

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROTATING ALPHABET*  
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK DI  
DESA TABA PADANG R KABUPATEN BENGKULU UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam  
Negeri Bengkulu untuk Memenuhi Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) dalam Bidang  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**OLEH :**

**LOLA RANTI**  
**NIM. 1711250057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2021**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah PagarDewaTelp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Lola Ranti

NIM : 1711250057

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

**Nama : Lola Ranti**

**NIM : 1711250057**

**Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Rotating Alphabet**

**Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Di Desa**

**Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara**

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 2021

**PEMBIMBING I**

**Dr. Hj. Asiyah, M.Pd**

**NIP. 196510272003122001**

**PEMBIMBING II**

**FatriciaSyafri, M.Pd.I**

**NIP.198510202011012011**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

*Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736)  
51171 Bengkulu*

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Rotating Alphabet  
Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Di Desa Taba Padang R  
Kabupaten Bengkulu Utara” yang disusun oleh Lola Ranti NIM. 1711250057**

telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan  
Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin, 09 Februari 2021 dan dinyatakan  
memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam

Anak Usia Dini (PIAUD)

Ketua

**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**

NIP. 196209051990021001

Sekretaris

**Sinta Agusmiati, M.Pd**

NIP. 1984083020190320052

Penguji I

**Fera Zasrianita, M.Pd**

NIP. 197902172009122003

Penguji II

**Fatrica Syafri, M.Pd**

NIP. 198510202011012011

Bengkulu, Januari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd**

NIP. 196903081996031005



## SURAT PERNYATAAN

Nama : Lola Ranti  
Nim : 1711250057  
Program Studi : PIAUD  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Rotating Alphabet Untuk  
Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Di Desa Taba Padang R  
Kabupaten Bengkulu Utara

Telah melakukan verifikasi Plagiasi Melalui program  
<https://www.prepostseo.com/plagiarism-checker>. Skripsi yang bersangkutan memiliki  
indikasi plagiat sebesar 4,75 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk  
dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini  
maka akan dilakukan peninjauan kembali.

Mengetahui  
Tim Verifikasi

  
Dr. Ali Akbar Jono, M.Pd  
NIP. 197509252001121004

Bengkulu, 21 Januari 2021  
Yang menyatakan



Lola Ranti  
NIM : 1711250057

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lola Ranti

NIM : 1711250057

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Rotating Alphabet Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara”***. Adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu,

2021

Yang Menyatakan



**Lola Ranti**

**NIM. 1711250057**

## MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

*Dan barang siapa berjihad, maka sesungguhnya jihatnya itu untuk dirinya sendiri.*

*Sungguh, Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam.*

(QS. Al-Ankabut :6)

## PERSEMBAHAN

*Dengan mengucapkan ridho Allah SWT. dan dengan hati yang paling dalam, saya persembahkan skripsi ini kepada :*

- 1. Allah SWT. yang telah meridhoi dan melancarkan langkah ini dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- 2. Kedua orang tua tercinta, ayahanda Sabti dan ibunda Endang Nurhatama yang telah tulus dan ikhlas membesarkan, merawat dan mendidik dengan penuh kasih sayang serta nasihat dan bimbingan untuk terus meraih cita-cita. Dan selalu mendoakan kesuksesan untuk anak-anaknya. Semoga Allah meridhoi mereka berdua. Mohon maaf atas kesalahanku selama ini, dan tidak akan pernah dapat membalas jasa-jasa ibu dan bapak selama ini.*
- 3. Kakakku tersayang, Seli Purnama Sari yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk kesuksesan adiknya. Semoga kita sukses bersama.*
- 4. Seluruh keluarga besarku yang telah mendoakan untuk kesuksesanku.*
- 5. Dosen Pembimbingku Bunda Dr. H. Asiyah, M.Pd dan Bunda Fatrica Syafri, M.Pd.I yang tidak pernah lelah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- 6. Dosen-dosen dan civitas akademik IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta membimbing dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terkhususnya Ketua Prodi PIAUD, Bunda Fatrica Syafri M.Pd yang telah banyak sekali membantu, mengarahkan, dan selalu memotivasi. Beserta seluruh dosen-dosen prodi PIAUD, bunda Hj. Asiyah, bunda Dini Widiyanti, bunda Nofiyanti, bunda Septi Fitriana, bunda Ulan Dwi Desari, bunda Eli Agustina dan bapak Husnul Bahri.*

7. *Sahabat-sahabatku tercinta (Rohayu Fadilla, Dzikra Fadillah Alfarizka, Yeti Apriani, A Ivin Bayu Agustian, Meylanda, Riana, Vanesa Putri Wijaya dan kakak terbaikku kak Endi Pranata) yang telah menemani hari-hari ku dan selalu mendengar keluhan kesah ku serta selalu memberikan dukungan, semangat dan doa-doa agar aku dapat menyelesaikan kuliah ini dengan baik.*
8. *Seluruh teman-teman seperjuangan PIAUD IAIN Bengkulu angkatan 2017.*

## ABSTRAK

**Lola Ranti**, NIM. 1711250057, Judul Skripsi: **Pengembangan Media Pembelajaran Rotating Alphabet Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara, Pembimbing I: Dr. Hj. Asiyah, M.Pd, Pembimbing II: Fatrica Syafri, M.Pd.I**

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Rotating Alphabet, Meningkatkan Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik anak adalah kecerdasan bahasa anak, mengenal huruf, kosa kata dan tulisan. Mengingat kecerdasan linguistik berkaitan dengan bahasa anak maka itu adalah salah satu hal yang paling penting dimiliki anak, jika anak memiliki kecerdasan linguistik yang baik maka anak tidak akan terhambat dalam mengenal huruf, kata-kata, berbicara, membaca dan lain-lain. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *rotating alphabet* terhadap kecerdasan linguistik anak yang didesain dengan bentuk huruf, gambar, kata-kata dan untuk mengetahui apakah ini efektif untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan enam langkah pengembangan yaitu potensi tahap masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan produk. Namun, karena penelitian disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, maka penelitian dibatasi sampai uji validasi dan uji coba produk skala kecil dengan di uji cobakan dengan 10 orang anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran *rotating alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara yang mana memperoleh hasil kegiatan *pre-test* sebesar 36,87% . Sedangkan pada kegiatan *post-test* sebesar 94,06%. Dengan demikian terjadi mengalami peningkatan sebesar 57,19%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran *rotating alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara layak untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan akal dan pikiran serta bimbingan-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (SPd) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang berjudul ***“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ROTATING ALPHABET UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK DI DESA TABA PADANG R KABUPATEN BENGKULU UTARA”***.

Shalawat dan salam selalu kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, karena berkat beliau kita dapat merasakan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta indahnya Iman, Islam dan Ihsan seperti yang kita rasakan saat ini. Harapan kami, skripsi ini dapat memberikan informasi-informasi penting dan membawa manfaat bagi kita semua.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag., MH selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menuntut ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu beserta Staf yang menyediakan fasilitas yang menunjang proses perkuliahan.

3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Fatrica Syafri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas yang diperlukan mahasiswa PIAUD, sekaligus pembimbing II yang selalu membantu dan memberi pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pembimbing I Dr. Hj. Asiyah, M.Pd, yang selalu memberikan bimbingan dan membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala perpustakaan IAIN Bengkulu Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I yang sudi mengizinkan penulis untuk memperoleh referensi yang penulis buthkan.
7. Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
8. Dosen dan Karyawan IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan memberikan pelayanan dalam hal administrasi.

Penulis hanya mampu berdoa, berusaha dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam pembuatan skripsi ini terdapat

kesalahan dan kekurangan. Untuk itu, penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu.

Bengkulu, 2021

Penulis

**Lola Ranti**  
NIM. 17112500579

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Masalah.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	11
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
4. Alat Permainan Edukatif .....	14
5. Indikator Media Pembelaj: .....	18
6. Pengembangan rolet menjadi rotating alphabet .....	21
7. Teori Pengembangan Media .....	24
8. Langkah langkah pengembangan media pembelajaran.....	25
9. Kecerdasan Linguistik Verbal.....	28
B. Penelitian Releven.....	34
C. Teori Pengembangan .....	36

D. Kerangka Berpikir.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Prosedur Pengembangan .....	41
C. Jenis Data .....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>54</b>
A. Menghasilkan Media <i>Rotating Alphabet</i> .....	54
1. Hasil Analisis Kebutuhan .....	54
2. Hasil pengembangan Produk .....	56
3. Penyusunan Rancangan Dalam Pembuatan Media.....	57
4. Langkah-langkah Menggunakan Permainan.....	58
B. Hasil Validasi Media <i>Rotating Alphabet</i> .....	58
1. Hasil Validasi Ahli.....	58
2. Revisi Desain .....	63
C. Efektivitas Media Pembelajaran .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1. Kerangka Berfikir.....	38
GAMBAR 4.2. Revisi Pertama.....	64
GAMBAR 4.3. Revisi Kedua.....	65
GAMBAR 4.4 Ravisi Ketiga .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa.....	31
Tabel 3.2 Subjek Validasi .....	44
Tabel 3.3 Langkah-langkah Teori Pengembangan.....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi kemampuan linguistik Verbal Anak.....	47
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Belajar .....	<b>47</b>
Tabel 3.6 Tabel Kriteria Validator .....	48
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	49
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	50
Tabel 4.9 Hasil Data Pre-Test .....	70
Tabel 4.10 Hasil Data Post-Test.....	71
Tabel 4.11 Data peningkatan persentase pre-test dan post-test.....	72
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli .....	74

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan anak yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal maupun informal.<sup>1</sup> Dimana pendidikan anak usia dini yang dimulai dari usia 0 sampai 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan stimulasi atau rangsangan pendidikan agar membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.<sup>2</sup> Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekan pada pengembangan seluruh aspek

---

<sup>1</sup> Departmen Pendidikan Nasional, *Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005. Tentang Standar Nasional Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hal. 2.

<sup>2</sup> Undang-undang RI No.20 tahun 2003. *Tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat. 14*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal. 3.

kepribadian anak.<sup>3</sup> Aspek yang dikembangkan berupa: 1). Nilai Agama dan Moral, 2). Sosial-emosional, 3). Kognitif, 4). Fisik-motorik, 5). Bahasa, 6). Seni<sup>4</sup>.

Anak merupakan individu yang unik, dan memiliki kekhasan tersendiri kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang arti sebenarnya hakikat seorang anak.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

*Artinya : Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. ( Q.s At-Tahrim: 6)<sup>5</sup>*

Guru taman kanak-kanak sebagai pelaku pendidikan yang secara langsung berhadapan dengan anak sangat penting memahaminya sesuai dengan tugas perkembangan anak pada setiap tingkat usia tertentu.<sup>6</sup> Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru didalamnya terdapat proses belajar mengajar.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 15.

<sup>4</sup> Suyadi, Maulidyan Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 57.

<sup>5</sup> Alquran Surah. At-Tahrim, (66): 6.

<sup>6</sup> Badru Zaman, *Media dan Sumber belajar TK*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h 1.1

<sup>7</sup> Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), hal. 12.

Sudah banyak pengembangan media pembelajaran yang secara khusus memproduksi media pembelajaran. Namun demikian, tidaklah salah jika guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Guru sangat dianjurkan untuk kreatif membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan sekitar kemampuan lain yang harus dikuasai guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan untuk memberikan atau menyampaikan serta menyalurkan informasi kepada seseorang.<sup>8</sup>

Kecerdasan merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani kehidupan. *Multiple Intelligences* menyebutkan bahwa terdapat sembilan macam kecerdasan yang dimiliki manusia, antara lain: kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalistik serta kecerdasan

---

<sup>8</sup> Nunuk suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 4

eksistensial.<sup>9</sup> Penjelasan di atas maka peneliti memfokuskan pada penelitian kecerdasan linguistik.

Dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak seharusnya bisa mengenal huruf, kata-kata dan dapat berbahasa tetapi pada kenyataannya masih ada anak usia 5-6 tahun yang belum mengenal huruf-huruf, kata-kata dan belum bisa berbahasa. *Howard Gardner* menyatakan bahwa *Linguistic intelligence* atau kecerdasan linguistik adalah kemampuan dalam berfikir tentang kata-kata, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.<sup>10</sup>

عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ء

*Artinya : Mengajarnya pandai berbicara. (Q.s Ar-Rahman : 4)*<sup>11</sup>

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat.<sup>12</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah media atau salah satu cara untuk membantu anak dalam belajar serta dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan mengembangkan aspek perkembangan serta kemampuan yang dimilikinya. Seperti permainan Puzzle, *Rotating Alphabet*, Buku Pintar, Balok warna, Balok Bangun Ruang, jungkat

---

<sup>9</sup> Tisna Umi Hanifah, *Pemanfaatan Media POP-UP BOOK Berbasis tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun*, (Temanggung, Vol.3 No.2), hal. 49.

