



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024
 Reviewed : 04/12/2024
 Accepted : 07/12/2024
 Published : 21/12/2024

Atikah¹
 Nurul Azkia²
 Wiwit Putri Aryanti³
 Santika Ayu Ningrum⁴
 Winda Sherly Utami⁵

ANALISIS KECERDASAN LINGUISTIK ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA EDUKATIF *SEA WORD*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media edukatif *Sea Word* terhadap peningkatan kecerdasan linguistik anak usia dini di TK Islam Qonita Ridhollah. Media *Sea Word* dirancang untuk merangsang keterampilan berbahasa anak melalui pendekatan tematik yang menarik, yakni dunia laut, yang meliputi aktivitas interaktif, permainan, dan cerita yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi hasil pembelajaran anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Sea Word* secara signifikan meningkatkan kemampuan linguistik anak, mencakup aspek keterampilan berbicara, berbahasa, pengenalan kosa-kata baru dan keterampilan merangkai kalimat dengan tepat. Anak-anak menunjukkan peningkatan kosa kata melalui pengenalan berbagai nama dan karakteristik hewan laut. Selain itu, aktivitas bercerita dan tanya jawab mendorong anak untuk lebih aktif berkomunikasi, menyusun kalimat, serta memahami informasi secara lebih mendalam. Penelitian ini menegaskan bahwa media "*Sea Word*" efektif sebagai alat bantu pembelajaran bahasa yang menarik dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pengembangan kecerdasan linguistik anak usia dini

Kata Kunci: Kecerdasan Linguistik, Media Edukatif, Anak Usia Dini

Abstract

This research aims to analyze the use of *Sea Word* educational media to increase the linguistic intelligence of young children at the Qonita Ridhollah Islamic Kindergarten. *Sea Word* media is designed to stimulate children's language skills through an interesting thematic approach, namely the world of the sea, which includes interactive activities, games and relevant stories. This research uses a qualitative descriptive method, with data collected through interviews and documentation of children's learning outcomes. The research results show that *Sea Word* media significantly improves children's linguistic abilities, including aspects of speaking and language skills, the introduction of new vocabulary and word processing abilities. Children demonstrate increased vocabulary through the introduction of various names and characteristics of marine animals. Apart from that, storytelling and question and answer activities encourage children to communicate more actively, compose sentences, and understand information in more depth. This research confirms that the "*Sea Word*" media is effective as an interesting language learning tool and is able to create a learning atmosphere that is conducive to the development of linguistic intelligence in early childhood.

Keywords: Linguistic Intelligence, Educational Media, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi "pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun". Sedangkan menurut NAEYC (National Association For The Young Children), yaitu anak yang berusia antara 0 sampai 8

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Jambi
 email: atikah231204@gmail.com¹ santikaayuningrum@gmail.com² wiwitputriaryanti4@gmail.com³
 Nurulazkia2122@gmail.com⁴ windasherly@unja.ac.id⁵

tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD). (Putri, L. D. 2021:62). Ditinjau dari sisi usia kronologis, anak usia dini adalah kelompok manusia yang berada pada rentang usia 0-8 tahun menurut kesepakatan UNESCO; Sedangkan berdasarkan UU Sisdiknas N0. 20 Tahun 2003 rentang anak usia dini adalah 0-6 tahun. Perbedaan rentang usia antara UNESCO dan UU. RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas adalah terletak pada prinsip pertumbuhan dan perkembangan anak di mana usia anak 6-8 tahun merupakan usia transisi dari masa anak-anak yang dependen ke masa anak-anak yang independen, baik dari segi fisik, mental, sosial, emosional maupun intelektual. Oleh sebab itu, UNESCO menetapkan bahwa rentang usia anak 0-8 tahun masih berada pada jalur the Early Childhood Education Atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (Nugraha, B. 2015:561).

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang Pendidikan dasar. Pendidikan masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Di Lembaga Pendidikan anak usia dini para pendidik dituntut harus mengembangkan potensi anak, sehingga nantinya anak mampu menghadapi persoalan persoalan kreatif. (Saputra, A. 2018:193). Anak usia dini memiliki kecerdasan yang berbeda-beda dalam perkembangannya, salah satunya adalah kecerdasan linguistik. Menurut Amstrong kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun secara tertulis. Seseorang dikatakan cerdas bahasa apabila dia dapat berargumentasi, menyakinkan orang lain, menghibur atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diutarakannya. (Haryati, D. 2017: 136-137). Sedangkan menurut sujiono kecerdasan bahasa atau linguistik merupakan kemampuan seseorang mengolah kata, menggunakan kata dengan efektif dalam bentuk verbal maupun non verbal. Menurutnya, orang yang memiliki kecerdasan linguistik dengan bahasanya ia akan mudah menyakinkan orang lain, suka berargumentasi, dan jika ia adalah seorang pengajar, maka akan menyampaikan materi dengan bahasa yang efektif (Tanfidiyah, N. & Utama, F. 2019 : 11).

Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan yang penting untuk anak usia dini, namun sekarang banyak anak-anak yang memiliki permasalahan dalam kecerdasan linguistiknya. Seperti keterlambatan berbicara, kurang mengenal kosa kata baru, kurangnya keterampilan merangkai kalimat dengan tepat dan tidak bisa berbahasa dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini.

Salah satu media yang potensial dalam pengembangan kecerdasan linguistik adalah penggunaan media edukatif, seperti permainan edukatif bertema *Sea Word*. Menurut Mayke alat permainan edukatif (APE) ialah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan. Media edukatif seperti ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi anak (Hayati, Z. 2021:127). APE *Sea word* merupakan miniatur kecil dari dunia laut. Media *Sea Word* menawarkan konsep pembelajaran yang menyenangkan dengan tema laut, yang meliputi pengenalan berbagai makhluk laut, habitat, dan fenomena alam yang terjadi di laut. Tema ini dipilih karena anak-anak umumnya memiliki ketertarikan terhadap dunia hewan dan alam. Dengan mengintegrasikan konten edukatif dalam tema yang disukai anak, pembelajaran bahasa dapat berlangsung secara alami dan lebih efektif. Selain itu, media edukatif ini memungkinkan anak untuk belajar melalui berbagai aktivitas yang melibatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, yang semuanya merupakan aspek penting dalam kecerdasan linguistik. (Layla, A. N. & Candraloka, O. R. 2029:79)

Dalam konteks kecerdasan linguistik, media edukatif seperti *Sea Word* dapat dikombinasikan dengan teknik bercerita (storytelling), percakapan interaktif, serta bermain peran. Dalam memainkan APE ini anak bebas memilih peran apa saja, hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock mengatakan bahwa bermain dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.. Kegiatan bercerita tentang kehidupan bawah laut, yang disampaikan secara menarik, dapat membangkitkan imajinasi anak, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif, dan merangsang keingintahuan mereka. Melalui kegiatan ini, anak-anak

juga diajak untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan mereka dalam bentuk bahasa, baik secara verbal maupun dalam tulisan sederhana. (Pratiwi, W. 2017:109-110).

Selain itu, media edukatif *Sea Word* dapat disesuaikan dengan berbagai level kemampuan bahasa anak. Pendidik dapat merancang aktivitas sesuai dengan perkembangan masing-masing anak, mulai dari pengenalan kata-kata dasar untuk anak yang masih dalam tahap awal belajar bahasa, hingga pembentukan kalimat kompleks untuk anak yang lebih maju. Aktivitas ini dapat melibatkan berbagai metode pembelajaran, seperti bernyanyi lagu bertema laut, mengamati gambar makhluk laut, atau bermain teka-teki kata yang berkaitan dengan istilah-istilah laut. Aktivitas ini memberikan ruang bagi anak untuk memperkuat kemampuan berbahasa mereka. Stimulasi kecerdasan linguistik yang diberikan sejak dini dapat membantu anak mengoptimalkan potensi, serta mendukung perkembangan kecerdasan lainnya. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pemikirannya. Melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan media edukatif seperti *Sea Word*, anak dapat mengembangkan kemampuan verbal, meningkatkan pemahaman kosakata, serta memperkuat kemampuan mereka dalam berkomunikasi. (Agustia, E. 2023:2).

