

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, kata “medium” berasal dari kata “medius”, yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sedangkan dalam bahasa Arab medium berarti perantara atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima. Media merupakan alat yang berfungsi menyampaikan informasi. Medium adalah sesuatu yang berperan sebagai pembawa pesan yang disampaikan oleh suatu sumber (misalnya manusia atau sumber lainnya) kepada penerima pesan (dalam hal ini siswa). Media merupakan bagian integral dari komunikasi yaitu sebagai penyampai pesan dari komunikator ke komunikan.<sup>15</sup> Media adalah suatu alat yang menyalurkan informasi dari perantara sumber informasi kepada penerima informasi, yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian dan kemauan siswa, sehingga memperlancar proses belajar siswa.<sup>16</sup>

Pembelajaran dapat dikatakan suatu proses dimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses dimana pendidik memberikan bantuan agar peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan

---

<sup>15</sup> Andi Kristanto, “Media Pembelajaran,” *Bintang Sutabaya* (2016): 1–129.

<sup>16</sup> Azizah Aulia Prisanti And Mutimmatul Faidah, “Kelayakan Media Pembelajaran Powtoon Pada Sub Kompetensi Pengeritingan Rambut Teknik Dasar Siswa Kelas Xi Tata Kecantikan Rambut,” *E-Journal Unesa* 8, No. 1 (2019): 14–17.

dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang membantu siswa belajar dengan baik.<sup>17</sup>

Menurut undang-undang RI nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar.<sup>18</sup>

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntun pendidikan dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.<sup>19</sup> Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses saling transaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa lainnya, guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komunikasi transaksional merupakan suatu bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah sistem atau proses pembelajaran yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis untuk membantu siswa dan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Belajar dan mengajar adalah dua ide yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Siswa melakukan sesuatu, dan guru melakukan sesuatu.<sup>20</sup>

Keberagaman media mencerminkan kemajuan teknologi dan dinamika masyarakat modern, di mana informasi dapat dengan cepat diakses dan

---

<sup>17</sup> C. H. Crowther, *Seeing And Learning*, *New Scientist*, Vol. 162, 1999.

<sup>18</sup> Minuchin, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" 4 (2003): 147–173.

<sup>19</sup> Titin Nurhidayat, *Inofasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiplr Intelligences System*, Ed. Faizul Munir (Malang: Literasi Nusantara, 2019).

<sup>20</sup> Silviana Nur Faizah, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran," *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, No. 2 (2020): 175.

disebarkan ke berbagai penjuru dunia. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media tidak hanya sebagai pembawa informasi, tetapi juga berperan dalam membentuk opini, membentuk budaya, dan memengaruhi perilaku masyarakat. Oleh karena itu, pemahaman terhadap media menjadi penting dalam menginterpretasikan pesan yang disampaikan dan menganalisis dampaknya terhadap masyarakat.

Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Mereka digunakan untuk memastikan bahwa interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa berlangsung dengan efektif dan berguna.<sup>21</sup>

Dalam era digital, media pembelajaran seringkali diintegrasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan perangkat lunak, platform daring, dan aplikasi mobile telah memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi pembelajaran. Dengan berbagai pilihan media pembelajaran, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka sesuai dengan gaya belajar siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan, pemilihan, dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi suatu aspek penting dalam merancang pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Pentingnya media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan dapat dipahami oleh berbagai jenis pembelajar. Media pembelajaran juga dapat membantu

---

<sup>21</sup> Ibid.

meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang sulit. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada lingkungan kelas tradisional, tetapi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online.

Kokom memberikan penjelasan lebih lanjut tentang ketiga proses pembelajaran yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran masing-masing:<sup>22</sup>

- a. Persiapan, yang mencakup perencanaan program pengajaran setiap tahun, setiap semester, dan pembuatan rencana pelajaran (lesson plan), serta persiapan alat pendukung, termasuk alat peraga dan alat evaluasi.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang digunakan akan sangat memengaruhi struktur dan situasi pembelajaran guru.
- c. Melanjutkan pembelajaran yang telah dia awasi. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berupa pengayaan (pengayaan) atau pemberian layanan pembelajaran remedial bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar.

konsep pembelajaran yang signifikan menurut Gayne dan Briggs (Sugihartono et al.) ialah bagaimana siswa dapat memahami dan menggunakan informasi yang mereka pelajari dengan hubungannya dengan situasi dunia nyata.<sup>23</sup>

Berdasarkan pemahaman para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu bentuk interaksi belajar antara pendidik dan

---

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Muhamad Irham Dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran)*, Ed. Rose Kusumaning Ratri (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013).

siswa untuk mencapai tujuan, yaitu pengalaman belajar yang berdampak pada pengetahuan sikap dan keterampilan.

## **2. Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Game edukasi memiliki peran penting sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan reward, game edukasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, game edukasi juga dapat membantu memperkuat pemahaman konsep-konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung dan interaktif. Para pemain dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi-situasi simulasi yang realistis, memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan praktis dan kognitif secara efektif.

Melalui penggunaan game edukasi, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik dan terintegrasi. Selain itu, game edukasi dapat merangsang kerja otak, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan mempromosikan kolaborasi antar siswa. Dengan demikian, game edukasi bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat yang efektif untuk memperkuat proses pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia modern.

Pemilihan berbagai platform pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, adapun pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut:<sup>24</sup>

- a. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar sehingga akan lebih termotivasi untuk belajar.
- b. Pentingnya bahan ajar menjadi lebih jelas agar siswa lebih memahaminya, sehingga siswa lebih memahami tujuan pembelajaran.
- c. Metode pengajarannya akan lebih bervariasi, tidak hanya sekedar komunikasi verbal yang dilakukan guru dengan mengucapkan kata-kata, sehingga siswa tidak bosan, sehingga guru tidak kehilangan tenaga, apalagi jika harus mengajar setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mendengarkan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, menyajikan, dan lain-lain.

Pemanfaatan teknologi game edukasi dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena game edukasi lebih baik sebagai program visualisasi dibandingkan platform video lainnya. Selain itu, permainan edukatif mengajak pemainnya untuk berpartisipasi dan berpartisipasi dalam menentukan hasil permainan. Segala jenis permainan edukatif bagi siswa harus menyadari bahwa kegiatan permainan tidak memerlukan “alat peraga”. Namun tidak semua permainan yang dimainkan oleh siswa saat ini mempunyai unsur

---

<sup>24</sup> A Latif Et Al., “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Semai: Seminar ...* (2021): 809–825.

pendidikan atau edukasi, permainan dirancang khusus untuk tujuan pendidikan.<sup>25</sup>

### 3. Jenis Media Pembelajaran

- a. Media Visual: Media visual tidak jauh berbeda dengan media teks atau gambar. Media video merupakan salah satu alat pembelajaran yang merupakan alat media video. Penggunaan konten yang dihasilkan komputer dan keterampilan pribadi harus disesuaikan dengan konten yang diajarkan.<sup>26</sup>
- b. Media Auditori: gaya belajar melalui metode mendengarkan. Platform pengajaran yang sesuai untuk pembelajaran audio visual antara lain video, audio, dan model bercerita dengan suara, ritme, dan suara.<sup>27</sup>
- c. Media Video: Media audio visual merupakan media pendidikan baru yang dibuat berdasarkan kemajuan modern (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), termasuk media visual dan auditori. Contoh multimedia antara lain program video atau televisi, film atau televisi pendidikan, dan presentasi film dan suara.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Dewi Hildayah, "Penggunaan Media Visual, Auditif, Dan Kinestik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip 2*, No. 1 (2019): 137–146.

