



***Magic Pull By Themes* untuk Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini**

Aip Saripudin, Rifka Ramdhan

Received: 31 09 2020 / Accepted: 29 10 2020 / Published online: 30 12 2020
© 2020 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstract This research is motivated by the maximum return of efforts in developing children's linguistic intelligence with different children's learning styles. The availability of media to develop linguistic intelligence is still limited and there are no appropriate solutions to develop children's linguistic intelligence. This study aims to develop the Magic Pull by Themes media as an effort to develop linguistic intelligence, as well as to determine the feasibility of the Magic Pull by Themes media in an effort to develop early childhood linguistic intelligence. The type of research used is the type of research and development that adopted the development of Borg and Gall, with the subject of child research group A RA Nurul Islam Talaga Majalegka. The research procedure that was undertaken was only six stages: 1) gathering initial information, 2) compiling the product design, 3) validating the product developed, 4) product improvement, 5) product testing, and 6) product results. Expert validation was carried out twice. Then based on the results of the media trial Magic Pull by Themes was declared suitable for use in early childhood, by obtaining a percentage of eligibility from linguists 90%, from media experts 80.5%, from material experts 78.5% and all included in the feasible category. Then the level of children's linguistic intelligence reached 70.91% showed developing as expected.

Keywords: Magic Pull by Themes Media, Linguistik Intelligence, Early childhood, Development

Abstrak Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurnag maksimalnya upaya dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak dengan gaya belajar anak yang berbeda-beda. Ketersediaan media untuk mengembangkan kecerdasan linguistik masih terbatas dan belum adanya solusi yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Magic Pull by Themes sebagai upaya mengembangkan kecerdasan linguistik, serta untuk mengetahui kelayakan media Magic Pull by Themes dalam upaya mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan yang mengadopsi pengembangan Borg and Gall, dengan subjek penelitian anak kelompok A RA Nurul Islam Talaga Majalegka. Prosedur penelitian yang ditempuh hanya enam tahapan yaitu 1) pengumpulan informasi awal, 2) menyusun desain produk, 3) validasi produk yang dikembangkan, 4) perbaikan produk, 5) uji coba produk, dan 6) hasil produk. Validasi ahli dilakukan sebanyak dua kali. Kemudian berdasarkan hasil uji coba media Magic Pull by Themes dinyatakan layak digunakan untuk anak usia dini, dengan memperoleh persentasi kelayakan dari ahli bahasa 90%, dari ahli media 80,5%, dari ahli materi 78,5% dan semuanya masuk dalam kategori layak. Kemudian tingkat kecerdasan linguistik anak mencapai 70,91% menunjukkan berkembang sesuai harapan.

Kata Kunci: Media Magic Pull by Themes, Kecerdasan linguistik, Anak usia dini

Pendahuluan

Masa anak usia dini merupakan masa-masa dimana rasa ingin tahu anak sangat tinggi. Hal ini bisa dijadikan peluang untuk menerapkan stimulant-stimulant positif kepada anak melalui pengalaman belajarnya. Masa ini juga merupakan masa peka anak karena dari perkembangan kecerdasannya sangat signifikan, dan para ahli menyebutnya masa usia emas (*The Golden Age*) (Mulyasa, 2012). Pada masa keemasan, anak perlu

banyak stimulasi dari orang terdekat dan lingkungannya, sehingga kecerdasan anak terus dikembangkan. Menurut Howard Gardner, *Multiple Intelligence* merupakan sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana seorang individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu (Saripudin, 2018).

Manusia memiliki beberapa kecerdasan yang dapat dikembangkan di antaranya yaitu kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual-spasial, musikal, fisik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis (Efendi, 2018). Hal tersebut sebagaimana tercantum dalam Q.S. An-Nahl (16:78) yang artinya : “*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*” (Kemenag RI, 2018). Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap anak itu ketika lahir belum mengetahui apapun, namun Allah SWT memberikan potensi kecerdasan melalui sarana yang diberikan yaitu pendengaran, penglihatan dan hati. Adanya peluang untuk mengembangkan kecerdasannya perlu adanya *stimulasi* yakni adanya pendidikan.

