

Peningkatan Kecerdasan Linguistik dengan Bermain Tebak Nama pada Anak Usia 5-6 Tahun

Atika Dhini Insani Nasution¹, Diah Juliani², Dilia Meilandry³, Nabila⁴, Rezky Aprillia⁵, Masganti Sitorus⁶

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara
nilsyarezkyaprilialia64@gmail.com

Abstract

Linguistic intelligence is the ability to use language both orally and in writing. In playing guess the name, children can look for objects that are nearby, and can mention the names of animals when their characteristics are mentioned. With linguistic intelligence, it is hoped that it can help in the stages of child development. The purpose of this research is to improve the linguistic intelligence of early childhood by playing guess the name at RA PAI Medan. The type of research used is classroom action research. The results showed that there was an increase in children's linguistic intelligence through guessing the name, namely cycle I reached 34%, cycle II reached 75%. The conclusion of this study is the application of name guessing games can improve children's linguistic intelligence.

Keywords: Early Childhood, Linguistic Intelligence, Guess Name

Abstrak

Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan dalam menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Dalam bermain tebak nama, anak dapat mencari benda-benda yang berada didekatnya, dan dapat menyebutkan nama hewan ketika disebutkan ciri-cirinya. Dengan adanya kecerdasan linguistik diharapkan dapat membantu dalam tahapan perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini dengan bermain tebak nama di RA PAI Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kela. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kecerdasan linguistik anak melalui bermain tebak nama, yakni siklus I mencapai 34%, siklus II mencapai 75%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan bermain tebak nama dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kecerdasan Linguistik, Tebak Nama

Copyright (c) 2023 Atika Dini Insani Nasution, Diah Juliani, Dilia Meilandry, Nabila, Nilsya Rezky Aprillia, Masganti Sitorus

Corresponding author: Atika Dini Insani Nasution

Email Address: nilsyarezkyaprilialia64@gmail.com (UIN Sumatera Utara, Kab. Deli Serdang, Sumut)

Received 10 January 2023, Accepted 10 January 2023, Published 02 January 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pendidikan yang disasarkan kepada anak usia 0-6 Tahun yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Hal tersebut sesuai dengan PERMENDIKBUD No 146 tahun 2014.

Usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk memberikan stimulasi dan rangsangan yang baik untuk perkembangan anak. Pendidikan di PAUD merupakan pendidikan yang menyenangkan, dengan prinsip “Belajar sambil Bermain, Bermain sambil Belajar”. Dengan bermain anak juga berlatih untuk membina hubungan dengan orang lain, bertingkah laku yang sesuai dengan tuntutan yang ada dalam lingkungan masyarakat, dapat menyesuaikan diri dengan sebaya, dapat mentehau tingkah lakunya sendiri serta paham bahwa setiap perbuatannya ada nilainya tersendiri, agar anak berlatih untuk bertanggung jawab, sehingga anak akan lebih mandiri tanpa ketergantungan terhadap

orang lain (Flanel, Tk, and Amin 2021:47)

Pada masa usia dini tingkat kemampuan anak untuk menyerap informasi mencapai 80%, dengan kata lain pada usia enam tahun ke atas sampai masa tua tingkat penyerapan informasi hanya sekitar 20% saja. Dengan alasan inilah dikatakan masa usia dini sebagai masa keemasan (*golden age*). Dibutuhkan berbagai macam stimulasi untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang dimiliki anak pada usia dini. Salah satu aspek kecerdasan yang harus dikembangkan adalah kecerdasan linguistik (bahasa) (Zulfitria and Fadhila 2021:78).

Perkembangan pada usia dini meliputi perkembangan kecerdasan linguistik (bahasa), dan merupakan landasan perkembangan berikutnya, perkembangan ini terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan/stimulasi yang berguna agar potensi berkembang. Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dengan kecerdasan linguistik (bahasa) dan ia harus mampu menggunakan kecerdasan linguistik (bahasa) sebagai alat komunikasi, dengan kecerdasan ini mereka akan mudah dalam bergaul dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kecerdasan linguistik mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dengan demikian perkembangan kecerdasan linguistik harus dirangsang sejak dini (Flanel et al. 2021:48)

Kecerdasan Linguistik (bahasa) adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengembangkan bahasa secara umum, serta mengolah kata-kata secara efektif baik secara lisan ataupun tertulis. Kecerdasan ini juga membantu kesuksesan karir dibidang pemasaran dan politik. Contohnya, suka menulis kreatif di rumah, senang menulis cerita khayal, lelucon dan cerpen, menikmati membaca buku diwaktu senggang, menyukai pantun, puisi dan permainan kata-kata, suka mengisi teka-teki silang atau bermain scrabble. Pekerjaan yang mengutamakan kecerdasan ini antara lain: guru, orator, bintang film, presenter TV, pengacara, penulis, dan sebagainya.