<sup>27</sup> Ayu Rahma Ramilda, *Aplikasi Mobile Game Edukasi Animal World Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini Di Ra Babul Jannah Kota Bengkulu*, Tesis, Vol. 53 (Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2021).

<sup>28</sup> Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2*, No. 1 (2021): 104–113.

- d. Media Manipulatif: adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasikan.<sup>29</sup> Seperti, mainan balok, puzzle, dan alat peraga matematika yang membantu perkembangan motorik halus dan kognitif.
- e. Media Digital: Permainan yang menggabungkan elemen edukasi dengan hiburan, seperti puzzle, permainan memori, atau aplikasi belajar. Aplikasi pada tablet atau smartphone yang dirancang untuk anak-anak, yang mencakup permainan edukatif untuk belajar huruf, angka, dan keterampilan lainnya.<sup>30</sup>
- f. Media cetak: Perantara, pesan dari sumber pesan ke penerima, adalah gambar atau gambar yang dicetak dengan tinta di atas kertas.<sup>31</sup>

#### 4. Pengertian Game

Menurut Avedon dan Smith, permainan diartikan sebagai latihan sukarela yang menghasilkan persaingan antar pemain yang terikat oleh aturan berbeda untuk menghasilkan hasil yang berbeda.<sup>32</sup> Selain itu, kata Lester, game tetaplah permainan. Permainan adalah aktivitas kompleks yang memiliki aturan, gameplay, dan aturan. Game adalah suatu sistem di mana pemain

<sup>29</sup> Nenden Susilowati, "Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Pos Paud Melati Kecamatan Regol Kota Bandung)," *Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 3, No. 2 (2014): 152–161, E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id.

<sup>30</sup> Eny Winaryati, *Cercular Model Of Rd & D Model Rd&D Pendidikan Dan Sosial, Kbm Indonesia*, 2021, Www.Penerbitbukumurah.Com.

<sup>31</sup> I Made Suyasa And I Nyoman Sedana, "Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online," *Jurnal Komunikasi Dan Budaya* 1, No. 1 (2020): 56–64.

<sup>32</sup> Najuah, Ricu Sidiq, And Reny Sabrina Sinamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21, Yayasan Kita Menulis*, 2022, Http://Dgilib.Unimed.Ac.Id/51618/.

terlibat dalam perang dan kompetisi virtual, di sini para pemain berinteraksi dengan sistem, dan perang tercipta atau tercipta di dalam game.<sup>33</sup>

Game adalah bentuk aktivitas atau permainan yang melibatkan pemain dalam suatu konteks aturan tertentu dengan tujuan mencapai kemenangan atau pencapaian tertentu. Secara umum, game menciptakan lingkungan interaktif yang memungkinkan pemain berpartisipasi, berinteraksi, dan menciptakan pengalaman yang unik. Element-elemen kunci dalam sebuah game meliputi aturan atau sistem, pemain atau peserta, serta tujuan yang harus dicapai. Games bisa memiliki berbagai genre dan bentuk, termasuk video game, permainan papan, olahraga, atau permainan tradisional. Dalam pengembangannya, game menggabungkan aspek-aspek seperti strategi, keterampilan, keberuntungan, dan kadang-kadang unsur naratif untuk menciptakan pengalaman yang menarik. Game juga bisa menjadi alat pembelajaran atau hiburan, dan telah menjadi bagian integral dari budaya modern, menarik perhatian jutaan orang di seluruh dunia.

Game edukasi adalah game digital yang memberikan kesempatan bermain melalui lingkungan simulasi dan berkontribusi terhadap pembelajaran dan perkembangan kognitif. Permainan edukatif dirancang untuk memenuhi kebutuhan sebagai alat. Pendidikan merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan di sekolah agar anak tidak mudah bosan.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Ibid.

<sup>34</sup> Dewi Septiawati, Nunuk Suryani, And Herry Widyastono, "Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu," *Combines - Conference On Management, Business, Innovation, Education And Social Sciences* 1, No. 1 (2021): 246–257, <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>.

Menurut Wibawanto, permainan edukatif adalah permainan yang mempunyai muatan edukatif atau mengandung muatan pendidikan dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya (siswa) sehingga menimbulkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar seperti kebahagiaan dan kegembiraan ketika menggunakan materi yang disediakan. oleh guru dan sumber daya permainan edukatif ini dapat dipertukarkan, dibagikan, dan akhirnya siswa dapat memperoleh manfaat.<sup>35</sup>

Menurut Abdullah, permainan edukatif adalah platform pendidikan yang disusun menjadi permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman mendidik atau belajar kepada pemainnya yang disajikan dengan cara yang menghibur dan mendidik.<sup>36</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa Game edukasi adalah bentuk permainan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, game edukasi menyajikan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Tujuannya adalah menyatukan aspek pendidikan dengan elemen-elemen permainan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi. Dalam game edukasi, pemain tidak hanya diberikan informasi, tetapi juga diajak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan tugas-tugas lain yang merangsang pikiran. Sifat interaktifnya memungkinkan pemain untuk belajar sambil bermain, menjembatani kesenjangan antara hiburan dan pendidikan. Penyajian

---

<sup>35</sup> Najuah, Sidiq, And Sinamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.

<sup>36</sup> Ibid.

informasi yang kreatif, dukungan visual, audio, dan sistem penghargaan memperkaya pengalaman belajar. Dengan kemampuan untuk menyediakan umpan balik instan dan pengukuran kemajuan, game edukasi memberikan alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Fleksibilitasnya memungkinkan adaptasi pada berbagai tingkat kemampuan, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan. Oleh karena itu, game edukasi telah menjadi sarana yang inovatif dalam mendukung pendidikan modern.

## 5. Pengertian Teka-Teki Digital

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teka-teki berarti menebak, menduga, terka.<sup>37</sup> Teka-teki adalah kuis berupa gambar atau cerita yang menampilkan sesuatu yang mirip dengan permainan asah otak, permainan tebak-tebakan, atau permainan tebak-tebakan.<sup>38</sup>

Perkembangan teknologi digital adalah perkembangan dimana hadirnya komputer, lahirnya internet, telepon seluler dan jejaring sosial.<sup>39</sup> Dunia digital yang sudah menjadi bagian keseharian masyarakat, khususnya generasi muda, akan mengubah cara hidup kita secara signifikan. termasuk model pembelajaran dan pelaporan. Usia kertas bervariasi. Kamus digital dapat

<sup>37</sup> Desi Anwar, *Kamus Lengkha Bahasa Indonesia* (Surabaya: Amelia, 2003).

<sup>38</sup> Sugiarto, "Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulus Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini," *Mubtadiin* 7, No. 2 (2021): 227.

<sup>39</sup> Puji Rahayu, "Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak," *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 2, No. 1 (2019): 47.

diperoleh dengan mudah dan, misalnya, dapat ditempatkan di ponsel, sehingga membahayakan kamus cetak.<sup>40</sup>

Teka-teki merupakan pertanyaan, pernyataan, atau situasi yang membutuhkan pemecahan atau jawaban yang cerdas, kreatif, atau logis. Menurut para ahli teka-teki dapat dianggap sebagai permainan atau latihan mental yang melibatkan logika, penalaran, dan imajinasi. Teka-teki sering kali digunakan sebagai alat untuk menghibur, mengajar, atau menguji kemampuan seseorang.