Salah satu kecerdasan yang dapat dikembangkan kepada anak yakni kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistic erat kaitannya dengan aspek perkembangan bahasa dimana pada usia tersebut diantaranya anak sudah bisa mengulang kalimat sederhana, bertanya dengan kalimat yang benar, menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, memahami cerita yang dibacakan, menyebutkan kata-kata yang dikenal. Hal ini juga selaras dengan teori Gardner tentang linguistik dimana anak memahami konteks kalimat (*syntax*) dan makna kalimat (*semantic*) (Gardner, 2011). Kecerdasan linguistik mencakup mengenal kosakata baru, diberikannya ruang untuk anak dapat berbicara di depan kelas sehingga anak mampu mengungkapkan bahasa dan menyebutkan kata-kata yang sudah diketahuinya (Morrison, 2016). Berhubungan dengan kecerdasan linguistik, anak sudah bisa melihat hubungan fungsional antara benda-benda yang ada di sekitarnya (Desmita, 2012).

Hasil observasi menemukan fakta bahwa terdapat keterbatasan media untuk mengembangkan kecerdasan linguistic anak usia dini di RA Nurul Islam kabupaten majalengka. Padahal media merupakan sarana yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran di PAUD. Media dalam proses belajar mengajar lebih condong kepada arti bahwa media itu merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Cecep & Bambang, 2013). Media pembelajaran mempunyai beberapa kategori sebagaimana disebutkan oleh Paul dan David (1999) yang berpendapat bahwa ada enam kategori media. Keenam media itu yakni 1) media yang tidak diproyeksikan, 2) media yang diproyeksikan, 3) media audio, 4) media film dan video, 5) multimedia dan 6) media berbasis komunikasi (Muhson, 2010).

Prinsip-prinsip dari media pembelajaran yaitu; 1) Prinsip kesederhanaan, 2) Keterpaduan antara bahan yang digunakan, 3) Penekanan, 4) Keseimbangan, 5) Bentuk, 6) Tekstur merupakan unsur visual yang diberikan yang dapat menunjukkan kasar dan halusnya permukaan benda atau media tersebut, dan 7) Warna. (Azhar, 2015). Ciri-ciri yang terkandung dalam media menurut Gerlach dan Ely diantaranya yaitu; 1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*). 2) Ciri manipulatif (*Manipulative Property*), 3) Ciri distributif (*Distributive Property*) (Kustandi & Sutjipto, 2013).

Mengingat pentingnya media pembelajaran, maka ada beberapa fungsi dari media pembelajaran. Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu; 1) Sebagai sarana bantu dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, 2) Sebagai salah satu

komponen yang berkaitan satu sama lain dalam upaya menciptakan situasi belajar yang diharapkan 3) Mempercepat proses penerimaan informasi dari sumber belajar, 4) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, 5) Mengurangi lemahnya kemampuan verbal dengan menjadikan sesuatu yang abstrak menjadi kongkrit. Manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, merangsang anak untuk kegiatan belajar, bahkan sangat berpengaruh terhadap psikologi anak itu sendiri (Nurseto, 2011)

Melihat uraian fungsi dan manfaat yang memberikan dampak yang signifikan dari media pembelajaran, ada beberapa media yang telah berkembang dalam dunia pendidikan. Media *Magic Pull by Themes* merupakan salah satu dari ragam media yang ada. Sebelum penelitian ini sudah dilakukan penelitian sebelumnya yang menggunakan media dalam penelitiannya, yaitu media *Magic English*. Penelitian tersebut berjudul *Magic English* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (Kusrini, 2009). Perbedaan yang signifikan dari kedua media ini yang sangat menonjol yaitu dari segi penggunaan yaitu jika *Magic English* menggunakan alat bantu yaitu VCD player sedangkan *Magic Pull by Themes* bisa digunakan langsung tanpa alat bantu lainnya. Media *Magic English* dalam penelitian sebelumnya bukan untuk anak usia dini, sedangkan Media *Magic Pull by Themes* dirancang untuk pembelajaran anak usia dini.