<sup>10</sup> Howard Gardner, *Multiple Intelligences*, (Jakarta: Daras Books, 2013), hal. 26.

<sup>11</sup> Alquran Surah. Ar-Rahman, (55): 4.

<sup>12</sup> Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan sekitar untuk anak usia 0 sampai 1 tahun*, (Bandung : PT Sandiarta Sukses, 2009), hal. 2.

jungkit, Boneka jari dan lain sebagainya dalam mengembangkan enam aspek perkembangan pada anak.

Dalam media pembelajaran dibutuhkan pengembangan, dimana pengembangan yang digunakan dalam membuat suatu media ini adalah pengembangan yang memiliki ketentuan dan sistematis yang sesuai dengan fakta yang ada nantinya, pengembangan yang digunakan itu ialah teori pengembangan Richey and Klein. Oleh karena itu diperlukan kegiatan proses pengembangan pembelajaran yang maksimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu salah satunya dengan kegiatan pembelajaran *Rotating Alphabet* atau bisa disebut dengan permainan putar huruf seperti rubik.

Pada awal mulanya peneliti melihat dan berinisiatif dari permainan rolet, yang mana dari permainan rolet tersebut bisa di buat suatu permainan yang mudah dipahami anak dan mudah dimainkannya karena dilengkapi gambar dan sesuai dengan anak. Yang berkaitan dengan kecerdasan *Linguistik* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kecerdasan bahasa.<sup>13</sup> Berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara dengan anak yang berjumlah 10 orang anak yang berusia 5-6 tahun, peneliti melihat bahwa masih ada anak yang belum berkembang dalam perkembangan bahasanya atau perkembangan kecerdasan *linguistik*, seharusnya anak usia 5-6 tahun harus sudah bisa mengenal bentuk huruf, sudah memiliki banyak kosa kata

---

<sup>13</sup> Beverly Otto, *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hal. 459.

atau berbicara dengan baik. Maka, perlu adanya media yang dapat membantu perkembangan kecerdasan linguistik anak nantinya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka alternatif dari permasalahan diatas yaitu memodifikasi media pembelajaran yang lebih menarik dan menerapkan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif berdasarkan *Rotating Alphabet*. Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengambil sebuah judul penelitian ***“Pengembangan Media Pembelajaran Rotating Alphabet untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara”***

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut:

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap anak masih bersifat monoton.
2. Media yang digunakan belum menarik untuk anak.
3. Adanya masalah pada anak dalam mengenal huruf
4. Media pembelajaran mengenal huruf dan kata yang monoton
5. Anak terlalu pasif dalam proses pembelajaran berlangsung.
6. Anak terlalu diam saat diberikan pengarahan.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah dalam hal:

1. Media pembelajaran *Rotating Alphabet* berupa alat *rubik* bentuk huruf dan dilengkapi dengan gambar dari kayu yang akan dikembangkan

2. Penggunaan media ini untuk anak usia 5-6 tahun di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara
3. Kegiatan mencocokkan, memutarakan bentuk *Rotating Alphabet* dengan gambar yang sesuai dan susunan huruf yang akan menjadi suatu kata.
4. *Rotating Alphabet* yang dilakukan anak untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak.
5. Melatih anak untuk mengembangkan media *Rotating Alphabet* terhadap linguistik anak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Menghasilkan Media Pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara?
2. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara?
3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara?

### **E. Tujuan Masalah**

Dari rumusan masalah diatas, tujuan melakukan penelitian adalah agar mengetahui:

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara.
2. Untuk mengetahui Kevalidan Media Pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara.
3. Untuk mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak dengan menggunakan media pembelajaran *Rotating Alphabet* anak usia 5-6 tahun.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan salah satu pijakan untuk pengembangan lebih lanjut tentang media

pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

b. Bagi Anak

Penelitian dan pengembangan suatu produk ini diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak dengan media pembelajaran *Rotating Alphabet*. Selain itu anak dapat mengenal warna melalui kegiatan yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam memodifikasi, sehingga mampu memudahkan untuk memahami pembelajaran warna, huruf, kata dan bentuk tanaman pada anak melalui kegiatan *Rotating Alphabet*.

c. Bagi Guru

Penerapan dengan media *Rotating Alphabet* dapat membantu sebagai alat atau media bantu untuk belajar dalam mengenalkan warna, huruf., kata dan bentuk tanaman pada anak melalui kegiatan *Rotating Alphabet*.

d. Bagi sekolah,

Penelitian dan pengembangan dari produk media pembelajaran *Rotating Alphabet* ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru disuatu lembag serta penerapan nya dapat menjadi referensi mengenal prosedur pengembangan media pembelajaran *Rotating Alphabet*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pada hakikatnya pendidikan anak usia adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.<sup>14</sup> Pendidikan Anak Usia Dini adalah wadah atau tempat untuk mewujudkan suasana belajar, mendapatkan proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi anak.<sup>15</sup>

Pendidikan yang berlangsung pada anak usia dini ini sangatlah menentukan perkembangan dan pertumbuhan anak serta yang mengarahkan kemana masa depan seorang anak, sebab pendidikan yang dilakukan sejak dini akan membekas dan teringat sampai ia dewasa jika perkembangan yang dilaluinya dengan baik secara optimal. Anak usia dini itu dimulai dari 0-6 tahun sedangkan menurut *National Associatin For*

---

<sup>14</sup> Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), hal. 1.

<sup>15</sup> Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), hal. 1.

*The Education For Young Children* (NAEYC) anak-anak yang memiliki usia 0-8 tahun.<sup>16</sup>

## 2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Setiap manusia pasti memiliki tujuan hidup masing-masing apalagi dalam pendidikan anak usia dini, dengan adanya penyelenggaraan pendidikan anak usia dini ini bertujuan untuk perkembangan dan pertumbuhan anak dan meng<sup>10</sup> an seluruh potensi yang anak miliki untuk menghadap persiapan hidup kedepannya. Bukan hanya itu tujuan pendidikan anak usia dini, tujuan pendidikan anak usia dini juga membentuk pribadi anak mulai dari sikap, tingkah laku, kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini secara khusus menekankan pada beberapa aspek yaitu:

- a. Membangun pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi<sup>17</sup>
- b. Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan pra sekolah
- c. Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal
- d. Sebagai turut serta dalam menjaga, mewujudkan dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang

---

<sup>16</sup> Safrudin, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, ( Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hal. 68.

<sup>17</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 16.

- e. Mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap memasuki jenjang pendidikan dasar
- f. Menanam investasi sumber daya manusia yang menguntungkan bagi keluarga, bangsa dan negara.

### 3. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harfiah mempunyai arti *antara, perantara* atau *pengantar*. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang ada pada sekolah atau sebagai satu sumber belajar yang digunakan.<sup>18</sup>

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajarn, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Artinya, dengn menggunakan media, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.<sup>19</sup>

Terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.<sup>20</sup> Media

---

<sup>18</sup>Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hal. 134.

<sup>19</sup>Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.196.

<sup>20</sup>Asmariani, “ *konsep media pembelajaran paud*” (Jurnal Al-Afkar, Riau, Vol. V No. 1 April 2016), hal. 4.

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perhatian, perasaan, dan kemampuan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran yang dilakukan di paud adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru dan anak serta memberikan rangsangan pendidikan dalam belajar mengajar untuk mengembangkan enam aspek perkembangannya. Pembelajaran anak usia dini itu mengutamakan belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Pada saat itu anak akan lebih suka karena dapat belajar sambil bermain, hal seperti itu dapat menyenangkan bagi anak dan anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan secara aktif serta dapat mengembangkan secara optimal. Untuk mengembangkan aspek perkembangan tersebut guru menggunakan media Pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif untuk anak.

Pada setiap paud baik di kota ataupun di daerah-daerah terkecil pasti menggunakan beberapa media, metode dan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Dimana media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajarn, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesn dari sumber belajar ke penerima pesan belajar.

Media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>21</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana

---

penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan untuk memberikan atau menyampaikan serta menyalurkan informasi kepada seseorang.<sup>22</sup> Dimana media yang digunakan adalah seperti Alat Permainan Edukatif. Menurut Direktorat PAUD, Depdiknas berpendapat bahwa alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>23</sup>

#### 4. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat.<sup>24</sup> Ketika akan membuat sebuah media alat permainan edukatif langkah yang pertama yang dilakukan persiapan dan perencanaan yang teliti.<sup>25</sup>

Alat permainan edukatif adalah media atau salah satu cara untuk membantu anak dalam belajar serta dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan mengembangkan aspek perkembangan serta kemampuan yang dimilikinya. Seperti permainan Puzzle, Buku Pintar, Balok warna, Balok Bangun Ruang, jungkat jungkit, Boneka jari dan lain sebagainya. Pembelajaran menggunakan media alat permainan edukatif

---

<sup>22</sup> Nunuk suryani dkk, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 4.

<sup>23</sup> Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*, (Jakarta: Depdiknas, 2003).

<sup>24</sup> Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan sekitar untuk anak usia 0 sampai 1 tahun*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009), hal. 2.

<sup>25</sup> Sigit Purnama dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal.43.

sangatlah baik dan dapat membantu anak dalam proses pembelajarannya dengan adanya itu maka proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik. serta dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran maupun alat permainan edukatif (APE) dalam membangun pemahaman anak terhadap hal baru atau sesuatu yang akan dipelajari. Melalui media pembelajaran tersebut, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih sesuai kondisi. Guru menyiapkan perangkat media pembelajaran dalam pembelajaran sentra dengan membuat kegiatan sendiri yang bervariasi. Guru memilih indikator dan membuat kegiatan sesuai sentra yang akan digunakan pada hati itu.

#### a. Macam-macam Media Pembelajaran

Meningkatkan suatu perkembangan pada anak adalah salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang. Untuk mendapatkan perkembangan yang sesuai dan optimal maka dibutuhkan pembelajaran dan pengembangan dari sekolah. Di sekolah ada banyak cara yang akan diberikan guru kepada anak didiknya untuk membantu anak dalam perkembangannya.

Kegiatan pembelajaran yang diberikan dapat berupa media pembelajaran yang ada disekolah, mengenai media pembelajaran atau suatu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini

untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Adapun beberapa macam media pembelajaran yaitu sebagai berikut:<sup>26</sup>

1) Media atau Alat Peraga

Adalah semua alat yang dipergunakan oleh pendidik untuk menerangkan dan memperagakan berbagai hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Contohnya tanaman yang ada disekitar sekolah yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran tentang tema tanaman.

2) Media atau Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat yang dapat digunakan untuk perkembangan anak. Contohnya seperti permainan Puzzle, Buku Pintar, Boneka Jari, Balok dan lain sebagainya.

3) Rotating Alphabet

Yaitu suatu alat permainan yang bisa disebut dengan Rolet atau sejenis dengan *Rotating Alphabet* tapi bedanya kalau rubik ada gambar tapi tidak satu tema dan tidak dijelaskan dengan kata yang lengkap sedangkan *Rotating Alphabet* ada. Dengan begitu anak akan lebih mengerti dan jelas dengan kegiatan pembelajaran nantinya. *Rhotating Alphabet* ini adalah permainan yang sejenis dengan rubik tetapi lebih memiliki gambar, warna dan huruf yang sesuai dengan anak. Nantinya akan bermanfaat untuk anak terutama untuk kecerdasan linguistik anak. Gambar Rolet dengan *Rotating Alphabet* sebagai berikut:

---

<sup>26</sup> Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hal. 75.

Rolet



Rotating Alphabet



#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat untuk anak adalah dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan variasi belajar, anak dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis dan lain sebagainya. Dengan manfaat pembelajaran inilah akan dihasilkan rasa percaya diri oleh siswa karna kemampuannya mengetahui hal baru dengan jelas dan memiliki kepuasan dari dirinya dalam memperoleh hal baru yang anak miliki.

Motivasi belajar yang tercipta dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satu diantaranya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi.

