



## Pengaruh Bermain Lompat Kata Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Salsabila Tembung T.A 2022-2023

Wena Altia Tendang<sup>1</sup> Dewi Fitria<sup>2</sup>

Program Studi PG-PAUD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Korespondensi penulis: [wenaaltiatendang@umnaw.ac.id](mailto:wenaaltiatendang@umnaw.ac.id)<sup>1</sup> [dewifitria@umnaw.ac.id](mailto:dewifitria@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract.** *This study aims to determine whether there is a positive and significant effect of playing jumping words on the linguistic intelligence of children aged 5-6 years at PAUD Salsabila Tembung. This research is a type of research that uses a Pre-Experimental research design in which there are still external variables that influence the forms of the dependent variable. The form of design used is One-Group Pretest-Posttest Design, in this study there is a group that is given treatment, then intends to compare the situation before and after treatment. The subjects of this study were 30 children, consisting of 16 boys and 14 girls. The instrument used in this study is an observation sheet for playing jumping words on the development of children's linguistic intelligence in accordance with the indicators to be achieved. This study uses quantitative analysis techniques in obtaining data. The data analysis technique uses statistical tests, namely the data normality test and hypothesis testing using the t-test.  $T_{hitung} = 5.2195 > T_{tabel} = 1.697$ , and because  $dk = (n-1) = (30-1) = 29$  and the real level  $\alpha = 0.05$  so it can be concluded that  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $5.2195 > 1.697$ ) thus the hypothesis  $H_o$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be stated that there is a significant effect of playing jumping words on the linguistic intelligence of children aged 5-6 years at PAUD Salsabila Tembung T.A 2022-2023.*

**Keywords:** *Linguistics, Playing Jump Words, Group B*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh bermain lompat kata terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun di PAUD Salsabila Tembung. Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang menggunakan desain penelitian Pre-Experimental yang masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuk-bentuk variabel dependen. Bentuk desain yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, dalam penelitian ini terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan, kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Subjek penelitian ini adalah 30 anak, yang terdiri dari 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi bermain lompat kata terhadap perkembangan kecerdasan linguistik anak sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dalam memperoleh data. Teknik analisis data menggunakan uji statistik yaitu uji normalitas data dan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t.  $T_{hitung} = 5,2195 > T_{tabel} = 1,697$ , dan karena  $dk = (n-1) = (30-1) = 29$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  sehingga dapat disimpulkan diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $5,2195 > 1,697$ ) dengan demikian hipotesis  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan bermain lompat kata terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun di PAUD Salsabila Tembung T.A 2022-2023.

Received juni 29, 2023; Revised Juli 08, 2023; Accepted Juli 09, 2023

Wena Altia Tendang, [wenaaltiatendang@umnaw.ac.id](mailto:wenaaltiatendang@umnaw.ac.id)

**Kata kunci:** Linguistik, Bermain Lompat Kata, Kelompok B

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan bagi anak usia dini adalah jenjang awal mereka memasuki dunia pendidikan, sehingga merupakan titik awal penentu bagaimana rasa kenyamanan yang di rasakan mereka ketika pertama kali menginjakkan kaki disekolah atau PAUD, karena kesan pertamalah yang membuat seseorang menjadi nyaman atau tertarik pada sesuatu hal yang baru dia lihat atau kenal, maka dari itu hendaknya anak merasa aman dan nyaman bila mereka berada disana. Cara kita memberikan layanan seperti suasana hangat dan bersahabat yang mereka dapatkan selayaknya mereka berada dirumah mereka sendiri, dengan memberi fasilitas yang sesuai untuk tumbuh kembang anak serta bahasa yang ramah dari pendidik membuat anak merasa tenang.

Maka didalam pengembangannya membutuhkan perhatian yang optimal dalam memaksimalkan kemampuan serta potensi yang ada pada diri anak, karena Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang di lakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Th 2003, pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas). Maka sudah menjadi tugas kita sebagai pendidik yang mengetahui usia 0-6 tahun adalah usia masa peka anak dimana semua potensi yang ada pada anak seperti aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional, seni, maupun moral-agama dapat dikembangkan secara optimal.

Anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang lebih dari pada anak lainnya biasanya suka mengajukan banyak pertanyaan, suka bicara, memiliki banyak kosakata, suka membaca dan menulis, memahami fungsi bahasa, dapat berbicara tentang keterampilan bahasa. Oleh karena itu, karier yang sesuai dengan orang yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi adalah penyair, wartawan (jurnalis), ilmuwan, novelis, pemain komedi, pengacara, penceramah, pelatih, guru, dan lain-lain.

Hal ini sejalan dengan pendapat Triharso pada tahun 2013 mengatakan bahwa anak-anak yang berbakat dalam bidang linguistik dapat di stimulasi dengan

mengucapkan, mendengar dan melihat kata-kata. Cara terbaik yang dapat diterapkan adalah melakukan tanya jawab setelah menyelesaikan suatu kegiatan, memperlihatkan gambar-gambar, mendengarkan kaset/rekaman, dan menciptakan kesempatan untuk latihan menulis dan mencoret-coret. Kegiatan bermain bisa dilakukan dengan peralatan sederhana, misalnya dengan menggunakan permainan lompat kata.

Namun kenyataannya yang dilihat peneliti saat melakukan observasi awal di PAUD Salsabila terdapat 30 anak yang kecerdasan linguistik nya rendah dilihat dari pertama anak belum mengenal suku kata awal, kedua belum dapat menyebut kata-kata yang dikenal, ketiga kesulitan untuk mengekspresikan perasaan ataupun pendapat ketika diberi kesempatan untuk berbicara terhadap orang lain. Dengan melihat hal ini peneliti sangat menyadari betapa membantunya alat media dalam pembelajaran guna membantu guru mempermudah penjelasan kepada anak.

Belum munculnya kecerdasan linguistik anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan di PAUD Salsabila disebabkan oleh beberapa hal, antara lain pada saat guru mengajak anak bercerita mereka hanya diam, ketika guru bertanya pada anak mereka belum mampu menjawab pertanyaan yang sesuai, anak juga belum mampu menceritakan kembali isi cerita yang telah didengarnya dan pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya bercerita saja tanpa menggunakan media padahal media dapat dijadikan sebagai wahana penyalur pesan atau informasi dalam pemberian pengalaman belajar dari guru kepada anak.

Untuk itu peneliti mencari cara yang tepat guna untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini menjadi kegiatan yang menyenangkan. Maka peneliti mengupayakan kegiatan lompat kata sebagai media yang dapat tepat guna dimana anak dapat merasa bahagia karena pembelajaran yang dilakukan berjalan sesuai dengan hakikat dan karakteristik anak yang melakukan pembelajaran bermain seraya belajar, media lompat kata diharapkan peneliti dapat menjadi jawaban bagaimana caranya guru memperkenalkan media bermain lompat kata kepada anak.

Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik anak dapat di stimulus dengan menggunakan media bermain lompat kata, karena dengan bermain lompat kata dapat memberikan kesempatan kepada anak secara langsung untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, selama kegiatan berlangsung anak akan berusaha memahami,

merencanakan dan berpikir logis dalam menyelesaikan masalah atau permainan yang dilakukan.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Kecerdasan Linguistik Anak**

Busthomi (2012: 44) menyatakan bahwa, kecerdasan linguistik adalah kecerdasan untuk menguasai hal-hal yang berkaitan dengan bahasa orang dengan kecerdasan ini sangat pandai dalam mengolah kata-kata, menyenangi cerita-cerita, senang membaca dan menulis, mudah mengungkapkan perasaan dengan kata-kata baik lisan maupun tulisan dan punya ingatan tajam tentang hal-hal sepele.

Menurut Kurniawan (2016) kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan yang mampu mengoptimalkan anak dalam menggunakan kata-kata secara baik dan efektif, baik lisan (misalnya, sebagai seorang orator, pendongeng, atau politisi) maupun tulisan (misalnya, sebagai seorang penyair, penulis, penulis naskah drama, editor dan jurnalis). Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk memanipulasi sintaks atau struktur bahasa, baik kata, lambang bunyi, sistem kalimat, arti, maupun wacana dalam dimensi pragmatismenya. Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata seperti bicara, membaca, bercerita dan menulis (Suyadi, 2014: 126).