Media *Magic Pull by Themes* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam rangka mengenalkan kata-kata baru menambah pembendaharaan kata, sesuai tema yang bertujuan sebagai media yang dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak (Azhar, 2015). Komponen dari media ini yaitu; 1) Tersusun atas gambar dan kata-kata sederhana, 2) Mengandung muatan permainan karena bermain dapat memberikan kontribusi positif terhadap hampir semua aspek perkembangan, antara lain: membangun pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan sosial, kecakapan untuk mengatasi kesulitan, rasa memiliki kemampuan, dan keterampilan motorik (Nurhayati, 2015). 3) Memuat tema pembelajaran yang terdiri dari 12 buah gambar mencakup 3 tema yakni tanaman, dan binatang. dan pekerjaan, 4) Konsentrasi dalam pengembangan linguistik anak, 5) Mempunyai Pedoman penggunaan. Pendekatan yang dapat diterapkan dalam menggunakan media ini yaitu pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif yaitu pendekatan yang tujuannya untuk menguasai kaidah-kaidah gramatikal dan juga memiliki kompetensi komunikatif (Iskandarwassid & Sunendar, 2013).

Kecerdasan yang dimiliki anak merupakan potensi yang dimiliki anak yang sebagiannya merupakan turunan atau warisan dari generasi sebelumnya. Potensi bawaan ini dapat dikatakan sebagai kecerdasan karena bukan hanya kemampuan fisik tapi juga psikis. Maka kecerdasan anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik keturunan ataupun lingkungan (Restiana, Ali, & Miranda, 2016). Pendapat lain menyebutkan kecerdasan merupakan kemampuan untuk memproses jenis informasi tertentu yang berasal dari faktor biologis dan psikologis manusia (Masdudi, 2017). Sebuah teori yang cukup tenar mengenai kecerdasan yaitu teori yang dipaparkan oleh Howard Gardner dan dikenal dengan teori *Multiple intelegent* atau kecerdasan majemuk. *Multiple Inteligency* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana seorang individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu (Saripudin, 2018). Semua kecerdasan seperti kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan ruang visual (spasial), kecerdasan kinestetik badani, kecerdasan musikal, kecerdasan antar pribadi, kecerdasan intra pribadi, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial itu dapat dikembangkan semaksimal mungkin melalui

pendidikan yakni melalui metode pembelajarannya. Kecerdasan yang kurang menonjol dapat dibimbing untuk lebih di tingkatkan lagi (Rahman, 2015).

Linguistik erat kaitannya dengan mengolah kata sebagaimana diterangkan di atas dan berkaitan juga dengan berbicara. Kemampuan berbicara anak dapat meningkat apabila melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda yang diucapkan anak secara jelas, bahkan lebih baik lagi jika menggunakan kata-kata baru atau memberikan pernyataan juga pertanyaan (Nurhayati, 2016). Ada beberapa indikator yang muncul dari pembahasan kecerdasan linguistik ini, yaitu; 1) Memahami konteks kalimat (*syntax*), 2) Memahami makna kalimat (*semantic*), 3) Berbicara dengan orang lain, 4) Memperkenalkan kosakata baru (Gardner, 2011).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media *Magic Pull by Themes*, yang dibuat melalui beberapa tahap. Prosedur yang digunakan hanya enam tahapan dalam proses pengembangan dari hasil adaptasi dari Borg dan Gall. Prosedur yang peneliti gunakan diantaranya yaitu: 1) Pengumpulan informasi awal, 2) Desain produk, 3) validasi produk, 4) Perbaikan produk, 5) Uji coba produk, dan 5) hasil produk (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi beberapa teknik yakni berupa observasi yakni kegiatan mengamati objek penelitian oleh peneliti baik yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung, yang kemudian akan menghasilkan atau mendapatkan informasi seperti ruang, pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan (Noor, 2013). Selain itu juga menggunakan teknik wawancara yaitu dialog antara pewawancara dengan informan atau percakapan yang memiliki maksud tertentu (Lexy, 2016). Selain itu juga menggunakan kuisioner yaitu teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar atau serangkaian pertanyaan yang kemudian mendapat respon atas pertanyaan yang diberikan tersebut dengan jawaban sesuai pendapat dari responden (Noor, 2013).