Media pembelajaran ini dapat berupa gambar, miniatur, buku, benda konkret yang memungkinkan untuk dibawa dan lainnya. Dengan manfaat media inilah menjadikan suasana kelas yang aktif, penuh dengan ide dan dapat menggali rasa ingin tahu lebih baik sehingga menimbulkan rasa kepuasan dalam memperolehnya.<sup>27</sup>

Penggunaan media dalam pembelajaran dilakukan ketika kegiatan. Pemilihan media disesuaikan tema yang telah ditentukan.

---

<sup>27</sup> Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), hal. 11.

Guru menceritakan ataupun menjelaskan tema dan sub tema pembelajaran. Guru memulai dengan pengalaman anak lalu didukung menggunakan media yang telah dipersiapkan. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensi secara optimal, baik potensi fisik maupun amental intelektual dan agama. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan jembatan bagi perkembangan tumbuh kembangnya.

Pembelajaran pun menjadi bervariasi dan guru lebih kreatif menggunakan benda konkret sebagai kegiatan pembelajaran. Media yang dibuat guru disesuaikan dengan tema yang akan dipelajarinya. materi dapat didukung menggunakan media pembelajaran maupun APE sebagai gambaran mengenai hal yang akan diketahuinya. Dal hal ini guru dapat memfokuskan keingintahuan anak pada materi tersebut dan tercapainya kebermanfaatan pembelajaran.

##### 5. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajarn, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>28</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan untuk memberikan atau menyampaikan serta menyalurkan informasi kepada seseorang. Teori

---

<sup>28</sup> Nunuk suryani dkk, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 4.

media pembelajaran Jerome Bruner bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film (Iconic Representation of Experiment) kemudian belajar dengan symbol, yaitu dengan menggunakan kata-kata (Symbolil Representation).<sup>29</sup>

Dimana media yang digunakan adalah seperti Alat Permainan Edukatif. Menurut Direktorat PAUD, Depdiknas berpendapat bahwa alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>30</sup> Alat permainan edukatif bukan terbagi dari indoor dan outdoor saja tetapi juga dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu alat permainan edukatif tradisional dan alat permainan edukatif modern.

Alat permainan edukatif tradisional adalah permainan edukatif yang menjadi warisan dari nenek moyang sedangkan alat permainan edukatif modern adalah bentuk permainan edukatif yang ditemukan dan diciptakan dan dikembangkan pada masa kini yang menggunakan mesin.<sup>31</sup> Dalam pengembangan media pembelajaran atau pengembangan alat permainan edukatif untuk anak ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh pengembangan, supaya media pembelajaran yang dihasilkan dapat

---

<sup>29</sup><http://udintfenky.blogspot.com/2017/03/teori-teori-media-pembelajaran.html?=1>.

Diakses pada tanggal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 02:59 am.

<sup>30</sup> Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*, (Jakarta: Depdiknas, 2003).

<sup>31</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 102.

berfungsi dengan maksimal. Adapun prinsip-prinsip yang dimaksud sebagai berikut:<sup>32</sup>

1) Prinsip bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran hendaknya tidak mengandung zat-zat berbahaya atau mengandung bahan kimia dan bahan mudah didapatkan dan murah biayanya.

2) Prinsip bentuk

Bentuk media pembelajaran dan alat permainan edukatif untuk anak harus sederhana, menarik, dan mudah digunakan.

3) Prinsip warna

Pemilihan warna untuk media alat permainan edukatif sebaiknya dipilih warna-warna yang cerah, seperti merah, kuning, hijau, biru dan lain sebagainya, hindarkan dari warna-warna yang gelap serta jangan menggunakan warna yang mudah pudar dan mengeluarkan bau yang tidak enak, karena hal ini akan dapat membahayakan kesehatan anak-anak.

4) Prinsip manfaat

Media pembelajaran harus memiliki banyak manfaat bagi anak, terutama dalam menstimulasi berbagai kecerdasannya.

5) Prinsip kebutuhan

Prinsip ini adalah dalam pengembangan dari media pembelajaran atau dari alat permainan edukatif hendaknya disesuaikan dengan usia, minat dan kebutuhan anak.

---

<sup>32</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 125-126.

Adapun kriteria-kriteria alat permainan yang baik untuk anak dan mempunyai nilai edukatif ialah:<sup>33</sup>

- 1) Sesuai dengan usia anak
- 2) Membantu merangsang tumbuh kembang anak
- 3) Menarik dan bervariasi
- 4) Memiliki banyak kegunaan
- 5) Aman digunakan
- 6) bentuk sederhana
- 7) Melibatkan aktivitas anak

Dengan demikian orang tua maupun pendidik dapat memilihkan alat-alat permainan yang terbaik untuk anaknya, yaitu alat permainan yang disesuaikan dengan usia anak, terdapat 6 aspek perkembangan anak, membantu tumbuh kembang anak, menarik, dan bervariasi, aman digunakan, memiliki banyak kegunaan dan dapat melibatkan aktivitas anak. Pembuatan media pembelajaran atau alat permainan edukatif untuk anak harus memiliki beberapa indikator, indikatornya sebagai berikut:<sup>34</sup>

- 1) Desain yang mudah dan sederhana
- 2) Multifungsi
- 3) Menarik
- 4) Berukuran besar dan mudah digunakan
- 5) Awet
- 6) Sesuai dengan kebutuhan anak

---

<sup>33</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 63.

<sup>34</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 65-67.

- 7) Tidak membahayakan anak
- 8) Mendorong anak bermain bersama
- 9) Dapat mengembangkan daya fantasi anak
- 10) Alat yang benar-benar untuk perkembangan anak bukan hanya karena kelucuan atau kebagusan
- 11) Menggunakan alat yang murah dan mudah di dapat.

#### 6. Pengembangan rolet menjadi rotating alphabet

Proses pembelajaran pada anak usia dini dilakukan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Dalam proses pembelajaran pastilah pendidik menggunakan alat bantu atau media pembelajaran agar aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Alat bantu atau media pembelajaran bisa dikatakan seperti alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Berawal dari permainan rolet yang berbentuk segi empat terdiri dari beberapa sector yang berisi gambar dan terdapat jarum atau kayu ditengah media rolet serta dilengkapi gambar yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa khususnya untuk anak.

Pengembangan rolet menjadi *rotating alphabet* sama-sama adanya tujuan dan konsep pengetahuan dari permainan. Tetapi *rotating alphabet* lebih menekankan pada aspek perkembangan bahasa untuk kecerdasan linguistik anak yaitu anak dapat mengenal lambang huruf, bentuk huruf, berbagai bentuk, anak dapat mengenal simbol-simbol dan bertambahnya kosakata dan lain-lain.

Pada pengembangan media permainan rolet ini bertujuan dan konsep nya itu untuk meningkatkan perkembangan bahasa.<sup>35</sup> Dari permainan rolet ini dimodifikasi menjadi permainan yang lebih simple, jelas dan berbentuk persegi panjang serta bisa dipegang langsung dengan tangan tanpa dengan satu jari seperti permainan rolet serta dapat dibolak balik dengan tangan, yang dimana nanti tidak hanya huruf saja tetapi terdapat gambar dan penjelasannya. Pada dasarnya rolet tersebut sudah bagus karena memiliki bentuk yang bisa diputar dengan menggunakan jari disukai oleh anak dalam pengenalan warna dan huruf.

Media rotating alphabet ini pada dasarnya menggunakan teori Gestalt, yang mana pada teori gestalt ini di dalamnya membuktikan bahwa untuk mengenal atau membaca sebuah gambar diperlukan adanya pengenalan terhadap huruf. Selain itu ada juga teori *Howard Gardner*, bahwa *Linguistic intelligence* atau kecerdasan linguistik adalah kemampuan dalam berfikir tentang kata-kata, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.<sup>36</sup>

Disitulah peneliti ingin mengembangkan agar permainan tersebut berguna khususnya untuk anak usia dini yang nantinya bisa memainkan dengan tujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa dan kecerdasan linguistik.

Permainan rolet dapat melatih aspek perkembangan ketika anak belajar mengenali warna dan pola dari bentuk rolet. Pengembangan

---

<sup>35</sup> Denok Suhartatik dkk, "penerapan permainan rolet alphabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B RA Al-fattah Karangduren Pakisaji Malang" (Jurnal Dewantara, Malang, Vol 1 No.2 2019), hal 33.

<sup>36</sup> Howard Gardner, *Multiple Intelligences*, (Jakarta: Daras Books, 2013), hal. 26.

*rotating alphabet* ini termasuk permainan yang menarik untuk anak dalam kecerdasan linguistik. Dimana salah satu media visual yang terbuat dari beberapa balok kayu yang disusun dan dirubah menjadi *rotating alphabet* panjang yang memiliki bentuk huruf dan gambar serta dikhususkan untuk anak dengan mengedepankan kemudahan dalam bermain dan anak tidak kesulitan apabila memainkannya.

*Rotating alphabet* ini lebih memfokuskan untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak, khususnya berkaitan dengan pengenalan huruf kosa kata dan bentuk. Kata *rotating alphabet* itu sendiri pada dasarnya melihat bahwa sudah ada permainan rolet yang mana rolet itu adalah permainan putaran huruf yang kemudian peneliti memodifikasikan menjadi *rotating alphabet*, mulai dari bentuk dimodifikasi sedikit berbeda dengan rolet tetapi bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik atau perkembangan bahasa anak. Teori media pembelajaran Jerome Bruner bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film (Iconic Representation of Experiment) kemudian belajar dengan symbol, yaitu dengan menggunakan kata-kata (Symbolil Representation).<sup>37</sup> Karena itulah peneliti mengambil kata *rotating alphabet* karena pada teori yang digunakan bahwa anak mengenal symbol yang dimana symbol tersebut berupa huruf dan kata-kata dari sebuah gambar.

## 7. Teori Pengembangan Media

---

<sup>37</sup><http://udintfenky.blogspot.com/2017/03/teori-teori-media-pembelajaran.html?=1>.  
Diakses pada tanggal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 02:59 am.

Secara etimologi penelitian berasal dari bahasa Inggris yakni *research* sedangkan pengembangan berasal dari bahasa Inggris yang merupakan kata benda atau *noun*. Dalam kamus besar bahasa Indonesia berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan, dan sebagainya). Pengembangan berarti proses, cara dan perbuatan, intinya pengembangan itu proses meneliti suatu bidang yang dijalankan dengan kenyataan serta prinsip yang ada secara bertahap dan terurut.<sup>38</sup>

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasikan dan mengembangkan produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa teori di dalamnya. Peneliti mengambil teori pengembangan Richey and Klein yang mana bahwa perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut dan mengevaluasi kinerja produk dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.<sup>39</sup>

Dengan adanya teori di atas peneliti akan mudah melakukan penelitiannya. Yang menggunakan teori pengembangan Richey and Klein mulai dari *planning, production and evaluation*.

---

<sup>38</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, (Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal. 11.

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 29.

## 8. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa langkah dalam proses pembuatan, yakni:

### a. Penyusunan rancangan dalam pembuatan media

Perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

### b. Membuat media

Membuat media pembelajaran ini adalah sebagai alat pembelajaran yang digunakan oleh suatu pendidik dalam proses pembelajaran kepada anak. Media pembelajaran yang dirancang baik akan sangat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dibuat guru disesuaikan dengan tema yang akan dipelajarinya. Pada dasarnya membuat suatu media itu awalnya harus adanya rancangan yang matang, baru ketahap pembuat produk tetapi sebelumnya apakah permainan atau media pembelajaran itu cocok untuk anak, sesuai dengan temakah, warna yang harus sesuai dengan

anak, harus semenarik mungkin bagi anak, media harus aman untuk anak dan awet serta mengandung nilai edukatif didalamnya. Memiliki strategi membuat media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>40</sup>

- a. Sesuai dengan usia anak
  - b. Membantu merangsang tumbuh kembang anak
  - c. Menarik dan bervariasi
  - d. Memiliki banyak kegunaan
  - e. Aman digunakan
  - f. bentuk sederhana
- c. Cara memainkan media pembelajaran

Bermain dalam anak usia dini itu sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam masa sedini itu, karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain dalam kamus besar bahasa indonesia disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.<sup>41</sup> Dalam hal itulah bermain itu serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang.bermainan itu juga sebagai kebutuhan alamiah anak usia dini, dalam aktivitas bermain anak bukan hanya bermain saja tetapi dengan begitu anak belajar sambil bermain.

Cara bermain media pembelajarn biasanya tidak langsung dimainkan tetapi sebelumnya kita membahas terlebih dahulu apa tema kita pada saat itu, lalu bertanya sama anak sambil proses pembelajaran

---

<sup>40</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 63.