Dari defenisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teka-teki digital merujuk pada jenis teka-teki yang disusun dan diselesaikan dengan bantuan komputer atau perangkat digital lainnya. Mereka bisa berupa teka-teki logika, permainan kata, atau teka-teki visual yang dimainkan melalui platform digital seperti aplikasi mobile, situs web, atau permainan komputer. Teka-teki digital sering kali menawarkan tantangan yang interaktif dan memerlukan pemikiran kreatif serta kecerdikan pemain dalam menemukan solusinya.

Permainan memiliki satu bentuk dan fokus pada hiburan siswa. Namun berbeda dengan game digital, tujuan game digital tidak sebatas memberikan efek membahagiakan, melainkan kriteria yang menekankan pada tujuan edukasi agar dapat dikatakan game digital itu baik. Kriteria permainan edukatif yang dianggap baik adalah:<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Ibid.

<sup>41</sup> Rob Peterson, Irina Verenikina, and Jan Herrington, "Standards for Educational, Edutainment, and Developmentally Beneficial Computer Games," *Proceedings of the World*

- a. Rasa ingin tahu, imajinasi dan kendalia. Terdapat keterpaduan antara bahan ajar dengan aspek fantasi permainan, Pengguna memiliki kendali atas permainan dan dapat mengatur kecepatan permainan, Ini mendorong rasa ingin tahu dan memungkinkan pengguna untuk menjelajah dengan bebas. Ada rahasia di dalam game tersebut. Kemajuan game dapat disimpan dan dimuat ulang. Lebih dari satu baris. Ada banyak cara berbeda untuk memenangkan permainan. Pengguna dapat menggunakan trial and error untuk menyelesaikan permainan. Keberhasilan dalam permainan ditentukan oleh pengetahuan, bukan keberuntungan, tindakan/tugas ditampilkan di setiap langkah, simulasi di dunia nyata program pendidikan sesuai fakta. Personalisasi, pengguna dapat mengubah karakter dan objek dari ada banyak pilihan dan program. Halaman hindari pengulangan dan latihan. Ada unsur kejutan dan kejutan. Anda tidak akan kehilangan poin saat menjawab pertanyaan
- b. Tantangan: tindakan pemain ditata dengan baik, Kesulitannya meningkat seiring dengan kemampuan pengguna, Ada beberapa level yang tersedia, Pemantauan aktivitas pengguna, berdasarkan hasil pemantauan ini permasalahan diperbaiki, Pengguna dapat melihat kemajuannya kapan saja. Ada banyak tips dan trik untuk membantu pengguna. Ini membantu pengguna untuk menemukan alur, di mana ada keseimbangan antara tantangan dan kemampuan menghadapi tantangan.

- c. Pendidikan: menetapkan secara jelas kelompok sasaran untuk kelompok umur tersebut, Sarankan kegiatan dan permainan pembelajaran, Menyatakan dengan jelas tujuan pendidikan dan proses pendidikan, Ada persyaratan untuk mediasi orang dewasa. Menerima peran guru atau orang tua. memberikan arahan yang jelas dan memungkinkan pemain untuk fokus pada peristiwa daripada aturan yang mengatur permainan, Ini menawarkan tingkat pembelajaran yang memungkinkan pemain untuk belajar sambil melakukan daripada membaca buku.
- d. Teknologi: Dapat diimplementasikan berdasarkan teknologi yang tersedia dan terjangkau bagi sekolah dan masyarakat umum. Izin perizinan yang mampu dibayar oleh sekolah. menyediakan antarmuka pengguna yang intuitif. Dengan perkembangan teknologi digital, teka-teki digital semakin beragam dan kompleks, sering kali menawarkan pengalaman yang menarik dan menantang bagi pemain dari berbagai usia. Mereka tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan kemampuan berpikir logis.

Permainan bergambar merupakan kegiatan yang meningkatkan kemampuan anak dalam menebak atau memprediksi pertanyaan berupa kalimat, cerita dan gambar yang disajikan secara membingungkan, digunakan

untuk permainan atau memfokuskan pikiran pada gambar seperti orang, binatang. Itu mewah dan kuat. dll. tanaman dll.<sup>42</sup>

Berikut beberapa macam jenis teka teki:

a. Teka-teki Silang (Crossword Puzzle): Merupakan salah satu platform pembelajaran yang dapat mengajarkan keterampilan menulis. Sebagian besar teka-teki silang memiliki pertanyaan tentang jawaban horizontal dan vertikal. Program ini sangat mudah digunakan oleh guru, dapat digunakan di semua tingkatan termasuk pemula, menengah dan lanjutan, dan juga memungkinkan untuk memilih topik sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>43</sup>

- 1) Sebuah grid kosong diisi dengan kata-kata yang bersilang.
- 2) Setiap petunjuk memiliki jawaban yang sesuai dengan jumlah kotak di grid.
- 3) Pemain harus menggunakan petunjuk untuk menemukan kata-kata yang tepat.

b. Teka-teki Kata Tersembunyi (Word Search): merupakan game pencarian kata dalam kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah grid yang umumnya berupa persegi. Dalam game ini pemain wajib mendapatkan seluruh kata yang tersembunyi di dalam persegi atau grid tersebut. Kata-

---

<sup>42</sup> Sugiarto, "Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulus Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini."

<sup>43</sup> Nur Hikmah Amalia And Nur Hidayat, "Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Iii Mi Ma'arif Giriloyo 1 Bantul," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, No. 1 (2018): 119–134.

kata yang tersembunyi bisa ditemui secara horizontal, vertikal serta diagonal.<sup>44</sup>

- 1) Grid kosong diisi dengan huruf-huruf acak.
- 2) Kata-kata yang tersembunyi dalam grid diberikan sebagai daftar.
- 3) Pemain harus mencari kata-kata tersebut dalam grid, bisa horizontal, vertikal, diagonal, dan terkadang bahkan secara diagonal terbalik.

c. Teka-teki Perbedaan (Spot the Difference): jenis permainan yang mengharuskan pemain untuk mencoba menemukan perbedaan antara dua gambar.

- 1) Pemain diberikan dua gambar yang hampir identik.
- 2) Mereka harus menemukan perbedaan-perbedaan kecil antara gambar-gambar tersebut, seperti objek yang hilang atau posisi yang berbeda.

d. Teka-teki Sudoku dengan Gambar: Permainan sudoku merupakan permainan teka-teki logika. Sudoku merupakan permainan matematika karena untuk menyelesaikannya harus berpikir seperti ahli matematika dengan mencari pola dan logika yang cermat.<sup>45</sup>

- 1) Grid 9x9 diisi dengan gambar-gambar atau simbol-simbol tertentu.
- 2) Setiap baris, kolom, dan sub-grid harus berisi satu set gambar atau simbol tanpa pengulangan.

---

<sup>44</sup> Christine Irene Lay And Alfrian C Talakua, "Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Fakultas Sains Dan Teknologi Sati: Sustainable Agricultural Technology Innovation Perancangan Game Edukasi Word Search Puzzle Berbasis Android," *Sati: Sustainable Agricultural Technology Innovation*, No. Lcm (2023): 27–28.

<sup>45</sup> Elfira Dwi Andina, Evi Noviani, And Yudhi Intisari, "Penyelesaian Permainan Sudoku Dengan Algoritma Depth First Search," *Buletin Ilmiah Mat. Stat. Dan Terapannya (Bimaster)* 11, No. 4 (2022): 687–696.

e. Teka-teki Logika (Logic Puzzles): Teka-teki logika adalah sebuah masalah yang solusinya dapat ditentukan melalui deduksi secara logika.<sup>46</sup>

1) Pemain diberikan serangkaian kondisi atau petunjuk untuk menyelesaikan teka-teki.