Menurut Gardner kecerdasan linguistik anak usia dini dapat diketahui melalui kegiatan: mengobservasi kemauan dan kemampuan berbicara, mengamati kemampuan anak-anak melucu dengan kata-kata dan menangkap kelucuan, mengamati kegiatan di kelas dan mengamati bagaimana anak-anak bermain dengan huruf-huruf, dan mengamati kesenangan mereka terhadap buku serta kemampuan mereka membaca dan menulis (Musfiroh 2014:13).

Aspek pengembangan bahasa anak usia dini meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Tingkat pencapaian perkembangan berbahasa anak usia 5-6 tahun dalam Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini adalah: memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaran.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 disebutkan, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) usia 5-6 tahun, pada aspek perkembangan bahasa atau kecerdasan linguistik khususnya lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa adalah: menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisa, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat, predikat, keterangan), melanjutkan sebagian

cerita/dongeng yang telah diperdengarkan (Zulfitria and Fadhila 2021:78)

Salah satu strategi mengajar yang membuat anak lebih semangat dalam belajar adalah dengan permainan. Maka untuk meningkatkan kecerdasan linguistik (bahasa) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan bermain Tebak Nama. Permainan tebak nama dapat merangsang minat belajar anak, dan dapat membantu meningkatkan perkembangan kecerdasan linguistik (bahasa) pada anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada 17 September 2022 peneliti menemukan bahwa kemampuan kecerdasan linguistik (bahasa) belum berkembang secara optimal. Hal itu terlihat dari ketika peneliti mencoba untuk berkomunikasi langsung dengan anak-anak tersebut, ada beberapa anak yang jika ditanya tidak menjawab dan ada juga yang menjawab, anak kesulitan memahami apa yang disampaikan guru, karena guru tidak menggunakan media bahkan di kelas tidak adanya papan tulis, sehingga anak cepat merasa bosan dan jenuh, anak juga masih ada yang belum mengenal huruf, hal itu terlihat jelas saat peneliti langsung mengajak mereka bermain tebak nama huruf, dan anak juga belum bisa mengeja huruf dan membaca.

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah: bagaimana upaya meningkatkan kecerdasan linguistik dengan bermain tebak nama pada anak usia 5-6 di RA PAI?.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan linguistik dengan bermain tebak nama pada anak usia 5-6 tahun di RA PAI.

METODE

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan dan metodologi yang akan digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat (Sanafiah 2007:25).

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun, yang terdistribusi dalam satu kelas di RA PAI dengan jumlah 19 anak. Objek penelitian ini mengenai permainan tebak nama untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia 5-6 tahun.

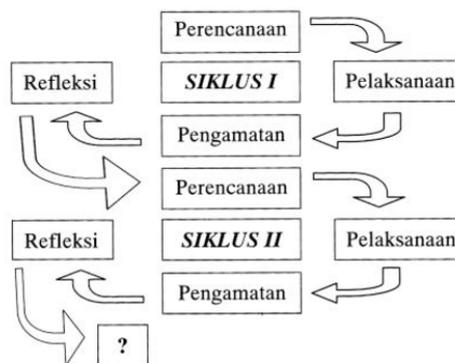
Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di RA PAI yang beralamat Jalan pendidikan gg tertib, Glugur Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan dua siklus. PTK terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: Perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan

(*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun skema pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut penulis perujuk pendapat Suharsimi Arikunto sebagai berikut (Arikunto 2010:16):



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif dan valid dari tindakan penelitian yang telah dilakukan. Teknik yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

1. Teknik Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono 2010:158).

2. Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data (Margono 2010:165).