<sup>41</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 6.

berjalan barulah media tersebut ditampilkan dan ditanyakan media apa yang dibawah lalu dijelaskan kepada anak secara keseluruhan media yang dibawa. Memberiki perintah atau arahan untuk memainkannya tetapi tetap dalam pengawasan kita dan melihat juga bagaimana langkah memainkan permainan secara spesifik.

d. Manfaat media *Rotating Alphabet*

Manfaat bermain Rotating Alphabet adalah untuk meningkatkan perkembangan kosa kata, pengenalan huruf, perkembangan bahasa. Dengan media ini kita dapat mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui permainan. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari gambar yang ada, misalnya bentuk, warna. Penggunaan Rotating Alphabet sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

e. Langkah-langkah permainan

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK maka pengertian alat permainan edukatif untuk TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.<sup>42</sup> Alat permainan

---

<sup>42</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* ( Jakarta Timur: 2014) h.161

edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di PAUD dan sebagai sumber belajar untuk anak

Langkah-langkah dalam melakukan permainan dengan menggunakan langkah-langkah pelaksanaan BCCT, sehingga ini nanti secara terstruktur dalam melakukan atau memainkan permainannya. Adapun sebagai berikut langkah-langkah pelaksanaan BCCT sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) Persiapan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Pijakan lingkungan main
- 4) Pijakan pengalaman sebelum main
- 5) Pijakan pengalaman main setiap anak
- 6) Pijakan pengalaman setelah main

## 8. Kecerdasan Linguistik Verbal

### a. Pengertian Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia untuk dipergunakan nantinya. Howard Gardner mengatakan bahwa kecerdasan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan suatu hasil yang berguna dalam masyarakat. Kecerdasan meliputi kemampuan untuk menemukan atau menciptakan masalah sehingga terbentuk lingkaran belajar untuk memperoleh pengetahuan dan mempraktekan perilaku baru.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup><https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2013/06/cara-langkah-langkah-pelaksanaan-bcct.html?m=1>. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2020 hari rabu pukul 00:00 pm,

<sup>44</sup> Howard Gardner, *Multiple Intelligences*, (Jakarta: Daras Books, 2013), hal. 19.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah sesuatu kemampuan yang dimiliki setiap anak dan berbeda disetiap anaknya serta dapat memecahkan masalah. Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata, atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan linguistik mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca.<sup>45</sup>

Ada delapan kecerdasan majemuk menurut Howard Gardner yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan music, kecerdasan antar pribadi, kecerdasan interpersonal.<sup>46</sup>

Kecerdasan seperti ini belum banyak yang mengetahui atau masih kurang nya mengerti tentang kecerdasan majemuk ini. Dari kecerdasan tersebut seseorang pasti memiliki salah satu dari kecerdasan diatas tetapi ada juga yang memiliki dua atau beberapa dari kecerdasan majemuk.

Ada yang memiliki kecerdasan memahami diri sendiri, kecerdasan music bahkan ada juga yang memiliki kecerdasan

---

<sup>45</sup> Fitria dan Leny Marlina, “Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelegenes*) Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner Dalam Perspektif Pendidikan Islam”, (Bengkulu: Al Fitrah, Vol.3 No.2 Januari 2020), hal.

<sup>46</sup> Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), hal. 12.

linguistik. Kecerdasan linguistik ini adalah kecerdasan seseorang dalam mengungkapkan sebuah kata-kata atau menggunakan kata-kata dan menulis huruf yang akan menjadi satu kata atau beberapa kalimat dengan baik. Dengan ini saya membahas tentang salah satu dari kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan linguistik.

a. Ciri-ciri Kecerdasan Linguistik Verbal

Adapun ciri-ciri kecerdasan linguistik verbal yang dimiliki seseorang adalah sebagai berikut:<sup>47</sup>

- 1) Dapat mengerti dengan cepat apa yang didengar
- 2) Menyukai diskusi atau debat dan suka menulis
- 3) Melakukan percakapan dengan disisipi kata-kata lain
- 4) Menyukai permainan bahasa yang dapat melatih perkembangan bahasa
- 5) Suka mengutarakan pendapatnya atau suka bercerita
- 6) Suka membaca semua bentuk bacaan dan menulis
- 7) Memiliki banyak kosa kata
- 8) Suka bertanya, berbicara, mendengarkan dan suka mencoret-coret<sup>48</sup>

b. Indikator Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini

Adapun tabel tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan pengelompokan usia pada lingkup khusus perkembangan bahasa anak yang ada dalam Permendikbud

---

<sup>47</sup> Rina Roudhotul dkk, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), hal. 10.

<sup>48</sup> Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal. 46.

Undang-Undang No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.<sup>49</sup>

Tabel 2.1

Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun  
 Permendikbud Undang-Undang No 58 Tahun 2009  
 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

<b>Lingkup perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6Tahun</b>
Menerima Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> </ol>
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyusun kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan</li> </ol>

<sup>49</sup>Permendikbud Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

<b>Lingkup perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Pekembangan Bahasa Anak Usia 5-6Tahun</b>
	<p>kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</p> <p>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</p> <p>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</p> <p>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.</p>
Keaksaraan	<p>1. Menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal</p> <p>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya</p> <p>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi</p>

<b>Lingkup perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Pekembangan Bahasa Anak Usia 5-6Tahun</b>
	huruf awal yang sama 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri.

c. Pengembangan Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi menyimak cerita, pembacaan buku, bercakap-cakap, proyek, bermain peran, curah gagasan (Brainstorming), latihan, bercerita, bernyanyi, ulang-ucap.

Cara-cara mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini tersebut bertujuan agar dapat membantu setiap proses yang dilalui dalam mengembangkan linguistiknya. Selain itu cara-cara di atas juga bertujuan untuk membantu menumbuhkan Kecintaan anak terhadap bentuk dan buku, menanamkan kecintaan anak terhadap buku yang dilakukan dengan cara menekankan fungsi *Rotating Alphabet* dan manfaatnya.

Membaca dalam hal ini dapat dilakukan dengan melihat gambar dan mendengarkan cerita dari pendidik nanti anak akan mudah merangsang dan menalar apa yang disampaikan oleh pendidiknya dan

ia akan menemukan banyak kosa kata dan biasanya timbul pertanyaan dari anak.<sup>50</sup>

Cara yang dilakukan harus terkait langsung dengan pemanfaatan *Rotating Alphabet* seperti membaca dan menyebutkan huruf melihat bentuk. Melalui kegiatan tersebut, anak menyimpulkan bahwa pada *Rotating Alphabet* ada kata-kata, dan kata-kata tersebut mewadahi informasi atau ide tertentu.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, ditemukan tulisan lain yang berkaitan dengan penelitian ini yakni, yang pertama dari Devi Amalia Putri, dimana penelitian dan pembahasannya dilakukan dalam dua siklus, dapat diketahui bahwa menggunakan metode bercerita menggunakan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 4-5 tahun di RA Plus Naina Kids Medan Area Tahun Ajaran 2018/2019. Pada saat dilakukan observasi tindakan, rata-rata persentase kecerdasan linguistik sebesar 50%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 62% dan pada pelaksanaan Siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 85,78%.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Nur Taufidiyah dan Ferdian Utama, “*Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita*”, JGA, Vol 4(3), September 2019, hal. 12.

<sup>51</sup> <http://repository.uinsu.ac.id/6350/1/Devi%20Amalia%20Putri%20%20%20%28pdf%29.pdf>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2020 hari Selasa pukul 01:13 am.

Selain itu menurut penelitian Asih Rusmiyati. Berdasarkan penelitian dan pembahasan diketahui bahwa bercerita dengan media *big book* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan linguistik anak TK A PAUD Saymara Kartasura tahun ajaran 2013/2014. Hal tersebut teknik analisis yang digunakan adalah analisis *paired sample t-test*, kesimpulan penelitian ini adalah 1) hasil penilaian antara sebelum dan setelah perlakuan (bercerita dengan media *big book*) memiliki perbedaan hasil belajar. Sehingga menunjukkan bahwa bercerita dengan media *big book* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan linguistik anak TK A PAUD Saymara Kartasura tahun ajaran 2013/2014. 2) Besarnya presentase pengaruh bercerita dengan media *big book* terhadap kecerdasan linguistik anak TK A PAUD Saymara Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014 adalah sebesar 96,2% sedangkan sisanya yang sebesar 3,8% dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>52</sup>

Selanjutnya menurut skripsi Emmy Anggraini. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yaitu dilakukan dalam dua siklus dapat diketahui bahwa menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak di TK Pertiwi Mencil Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2014-2015. Adapun peningkatan rata-rata persentase kecerdasan linguistik anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni Pra siklus 52,96%, Siklus I 66,25% dan siklus II mencapai 84,21%.<sup>53</sup> Dari beberapa penelitian relevan diatas bahwasannya penelitian tersebut satu

---

<sup>52</sup> <http://eprints.ums.ac.id/28898/>. Diakses padatangal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 01:11 am.

<sup>53</sup> <http://eprints.ums.ac.id/32818/20/NASKAH%20%20PUBLIKASI.pdf>. Diakses padatangal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 01:30 am.

menggunakan penelitian kuantitatif dan duanya lagi menggunakan penelitian tindakan kelas atau bisa disebut PTK yang melakukan dua siklus pada penelitian yang dilakukannya itu, penelitian mereka mengalami peningkatan setiap siklusnya dan dinyatakan dapat meningkatkan kecerdasan linguistik.

### **C. Teori Pengembangan**

#### **1. Menurut Richey and Klein**

Teori Richey and Klein ini lebih memfokuskan tahap dari awal sampai akhir. Dalam metode penelitian dan pengembangan suatu produk yang meliputi perancangan, produksi dan evaluasi, perancangan adalah kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat, produksi adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang dibuat, evaluasi adalah kegiatan menguji, menilai suatu produk yang telah dibuat.

Richey and Klein memiliki empat macam metode penelitian dan pengembangan yaitu meneliti tanpa menguji, tidak meneliti tetapi menguji, meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada dan meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada. Pada keempat metode tersebut peneliti boleh memilih salah satu yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan suatu produk.<sup>54</sup>

Pada teori pengembangan ini peneliti memilih teori Richey and Klein bagian metode pertama yaitu meneliti tanpa menguji yang di

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 40.

dalamnya terdapat potensi tahap masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, produk.

## 2. Kelebihan dan Kelemahan Teori Richey and Klein

### a. Kelebihan

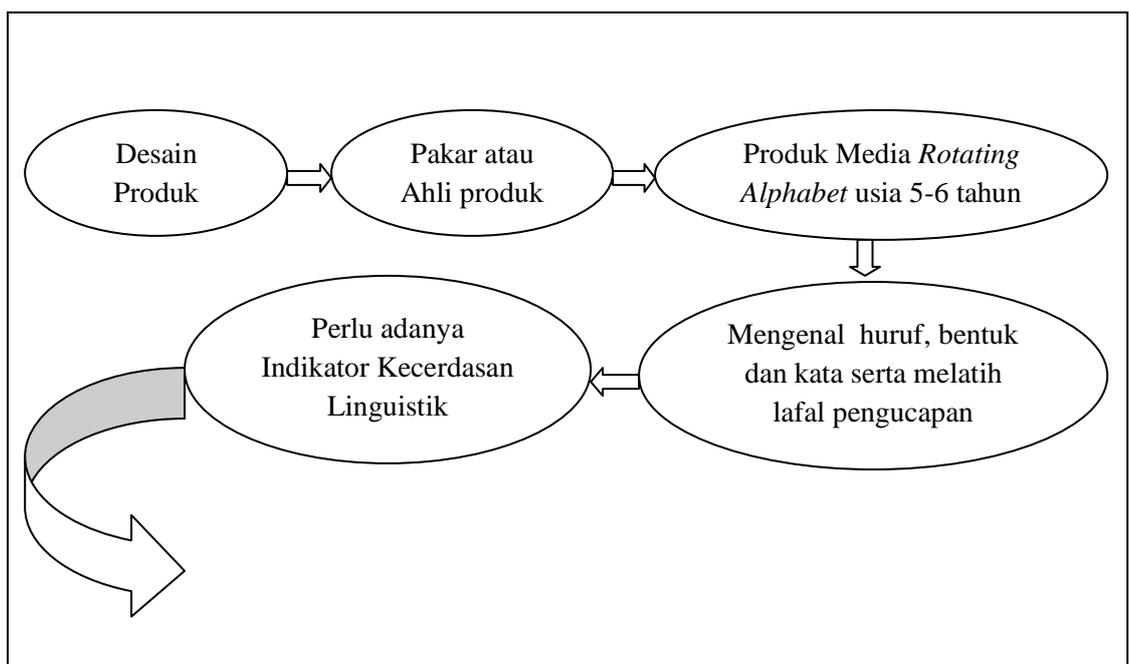
- 1) Penelitian dan pengembangan yang sistematis
- 2) Penelitian dan pengembangannya hanya dari perancangan sampai membuat produk dan uji validasi pakar saja
- 3) Penelitian dan pengembangan yang tidak melakukan pengujian lapangan
- 4) Menciptakan produk baru
- 5) Dapat membantu pembuatan suatu produk dengan baik
- 6) Menghasilkan produk yang sudah divalidasi dari pakar atau ahli dibidangnya masing-masing

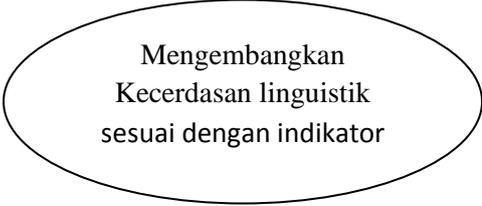
### b. Kelemahan

- 1) Sering terjadinya revisi ulang terhadap suatu produk
- 2) Memiliki waktu dan biaya lebih banyak

## D. Kerangka Berfikir

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**





Mengembangkan  
Kecerdasan linguistik  
sesuai dengan indikator

Berdasarkan gambar diatas seperti yang kita ketahui proses pembelajaran untuk anak usia dini sangat memerlukan sekali yang dinamakan media pembelajaran, agar dapat membantu anak dalam perkembangannya. Anak-anak memiliki tahap perkembangannya masing-masing, apalagi setiap perkembangannya sangat penting bagi orang tua.