2) Contoh termasuk Sudoku, Nonogram, atau teka-teki logika lainnya di mana pemain harus menerapkan logika untuk memecahkan pola yang ada.

f. Teka-teki tebak gambar: Anggaphlah gambar sebagai sebuah permasalahan atau teka-teki yang disajikan untuk hiburan, sehingga Anda harus menebak berapa banyak kata, frasa, atau kalimat yang ada dalam sebuah gambar.<sup>47</sup>

1) Memerlukan identifikasi pola atau penyelesaian masalah visual.

2) Melengkai huruf yang hilang dengan menebak gambar yang sudah disediakan.

Setiap jenis teka-teki memiliki aturan dan tantangan sendiri, tetapi semuanya menawarkan kesenangan dan stimulasi mental yang unik bagi para pemainnya, game yang digunakan pada penelitian ini yaitu berbentuk teka teki kata tersembunyi, dimana nanti akan ada grid kosong untuk diisi dengan huruf-huruf acak.

Bermain teka-teki memiliki berbagai manfaat, antara lain:<sup>48</sup>

a. Meningkatkan kemampuan berpikir anak

<sup>46</sup> Muhammad Isro Fiordi, "Penyelesaian Teka-Teki Logika Dengan Menggunakan Strategi Backtracking," No. 10216038 (2018).

<sup>47</sup> Dewi Tresnawati, "Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar," *Jurnal Algoritma* 15, No. 1 (2018): 14–21.

<sup>48</sup> Sugiarto, "Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulus Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini."

- b. Mendorong rasa ingin tahu pada anak
- c. Membantu anak menjadi lebih mandiri.

Oleh karena itu, permainan puzzle efektif dalam membantu pembelajaran bahasa, karena permainan ini merupakan salah satu jenis permainan bahasa, dan permainan ini dapat meningkatkan kosakata dan kemampuan membaca anak.

## 6. Waktu Penggunaan Digital Pada Anak

Anak-anak harus bermain dengan berbagai objek yang menarik perhatian mereka. Perangkat yang menawarkan beragam fungsi akan menarik bagi anak-anak. Di bawah ini adalah jumlah waktu yang dapat kami berikan kepada anak-anak untuk bermain dengan peralatan tersebut:<sup>49</sup>

- a. Pada usia 0-2 tahun, sebaiknya anak tidak dikenalkan dengan alat tersebut karena dikhawatirkan cahaya dari layar alat tersebut akan membahayakan mata anak dan radiasinya akan mempengaruhi otak anak.
- b. Antara usia 2 dan 4 tahun, anak-anak dapat menggunakan peralatan soft play selama 1 jam per hari.
- c. Antara usia 4 dan 7 tahun, anak mempunyai kesempatan bereksplorasi dengan bantuan orang tua atau orang dewasa. Anak-anak harus mempunyai aturan dan area penggunaan peralatan, yaitu 2 jam per hari.

## 7. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

---

<sup>49</sup> Rahmita Hasbi, Adiarti, "Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (2020): 1–45.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu metode pendidikan yang diselenggarakan dan ditujukan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak atau meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia, No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>50</sup>

Masa kanak-kanak seolah menjadi masa keemasan dalam seluruh tahun perkembangan manusia. Program pendidikan untuk sekolah remaja yaitu bermain sambil belajar, sehingga evaluasi yang dilakukan harus lebih bersifat karakteristik, berbeda dengan evaluasi sekolah dasar dan menengah harus dilakukan secara perlahan dan hati-hati. Pada tingkat kurikulum, guru sering melakukan penilaian dalam program untuk memastikan bahwa orang tua tertarik dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, dengan tidak melihat dampak psikologis anak, guru tidak mempertimbangkan peran evaluasi bagi anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis. Tidak mengherankan jika negara-negara berkembang telah lama berfokus pada anak usia dini. Menyardarkan para orang tua, instansi pemerintah dan masyarakat luas akan pentingnya pendidikan anak.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Minuchin, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”

<sup>51</sup> Ifat Fatimah Zahro, “Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Tunas Siliwangi* 1, No. 1 (2015): 92–111, [Http://E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Tunas-Siliwangi/Article/View/95](http://E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Tunas-Siliwangi/Article/View/95).

Penilaian pada anak usia dini berbeda dengan model penilaian pada sekolah dasar dan menengah. Penilaian anak dilakukan dengan cara mengamati, mencatat, dan menulis aktivitas anak. Evaluasi digunakan tidak hanya untuk mengukur keberhasilan program tetapi juga untuk memantau kemajuan dan perkembangan belajar anak. Penilaian terhadap anak prasekolah akan dilakukan secara berkala dan berkesinambungan untuk mengetahui kemajuan dan kemajuan pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa emas bagi perkembangan manusia atau disebut juga dengan istilah the golden age. Pada masa ini, otak manusia mengalami pertumbuhan tercepat sepanjang hidupnya. Hal ini terjadi ketika seseorang hidup dalam kandungan hingga usia nol hingga enam tahun. Masa ini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak anak yang pesat.<sup>52</sup>

Pendidikan pada masa kanak-kanak mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan sifat-sifat kepribadian. Nampaknya rumah harus mempunyai pondasi yang kokoh terlebih dahulu agar barang-barang yang dibangun dan dikembangkan nantinya kuat dan kokoh, sehingga dapat menjadi rumah yang baik sesuai dengan kebutuhan. Pentingnya landasan dasar yang diciptakan pada jenjang pendidikan ini mempengaruhi perkembangan intelektual dan psikologis seseorang. Pendidikan pada usia muda merupakan kunci untuk membentuk manusia menjadi manusia yang baik dan beradaptasi dengan usia dan perkembangannya. Tujuannya adalah untuk menghindari

---

<sup>52</sup> Sri Wasis, "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)," *Pedagogy* 6948, No. (P)-Issn 2354-6948 (E)-Issn 2580-4855 Pentingnya (2022).

pemborosan pekerjaan Anda dan menambah beban lebih dari yang diperlukan. Kata yang terbuang di sini adalah ketika siswa muda ditekan untuk memiliki sumber daya nyata untuk tingkat kelas berikutnya, namun mereka ditekan dan diajar. Tampaknya berlebihan karena tidak ada gunanya dan tidak sesuai dengan perkembangan zamannya serta dilupakan.

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang utama. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu kursus pelatihan bagi anak sejak lahir hingga enam tahun melalui stimulasi.<sup>53</sup> Di PAUD, guru seharusnya mengembangkan keterampilan anak agar kelak anak dapat memecahkan masalah secara kreatif. Guru tidak mewakili siswanya, tetapi juga memperhatikan aspek kekhususan siswa. Karena hal ini terjadi, maka menjadi sesuatu yang istimewa bagi anak. Anak mempunyai banyak potensi yang kesemuanya harus dikembangkan, salah satunya adalah kemampuan berkreasi..

## **B. Kecerdasan Verbal-Linguistik**

### **1. Pengertian Kecerdasan**

Pengetahuan adalah kata yang didengar untuk menggambarkan pengetahuan seseorang. Namun terdapat banyak perbedaan pendapat antara para ahli dan beberapa pihak berwenang mengenai definisi ini.<sup>54</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kecerdasan adalah suatu tindakan yang cepat dan tepat, suatu penyesuaian, jasmani dan rohani. Jika

<sup>53</sup> Aidil Saputra, "Pendidikan Anak Pada Usia Dini," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, No. 2 (2018): 192–209.