Menguji kelayakan media *Magic Pull by Themes* yakni dengan menyusun instrumen untuk kemudian dilakukan validasi oleh ahli bahasa, ahli media, ahli materi dan tanggapan pengguna (Mulyasa, 2014). Data tersebut kemudian dianalisis untuk melihat kelayakan dari media *Magic Pull by Themes* untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak pada kelompok A RA Nurul Islam Talaga Majalengka (Sugiyono, 2017). Adapun skala Persentase Kelayakan Media sebagaimana dalam table berikut:

No	Presentase Pencapaian	Interpretasi
1	76-100%	Layak
2	51-75%	Cukup Layak
3	26-50%	Kurang Layak
4	0-25%	Tidak Layak

Presentase pencapaian ketepatan media pada tabel di atas merupakan presentase pencapaian yang di adaptasi dari (Sugiyono, 2012). Tabel tersebut digunakan sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari proses validasi para ahli dan pengguna. Instrumen penelitian digunakan bersifat baku karena hasilnya akan lebih valid dan reliable (Mulyasa, 2014).

Kemudian untuk mengukur tingkat kecerdasan linguistik anak, maka disusun instrumen pencapaian kecerdasan linguistik sebelum dan sesudah uji coba media sesuai indikator kecerdasan linguistik (Gardner, 2011). Adapun untuk skala Persentase Pencapaian kecerdasan linguistik adalah daplam table berikut:

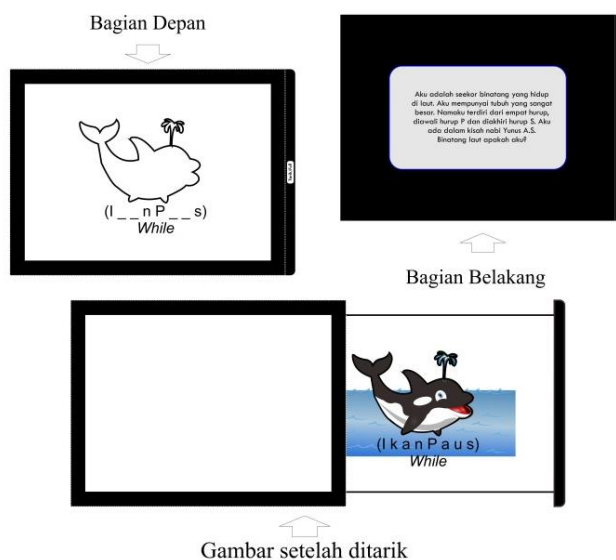
No	Presentase Pencapaian	Interpretasi
1	76-100%	Berkembang Sangat Baik
2	51-75%	Berkembang Sesuai Harapan
3	26-50%	Mulai Berkembang
4	0-25%	Belum Berkembang

Data tersebut digunakan untuk melihat perkembangan kecerdasan linguistik anak sebelum dan sesudah media *Magic Pull by Themes* diuji cobakan.

Hasil Penelitian dan Analisis

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah produk yaitu media *Magic Pull by Themes*. Kemudian produk ini dilakukan uji kelayakan dengan melakukan tahap validasi dari ahli dan tanggapan pengguna. Adapun tahap validasi kelayakan yang dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Tanggapan pengguna dilakukan oleh Kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping. Berikut adalah proses pengembangan media *Magic Pull by Themes* yang melalui beberapa tahap yang diadopsi dari Borg and Gall dan yang digunakan yaitu enam tahap (Sugiyono, 2017). *Pertama*, pengumpulan informasi awal yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami di lapangan. Adapun teknik pengambilan untuk mengumpulkan informasi awal ini yaitu observasi dan wawancara (Burhan, 2010). Keadaan di RA Nurul Islam diamati dan mewawancarai tenaga pendidik khususnya pada kelompok A pada tanggal 03 Februari 2020. Selain itu, dilakukan observasi untuk melihat tingkat kecerdasan linguistik pada kelompok A dan hasilnya sudah mulai berkembang dilihat dari anak sudah mulai mampu mengungkapkan bahasa atau berkomunikasi. Namun belum ada solusi yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak dengan keterbatasan media untuk mengembangkan kecerdasan tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi di RA Nurul Islam Talaga Majalengka sebagai solusi tepat dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak yakni dengan pengembangan media *Magic Pull by Themes*.