Media pembelajaran *Rotating Alphabet* di desain dan dikemas sebaik dan semenarik mungkin sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran anak usia dini. Desain disesuaikan dengan tahapan usia anak, tema pembelajaran, kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5 sampai 6 tahun. Selain menarik, alat media *Rotating Alphabet* juga harus menggunakan bahan yang aman dan mudah dijangkau atau didapat dengan mudah.

Produk *Rotating Alphabet* ini akan di validasi oleh pakar atau ahli produk dan akan diberi penilaian serta saran-saran yang telah diberikan untuk diperbaiki nantinya. Setelah produk siperbaiki maka akan jadilah suatu produk yang sudah teruji sesuai dengan produk media *Rotating Alphabet* usia 5-6 tahun. Dalam produk *Rotating Alphabet* pembelajaran yang bisa nantinya untuk perkembangan anak, misalkan anak dapat mengenal huruf, bentuk dan kata serta dapat mengucapkannya atau dapat melatih pengucapannya. Pada media pembelajaran *Rotating Alphabet* ini

di dalam produknya juga harus ada indikator kecerdasan linguistik sesuai usia anak 5-6 tahun, dengan begitu kita dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak sesuai dengan indikatornya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan diciptakan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dengan mengembangkan suatu produk yang kita miliki.<sup>55</sup> Dengan produk yang sudah kita miliki maka akan diuji keefektifitasnya suatu produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*).

Penelitian dan pengembangan menurut Richey and Klein adalah proses atau suatu cara yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk, mulai dari perancangan, produksi dan evaluasi. Dalam mengembangkan suatu produk bukan hanya menciptakan produk yang baru tetapi juga memperbaiki suatu produk yang telah ada. Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki sistematika terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, serta proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal.. 395.

dan efektivitas.<sup>56</sup> Dengan sistematis seperti itulah nanti akan membantu memenuhi kriteria keefektifan dengan standar tertentu. Penelitian pengembangan Richey and Klein di bagian meneliti tanpa menguji, yang melakukan penelitian tetapi tidak dilanjutkan dengan melakukan pengujian lapangan dan hanya sampai tahap validasi produk saja.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian dan pengembangan Richey and Klein ini dengan meneliti tanpa menguji.<sup>57</sup> Penelitian pengembangan ini terlebih dahulu membuat suatu rencana produk, memproduksi suatu produk berdasarkan rancangan dan terakhir melakukan evaluasi dengan menilai seberapa tinggi produk yang telah memenuhi spesifikasi. Penulis mengambil teori Richey and Klein bagian meneliti tanpa menguji, yang melakukan penelitian tetapi tidak dilanjutkan dengan melakukan pengujian lapangan.<sup>58</sup>

Teori Meneliti tanpa menguji ini memiliki beberapa langkah penelitian pengembangan, yakni: 1) Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi desain produk, 6) perbaikan produk, Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini hanya sampai 6 tahap yaitu perbaikan produk dengan penjabaran setiap tahapnya sebagai berikut:<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, (Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal. 13.

<sup>57</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, (Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal. 62.

<sup>58</sup> Sugiyono,

<sup>59</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, (Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal. 62.

## 1. Potensi tahap Masalah

Penelitian dapat dilakukan dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal dengan pengumpulan informasi melalui observasi langsung pada anak yang ada di Desa Taba Padang R bahwa masih banyak anak yang belum mengenal bentuk huruf, masih bingung saat mengenal perintah, sedikit sekali media dalam melatih perkembangan anak untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini.

Masalah yang terjadi yaitu anak kesulitan untuk mengenal huruf, mengenl beberapa perintah dan mengucapkan beberapa kata atau kurangnya kemampuan linguistik pada anak.

## 2. Pengumpula Data

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang media *Rotating Alphabet* sebagai produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode apa yang diperlukan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai. Pengumpulam data juga berguna untuk mengetahui karakteristik anak yang ada di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara. Dengan melihat observasi langsung kepada anak dan mengumpulkan informasi dari orang tuanya

itu dapat melihat karakteristik anak dan kebutuhan yang akan anak butuhkan nantinya dalam melatih kecerdasan linguistik anak.

Media pembelajaran *Rotating Alphabet* bisa menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kecerdasan linguistik. Hal ini bertujuan supaya media pembelajaran *Rotating Alphabet* yang dikembangkan cocok dengan permasalahan yaitu rendahnya kecerdasan linguistik di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara. Teori yang digunakan penelitian pengembangan ini dengan meneliti tanpa menguji, yang melakukan penelitian tetapi tidak dilanjutkan dengan melakukan pengujian lapangan. Penelitian ini hanya sampai tahap validasi produk saja dengan ahli media dan ahli materi dari suatu produk.

### **3. Desain Produk**

Pokok bahasa materi yang akan dikembangkan dalam *Rotating Alphabet* adalah mengetahui kecerdasan linguistik anak dalam melakukan kegiatan menggunakan media permainan dalam tema tanaman sub tema tanaman buah, tanaman sayur, tanaman hias dan tanaman obat. Desain produk *Rotating Alphabet*.

### **4. Validasi Produk**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dan cocok untuk anak. Validasi produk oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang.

Produk awal berupa desain *Rotating Alphabet* yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada ahli media maupun ahli materi. Ahli materi merupakan dosen mata kuliah pembelajaran dan dosen ahli media merupakan dosen media dan sumber belajar yang memiliki pengalaman dalam mengajar.

**Tabel 3.2**  
**Subjek Validasi**

No	Subjek Validasi	Nama
1	Ahli Materi Pembelajaran	Dini Widiyanti, M.Pd
2	Ahli Media Pembelajaran	Nofiyanti, M.Pd

Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan.

## 5. Revisi Produk

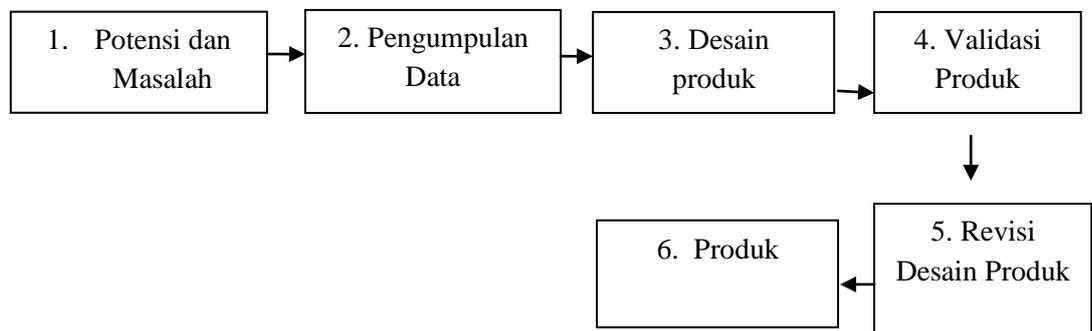
Revisi produk dilakukan setelah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, dan mendapat saran atau komentar perbaikan.<sup>60</sup> Revisi ini untuk memperoleh kekurangan dari *Rotating Alphabet*. Setelah dilakukan revisi desain awal ini dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian penilaian dan saran-saran yang telah diberikan, peneliti memperbaiki desain produk. Setelahnya, produk menjadi desain yang sudah direvisi oleh ahli atau pakar dan teruji secara internal.

---

<sup>60</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, (Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal. 63.

## 6. Produk

Setelah produk menjadi desain yang sudah direvisi oleh ahli dan teruji internal maka penelitian R&D berhenti hingga menghasilkan rancangan yang teruji secara internal, tetapi tahap ini hanya sampai menjadi satu produk yang sudah di desain dan tidak diuji lapangan atau penggunaannya. Karena mengingat keterbatasan waktu yang ada serta masih dalam keadaan wabah Covid-19, maka dari itu peneliti hanya sampai uji validasi dan revisi desain.<sup>61</sup>



**Tabel 3.3 Langkah-langkah Teori Pengembangan Richey & Klein Dalam Buku Risa Nur Sa'adah**

### C. Jenis Data

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, Tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media

<sup>61</sup>Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, (Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal. 63.

pembelajaran *Rotating Alphabet* terhadap kecerdasan linguistik anak di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara.

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan *Rotating Alphabet* dalam perkembangan bahasa anak atau kecerdasan linguistik anak:<sup>62</sup>

#### 1. Tujuan Observasi

Tujuan observasi yaitu untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran anak. dilakukan untuk mendapatkan tanggapan setelah validasi dan uji coba kepada anak.

##### a. Aspek yang diamati

Aspek yang diamati antara lain: proses pengenalan bentuk dan warna, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak Mengidentifikasi dan mengembangkan Multitalenta Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal. 13.

<sup>63</sup> Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal. 46.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi kemampuan linguistik Verbal Anak**

Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
Berfikir	Memahami aturan yang ada pada permainan <i>Rotating Alphabet</i>	1,3
Lisan	Mengucapkan kata, menyebutkan huruf yang ada pada permainan <i>Rotating Alphabet</i>	2,3,6,
Tulisan	Membuat tulisan huruf dan kata yang ada pada permainan <i>Rotating Alphabet</i>	4

Adapun kriteria hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Hasil Belajar**

Nilai	Skor	Keterangan
☆	1	<b>Belum Berkembang (BB)</b>
☆☆	2	<b>Mulai Berkembang (MB)</b>

<b>Nilai</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
☆☆☆	<b>3</b>	<b>Berkembang Sesuai Harapan (BSH)</b>
☆☆☆☆	<b>4</b>	<b>Berkembang Sangat Baik (BSB)</b>

## 2. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Yang mana angket validasi ini ditunjukkan untuk ahli media, ahli materi guna menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kriteria ahli sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Tabel Kriteria Validator**

<b>Ahli Validasi</b>	<b>Bidang</b>
Dosen Ahli Materi pembelajaran	Ahli Materi pembelajaran
Dosen Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggung jawabkan. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik.

### E. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan *puzzle* 3 dimensi yaitu (1) Mengembangkan kisi-kisi instrument, (2) mengkonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli media maupun ahli materi, (3) menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli.