<sup>54</sup> Nurhidayat, *Inofasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiplr Intelligences System*.

menyangkut pengalaman baru, persiapkanlah pengalaman dan pengetahuan yang harus Anda gunakan saat menghadapi situasi atau kondisi baru.<sup>55</sup>

Dalam buku Saifuddin Azwar yang berjudul “Pengantar Psikologi Kecerdasan”, menurut Bineh, kecerdasan merupakan salah satu aspek fitrah yang terus berkembang seiring dengan proses kedewasaan manusia.<sup>56</sup> Seperti yang telah disebutkan dalam definisinya sebelumnya, Binet mengartikan pendidikan sebagai sesuatu yang memungkinkan orang lain mengamati dan mengevaluasi tingkat perkembangan seseorang berdasarkan kriteria tertentu. Oleh karena itu, untuk melihat apakah seseorang mempunyai ilmu yang banyak atau tidak, dapat dilihat dari cara dan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta kemampuan untuk mengubah arah tindakan tersebut jika memang benar. Inilah yang dimaksud dengan komponen orientasi, adaptasi dan kritik dalam pengertian pengetahuan.

Dari pendapat di atas dapat saya simpulkan bahwasannya yang dimaksud *Inteligensi* pada peserta didik yaitu kemampuan yang ada pada peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan yang diterima dan digunakan sesuai dengan situasi yang ada di lingkungan sosial. Peserta didik yang menggunakan akal niscaya mampu mengendalikan dirinya dari dorongan nafsu serta dapat memahami kebenaran agama, sebagian orang yang dapat memahami kebenaran agama hanyalah orang yang tidak dikuasai nafsunya.

Sesuai dengan firman Allah QS. Muhammad (47), ayat 16;

---

<sup>55</sup> Anwar, *Kamus Lengkha Bahasa Indonesia*.

<sup>56</sup> Saifuddin Azwar, *Pengantar Psikologi Inteligensi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017).

وَمِنْهُمْ مَّن يَسْتَمِعُ إِلَيْكَ حَتَّىٰ إِذَا خَرَجُوا مِنْ عِنْدِكَ قَالُوا لِلَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ

مَاذَا قَالَ ءِآنِفًا ؕ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ طَبَعَ اللَّهُ عَلَىٰ قُلُوبِهِمْ وَاتَّبَعُوا أَهْوَاءَهُمْ ﴿٥٧﴾

“Dan di antara mereka ada orang yang mendengarkan perkataanmu sehingga apabila mereka keluar dari sisimu orang-orang berkata kepada orang yang telah diberi ilmu pengetahuan (sahabat-sahabat Nabi): "Apakah yang dikatakannya tadi?" mereka Itulah orang-orang yang dikunci mati hati mereka oleh Allah dan mengikuti hawa nafsu mereka.”<sup>57</sup>

Menurut Ibrahim Nedkur, akal juga dapat dipahami sebagai kemampuan spiritual untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Abbas Mahmoud Akkad menjelaskan bahwa ilmu adalah keinginan. Seseorang dapat memahami amanah dan tanggung jawabnya dengan akalnya, juga menjadi petunjuk untuk mengetahui arah dan kesalahannya, dan kesalahan jiwa lebih dari apa yang terlihat oleh mata.

Berdasarkan definisi di atas, cara dan fungsi pikiran berbeda dengan aspek jiwa. Pertama, pikiran merupakan instrumen jiwa yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Kedua, manusia dapat mengendalikan keinginannya dengan berpikir. Ketiga, manusia dapat menggunakan pikirannya untuk alasan yang baik untuk mengembangkan pengetahuan yang dapat digunakan dalam lingkungan sosial.

Berikut ada metakomponen penting dalam fungsi inteligensi manusia:<sup>58</sup>

<sup>57</sup> Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur'an Disempurnakan Oleh Lajnah Pantashihan Mushaf Al-Quran, Ed., *Kementrian Agama Ri, Mushaf Al-Quran Dan Terjemah*. (Solo: Abyan, 2014).

<sup>58</sup> Fuji Zakiyatul Fikriyah And Jamil Abdul Aziz, “Penerapan Konsep Multiple Intelligences Pada Pembelajaran Pai,” *Iq (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 02 (2018): 220–244.

- a. Kesadaran atau pengenalan akan adanya suatu masalah.
- b. Kesadaran atau awareness terhadap situasi permasalahan yang Anda alami.
- c. Memilih atau memilih sekumpulan komponen tingkat rendah atau komponen non-fungsional untuk melakukan tugas.
- d. Memilih atau memilih strategi tindakan, menggabungkan beberapa komponen sub-level.
- e. Menentukan cara mengalokasikan sumber daya auditf.
- f. Lacak di mana seseorang berada dalam pekerjaannya untuk memantau apa yang telah dilakukan dan apa yang perlu dilakukan.
- g. pemahaman yang hangat tentang umpan balik internal dan eksternal mengenai kinerja saat melakukan tugas.
- h. Pastikan untuk bertindak berdasarkan umpan balik yang Anda terima.

Kesadaran seseorang dapat dikembangkan ke tingkat kekuatan yang disebut derajat. Pada tingkat ini, kemampuan seseorang dalam beberapa bidang yang berkaitan dengan kognisi terlihat jelas. Menurut Armstrong, berkembang dan tidak berkembangnya ilmu pengetahuan bergantung pada tiga faktor penting berikut ini:<sup>59</sup>

- a. Faktor biologis (biological faktor), meliputi faktor keturunan atau genetik dan kerusakan otak sebelum, selama, atau setelah kelahiran.
- b. Riwayat kehidupan pribadi, meliputi pengalaman (keterikatan dan kehidupan) dengan orang tua, guru, teman dan orang lain yang merangsang dan menghambat perkembangan ilmu pengetahuan.

---

<sup>59</sup> Thomas Armstrong, *Sekolah Para Juara Menerapkan Multiple Intelligences Di Dunia Pendidikan*, 3rd Ed. (Bandung: Kaifa, 2004).

- b. Kebudayaan dan sejarah, meliputi waktu dan tempat lahir dan dibesarkan seseorang, serta ciri dan ciri perkembangan sejarah atau kebudayaan di berbagai daerah.

Kecerdasan majemuk, disebut juga kecerdasan majemuk, adalah kemampuan dan bakat siswa yang berbeda-beda untuk memecahkan berbagai masalah dalam pembelajaran. Gardner mengidentifikasi delapan jenis kecerdasan majemuk, yaitu: verbal, logis-matematis, visual-spasial, musikal-musik, fisik-motorik, interpersonal, kognitif-batin, dan pengetahuan alami.<sup>60</sup>

Dalam menumbuhkan potensi anak usia dini, penting untuk mengakui bahwa dari delapan kecerdasan jamak yang telah diidentifikasi oleh Howard Gardner, hanya satu di antaranya yang umumnya menjadi fokus utama pada tahap perkembangan awal, yaitu kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik menjadi landasan yang penting dalam membangun fondasi komunikasi, pemahaman bahasa, dan kemampuan verbal pada anak-anak muda. Dengan memperkuat kecerdasan linguistik pada tahap awal, kita memberikan pondasi yang kuat bagi perkembangan kemampuan berbicara, menulis, dan memahami informasi secara efektif, yang pada gilirannya akan memfasilitasi kemampuan belajar mereka di masa depan."Pada pembahasan ini hanya mengambil satu dari delapan kecerdasan jamak, yaitu kecerdasan verbal-linguistik.