Kedua, tahap desain produk. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah dari mulai membuat diagram alur untuk mempermudah proses pengembangan media. Selanjutnya yaitu pengumpulan gambar yang sesuai dengan tema yang akan dibuat. Pemilihan gambar yang tepat harus diperhatikan apalagi pemilihan warna yang dapat menarik perhatian anak (Azhar, 2015). Selanjutnya membuat desain gambar transparan untuk lapisan plastik mika yang dibuat dengan aplikasi *Corel Draw X7*. Setelah itu, langkah *layouting* yaitu penataan letak gambar dan kata dalam muatan media *Magic Pull by Themes* dan dalam tahap ini juga menentukan ukuran kertas yang digunakan peneliti yaitu kertas A3 (33,0 cm x 48,3 cm), dan ukuran dari keterangan gambar itu sendiri 22 cm x 14 cm. Langkah *layouting* ini langkah terakhir dalam mendesain media *Magic Pull by Themes*. Adapun desain media *Magic Pull by Themes* adalah sebagai berikut:



Desain *Magic Pull by Themes*

Sebelum ke tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat media *Magic Pull by Themes* yang terdiri dari proses *printing*, menyiapkan alat dan bahan, proses *cutting*, proses *cling* (menempel), proses *finishing*.

Ketiga, yaitu validasi produk. Validasi dilakukan oleh para ahli. Media yang dikembangkan melalui tiga validasi ahli, yaitu dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sebelumnya telah divalidasi (Arifin, 2014). Validasi pertama yaitu validasi dari ahli bahasa, validasi dilakukan sebanyak 2 tahap. Adapun perolehan persentase pada validasi pertama yang dilakukan pada tanggal 27 Desember 2019 dari ahli bahasa mencapai 80% masuk dalam kategori “layak” namun ada beberapa catatan perlu diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan, dilakukan validasi tahap kedua yaitu pada tanggal dan mendapatkan hasil persentase 90% kategori “layak” hasil tersebut merupakan hasil analisis yang diadopsi dari (Sugiyono, 2017).

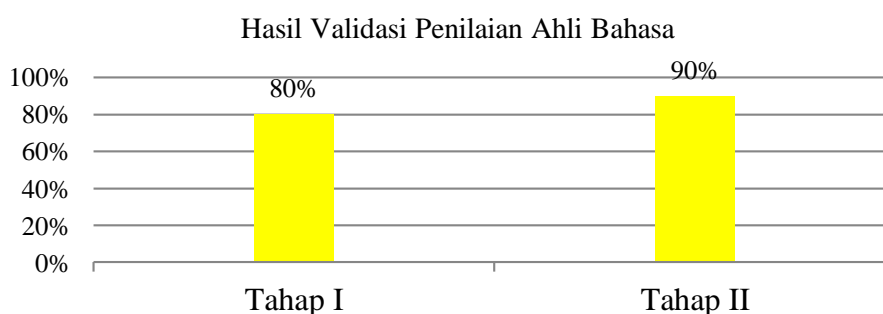


Diagram Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan II

Validasi berikutnya yaitu dari ahli media yang dilakukan sebanyak 2 kali validasi. Pada validasi tahap pertama pada tanggal 20 Januari 2020, didapatkan persentase kelayakan untuk media yang dikembangkan sebesar 75% masuk pada kategori “cukup layak” dan mendapatkan beberapa catatan perbaikan. Kemudian dilakukan validasi tahap kedua pada tanggal 31 Januari 2020, dengan hasil persentasi

80,5% dan masuk ke dalam kategori “layak” tanpa revisi analisis data diadopsi dari (Sugiyono, 2017).