Kisi-kisi instrument tertera pada table berikut:

**Tabel 3.7**  
**Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek yang di nilai	Pertanyaan
1.	Isi Materi	Model permainan ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun
2.	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
		Menaati peraturan permainan <i>Rotating Alphabet</i>
		Permainan dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan menyebutkan macam-macam tanaman buah, sayur, hias dan obat

No	Aspek yang di nilai	Pertanyaan
		Permainan dapat mengembangkan anak dalam berbicara mennyebutkan huruf, kata, warna, bentuk.
		Permainan daapat dimainkan kepada anak usia 5-6 tahun
		Permainan dapat menstimulasikan anak dalam mengenal huruf dan memperbanyak kosa kata
3.	Sarana dan Prasarana	Alat permainan tidak berbahaya buat bahan bagi anak
4.	Format Penulisan	Tampilan permainan menarik

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Rotating Alphabet* untuk mengenal bentuk tanaman, yang bertema “Tanaman” sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

**Tabel 3.8**  
**Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

Aspek	No Butir	Indikator
Segi fisik	5	Kemenarikan bentuk media

<b>Aspek</b>	<b>No Butir</b>	<b>Indikator</b>
	2	Jenis bahan yang digunakan dari bahan kayu halus
	4	Ukuran <i>Rotating Alphabet</i> sesuai bentuk yang diinginkan
	4	Keawetan atau ketahanan <i>Rotating Alphabet</i> tahan lama
Segi pemanfaatan	6	Media <i>Rotating Alphabet</i> mudah disimpan dan dibawa kemaana-mana atau praktis
Segi ilustrasi (Gambar)	1	Kejelasan huruf pada gambar
Segi warna	1	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak
Segi ilustrasi (Gambar)	1	Kejelasan gambar bentuk tanaman
Segi Desain	1	Ukuran bentuk yang digunakan sesuai dengan anak
	1	Tampilan permainan mudah dipahami

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrument validasi ahli media

sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan. Hal ini dilakukan supaya *Rotating Alphabet* untuk mengenal bentuk, huruf, kata, warna dan memahami perintah saat bermain, yang bertema “Tanaman” layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

##### 1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan *Rotating Alphabet*. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran audio visual ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran *Rotating*

*Alphabet* dimensi dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam pengujian tersebut terdapat data yang harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

- 1) Data kualitatif, Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan *Rotating Alphabet* yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang telah diberikan oleh pakar atau ahli
  - a. Saran dan hasil dari instrument para ahli
  - b. Benar menurut ahli materi dan ahli media
  - c. Logis menurut peneliti
- 2) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil uji coba produk terhadap pakar atau kegiatan validasi dari ahli media dan ahli materi saja pengembangan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk dan dinyatakan bahwa produk tersebut efektif digunakan untuk efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase Tingkat Perubahan  
 F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh  
 N = Jumlah Soal

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Menghasilkan Media *Rotating Alphabet***

Yaitu suatu alat permainan yang bisa disebut dengan Rolet atau sejenis dengan *rotating alphabet* tapi bedanya kalau rolet anak hanya memutar huruf saja tanpa ada gambar dan tanpa ada penjelasan kata sedangkan *Rotating Alphabet* ada. Dengan begitu anak akan lebih mengerti dan jelas dengan kegiatan pembelajaran nantinya. *Rotating Alphabet* ini adalah permainan yang memiliki gambar, warna dan huruf yang sesuai dengan anak. Nantinya akan bermanfaat untuk anak terutama untuk kecerdasan linguistik anak.

##### **1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kebahasaan, tentang bagaimana anak mengenal huruf, kata, melatih pengucapan dan lain-lain. Kecerdasan ini dapat dilatih atau dapat berkembang secara optimal jika melakukan kegiatan yang dapat melatih kecerdasan linguistik salah satunya adalah membaca, mendengarkan dongeng, mengenal huruf-huruf dan lain sebagainya. Hasil observasi yang sudah dilakukan di Desa Taba Padang R sebelumnya bahwa masih kurangnya kecerdasan linguistik pada anak, seperti anak masih belum mampu mengenal huruf, membaca. Hal ini harus di beri pengarahan yang baik atau diberikan berupa rangsangan berupa media yang dapat membantu kecerdasan linguistik anak. Rangsangan seperti ini tidak hanya diberikan kepada anak yang belum berkembang tetapi juga boleh

diberikan kepada anak yang memiliki kecerdasan yang baik sehingga keduanya sama-sama berkembang secara optimal.

Menganalisis kebutuhan dapat dilihat dari karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Dari sana kita jadi bisa mendapatkan atau menghasikan apakah anak tersebut mengalami kesulitan atau tidak dalam kecerdasan linguistik. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Untuk dapat mengembangkannya produk yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa kecerdasan linguistik sangatlah penting dan berpengaruh untuk anak karena pokok dasar manusia dilahirkan ke dunia itu awal mulanya berbahasa. Berbahasa sangatlah penting, dengan berbahasa kita dapat melakukan apapun, dalam beradaptasi, bersosialisasi dan bahkan belajar dan bermain juga diperlukan nantinya. Dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak, contohnya *Rotating Alphabet*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya kecerdasan linguistik anak usia dini serta pentingnya pengembangan media pembelajaran *rotating alphabet* untuk meningkatkan

kecerdasan linguistik anak di desa taba padang r kabupaten Bengkulu utara guna mengoptimalkan kecerdasan linguistik anak.

## 2. Hasil pengembangan Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan maka peneliti dapat membuat atau menghasilkan pengembangan produk yang dinamakan media pembelajaran *rotating alphabet* untuk mengoptimalkan kecerdasan linguistik anak, khususnya untuk anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran *rotating alphabet* ini adadalah pengembangan dari media rolet. Berawal dari permainan rolet yang berbentuk segi empat terdiri dari beberapa sector yang berisi gambar dan terdapat jarum atau kayu ditengah media rolet serta dilengkapi gambar yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa khususnya untuk anak.

Pengembangan rolet menjadi *rotating alphabet* sama-sama adanya tujuan dan konsep pengetahuan dari permainan. Tetapi *rotating alphabet* lebih menekankan pada aspek perkembangan bahasa untuk kecerdasan linguistik anak yaitu anak dapat mengenal lambang huruf, bentuk huruf, berbagai bentuk, anak dapat mengenal simbol-simbol dan bertambahnya kosakata dan lain-lain.

Pada pengembangan media pembelajaran rolet ini memiliki tujuan dan konsep untuk meningkatkan perkembangan bahasa. Dari permainan rolet ini dimodifikasi menjadi permainan yang lebih simple, jelas dan berbentuk persegi panjang serta bisa dipegang langsung dengan tangan tanpa dengan satu jari seperti permainan rolet, serta dapat dibolak balik dengan tangan, yang dimana nanti tidak hanya huruf saja tetapi terdapat

gambar dan penjelasannya. Pada dasarnya rolet tersebut sudah bagus tetapi alang baiknya dimodifikasikan lagi menjadi *rotating alphabet*, dimana lebih difokuskan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak, khususnya berkaitan dengan pengenalan huruf kosa kata dan bentuk.

### **3. Penyusunan Rancangan Dalam Pembuatan Media (Desain Produk)**

Pembuatan media ini pada awal mulanya peneliti melihat ada sebagian anak yang seharusnya pada usia 5-6 tahun tingkat kecerdasan berbahasa atau kecerdasan linguistik anak dapat berkembang sesuai dengan umurnya. Dengan begitu peneliti berfikir bahwa media apa yang cocok untuk anak dalam meningkatkan kecerdasan linguistik, akhirnya peneliti menemui sebuah permainan yang dinamakan dengan *rotating alphabet*

a. Beberapa bahan - bahan yang akan digunakan dalam membuat permainan *Rotating Alphabet*:

1. Bahan kayu
2. Cat
3. Pisau dan gunting
4. Gergaji besi
5. Penggaris
6. Lem
7. Engsel
8. Gembok
9. Besi

b. Manfaat Media *Rotating Alphabet*

Manfaat bermain *Rotating Alphabet* adalah meningkatkan kecerdasan linguistik anak memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui permainan. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan melihat bentuk huruf dan bentuk gambar yang sesuai dengan namanya yang menjadi suatu kata dan juga mengenali bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Penggunaan *rotating alphabet* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

c. Langkah – langkah Menggunakan Permainan

1. Menjelaskan media *rotating alphabet*
2. Mencontohkan media *Rotating Alphabet* sambil menunjukkan huruf, gambar
3. Membuka kedua bagian *Rotating Alphabet* sampai membentuk persegi panjang untuk melihat huruf, gambar dan kata
4. Di buka kembali dari persegi panjang sampai terlihat huruf dan gambar serta sambil dilatih anak untuk mengcapkan huruf dan kata serta melatih anak untuk menulis huruf
5. Kemudian dilipat kembali menjadi segi empat dan terlihat gambar dan huruf lalu diputar kembali sampai terlihat huruf dan gambar

6. Bentuk segi empat dibuka kembali menjadi persegi panjang sampai terlihat awalan huruf, gambar dan penjelasan kata
7. Dilipat kembali menjadi segi empat Sambil menjelaskan huruf dan melatih anak untuk mengucapkan huruf yang ada pada gambar

## **B. Hasil Validasi Media *Rotating Alphabet***

### **1. Hasil Validasi Ahli**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang di validasikan oleh dua pakar atau ahli dalam bidang yang berkaitan dengan produk tersebut. Data uji validasi terhadap media rotating alphabet diperoleh dengan menunjukkan produk awal disertai dengan instrument dan angket penilaian terhadap media rotating alphabet kepada ahli media dan ahli materi. Validasi desain pada tahap pertama ini, validator melakukan validasi terhadap media pembelajaran rotating alphabet yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

Validasi dilakukan oleh dua validator yaitu ahli di bidang materi anak usia dini yang dilakukan oleh bunda Dini Widiyanti, M.Pd dan ahli di bidang media yang dilakukan oleh bunda Nofiyanti, M,Pd. Validasi dari ahli media dan ahli materi terdapat jawaban dengan nilai tertinggi 5 dan yang terkecil 1. Penilaian ahli materi ini meliputi bahan dan juga ketertarikan permainan. Adapun hasil ahli atau dari seorang pakar terhadap produk awal dari media pembelajaran rotating alphabet yaitu sebagai berikut:

**a. Validasi tahap pertama**

Pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang pertama dengan kedua ahli.

**Tabel 4.7**  
**Hasil validasi pertama**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
<b>Ahli 1</b>	<b>Sangat Tidak Baik</b>	<b>30%</b>
<b>Ahli 2</b>	<b>Sangat Tidak Baik</b>	<b>40%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>35%</b>

Pada tanggal 12 desember tahun 2020 saya melakukan validasi yang pertama kepada ahli materi yaitu bunda Dini Widiyanti, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi yang pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk media pembelajaran *rotating alphabet* ini yaitu membuat aneka jenis tanaman supaya anak tidak hanya mengenal satu tanaman saja dan anak dapat mengenal beberapa huruf serta beberapa kata dari tanaman tersebut. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 30%.

Pada tanggal yang sama yaitu 12 desember 2020 saya melakukan validasi yang pertama dengan ahli media yaitu dengan bunda Nofiyanti, M.P.d.yang dimana pada hasil validasi yang pertama saya mendapatkan beberapa komentar dan saran untuk direvisi ulang media pembelajaran *rotating alphabet*. Komentarnya berupa ketahanan atau diperkokoh lagi media serta diperkuat lagi gambar tanaman dan hurufnya sehingga saat digunakan tidak lepas. Hasil validasi yang pertama menunjukkan pada nilai 40%.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa semua produk awal media pembelajaran rotating alphabet mendapatkan nilai yang belum berkembang dari beberapa validator dengan skor persentase 56%. Sehingga dengan adanya hasil validasi pertama dari beberapa pakar atau ahli, maka media pembelajaran rotating alphabet harus direvisi ulang atau diperbaiki lagi bagian yang belum sesuai atau belum layak dan belum bisa digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

#### **b. Validasi tahap kedua**

Pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang kedua dengan ahli materi dan ahli media.

**Tabel 4.8**  
**Hasil validasi kedua**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
<b>Ahli 1</b>	<b>Baik</b>	<b>76%</b>
<b>Ahli 2</b>	<b>Baik</b>	<b>80%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>78%</b>

Pada tanggal 19 desember tahun 2020 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli materi yaitu bunda Dini Widiyanti, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi yang kedua saya mendapatkan beberapa revisi kembali yaitu tentang huruf dan jenis tanaman yang dipilih, dari validasi yang kedua ini saya mendapatkan saran bahwa mengguakan huruf kecil saja jangan menggunakan huruf besar dan jenis tanamannya jenis tanaman yang sering dilihat oleh anak-anak. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 80% .