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. hal ini dapat dilihat dari seberapa persen tingkat keberhasilannya yang akan diperoleh.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : Persentase perolehan

f : Jumlah pencapaian indikator

n : Jumlah keseluruhan indikator

Indikator keberhasilan

Tabel 1 Indikator Keberhasilan

| No | Capaian Indikator | BB | MB | BSH | BSB |
|----|-----------------------------------|----|----|-----|-----|
| 1 | Anak mampu berkomunikasi | | | | |
| 2 | Anak mampu berbicara | | | | |
| 3 | Anak mampu menyebutkan nama hewan | | | | |
| 4 | Anak mampu mengulang kalimat | | | | |
| 5 | Anak mampu menjawab pertanyaan | | | | |
| 6 | Anak mampu mendengar | | | | |

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pra siklus dilakukan untuk mendapatkan data awal anak di RA PAI sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu 12 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan yaitu observasi, proses pengamatan dilakukan oleh peneliti sehingga menemukan fakta-fakta yang diperlukan sebagai acuan dalam menentukan perbaikan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pembelajaran yang diamati mulai dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Pelaksanaan setiap siklus dilakukan sesuai dengan gagasan pendidik, maka rencana penelitian berupa prosedur tindakan dalam penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

Pada umumnya anak mempunyai kemampuan bahasa, akan tetapi pengembangan itu kurang mendapat perhatian sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran juga kurang menyenangkan dan media yang digunakan guru sebelumnya kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan menggunakan permainan tebak nama untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak.

Siklus I

Pada siklus I permainan tebak nama yang peneliti lakukan yaitu dengan tema hewan. Peneliti menyebutkan ciri-ciri hewan tersebut dan kemudian anak-anak akan menjawab nama hewan tersebut. Hasil siklus I ini hanya 4 anak dari 12 anak yang menunjukkan kemampuan bahasa.

Tabel 2. Kondisi Siklus I

| Penilaian | Jumlah Anak | Persentase | GAP |
|-----------|-------------|------------|-----|
| BB | 4 | 33% | 66% |
| MB | 4 | 33% | |
| BSH | 2 | 17% | 34% |
| BSB | 2 | 17% | |

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang tuntas walaupun hasilnya belum optimal, pada kondisi awal tercatat hanya 34% anak yang mendapatkan penilaian berkembang sesuai harapan. Dari hasil refleksi karena hasil pencapaian kecerdasan pada anak belum mencapai keberhasilan penelitian maka dilanjutkan pada siklus ke II

Siklus II

Berdasarkan observasi siklus II, penelitian melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan upaya peningkatan kecerdasan linguistik anak. Analisis ini dilakukan oleh peneliti dengan cara berdiskusi, mengevaluasi, proses pembelajaran, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu penelitian juga berpedoman pada hasil observasi agar terdapat peningkatan kecerdasan linguistik anak ke arah yang lebih baik. Hasil analisis observasi terhadap peningkatan kecerdasan linguistik belajar anak pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada tabel grafik tersebut:

Tabel 3. Kondisi Siklus II

| Penilaian | Jumlah Anak | Persentase | GAP |
|-----------|-------------|------------|-----|
| BB | 1 | 8% | 25% |
| MB | 2 | 17% | |
| BSH | 4 | 33% | 75% |
| BSB | 5 | 42% | |

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang tuntas sudah optimal, pada kondisi awal tercatat hanya 9 anak 75% yang mendapatkan penelitian berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. jika dibandingkan dengan siklus I terdapat 34%. Berarti dengan menggunakan permainan tebak nama dapat meningkatkan linguistik pada anak. Dari hasil refleksi karena hasil pencapaian kecerdasan pada anak sudah mencapai kriteria keberhasilan maka penelitian ini tidak dilanjutkan.

KESIMPULAN

Dari keseluruhan pembahasan pada penelitian ini tentang peningkatan kecerdasan linguistik melalui permainan tebak nama, setelah dilaksanakannya permainan tebak nama ini dan memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan kecerdasan linguistik anak yaitu pada siklus I terdapat 34% anak yang mendapatkan hasil BSH dan BSB, selanjutnya siklus II terdapat 75% anak yang mendapatkan hasil BSH dan BSB. Maka dari hasil pengujian hipotesis menyimpulkan bahwa melalui permainan tebak nama dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak di RA PAI.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Flanel, Celemek, D. I. Tk, and A. L. Amin. 2021. "Peningkatan Kecerdasan Linguistik Pada Anak Usia Dini Melalui." 02(02):47–51.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. 2014. "Pengembangan Kecerdasan Majemuk." *Paud4404/Modul 1* 1–60.
- Sanafiah, Faisal. 2007. *Penelitian Tindakan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Zulfitria, Zulfitria, and Neneng Fadhila. 2021. "Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Mendongeng." *Instruksional* 3(1):77. doi: 10.24853/instruksional.3.1.77-86.