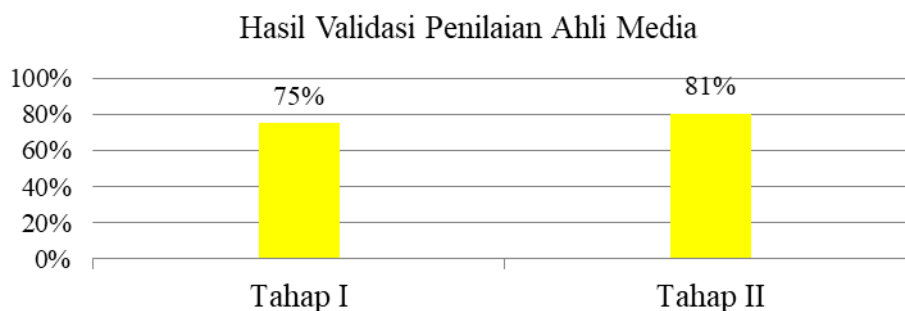


Diagram Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Selanjutnya yakni melakukan validasi kepada ahli materi yang dilakukan dengan melalui dua tahap. Hasil validasi pertama pada tanggal 20 Januari 2020 mendapatkan persentase 75% yang masuk ke dalam kategori cukup layak. Ada beberapa catatan dari ahli materi. Kemudian dilakukan validasi kedua pada tanggal 31 Januari 2020, yang hasilnya yaitu mendapatkan persentase 78,5% dan masuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan di lapangan tanpa revisi.

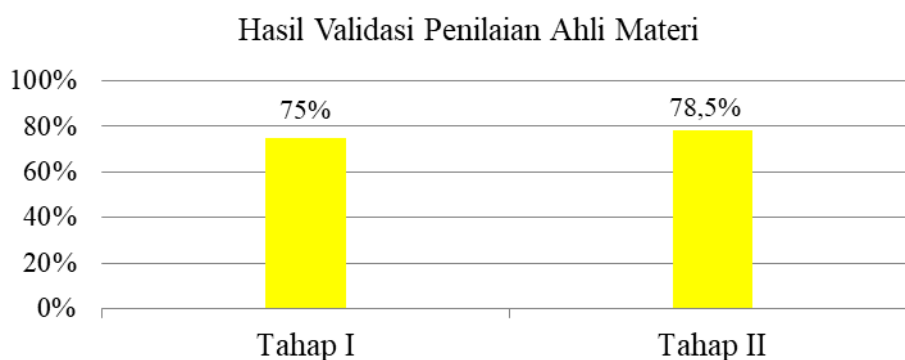


Diagram Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Keempat, tahap perbaikan produk. Hasil validasi media terdapat beberapa catatan perbaikan yang harus dilakukan sebelum media diuji cobakan di lapangan. Berikut penjelasan singkat perbaikan-perbaikan yang dilakukan peneliti terhadap media *Magic Pull by Themes*. Perbaikan yang pertama yaitu dari ahli bahasa dengan catatan perbaikan dan hasil perbaikan sebagai berikut:

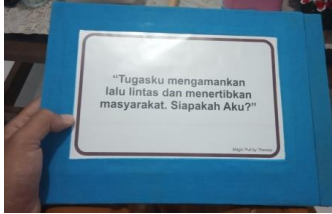



Tabel Perbaikan dari ahli bahasa

No.	Catatan Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Adanya pengulangan kalimat.	Tidak ada pengulangan kalimat.
2.	Penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang kurang sesuai.	Penulisan sesuai dengan aturan penulisan (penggunaan tanda baca dan huruf).
3.	Masih ada penggunaan bahasa yang kurang sesuai dengan faktor usia.	Bahasa disesuaikan dengan usia anak.

Perbaikan di atas tentunya tujuannya untuk menguasai kaidah-kaidah gramatikal dan juga memiliki kompetensi komunikatif yang sesuai dengan usia anak

(Iskandarwassid & Sunendar, 2013). Perbaikan yang kedua yaitu dari ahli media dengan catatan perbaikan dan hasil perbaikan sebagai berikut:

Tabel Perbaikan dari ahli Media

No.	Catatan Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Bagian <i>clue</i> atau keterangan gambar di bagian belakang mudah terkelupas.	 <p>Stiker setelah dilapisi mika dan kain <i>spunbond</i>.</p>
2.	Tulisan <i>Magic Pull by Themes</i> pada keterangan gambar harus dicetak miring.	Tulisan <i>Magic Pull by Themes</i> pada keterangan gambar <i>font</i> dicetak miring.
3.	Media sudah rapih namun kurang bersih dan terlihat kotor.	 <p>Hasil Media setelah dibersihkan</p>
4.	Petunjuk penggunaan pada satu lembar kertas lebih baik ditempel di papan supaya sama seperti <i>Magic Pull by Themes</i> .	 <p>Petunjuk gambar setelah menggunakan papan.</p>
5.	Penggunaan pointing dengan bintang mendapat masukan di ubah menggunakan <i>numbering</i> pada petunjuk penggunaan dan memperhatikan pemilihan <i>font</i> .	 <p>Menggunakan pointing dan font yang disesuaikan dengan usia anak.</p>

Perbaikan dari ahli materi hanya memberi catatan meminta klarifikasi tentang tema yang tidak mencakup semua tema. Dikarenakan keterbatasan pembiayaan dan pembuatan media yang memerlukan banyak waktu jadi tema dicukupkan tiga saja sebagai *sample*.

Kelima, tahap uji coba terbatas. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari pengguna yakni kepala sekolah, guru kelas dan guru pendamping terhadap media yang peneliti kembangkan. Uji coba dilakukan di Kelompok A RA Nurul Islam Talaga Majalengka pada tanggal 07 Februari 2020. Selain itu, dilakukan observasi guna mengetahui tingkat kecerdasan linguistik anak sebelum dan sesudah media di terapkan atau digunakan dalam proses pembelajaran dan guna melihat hasil tingkat kecerdasan linguistic yang merupakan bagian dari *multiple intelegence* (Saripudin, 2018). Adapun hasil tanggapan dari pengguna yaitu:

Tabel Tanggapan Pengguna

No.	Pemberi tanggapan	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kepala Sekolah	37	92,5%	Layak
2.	Guru Kelas	35	87,5%	Layak
3.	Guru Pendamping	34	85%	Layak

Hasil penilaian dari kepala sekolah yaitu mencapai 92,5% masuk pada kategori “Layak”. Adapun dari guru kelas, hasil penilaian kelayakan yang diberikan mencapai 87,5%.% masuk dalam kategori “Layak”. Kemudian yang terakhir memberi penilaian kelayakan media adalah guru pendamping dengan hasil 85 %. masuk dalam kategori “Layak”. Maka dari hasil penilaian yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa media *Magic Pull by Themes* yang dibuat dan dikembangkan peneliti tersebut layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Media *Magic Pull by Themes* juga layak untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak di kelompok A RA Nurul Islam Talaga Majalengka (Sugiyono, 2017).

Adapun tingkat pencapaian kecerdasan linguistik anak sebelum uji coba dengan hasil 47,11% yang masuk pada kategori mulai berkembang. Setelah uji coba media mencapai 70,91% yang menunjukkan bahwa pada kelompok A ini berkembang sesuai harapan berdasarkan penilaian yang di adaptasi dari (Sugiyono, 2017). Peraihan persentase menunjukkan peningkatan yang cukup baik, setelah sebelumnya diberikan angket penilaian tingkat kecerdasan linguistik anak kelompok A sebelum uji coba Hasil dari angket setelah uji coba media mengalami peningkatan yang signifikan dibanding hasil sebelum tahap uji coba media.

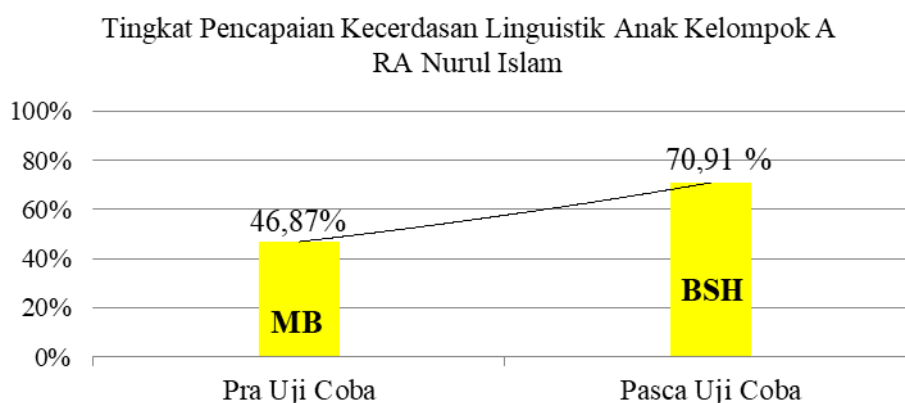


Diagram Pencapaian kecerdasan linguistic

Keenam yaitu hasil produk. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Magic Pull by Themes* untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini.