## **2. Pengertian Kecerdasan *Verbal-Linguistik***

Kecerdasan *linguistik* merupakan kemampuan merumuskan gagasan dan menggunakan keterampilan ini secara efektif, menggunakan kata-kata

---

<sup>60</sup> Yaumi, *Pembelajaran Berbasis MultiPle Intelligences*.

untuk mengungkapkan gagasan ketika berbicara, membaca, dan menulis. Pengetahuan ini sering dipegang oleh para pembicara, negosiator, pengacara, dan pemimpin dunia. Peserta dengan kemampuan bahasa yang tinggi dapat berkomunikasi, berkomunikasi dengan baik dan membina hubungan baik dengan orang lain.<sup>61</sup>

Kompetensi verbal adalah kemampuan menggunakan bahasa, termasuk bahasa ibu dan bahasa asing, untuk mengungkapkan pikiran dan pemahaman seseorang kepada orang lain. Keterampilan berbahasa disebut juga keterampilan verbal karena meliputi keterampilan berbahasa, yaitu kemampuan mengungkapkan diri secara lisan atau tulisan.<sup>62</sup>

Berikut beberapa kemampuan kecerdasan linguistik pada anak usia dini:<sup>63</sup>

- a. Berpikir lancar melalui kata-kata, yaitu: pada usia ini anak-anak mulai mampu berpikir dan berbicara dengan lancar, yang berarti mereka bisa menyusun dan mengungkapkan pikiran mereka dengan menggunakan bahasa secara spontan dan tanpa banyak jeda. Mereka bisa merespons pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan berpartisipasi dalam percakapan dengan menggunakan kalimat yang lebih panjang dan terstruktur.
- b. Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata, yaitu: anak-anak mulai bisa menyampaikan ide-ide yang lebih rumit dan abstrak. Mereka

<sup>61</sup> Didik Kurniawan and Muhimmatul Hasanah, "Hubungan Antara Linguistic Intelligence Terhadap Self-Confident Siswa," *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan* 17, no. 2 (2017): 54–66.

<sup>62</sup> Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, 1st Ed. (Jakarta: Pt Dian Rakyat, 2012), Www.Dianrakyat.Co.Id.

<sup>63</sup> Bambang Sujiono Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, ed. Bambang Sujiono Yuliani Nurani Sujiono, 1st ed. (Jakarta: Indeks, 2010).

dapat bercerita dengan menyebutkan urutan kejadian, menjelaskan sebab-akibat, dan menggunakan kata-kata deskriptif untuk memberikan detail lebih lanjut. Misalnya, mereka bisa menjelaskan perasaan mereka atau menceritakan pengalaman yang melibatkan beberapa langkah atau peristiwa.

- c. Memahami arti dan urutan kata, yaitu: anak-anak pada usia ini semakin mahir memahami bahwa kata-kata memiliki arti tertentu dan urutan kata dalam kalimat mempengaruhi makna. Mereka mulai memahami tata bahasa dasar dan bagaimana struktur kalimat bisa mengubah arti. Misalnya, mereka tahu bahwa kalimat "Anak itu makan kue" berbeda artinya dengan "Kue itu makan anak" dan mereka bisa mengikuti petunjuk yang melibatkan beberapa langkah berurutan.

Kompetensi linguistik atau linguistik adalah kemampuan menggunakan sistem bahasa manusia untuk berkomunikasi, kemampuan memikirkan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan dan memahami makna yang kompleks. Jenis kecerdasan ini sering dimiliki oleh para penulis, penyair, jurnalis, pembicara, seniman, penyiar, jurnalis atau politisi.

Cara belajar yang terbaik bagi anak berkemampuan berbahasa adalah dengan belajar membaca, menulis, bercerita, mendengar, mendengar, menghafal dan bertanya tentang huruf, kata dan kalimat bicara.<sup>64</sup> Maka dari itu usahakan ajaklah anak ke toko buku, beri mereka kesempatan untuk berbicara, belilah banyak buku, rekam dan beri kesempatan untuk menulis.

---

<sup>64</sup> Fikriyah And Aziz, "Penerapan Konsep Multiple Intelligences Pada Pembelajaran Pai."

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan menggunakan kata-kata yang tepat untuk mempengaruhi dan memanipulasi. Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan berbahasa bermanfaat untuk: berbicara, mendengar, membaca, dan menulis.<sup>65</sup>

Sesuai dengan firman Allah QS. Ar- Rahman ayat 1-4 yang berbunyi:

الرَّحْمَنُ ۝ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝

“(tuhan) yang Maha pemurah; yang telah mengajarkan Al Quran; Dia menciptakan manusia; mengajarnya pandai berbicara.”<sup>66</sup>

Dalam konteks linguistik, ayat-ayat ini menggaris bawahi bahwa kemampuan berbahasa adalah anugerah dari Allah yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi, memahami, dan menyampaikan ilmu serta makna. Ini menunjukkan pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi yang diberikan oleh Sang Pencipta, yang memainkan peran vital dalam kehidupan manusia.

Berikut aspek-aspek pada linguistic intelligence menurut Gardner yaitu:<sup>67</sup>

- a. Retorika, keterampilan retorika dapat membuat Anda berbicara suatu bahasa dengan teknik persuasif yang baik.
- b. Mnemonik, Orang dengan keterampilan mnemonik mampu menggunakan bahasa untuk mengingat dan mengkomunikasikan informasi.

<sup>65</sup> Syarifah Syarifah, “Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner,” *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 176–197.

<sup>66</sup> Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur’an Disempurnakan Oleh Lajnah Pantashihan Mushaf Al-Quran, *Kementrian Agama Ri, Mushaf Al-Quran Dan Terjemah*.

<sup>67</sup> Thomas Armstrong, *4th Edition ADVANCE UNCORRECTED COPY-NOT FOR DISTRIBUTION*, 2018, [www.ascd.org/deskcopy](http://www.ascd.org/deskcopy).

- c. Explanation, suatu keterampilan menjelaskan yang berperan penting dalam menjelaskan sesuatu dengan baik.
- d. Metalinguistik, kemampuan mendeskripsikan bahasa, baik dalam bentuk konsep maupun dalam bahasa yang digunakan.

Konsep kecerdasan linguistic atau "Word Smart" merupakan salah satu dari delapan jenis kecerdasan dalam teori kecerdasan majemuk (multiple intelligences) yang dikembangkan oleh Howard Gardner.<sup>68</sup> Armstrong mengadaptasi teori ini untuk diterapkan dalam pendidikan, termasuk pada anak usia dini. Kecerdasan linguistik pada anak usia dini melibatkan kepekaan dan kemampuan dalam menggunakan bahasa secara efektif.

Komponen utama dari kecerdasan linguistik atau "Word Smart" menurut Armstrong mencakup:<sup>69</sup>

- a. Kepekaan terhadap Bunyi (*Phonological Awareness*):

Anak-anak dengan kecerdasan linguistik yang tinggi memiliki kemampuan untuk membedakan dan mengidentifikasi berbagai bunyi dalam bahasa. Mereka dapat mengenali rima, aliterasi, dan berbagai pola bunyi dalam kata-kata.

- b. Kepekaan terhadap Struktur (*Grammatical Sensitivity*):

Anak-anak ini cenderung peka terhadap tata bahasa dan sintaksis. Mereka memahami bagaimana kata-kata dapat digabungkan untuk membentuk kalimat yang bermakna dan dapat mengenali struktur gramatikal dalam bahasa.

---

<sup>68</sup> Ibid.