Media edukatif *Sea Word* menjadi salah satu sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik bagi anak-anak, di mana mereka dapat mengeksplorasi bahasa dalam suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan. Suasana belajar yang positif ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar anak, serta memberikan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Dengan demikian, penggunaan media edukatif *Sea Word* diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam stimulasi kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun. Dalam jangka panjang, kecerdasan linguistik yang terstimulasi dengan baik dapat membantu anak untuk menghadapi tantangan belajar di masa depan, baik dalam aspek akademik maupun sosial. Keterampilan berbahasa yang kuat akan memberikan keuntungan bagi anak dalam mengikuti pendidikan formal, berinteraksi dengan lingkungan sosial, dan mengembangkan diri secara pribadi.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Qonita Ridhollah Jl. Gaza. No. G.01 Desa Mendalo darat. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode Wawancara. Deskriptif kualitatif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, Dimana, bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola pola yang muncul pada peristiwa tersebut. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena cocok untuk mengkaji fenomena yang terjadi secara alamiah, dengan fokus pada pemahaman pengalaman dan persepsi para peserta didik serta pengaruh media edukatif dalam proses pembelajaran mereka. (Yuliani, W. 2018:84). Penelitian dilakukan di TK Islam Qonita Ridhollah, Peneliti akan mengumpulkan data melalui metode Wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Selama proses pengumpulan data, peneliti akan mencatat hasil Wawancara secara rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Analisis kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun melalui media edukatif *sea word*” yang dilakukan melalui serangkaian kegiatan berupa wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung Bersama guru kelas B1, dan B2. Hasil penelitian yang dapat diperoleh dan dijabarkan dalam suatu pembahasan yang dapat menjaab rumusan masalah dalam penelitian yaitu tentang bagaimana media edukatif *sea word* dapat membantu perkembangan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun. Berikut pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.



Gambar 1. Implementasi Media Edukatif *Sea Word*

1. Bercerita

Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan data bahwa penggunaan media *sea word* dapat membantu perkembangan Bahasa anak dengan bercerita. Penggunaan media *Sea Word* ini berhasil memancing minat dan antusias anak untuk aktif bercerita. Kegiatan bercerita dimulai dengan guru memperkenalkan cerita menggunakan media *Sea Word*, diikuti dengan pemberian kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali cerita tersebut. Guru mengungkapkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi saat bercerita ulang. Mereka mampu mengingat tokoh, alur cerita, bahkan menambahkan imajinasi mereka sendiri ke dalam cerita. Selain itu, penggunaan media ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak tidak hanya mendengar cerita tetapi juga melihat gambar-gambar menarik yang membantu memvisualisasikan isi cerita. Interaksi ini meningkatkan daya ingat dan kemampuan berkomunikasi anak. Guru mencatat bahwa anak-anak yang awalnya cenderung pasif mulai berani berbicara di depan teman-teman mereka, meskipun dengan kalimat sederhana

2. Berbahasa dengan baik

Penggunaan media *Sea Word* dalam kegiatan bercerita menunjukkan hasil yang positif terhadap kemampuan anak untuk berbahasa dengan baik. Berdasarkan indikator berbahasa dengan baik, yaitu kemampuan anak untuk mengucapkan kata-kata dengan jelas, menyusun kalimat sederhana, memahami alur cerita, serta berkomunikasi dengan lancar, ditemukan bahwa media ini efektif dalam membantu perkembangan bahasa anak. Melalui pengamatan dan wawancara dengan guru, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam beberapa aspek. Setelah menggunakan media *Sea Word*, mereka mampu lebih mudah mengingat dan melafalkan nama-nama hewan laut, seperti “ikan paus,” “penyu,” atau “bintang laut,” dengan pelafalan yang lebih jelas. Selain itu, mereka mampu menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar, seperti “Ikan paus berenang di laut” atau “Bintang laut tinggal di karang,” yang menunjukkan kemampuan untuk menghubungkan kosakata baru dengan konteks cerita. Guru juga mencatat bahwa media ini membantu anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif untuk lebih aktif dalam berbicara. Visual yang menarik pada media *Sea Word* memberikan stimulus yang kuat sehingga anak-anak lebih terlibat dalam proses bercerita dan belajar bahasa.

3. Perbendaharaan kata

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mendapatkan data bahwa penggunaan media *sea word* dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kosakata baru dan berbagai istilah baru yang terkait dengan dunia laut, seperti nama-nama hewan laut, habitatnya, dan fenomena alam yang terjadi di laut. Melalui observasi, anak-anak mampu mengenal berbagai nama hewan laut yang ditampilkan dalam media, seperti “ikan hiu,” “kuda laut,” “ubur-ubur,” dan “gurita.” Selain itu, mereka juga memahami istilah terkait habitat laut, seperti “karang,” “samudra,” dan “pasir laut.” Media visual yang menarik membantu anak mengaitkan kata-kata baru dengan gambar, sehingga mempermudah proses pengenalan dan pemahaman kosakata. Kosakata anak tidak berhenti pada pengenalan nama-nama hewan, tetapi juga mencakup deskripsi sederhana tentang karakteristik hewan-hewan tersebut, seperti ukuran, warna, dan cara bergerak. Contohnya, anak-anak belajar mengenal kata-kata seperti hiu, paus, Bintang laut, dan ubur-ubur, yang kemudian mereka