Pada tanggal yang sama yaitu 19 desember 2020 saya melakukan validasi yang kedua dengan ahli media yaitu dengan bunda Nofiyanti, M.P.d.yang dimana membawa hasil perbaikan dari validasi yang pertama. Hasil validasi yang kedua saya mendapatkan komentar dan saran untuk direvisi atau diperbaiki sedikit tentang warna dan permukaan dari media masih sedikit kasar dan harus diperhaluskan lagi. Hasil validasi yang pertama menunjukkan pada nilai 76%.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa produk kedua ini di dapat dari hasil revisi produk pertama dan hasil persentase validasi dengan pakar media pembelajaran rotating alphabet mendapatkan nilai yang berkembang sesuai harapan dari beberapa validator dengan skor persentase 78%. Hasil validasi produk yang kedua ini mulai ada perubahan dari validasi produk yang pertama dan adanya perbaikan yang sudah diperbaiki di hasil produk kedua ini. Sehingga dengan adanya hasil validasi kedua ini dari beberapa pakar atau ahli, maka media pembelajaran rotating alphabet sudah ada peningkatannya dari produk yang pertama tetapi masih ada yang harus direvisi ulang atau diperbaiki lagi bagian yang belum sesuai dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

### c. Validasi tahap ketiga

Pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang kedua dengan ahli materi dan ahli media.

**Tabel 4.9**  
**Hasil validasi ketiga**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
<b>Ahli 1</b>	<b>Sangat baik</b>	<b>94%</b>
<b>Ahli 2</b>	<b>Sangat baik</b>	<b>96%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>95%</b>

Pada tanggal 22 desember tahun 2020 saya melakukan validasi yang ketiga kepada ahli materi yaitu bunda Dini Widiyanti, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi yang ketiga Pada tahap ketiga ini adalah tahap hasil dari revisi kedua produk. Yang mana peneliti merubah produk sesuai dengan apa yang sudah direvisikan sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 94% .

Pada tanggal yang sama yaitu 23 desember 2020 saya melakukan validasi yang kedua dengan ahli media yaitu dengan bunda Nofiyanti, M.P.d.yang dimana membawa hasil perbaikan dari validasi yang kedua. Yang mana peneliti merubah produk sesuai dengan apa yang sudah direvisikan sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 96%

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dari validasi pertama, kedua peneliti melakukan perbaikan lagi dan divalidasikan di tahap ketiga ini. Pada tahap ketiga media pembelajaran rotating alphabet mendapatkan nilai yang sangat baik dari beberapa validator dengan skor persentase 95%. Dengan melalui beberapa tahapan validasi yang dilakukan, sehingga peneliti mendapatkan hasil validasi dari beberapa pakar atau ahli yang memiliki penilaian yang sangat baik, maka dari itu media pembelajaran rotating alphabet layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

## **2. Revisi Desain**

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan maka diperoleh beberapa dari pakar atau ahli yang mendapatkan hasil penilaian dan mendapatkan saran serta komentar terhadap desain produk. Berikut beberapa perubahan produk dari sebelum dan sesudah di validasi.

### **a. Revisi Desain Pertama**

Pada bagian ini peneliti menunjukkan desain produk awal kepada pakar atau ahli untuk dilihat dan di uji validasinya. Hasil dari validasi inilah pakar atau ahli meminta kepada peneliti untuk direvisi ulang karena masih ada bagian yang belum sesuai. Revisi atau perubahan yang dilakukan pada tahap pertama ini tentang beberapa bagian yang dilihat dari aspek yang dinilai terhadap instrument yang diberi kepada ahli atau pakarnya masing-masing.

**Gambar 4.2**  
**Revisi Pertama**



Desain produk pertama ini mengalami perubahan dari ahli media yang pertama dan ahli media yang kedua. Bagian ahli media yang pertama itu merevisikan tentang mulai dari bentuk dan gambar yang belum menarik, penataan gambar yang belum sesuai, media yang digunakan belum aman untuk anak, media yang belum rapi, media belum bisa digunakan seluruhnya untuk anak karena masih ada gambar yang lepas, media rotataing alphabet belum sesuai dengan tema, bentuk huruf yang belum sesuai pada anak.

Bagian ahli media yang kedua ini merevisikan desain produk mulai dari bentuk gambar yang belum menarik, penataan gambar yang belum sesuai, media yang digunakan belum aman untuk anak karena masih ada bagian yang belum halus atau masih ada bagian yang tajam pada produk, media ini belum bisa sepenuhnya dioperasikan oleh anak karena gambarnya sering lepas, ukuran gambar yang belum sesuai, ukuran huruf yang belum sesuai untuk anak, warna yang belum menarik untuk anak dan bahasa dalam satu kata tersebut belum jelas. Dari hasil revisi itu semua harus dirubah sesuai dengan apa yang telah direvisi oleh pakar atau ahli

kemudian perubahan produk nanti akan akan di lihat dan di uji validasikan lagi

b. Revisi Desain Kedua

Pada tahap revisi kedua ini didapatkan dari hasil perbaikan validasi yang pertama. Yang dimana diperlihatkan kembali kepada pakar atau ahli untuk dilihat perubahannya dan untuk di uji apakah sudah layak atau belum untuk dipergunakan

**Gambar 4.3**  
**Revisi Kedua**



Dari hasil revisi yang pertama peneliti sudah merubah dan memperbaiki produk dengan melihat bagian apa saja yang belum sesuai menurut para pakar atau ahli. Mulai dari warna, bentuk dan ukuran huruf, kerapihan, sesuai dengan tema atau tidak dan sudah ketahanan terhadap

suatu produk untuk dipegunakan oleh anak nantinya. Bahkan perubahan terhadap kejelasan huruf dan gambar sudah disesuaikan serta aman atau tidak digunakan anak nanti.

Produk kedua ini diperlihatkan kembali kepada pakar atau ahli apakah perbaikan yang pertama sudah diperbaiki atau belum. Ternyata masih ada sebagian perbaikan yang harus diubah untuk mendapatkan hasil yang sempurna nantinya. Hasil revisi kedua ini tentang perubahan terhadap ukuran gambar dan bentuk yang belum sesuai, ukuran huruf yang belum sesuai dengan anak, warna media yang masih kurang menarik, urutan huruf yang sering terbolak-balik, media ini masih belum sesuai dengan tema dan huruf yang belum lengkap terhadap gambar serta tampilan kotak yang belum menarik.

c. Hasil Revisi Desain Ketiga

**Gambar 4.4**  
**Revisi Ketiga**



Pada tabel diatas ini menunjukkan tahap ketiga ini adalah tahap hasil dari revisi kedua produk. Ynag mana peneliti merubah produk sesuai dengan apa yang sudah direvisikan sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik tetapi masih ada sedikit yang harus

ditambahkan lagi dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Gambar berikut adalah hasil dari perbaikan dari ketiga tahap revisi yang sudah dilakukan dan sudah layak digunakan untuk uji coba skala kecil kepada anak.



### C. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas bisa dikatakan dengan kata efektif yang merupakan suatu efek atau pengaruh dan dapat juga dilihat dari nilai hasil tingkat pencapaian suatu produk.<sup>64</sup> Efektivitas dapat juga diartikan dengan melihat tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu dengan tujuan yang diinginkan. Suatu produk dikatakan efektivitas apabila produk tersebut telah mencapai tujuannya. Yang dimana memiliki kriteria atau penilaian untuk mencapai suatu keefektivitas dari suatu produk.

Penggunaan media pembelajaran yang dikatakan maksimal atau belum maksimal dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Suatu proses

---

<sup>64</sup>Dwi Songgo Panggayudi, *Journal of mathematics Education, Science and Technology* 2 (2), 225-266, 2017. diakses pada tanggal 28 pukul 00.20 pm.

pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran itu lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *rotating alphabet* ini anak lebih tertarik untuk mempelajari tentang bentuk huruf, gambar, kosa-kata, warna. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak terutama kecerdasan linguistik. Pembelajaran yang dilakukan seperti dengan menggunakan media akan lebih baik karena dapat membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan serta proses pembelajarannya juga akan menyenangkan. Untuk melihat keefektifitas produk *rotating alphabet* hanya dilihat dari uji validasi saja yang disesuaikan dengan perkembangan dan indikator anak. Karena penelitian ini hanya sampai tahap validasi dan juga masih dalam suasana pandemik jadi tidak bisa dilakukannya uji coba langsung.

Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media bisa dikatakan pembelajaran kurang efektif karena guru hanya menjelaskan saja tanpa memperlihatkan bentuknya. Keefektifan suatu media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, seberapa besar pengaruh suatu media terhadap anak, layak atau tidaknya suatu media. Efektivitas media pembelajaran *rotating alphabet* dilihat dan dinilai sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Alat permainan disesuaikan dengan usia anak, terdapat 6 aspek perkembangan anak

Pada permainan *rotating alphabet* ini sudah sesuai dengan usia anak yaitu usia 5-6 tahun, yang dimana pada usia ini anak sudah bisa menggunakan permainan ini dan juga pada permainan ini dapat

mengembangkan aspek perkembangan anak. Materinya sudah disesuaikan untuk usia 5-6 tahun, tentang tema tanaman. Permainan *rotating alphabet* mengandung unsur edukasi yang didalamnya dapat membantu proses pembelajaran anak.

## 2. Menarik

Media pembelajaran ini sangat menarik untuk anak sehingga anak akan menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. media *rotating alphabet* dikatakan menarik karena tampilan warnanya yang bagus, gambar nya yang unik dan membuat minat belajar anak bertambah.

## 3. Disesuaikan dengan standar dan indikator tingkat pencapaian perkembangan anak

Media ini sudah disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dimana dengan melihat standar tingkat pencapaian ini serta indikatornya maka media *rotating alphabet* ini mengandung manfaat yang banyak bagi anak.

## 4. Aman digunakan

Keamanan suatu media adalah salah satu dari kriteria keefektifan suatu media karena jika suatu media tidak aman bagi anak maka media tersebut belum dikatakan efektif digunakan oleh anak. *Rotating alphabet* aman digunakan karena menggunakan bahan yang bagus, warna yang digunakan juga bagus.

Ini semua sudah terdapat pada lembar validasi dan instrument yang sudah divalidasi oleh pakar atau ahli suatu media. Efektivitas media pembelajaran *rotating alphabet* dilihat dari uji validasi yang dilakukan oleh pakar atau ahli dan

melakukan beberapa revisi desain. Tingkat keefektifitas media *rotating alphabet* dilihat dari peningkatan uji validasi dari uji coba produk dan beberapa ahli dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase = frekuensi nilai yang diperoleh dari instrument X 100%

Jumlah soal instrument X nilai tertinggi

#### a. Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil uji coba produk yang telah dilakukan pada 10 anak di desa

Taba Padang R pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Data Pre-Test**

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Zidan Juliansyah	8	Belum Berkembang
2	Muhammad Aprizon	13	Mulai Berkembang
3	Raisa Nadiya Putri	17	Mulai Berkembang
4	Naura Sajidah Khairani	15	Mulai Berkembang
5	Vira Juli Aliska	9	Belum Berkembang
6	Keyla Tri Kurnia	15	Mulai Berkembang
7	Romi Firmasnyah	10	Belum Berkembang
8	Meyla Tri Kurnia	15	Mulai Berkembang
9	Fia Metasari	8	Belum Berkembang
10	Reza Dwi Davaro	8	Belum Berkembang
Jumlah		118	Mulai Berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek

Skor ideal =  $4 \times 8 \times 10 = 320$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase =  $\frac{\text{frekuensi nilai yang diperoleh dari instrument}}{\text{Jumlah soal instrument X nilai tertinggi}} \times 100\%$

Persentase =  $\frac{\text{jumlah perolehan skor pada instrument} \times 100\%}{\text{Skor ideal}}$

$$= \frac{118 \times 100\%}{320}$$

$$= 36,87\%$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media *rotating alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata pada pre-test sebesar 36,87%.