<sup>69</sup> Ibid.

c. Kepekaan terhadap Makna (*Semantic Sensitivity*):

Anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi memiliki kemampuan yang baik dalam memahami dan menggunakan kosakata. Mereka dapat memahami makna kata-kata dan bagaimana makna tersebut dapat berubah tergantung pada konteksnya.

d. Kepekaan terhadap Fungsi Bahasa (*Pragmatic Awareness*):

Ini melibatkan pemahaman bagaimana bahasa digunakan dalam berbagai situasi sosial. Anak-anak dengan kecerdasan linguistik yang tinggi dapat memahami nuansa dalam komunikasi dan mampu menggunakan bahasa dengan tepat sesuai dengan konteks sosialnya.

Pada anak usia dini, mengembangkan kecerdasan linguistik bisa dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti membaca bersama, bermain kata, bernyanyi, dan bercerita. Aktivitas ini membantu anak-anak mengembangkan kepekaan terhadap bunyi, struktur, makna, dan fungsi bahasa. Armstrong menekankan bahwa memberikan stimulasi yang kaya dan bervariasi dalam hal bahasa sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.

Berikut beberapa aspek ataupun kriteria mendasar untuk mengidentifikasi keterampilan berbahasa pada anak usia dini yaitu:

- a. Mendengar : salah satu keterampilan berbahasa yang kita gunakan sehari-hari adalah mendengarkan. Salah satu kegunaan terpenting dari keterampilan mendengarkan setiap hari adalah mendengarkan apa yang dikatakan orang lain. Karena landasan keterampilan berbahasa adalah keterampilan menyimak, maka keterampilan menyimak merupakan bagian penting dari keterampilan

- berbahasa. Pemerolehan bahasa awal melibatkan pendengaran suara, menirukannya, dan kemudian menggunakan suara tersebut dalam ucapan.<sup>70</sup>
- b. Berbicara: artinya bertukar pikiran dengan orang lain di bidang berbeda. Komunikasi anak akan meningkatkan hubungannya dengan teman sebayanya. Lingkungan penting untuk pengembangan keterampilan komunikasi, termasuk kerja sama dengan teman sebaya dan hubungan antara orang tua dan anak.<sup>71</sup>
- c. Membaca: hal tersebut merupakan salah satu ciri perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa anak dimulai sejak anak dilahirkan hingga anak bersekolah, tujuan mata kuliah ini adalah untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis di masa depan.<sup>72</sup>
- d. Menulis: pada dasarnya ini adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dibandingkan tatap muka dengan orang lain. Tujuan sementara adalah anak harus mengembangkan dan menggunakan keterampilan menulisnya untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan kepribadiannya. Permulaan belajar menulis berfokus pada: menulis huruf, menulis kata, menulis kalimat sederhana dan menulis tanda baca.<sup>73</sup>

<sup>70</sup> Agus Nursalim Et Al., "Pengaruh Media Wayang Kertas Terhadap Kemampuan Mendengar Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 6 (2023): 7019–7029.

<sup>71</sup> Riska Sulistyawati And Zahrina Amelia, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)* 2, No. 2 (2021): 67.

<sup>72</sup> A Ganarsih, R Hafidah, And N Nurjanah, "Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Kumara Cendekia* 10, No. 3 (2022): 186–195, <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>

<sup>73</sup> Hartini La Rakima And Selvi Wulandari, "Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Bimbingan Belajar Dari Rumah Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelompok B Tk Lolena Kecamatan Oba Tengah Kota Tidore Kepulauan," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 4, No. 1 (2022): 37–44.

### C. Penelitian Terdahulu

Pada dasarnya judul penelitian pada kali ini yang peneliti ambil ternyata ada kemiripan dengan penelitian terdahulu yakni dengan judul:

1. Yuni Hana Lestari (2021), yang berjudul **“Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Lingustik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun”**<sup>74</sup> adapun kesimpulan dari Tesisnya, yaitu: Produk yang di kembangkan yaitu media animasi berbasis video untuk anak usia 4-5 tahun dengan menyajikan video animasi berupa dongeng dengan judul “kisah si besar dan si kecil” untuk meningkatkan linguistic pada anak.

Berdasarkan penelitian dalam Tesis di atas, perbedaan dengan yang penulis buat yaitu dari produk pengembangan, dan materi.

2. Maya Lasuka (2022) **“Pengembangan Media Pembelajaran Spelling Puzzle Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Dan Logika Matematis Anak Usia Dini (Studi Pada Anak Kelompok A Di Paud Kota Bengkulu)”**<sup>75</sup> adapun kesimpulan dari Tesis tersebut yaitu: Pengembangan media spelling puzzle untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial dan logika matematis di PAUD Kota Bengkulu dapat disimpulkan layak secara keseluruhan. Media ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, materi, bahasa, tampilan, serta pembelajaran. Spelling puzzle tersebut secara fisik berukuran 30 cm dan dicetak menggunakan karton MDF.

---

<sup>74</sup> Yuni Hana Lestari, “Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Lingustik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun,” *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53, No. February (2021): 2021.

<sup>75</sup> Maya Lasuka, “Pengembangan Media Pembelajaran Spelling Puzzle Untuk Meningkatkan Kecerdasanvisual Spasial Dan Logika Matematis Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 19, no. 5 (2016): 1–23.

Berdasarkan penelitian pada Tesis di atas, perbedaan dengan yang penulis buat yaitu terletak pada media yang dikembangkan.

3. Erni Patul Aini (2022), yang berjudul **“Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Mengenal Kata (Studi Pada Anak Kelompok B di TK Al Wakhidah Pasar Bembah Bengkulu Utara)”**<sup>76</sup> berdasarkan hasil dari penelitian Tesis tersebut dapat disimpulkan bahwa, Penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak mengenal huruf setelah menggunakan media papan flanel dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pada Tesis tersebut, perbedaan dengan penelitian yang penulis buat yaitu pada media pembelajarannya.

4. Titik Herliza (2021), yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dan Kognitif pada Anak Usia Dini (Studi Pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu)”**<sup>77</sup> berdasarkan hasil dari penelitian Tesis tersebut dapat disimpulkan bahwa, Media interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini. Validasi ahli media dan materi pada dua tahap menunjukkan hasil yang konsisten dalam kategori "sangat layak."

Berdasarkan penelitian pada Tesis tersebut, perbedaan dengan penulis buat yaitu terletak pada media pembelajara yang dikembangkan.

---

<sup>76</sup> Erni Patul Aini, “Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Motivasi,” *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 13, No. 1 (2023): 128–139.

<sup>77</sup> Titik Herliza, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dan Kognitif pada Anak Usia Dini ( Studi Pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu ),” *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* (2020).

5. Evi Selva Nirwana (2022), yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun**"<sup>78</sup>

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis game android untuk meningkatkan kemampuan literasi awal pada aspek kesadaran fonologis, pengetahuan tulisan dan konsep tulisan, huruf dan kata. Anak juga dapat belajar secara mandiri dan memiliki motivasi untuk menyelesaikan permainan dengan kandungan materi mengenal huruf dan menulis melalui permainan mengenal warna, mencocokkan kata, menyusun kata.

Berdasarkan penelitian pada jurnal di atas, perbedaan penelitian yang penulis buat yaitu, dari produk pengembangan.

6. Hamdani Solihin Dan Siti Nasiroh (2024), yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Huruf Hijaiyah Menggunakan Game Edukasi Berbasis Adobe Animate**"<sup>79</sup> Hasil dari pengembangan metode Luther adalah aplikasi game ular tangga hijaiyah atau Ularji berbasis Adobe Animate yang dapat dijalankan di Android Smartphone. Aplikasi ini diuji melalui alpha testing, dan fungsi aplikasi berjalan dengan baik. Selain itu, dilakukan juga beta testing dengan hasil persentase 88,4%, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi game ini layak digunakan dan game Ularji dapat digunakan sebagai alternatif media juga dapat meningkatkan minat belajar huruf hijaiyah sejak awal.