Kecerdasan linguistik atau dikenal dengan istilah pintar kata yang berarti pintar dalam menggunakan bahasa. Amstrong (2003:25) menuturkan bahwa anak-anak yang berbakat dalam kecerdasan linguistik mempunyai keterampilan pendengaran yang sangat berkembang dan menikmati bermain-main dengan bunyi bahasa. Kebiasaan anak yang memiliki kecerdasan ini ialah anak sering: 1) Berpikir dalam kata-kata. 2) Suka membaca atau sibuk menulis cerita/puisi (penutur cerita yang berbakat). 3) Menyukai permainan kata.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik meliputi kemampuan anak dalam menyusun pikiran dengan jelas yang terlihat dari anak mampu mengolah kata-kata, menyenangi cerita-cerita, senang membaca dan menulis, mudah mengungkapkan perasaan melalui lisan dan tulisan.

## **Karakteristik Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun**

Yus (2011) berpendapat bahwa kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan: 1) Penggunaan kata penghubung, 2) Keterangan objek/subjek, 3) Kata kerja dasar (infinitif), 4) Kata keterangan (adverb), 5) Kalimat yang menunjukkan tingkat perbandingan, 6) Mendengarkan cerita yang panjang, 7) Pertanyaan, 8) Kata kerja bantu, 9) Bercerita, 10) Mulai membaca, dan 11) Menulis.

Sedangkan menurut Munafiah (2018) kecerdasan linguistik pada anak usia 5-6 tahun mempunyai beberapa indikator seperti: 1) Menulis lebih baik dari anak seumurannya, 2) Suka berbicara dan menyampaikan cerita yang lucu, 3) Mempunyai memori yang baik untuk nama, tempat tinggal atau hal sepele, 4) Senang bermain kata-kata, 5) Senang membaca buku, 6) Mampu mengucapkan kata-kata sulit secara akurat dibandingkan anak-anak seusianya, 7) Menghargai sajak-sajak walaupun berupa kata-kata yang tidak masuk akal, 8) Suka mendengarkan kata-kata lisan, 9) Memiliki kosa kata yang lebih baik dari anak seusianya, dan 10) Mampu berkomunikasi dengan orang lain melalui cara yang sederhana.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun memiliki kecerdasan linguistik secara efektif, efisien dapat bercerita, menyenangkan membaca, menulis serta memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui cara yang sederhana.

## **Bermain Lompat Kata**

Suyadi (2014), bermain lompat kata adalah permainan yang melibatkan imajinasi, kreativitas, dan cepat berpikir. Dalam permainan ini, para pemain harus secara bergantian mengucapkan kata-kata yang terkait satu sama lain, dengan syarat bahwa kata-kata tersebut harus saling melompat secara bermakna. Cara bermain lompat kata cukup sederhana. Silfana (2018), seorang pemain akan memulai dengan mengucapkan sebuah kata. Pemain berikutnya harus mengucapkan kata yang terkait dengan kata sebelumnya dan secara makna melompat ke hal lain. Misalnya, jika kata pertama adalah "mobil", maka pemain berikutnya mungkin mengucapkan "jalan", dan seterusnya. Pemain harus berpikir cepat untuk menemukan kata yang melompat secara bermakna, seperti asosiasi, kontras, atau relasi lainnya (Wulandari, 2023).

Oktaviani (2021), tujuan dari bermain lompat kata adalah untuk melatih kreativitas dan asosiasi kata-kata. Pemain harus memikirkan kata-kata yang terkait dengan kata sebelumnya dalam waktu singkat. Ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan fleksibilitas mental permainan ini juga bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk mengembangkan kosakata dan pemahaman kata. Rahmalya (2019), cara pemain harus berpikir tentang arti kata-kata yang mereka gunakan dan bagaimana kata-kata tersebut dapat terhubung dengan kata sebelumnya. Bermain lompat kata bisa dilakukan dalam berbagai konteks dan di mana saja. Anda dapat memainkannya dengan keluarga atau teman-teman saat berkumpul di rumah, di sekolah sebagai latihan kosakata, atau bahkan secara online melalui platform permainan atau obrolan (Rina, 2013).