kaitkan dengan deskripsi fisik atau habitat masing-masing hewan. Penambahan kosa-kata ini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan linguistic mereka terutama dalam aspek pemahaman dan penguasaan Bahasa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak dapat menggunakan kosakata baru tersebut dalam konteks yang sesuai, baik saat bercerita ulang maupun dalam percakapan sehari-hari. Sebagai contoh, beberapa anak menggunakan kata-kata baru seperti "berenang," "bersembunyi," atau "menyelam" untuk menjelaskan tindakan atau perilaku hewan laut.

4. Keterampilan merangkai kalimat dengan tepat

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media *Sea Word* secara efektif menstimulasi keterampilan anak dalam merangkai kalimat dengan tepat. Guru mengungkapkan bahwa tema dunia laut yang diangkat melalui media ini mendorong anak untuk membayangkan diri mereka sebagai hewan laut tertentu dan mendeskripsikan peran yang mereka lakukan. Sebagai contoh, dalam kegiatan menggunakan media *Sea Word*, anak-anak berperan sebagai hewan laut seperti ikan hiu, kuda laut, atau penyu, dan mampu bercerita menggunakan kalimat yang sesuai dengan peran tersebut.

Aktivitas bermain peran ini memberikan anak kesempatan untuk menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar, seperti "Saya ikan hiu, saya berenang cepat mencari makanan" atau "Saya kuda laut, saya bersembunyi di antara karang." Proses ini tidak hanya melatih anak untuk berpikir kreatif tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam merangkai kalimat secara runtut dan logis.

Kegiatan ini terbukti mengasah kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan lebih lancar dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara. Mereka menjadi lebih terampil dalam menyampaikan ide dan cerita, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, penggunaan media *Sea Word* memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak, khususnya dalam kemampuan merangkai kalimat dengan tepat.



Gambar 2. Media Edukatif *Sea Word*

Hasil penelitian ini mendukung teori Gardner tentang kecerdasan majemuk. Khususnya dalam hal pentingnya menstimulasi kecerdasan linguistik pada anak usia dini. Dengan demikian, media *sea word* dapat menjadi referensi yang baik bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mengembangkan kemampuan Bahasa anak, serta mendukung tumbuh kembang mereka secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penyelesaian penelitian ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan berharga selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada validator yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan telah membantu dalam proses validasi instrumen penelitian, serta kepada guru dan peserta didik TK Islam Qonita Ridhollah yang dengan antusias telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Tak lupa, penulis menyampaikan rasa

terima kasih yang mendalam kepada orang tua dan teman-teman atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media edukatif *Sea Word* memiliki peran dalam peningkatan kecerdasan linguistik anak usia dini, khususnya di TK Islam Qonita Ridhollah. Melalui berbagai aktivitas yang melibatkan keterampilan berbicara, berbahasa, perbendaharaan kata dan keterampilan merangkai kalimat dengan tepat. media ini berhasil mengajak anak-anak untuk aktif berkomunikasi, memahami konsep, dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih baik. Anak-anak yang sebelumnya pasif dalam proses belajar tampak lebih percaya diri dan antusias dalam mengungkapkan gagasan mereka dan lebih responsif terhadap berbagai stimulus bahasa yang diperkenalkan. Media ini tidak hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan yang mendekatkan anak pada lingkungan belajar yang menarik, penuh warna, dan memotivasi mereka untuk terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agilearner*, 1(1), 2.
- Haryati, D. (2017). Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Paud. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 136-137.
- Hayati, Z. (2021). Evaluasi Alat Permainan Edukatif (Ape)“Mini Drum” Ditinjau Dari Syarat Pembuatan Ape Pada Mata Kuliah Pengembangan Ape. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 127.
- Laila, A. N., & Candraloka, O. R. (2019). Pemanfaatan Potensi Alam sebagai Alat Permainan Edukatif di PAUD Delima Jobokuto Jepara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 79.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan jasmani olahraga usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 561.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: jurnal Manajemen pendidikan islam*, 5(2), 109-110.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 61-62.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 193.
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(3), 11.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 84.