---

<sup>78</sup> Nirwana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Untuk Anak Usia 5-6 Tahun."

<sup>79</sup> Hamdani Solihin And Siti Nasiroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Huruf Hijaiyah Menggunakan Game Edukasi Berbasis Adobe Animate," *Perwira Journal Of Science & Engineering* 4, No. 1 (2024): 5–9.

Berdasarkan hasil penelitian pada jurnal di atas dengan perbedaan penelitian yang penulis buat yaitu, dari produk pengembangan dan materi pembelajarannya.

7. Mesiana Sihombing, Emmi Silvia Herlina, Adiani Hulu, Julita Herawati P, dan Winarti Agustina (2023), yang berjudul **“Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kasih Siborongborong”**<sup>80</sup> Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

Berdasarkan hasil penelitian pada jurnal di atas dengan perbedaan penelitian yang penulis buat yaitu, dari materi pembelajarannya pada penelitian ini menggunakan metode bermain bisik berantai sedangkan yang peneliti buat menggunakan teknologi digital, tetapi masih sama-sama untuk meningkatkan kecerdasan verbal linguistik anak.

8. Huda Mardhotillah dan Rakimahwati (2022), yang berjudul **“Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini”**<sup>81</sup> Dari hasil penelitian diketahui bahwa game ini dikembangkan dengan cara yang mudah dipahami anak. Game interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini baik

---

<sup>80</sup> Mesiana Sihombing et al., “Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kasih Siborongborong,” *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi* 1, no. 4 (2023), <https://doi.org/10.59581/jpat.widyakarya.v1i4.1413>.

<sup>81</sup> Mardhotillah and Rakimahwati, “Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini.”

selama di sekolah maupun saat berada di rumah. Penggunaan Game interaktif akan memberikan anak kesenangan ketika bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pada jurnal di atas dengan perbedaan penelitian yang penulis buat yaitu, sama-sama menggunakan digital tetapi dari materi pembelajarannya pada penelitian ini menggunakan aspek perkembangan bahasa anak yaitu membaca sedangkan pada peneliti menggunakan 4 aspek perkembangan bahasa anak.

9. Ade Eman Supratman (2022), yang berjudul **“Pengembangan Game Moral Anak Berbasis Web sebagai Upaya Pendidikan Moral Anak”**<sup>82</sup> adapun kesimpulan dari jurnal tersebut yaitu: Sebagai salah satu upaya Pendidikan moral anak, dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak belajar terkait dengan sopan-santun, norma, etika, dan kejujuran yang pada generasi ini terkikis dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, aplikasi ini masih perlu pengembangan selanjutnya baik dari sisi konten, desain dan kemudahan yang ada.

Berdasarkan penelitian pada jurnal di atas, perbedaan penelitian yang penulis buat, di dalam penelitiannya ia menggunakan pembelajaran untuk moral anak sedangkan penulis untuk melatih linguistic pada anak.

#### **D. Kerangka Teoritis**

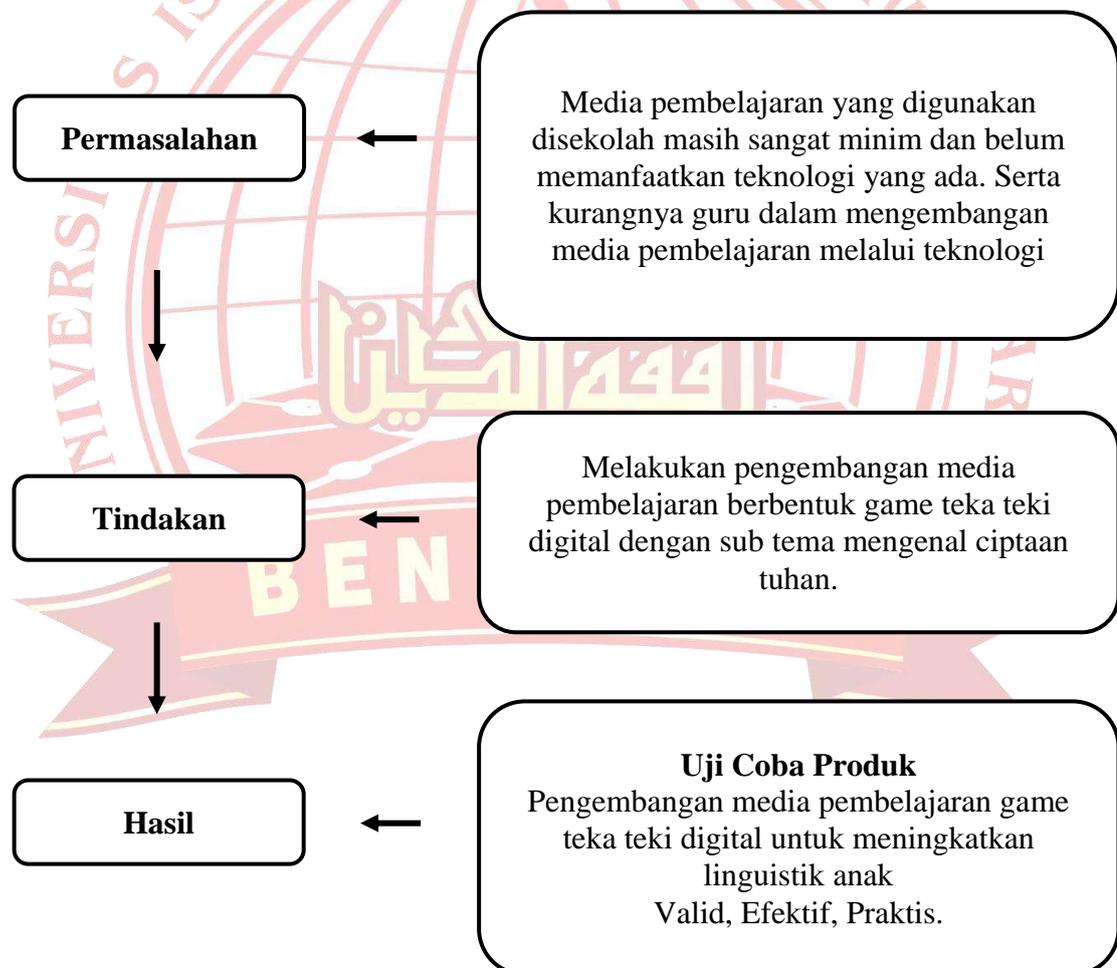
Kerangka teoretis ini mengintegrasikan teori perkembangan anak, peran teknologi dalam pembelajaran, dan implementasi praktis game teka-teki digital

---

<sup>82</sup> Ade Eman Supratman, M. Iman Wahyudi, And Sopiullah Sopiullah, “Pengembangan Game Moral Anak Berbasis Web Sebagai Upaya Pendidikan Moral Anak,” *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 9, No. 01 (2022): 82.

untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana game ini dapat meningkatkan kemampuan linguistik pada anak usia dini. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, game teka-teki digital berpotensi menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Berikut ini adalah gambar dari kerangka berfikir game edukasi berbasis android untuk memberikan stimulasi kecerdasan linguistik pada anak usia dini.

**Bagan 2.1**



## E. Rancangan Prosedural Media

Berikut adalah rancangan prosedural media pembelajaran berbasis game teka teki digital pada anak usia dini:

**Bagan 2.2**  
**Rancangan Prosedural Pengembangan Media Pembelajaran**  
**Game Teka Teki Digital**

