jurnal.stkipan-nur.ac.id/index.php/jipa/article/view/24>
- Khadijah, H., & Ag, M. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Perdana Mulya Sarana.
- Khan, R. I. 2022. Stimulasi Kecerdasan Naturalis (*Nature-Smart*) Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Alam. *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia*, 1, 62–69. <https://publishing.oppsi.or.id/index.php/SN/article/view/9/8>
- Louv, R. 2008. *Last Child in the Woods: saving our children from nature-deficit disorder*.
- Muhaemin & Fitrianto, Y. 2022. *Mengembangkan Potensi Peserta Didik Berbasis Kecerdasan Majemuk* (I. R. & R. Alawiah (ed.)). Penerbit Adab.
- Munasti, K., & Suyadi, S. 2021. Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>
- Munir. 2012. *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Musfiroh, T. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. In: *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)* (1st ed., Issue 1, pp. 1–60). Universitas Terbuka.
- Nurhidayati, T. 2020. *Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiple Intelligences System Bagi Siswa Sekolah Dasar*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Pradipta, K. A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>
- Prasetyo, J. R., & Andriani, Y. 2009. *Multiply Your Multiple Intelligences Melatih 8 Kecerdasan Majemuk Pada Anak dan Dewasa*. ANDI.
- Ramatunnisa, S., & Halimah, S. 2018. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pasir. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 67–82.

- Sadiku, M. N. O., Ashaolu, T. J., Musa, S. M., Carver, W., Carson, R., Von, A., Cousteau, J., Sagan, C., & Gore, A. 2020. *Naturalistic Intelligence*. 1(1), 1–4.
- Sefrina, A. 2013. *Deteksi Minat Bakat Anak*. Media Pressindo.
- Sit, M. 2021. *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional* (1st ed.). KENCANA.
- Suarca, K., Soetjningsih, S., & Ardjana, I. E. 2005. Kecerdasan Majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*, 7(2), 85–92. <https://doi.org/10.14238/sp7.2.2005.85-92>
- Ulfah, A. A., Dimyati, D., & Putra, A. J. A. 2021. Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Walidaini, S., Hasballah, J., & Faridy, F. 2024. *Pengembangan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Proyek*. 2, 38–54.