#### b. Hasil Uji Coba Produk Post-Test

**Tabel 4.10**  
**Hasil Data Post-Test**

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Zidan Juliansyah	29	Berkembang Sesuai Harapan

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
2	Muhammad Aprizon	31	Berkembang Sangat Baik
3	Raisa Nadiya Putri	32	Berkembang Sangat Baik
4	Naura Sajidah Khairani	32	Berkembang Sangat Baik
5	Vira Juli Aliska	27	Berkembang Sesuai Harapan
6	Keyla Tri Kurnia	31	Berkembang Sangat Baik
7	Romi Firmasnyah	29	Berkembang Sesuai Harapan
8	Meyla Tri Kurnia	31	Berkembang Sangat Baik
9	Fia Metasari	30	Berkembang Sesuai Harapan
10	Reza Dwi Davaro	29	Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah		301	Berkembang Sangat Baik

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek

Skor ideal = 4 x 8 x 10 = 320

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase = frekuensi nilai yang diperoleh dari instrument X 100%

Jumlah soal instrument X nilai tertinggi

Persentase = jumlah perolehan skor pada instrument x 100%

Skor ideal

$$= \frac{301 \times 100\%}{320}$$

320

$$= 94,06\%$$

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media *rotating alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata pada pre-test sebesar 94,06%.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk media pembelajaran *rotating alphabet* yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan kecerdasan linguistik anak melalui skor presentase seperti tabel di bawah ini

**Tabel 4.11**  
**Data peningkatan persentase pre-test dan post-test kecerdasan linguistik**  
**anak**

<b>Produk</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>	<b>Peningkatan</b>
Pengembangan media pembelajaran <i>rotating alphabet</i>	36,87%	94,06%	57,19%

Berdasarkan tabel di atas bahwa dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase nilai produk media pembelajaran *rotating alphabet* keseluruhan yang awalnya hanya 36,87% meningkat menjadi 94,06%. Dalam hali ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 57,19% untuk produk media pembelajaran *rotating alphabet* yang sudah di uji cobakan kepada anak. Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *rotating alphabet* efektif dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini.



**c. Validasi pertama para ahli**

$$\text{Ahli 1} \implies \frac{15 \times 100\%}{10 \times 5} = 30\%$$

$$\text{Ahli 2} \implies \frac{13 \times 100\%}{10 \times 5} = 26\%$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{30\% + 26\%}{2} \\ &= 28\% \end{aligned}$$

**d. Validasi kedua para ahli**

$$\text{Ahli 1} \implies \frac{38 \times 100\%}{10 \times 5} = 76\%$$

$$\text{Ahli 2} \implies \frac{40 \times 100\%}{10 \times 5} = 80\%$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{80\% + 76\%}{2} \\ &= 78\% \end{aligned}$$

**e. Validasi ketiga para ahli**

$$\text{Ahli 1} \implies \frac{47 \times 100\%}{10 \times 5} = 94\%$$

$$\text{Ahli 2} \implies \frac{48 \times 100\%}{10 \times 5} = 96\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{94\% + 96\%}{2} \implies 95\%$$

**Tabel 4.12**  
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

No	Nama Validator	Persentase Validasi		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.	Noviyanti, M.Pd	30%	76%	94%
2.	Widiyanti, M.Pd	40%	80%	96%
Rata-rata		35%	78%	95%

Dari proses uji efektivitas keseluruhan produk yang dilakukan dengan beberapa kali validasi bahwa media *rotating alphabet* memiliki peningkatan dalam uji validasinya yang mana ini bisa dikatakan bahwa produk media pembelajaran *rotating alphabet* untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak telah memperoleh hasil data yang bagus dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Yang memperoleh nilai rata-rata akhir dari validasi itu menunjukkan kategori sangat baik yaitu 95%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan diatas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Menghasilkan media pembelajaran rotating alphabet Kecerdasan linguistik anak usia dini dilihat dari analisis kebutuhannya dan pengembangan produk sehingga terciptalah sebuah produk yang meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Dengan begitu anak dapat berkembang secara optimal jika mendapatkan rangsangan baik dari orang tua ataupun pendidik. Salah satu media pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini khususnya untuk usia 5-6 tahun adalah media pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan linguistik misalnya: mengenal huruf, merangkai huruf menjadi satu kata.
2. Kevalidasi media pembelajaran rotating alphabet untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini sudah layak untuk digunakan dan telah di validasi oleh pakar atau ahli. Yang awalnya pada validasi yang pertama dengan persentase 35% dan validasi kedua dengan persentase 78% serta validasi ketiga dengan persentase 95%. Hasil validasi ini mengalami beberapa kali revisi kepada ahli sehingga mendapatkan hasil akhir yang baik. validasi pertama ke validasi kedua serta validasi ketiga mengalami peningkatan 60%, yang mana didalam validasi tersebut terdapat uji keefektifan suatu media rotating alphabet.

3. Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa keefektifitas suatu produk media pembelajaran *rotating alphabet* dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun dilihat dari peningkatan terhadap uji coba produk anak usia 5- 6 tahun yang mana memperoleh hasil kegiatan *pre-test* sebesar 36,87% . Sedangkan pada kegiatan *post-test* sebesar 94,06%. Dengan demikian terjadi mengalami peningkatan sebesar 57,19%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *rotating alphabet* dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak khususnya usia 5-6 tahun di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan produk ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi pembaca

Semoga skripsi ini dapat dijadikan dan dimanfaatkan sebagai referensi untuk pembaca nantinya.

2. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hendaknya terus memberikan rangsangan yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak khususnya 5-6 tahun.

3. Bagi guru atau orang tua

Bagi guru atau orang tua, hendaknya menggunakan media pembelajaran *rotating alphabet* ini dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan anak dan kegiatan proses belajar mengajar.

4. Bagi anak

Bagi anak, hendaknya produk media ini membuat anak lebih antusias dan lebih bersemangat lagi dalam belajar sehingga kecerdasan linguistik anak dapat berkembang secara optimal

5. Bagi penulis

Bagi penulis, hendaknya hasil produk media ini dikembangkan lagi sesuai dengan kecerdasan-kecerdasan yang ada sehingga kecerdasan anak yang berkembang tidak hanya kecerdasan linguistik saja tetapi anak juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ardy Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Armstrong Thomas. 2014. *Kecerdasan Jamak Dalam Membaca dan Menulis*. Jakarta: Indeks.

Aziz Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Denok Suhartatik dkk, “*penerapan permainan rolet alphabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B RA Al-fattah Karangduren Pakisaji Malang*” (Jurnal Dewantara, Malang, Vol 1 No.2 2019), hal 33.

Departmen Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005. Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas.

Fadlillah. 2017. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Gardner Howard. 2013. *Multiple Intelligences*. Jakarta: Daras Books.

Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.

Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Hanifah, Tisna Umi. 2014. *Pemanfaatan Media POP-UP BOOK Berbasis tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun*. Temanggung, Vol.3 No.2.

<http://eprints.ums.ac.id/28898/>. Diakses padatanggal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 01:11 am.

<http://repository.uinsu.ac.id/6350/1/Devi%20Amalia%20Putri%20%20%28pdf%209.pdf>. Diakses padatanggal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 01:13 am.

<http://eprints.ums.ac.id/32818/20/NASKAH%20%20PUBLIKASI.pdf>. Diakses padatanggal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 01:30 am.

Jannah, Rina Roudhotul dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple*. Yogyakarta : AR-Ruzz Media.

- Maulidyani Ulfa, Suyadi. 2012. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. 2017. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison Geogers. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2019. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Asmariyani. 2016. “*konsep media pembelajaran paud (Jurnal Al-Afkar )*” Vol. V No. 1.
- Nur Taufidiyah dan Ferdian Utama. 2019. “ *Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita*”, JGA, Vol 4(3).
- Nurhidayati Titin. 2020. *Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiple Intelligences System*. Malang: Literasi Nusantara.
- Otto Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.

Permendikbud Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Purnama Sigit dkk. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Risa Nur Sa'adah. 2020. *Metode Penelitian R&D*. Literasi Nusantara: Malang.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: IKAPI.

Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional.

Yamin Martinis, Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada.

Yaumi Muhammad dan Nurdin Ibrahim. 2016. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Prenada Media Group.

Yaumi Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.

Zaman Badru dan Asep Hery Hernawan. 2009. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

## HASIL DATA KECERDASAN LINGUISTIK VERBAL ANAK

### Pre-test

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	2	1	2	1	2	2	1	2	13
3	2	2	2	3	2	2	2	2	17
4	1	2	2	3	2	1	1	2	15
5	1	1	1	2	1	1	1	1	9
6	1	2	3	2	2	2	1	2	15
7	1	2	2	1	1	1	1	2	10
8	2	1	3	2	2	2	1	2	15
9	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	1	1	1	1	1	1	1	1	8
									118

### Post-test

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Jumlah
1	4	4	4	4	3	3	4	3	29
2	4	4	3	4	4	4	4	4	31
3	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
5	4	4	3	3	4	3	3	3	27
6	4	4	4	4	3	4	4	4	31
7	4	4	3	3	4	3	4	4	29
8	4	4	3	4	4	4	4	4	31
9	4	4	4	3	4	4	4	3	30
10	3	4	4	3	4	4	3	4	29
									301

<100 : Belum Berkembang (BB)

100-200 : Mulai Berkembang (MB)

201-300 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

301-350 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

### Lembar Observasi Kecerdasan linguistik verbal anak usia 5-6 tahun

Nama	Indikator							Anak mau mendengarkan teman yang sedang menjelaskan kembali tentang isi mainan
	Anak mampu menaati aturan main yang sudah ada	Anak mampu memainkan media rotating alphabet	Anak mampu menyebutkan nama dari sebuah bentuk tanaman	Anak mampu menyebutkan kata dari nama tanaman yang ada pada media	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf yang ada pada tanaman	Anak dapat mengenal warna yang terdapat pada gambar	Anak dapat menulis nama tanaman	
Zidan								
Aprizon								
Raisa								
Naura								
Vura								
Keyla								
Romi								
Meyla								
Fia								
Reza								

Berikan Penilaian dengan memberikan ☆

☆ : BB (Belum Berkembang)

☆☆ : MB (Mulai Berkembang)

☆☆☆ : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

☆☆☆☆ : BSB (Berkembang Sangat Baik)

### Rubrik Penilaian Kemampuan Linguistik Verbal Anak

No	Aspek yang Diamati	Realisasi skor			
		☆	☆ ☆	☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆
1	Anak mampu menaati aturan main yang sudah ada	Anak belum menaati peraturan main, masih tidak fokus, sibuk sendiri dengan aktivitasnya	Anak masih ragu	Anak sudah mulai terbiasa dengan aturan	Anak sudah menguasai dalam menaati peraturan yang sudah ada dalam permainan
2	Anak mampu memainkan media rotating alphabet	Anak belum mampu memainkannya	Anak baru mengerti cara memainkannya	Anak mampu memainkannya tetapi belum secara optimal	Anak mampu memainkannya secara optimal
3	Anak mampu menyebutkan nama dari sebuah bentuk tanaman	Anak tidak mampu menyebutkan nama dari bentuk tanaman	Anak hanya mampu menyebutkan nama beberapa dari bentuk tanaman dan sering terbalik menyebutkan nama dari tanaman	Anak mampu menyebutkan nama dari tanaman tetapi tidak secara keseluruhan	Anak mampu menyebutkan semua dari nama tanaman
4	Anak mampu menyebutkan awal kata dari nama tanaman yang ada pada media	Anak belum mampu menyebutkan awal kata dari nama tanaman yang ada pada media	Anak hanya mampu menyebutkan beberapa awal kata dari nama tanaman yang ada pada media	Anak mampu menyebutkan awal kata dari nama tanaman yang ada pada media tetapi tidak secara keseluruhan	Anak mampu menyebutkan semua awal kata dari nama tanaman yang ada pada media

5	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf yang ada pada tanaman	Anak belum dapat menyebutkan huruf-huruf yang ada pada tanaman	Anak hanya mampu menyebutkan beberapa huruf-huruf yang ada pada tanaman	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf yang ada pada tanaman tetapi belum semuanya	Anak mampu menyebutkan semua huruf-huruf yang ada pada tanaman
6	Anak dapat mengenal warna yang terdapat pada gambar	Anak belum dapat mengenal warna yang terdapat pada gambar	Anak hanya mampu mengenal kurang dari 2 warna yang terdapat pada gambar	Anak dapat mengenal lebih dari 2 warna yang terdapat pada gambar	Anak dapat mengenal semua warna yang terdapat pada gambar
7	Anak dapat menulis nama tanaman	Anak belum bisa menulis nama tanaman	Anak dapat menulis nama tanaman dengan bantuan orang lain	Anak dapat menulis nama tanaman sendiri namun masih belum sempurna	Anak dapat menulis nama tanaman sendiri secara sempurna
8	Anak mau mendengarkan teman yang sedang menjelaskan kembali tentang isi mainan	Anak tidak fokus, ribut dan suka mengganggu teman lain	Anak duduk diam namun kadang-kadang tidak fokus	Anak fokus dan terlibat aktif dalam cerita karena ikut-ikutan teman	Anak fokus dan terlibat aktif serta antusias dalam mendengarkan cerita

Keterangan :



: BB (Belum Berkembang)



: MB (Mulai Berkembang)



: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)



: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Hasil Produk