Secara keseluruhan, bermain lompat kata adalah permainan yang menghibur dan merangsang pikiran. Ini melibatkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir cepat dalam mencari kata-kata yang melompat secara bermakna. Dengan melatih permainan ini, Anda dapat meningkatkan kosakata, keterampilan berpikir kreatif, dan kecepatan berpikir Anda.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang menggunakan desain penelitian Pre-Experimental menurut Sugiyono (2018:109) menyatakan bahwa dalam desain Pre-Experimental masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuk variabel dependen. Bentuk desain yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, dalam penelitian ini terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan, kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelas B yang berjumlah 30 orang anak yang terdiri dari 16 orang anak laki-laki dan 14 orang anak perempuan dengan menggunakan lembar observasi sebagai.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi awal (sebelum memberikan bermain lompat kata), pada pengaruh bermain lompat kata terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun di PAUD Salsabila Tembung tidak pernah melakukan kegiatan bermain lompat kata di luar kelas tetapi hanya memperkenalkan permainan didalam kelas seperti berlari,

berjalan-jalan, dan melompat-lompat tanpa adanya media yang mendukung sehingga anak akan mudah bosan, dan selanjutnya diperoleh nilai secara keseluruhan sebanyak 221 dengan nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 10. Maka dilihat dari hasil observasi awal memiliki nilai rata-rata 7,3 dengan kategori rendah. Jika nilai rata-rata 7,3 di masukan pada standar anak termasuk capaian mulai berkembang.

Adapun hasil setelah memberikan bermain lompat kata ini dapat di lihat hasil nilai keseluruhan setelah menggunakan bermain lompat kata ini adalah 408 dengan nilai rata-rata 13,6 masuk pada kategori tinggi. Jika nilai rata-rata 13,6 di masukan pada kriteria capaian perkembangan sesuai harapan (BSH). Melihat sebelum dan sesudah diberikan bermain lompat kata terhadap kecerdasan linguistik anak ini memberikan hasil yang sangat positif dan signifikan dimana sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan linguistik anak.

Dalam penelitian ini menurut Daryanti pada tahun (2010) bahwa bermain lompat kata ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, anak aktif bergerak selama bermain dengan melompati setiap huruf yang berisi gambar, anak termotivasi melihat teman yang diberikan apresiasi, media permainan memiliki berbagai warna sehingga anak tertarik belajar seraya bermain, bermain lompat kata mengajarkan anak mengenal konsep huruf satu persatu sehingga anak bisa mengingat sebagai dasar awal pembelajaran membaca.

Menurut Montalalu (2011:19) bahwa hasil penelitian ini menjadikan bermain bagi anak yaitu memicu kreativitas dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain membantu perkembangan kognitif anak, bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka. Sehingga hasil dari penelitian ini yaitu terdapat Pengaruh Positif Bermain Lompat Kata Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila Tembung.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Maka kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dimana sangat mempengaruhi kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun

PAUD Salsabila Tembung. Hal ini dapat di lihat dari nilai rata-rata pre-test 7,3 dalam kategori rendah atau masih dalam capaian mulai berkembang sedangkan nilai rata-rata post-test 13,6 sudah mencapai berkembang sesuai harapan. Selain itu berdasarkan hasil uji-t di ketahui  $T_{hitung} > T_{tabel} = 5,2195 > 1,697$  maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Amstrong, T. (2003). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Busthomi, (2012). Meningkatkan Kecerdasan Musikal AUD Melalui Bermain Alat Musik Perkusi. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan 5* (1), 65-77, 2019.
- Kurniawan, Heru. 2016. *Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak Anak*. Jakarta : Kencana.
- Munafiah, Nida'ul. 2018. *Strategi Pembelajaran PAUD Berbasis Multiple Intelligence*. Jawa Tengah: Mangku Bumi.
- Oktaviani, M., dkk (2021). Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 8(02), 153-163.
- Rahmalya, Kiran (2019); *Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Di TK Al-Kautsar, Bandar Lampung*.
- Rina, (2013). *Tingkat Kemampuan Loncat Katak Siswa Kelas IV dan V SD Negeri I Mojotengah Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung*.
- Silfana, Erna (2018): *Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Tebak Kata*.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*.
- Suyadi, (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Aktif Dengan Media Kartu Kata (Penelitian pada Siswa Kelas 1 SDN Tempurejo 1 Kabupaten Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Wulandari, N., & Fitria, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Bermain Lompat Kata Pada Kelompok B Di TK Bintang Kecil Tanjung Gusta Tahun 2021-2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 40-47.
- Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.