Tampilan *Magic Pull by Themes* gambar Dokter



Tampilan *Magic Pull by Themes* Depan belakang



Tampilan *Magic Pull by Themes* sebelum dan sesudah proses tarik

Kemudian, dari hasil persentasi dari setiap ahli, pengguna dan pencapaian kecerdasan linguistik media *Magic Pull by Themes*. Media *Magic Pull by Themes* masuk pada kriteria layak untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini.

Simpulan dan Saran

Penelitian dan pengembangan media *Magic Pull by Themes* ini dilaksanakan berdasarkan prosedur pengembangan yang sistematis dengan menggunakan beberapa tahap, diantaranya yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba terbatas penggunaan produk, sehingga menghasilkan sebuah produk yang bernama *Magic Pull by Themes* (Sugiyono, 2014). Kemudian media ini dinyatakan layak digunakan untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini. Kelayakan produk ini didapatkan dari hasil validasi para ahli, tanggapan guru dan uji coba terbatas pemakaian produk. Validasi dari ahli bahasa sebanyak dua kali dinyatakan layak dengan mendapatkan hasil persentase 90%. Validasi dari ahli media sebanyak dua kali dinyatakan “Layak” dengan persentase 80,5%. Validasi dari ahli materi sebanyak dua kali dinyatakan “Layak” dengan hasil persentase 78,5%. Tanggapan dari pengguna yakni Kepala sekolah, guru kelas dan guru pendamping mendapatkan hasil rata-rata 88,3% dan masuk pada kategori “Layak”. Dilihat dari hasil pencapaian kecerdasan linguistik anak media *Magic Pull by Themes* dapat dikategorikan layak untuk mengembangkan kecerdasan linguistik terutama indikator berbicara dengan orang lain (mengungkapkan bahasa) yang mencapai 76,92% yang tergolong kedalam kategori berkembang sangat baik (BSB) (Gardner, 2011). Maka dapat disimpulkan bahwa *Magic Pull by Themes* merupakan media yang layak digunakan untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini.

Daftar Rujukan

Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Burhan, B. (2010). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Efendi, A. (2018). *Revolusi Kecerdasan Abad 21 (Kritik MI, EI, SQ, AQ & Suksesful Intelegence Atas IQ)*. Bandung: Alfabeta.
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelequences*. New York: Basic Book.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemenag RI. (2018). *Al-Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: Kemenag RI.
- Kusrini, E. (2009). *Magic English sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Aktif*.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lexy, J. M. (2016). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Prenadamedia Group.
- Masduki. (2017). *Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini. Pendidikan Anak, 3*.
- Morrison, G. S. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Pustaka Pelajar.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, VIII*.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H. E. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muthahari, M. (2008). *Fitrah: Menyingkap Hakikat, Potensi dan Jati Diri Manusia. Diterjemahkan Oleh H. Afif Muhammad dari Judul Al-Fitrah*. Jakarta: Lentera.
- Noor, J. (2013). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurhayati, E. (2015). *Memahami Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Perspektif Psikologi Perkembangan. Awlady: Jurnal Pendidikan Anak, Vol 1*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v1i2.738.g594>
- Nurhayati, E. (2016). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, VIII, 21*.
- Rahman, M. I. (2015). *Metode Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) terhadap Siswa. Jurnal Ibrahim, 2(1), 1–21*.
- Rahmawati, K. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Linguistik. Basic Education, 5(3), 232*.
- Restiana, Ali, M., & Miranda, D. (2016). *Optimalisasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LKIA II Pontianak Selatan. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 5, 1–8*.
- Saripudin, A. (2018). *Peningkatan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini melalui Metode Discovery Inkuiri Pada Pembelajaran Sains. Teachers Education Study Program, 3*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta CV.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.