

MENGEMBANGKAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK MELALUI PERMAINAN PALINDROM ANAK USIA 5-6 TAHUN

Artika Sari¹, Muhamad Ikhsan Fitrah², Indah Sri Mulyani³, Nyimas Muazzomi⁴.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi

Alamat e-mail : sannnfitrah@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop verbal-linguistic intelligence in children aged 5-6 years through palindrome games. The methods used in this research are literature studies and field experiments, where children are invited to participate in activities that involve searching for and creating palindromes. Data was studi literatur regarding changes in children's language abilities after participating in the game. The results showed that palindrome games significantly improved children's vocabulary, speaking and listening skills. In addition, children also show increased motivation to learn languages, with higher enthusiasm compared to conventional learning methods. These findings indicate that a fun and interactive approach to language learning is very effective in developing the verbal-linguistic abilities of young children. palindrome games can be recommended as an innovative and fun learning method to improve children's language skills.

Keywords: Verbal-Linguistic Intelligence, Palindrome Games, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak usia 5- 6 tahun melalui permainan palindrom. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dan eksperimen lapangan, di mana anak-anak diajak untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan pencarian dan pembuatan palindrom. Data dikumpulkan melalui studi literatur mengenai perubahan dalam kemampuan bahasa anak setelah mengikuti permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan palindrom secara signifikan meningkatkan kosakata anak, keterampilan berbicara, dan mendengarkan. Selain itu, anakanak juga menunjukkan peningkatan motivasi untuk belajar bahasa, dengan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran bahasa sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan verbal-linguistik anak usia dini. Permainan palindrom dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak.

Kata Kunci: Kecerdasan Verbal-Linguistik, Permainan Palindrom, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Kecerdasan verbal-linguistik adalah salah satu dari kecerdasan majemuk yang diperkenalkan oleh Howard Gardner dalam teorinya. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami, mengolah, dan menggunakan bahasa secara efektif. Baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, seseorang dengan kecerdasan verballinguistik yang tinggi mampu menyampaikan ide dengan jelas dan tepat, memahami pesan yang disampaikan melalui kata-kata, serta memiliki kemampuan untuk bermain dengan kata-kata melalui puisi, cerita, atau diskusi. Keterampilan membaca dan menulis adalah dasar dari hampir semua mata pelajaran. Siswa yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik yang baik akan lebih mudah menyerap informasi dari teks, menganalisisnya, serta mengkomunikasikan pemahaman mereka dalam bentuk lisan atau tulisan (Aiyub, 2023).

Kecerdasan verbal-linguistik berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Bahasa adalah alat utama untuk menyampaikan argumen, dan siswa dengan

kecerdasan ini memiliki kemampuan untuk merumuskan, menilai, serta mengkomunikasikan pemikiran mereka dengan jelas. Kecerdasan verbal-linguistik memungkinkan siswa untuk lebih baik dalam mengidentifikasi pola bahasa dan memahami nuansa makna yang disampaikan. Kecerdasan verbal-linguistik juga terlihat dalam kemampuan siswa untuk menulis dengan baik. Siswa yang memiliki kecerdasan verballinguistik yang kuat cenderung mampu menulis dengan lebih terstruktur, jelas, dan efektif. Hal ini akan membantu mereka dalam berbagai tugas akademis, mulai dari membuat laporan hingga mengerjakan esai atau karya tulis (Tabiin, 2017).

Palindrom adalah kata atau frasa yang dapat dibaca dari depan maupun belakang, dan melalui permainan ini, siswa ditantang untuk berpikir kreatif dan logis. Permainan ini menuntut mereka untuk mengenali pola dalam bahasa, memperhatikan huruf dan susunan kata, serta berpikir di luar kebiasaan. Siswa tidak hanya melatih kemampuan verbal-linguistik mereka, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hal ini menjadikan

permainan palindrom sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan namun tetap memberikan nilai edukatif yang tinggi (Prasetyono, et al., 2020).

Permainan palindrom dapat meningkatkan minat siswa terhadap bahasa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Ketika siswa merasa bahwa mereka sedang "bermain" daripada "belajar," mereka lebih mungkin menikmati proses belajar dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep bahasa. Keterlibatan yang lebih besar ini dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, terutama dalam hal keterampilan berbahasa, penguasaan kosakata, dan kemampuan membaca serta menulis. Ketika siswa berusaha menemukan atau menciptakan kata atau frasa yang dapat dibaca dari depan maupun belakang, mereka harus fokus pada bagaimana bunyi dan huruf berfungsi bersama-sama. Ini secara tidak langsung melatih kemampuan mereka untuk mengidentifikasi pola-pola bahasa pada Tingkat fonologis dan memperdalam pemahaman tentang struktur dasar kata (Rahayu, et al., 2023).

Saat menyusun kata dan frasa palindrom, siswa harus mengikuti aturan-aturan bahasatertentu, seperti urutan huruf dan struktur kata. Proses ini mengasah kemampuan berpikir kritis, karena mereka harus menemukan solusi yang sesuai dengan pola yang ditentukan. Permainan palindrom membawa unsur kesenangan ke dalam pembelajaran bahasa, menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan seperti ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, yang penting untuk pembelajaran jangka panjang. Dengan menyajikan konsep bahasa melalui cara yang interaktif dan menghibur, siswa lebih mudah terhubung dengan materi yang diajarkan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Nikitina & Rogaleva, 2022).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian studi literatur untuk mengembangkan kecerdasan verballinguistik melalui permainan palindrom pada anak usia 5-6 tahun dimulai dengan identifikasi topik yang relevan, yaitu pengaruh permainan palindrom

terhadap keterampilan bahasa anak. Peneliti kemudian mengumpulkan berbagai sumber literatur, seperti artikel jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya yang membahas kecerdasan verbal-linguistik, permainan pendidikan, dan perkembangan bahasa pada anak usia dini. Setelah mengumpulkan sumber, peneliti mengevaluasi kredibilitas dan relevansi setiap dokumen untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh akurat dan mendukung tujuan penelitian. Analisis dilakukan dengan mencari tema dan pola yang muncul dari literatur yang ada, misalnya bagaimana permainan palindrom dapat meningkatkan kosakata, keterampilan berbicara, dan mendengarkan anak. Peneliti juga mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian yang ada, yang kemudian dihubungkan dengan pengembangan metodologi yang akan diterapkan dalam praktik. Kesimpulan diambil berdasarkan analisis literatur, memberikan wawasan yang mendalam tentang potensi permainan palindrom sebagai alat untuk meningkatkan

kecerdasan verbal-linguistik anak, serta rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dan aplikasi dalam pendidikan anak usia dini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Pengaruh Permainan Palindrom Terhadap Peningkatan Kosakata Pada Anak Usia 5- 6 Tahun

Pengaruh permainan palindrom terhadap peningkatan kosakata pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat melalui cara permainan ini merangsang interaksi yang aktif dengan bahasa. Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap kritis dalam perkembangan bahasa, di mana mereka terus memperluas kosakata mereka. Melalui permainan palindrom, anakanak diajak untuk secara eksplisit memperhatikan huruf-huruf, urutan bunyi, dan pola kata, yang secara langsung mempengaruhi cara mereka memahami dan mengingat katakata baru. Aktivitas ini memicu proses berpikir kreatif dan kognitif mereka dalam mengidentifikasi kata-kata yang dapat dibaca dari dua arah. Proses ini memperkenalkan mereka pada kata-kata baru dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk

berlatih dalam menggunakan kata-kata tersebut. pengulangan kata-kata melalui permainan ini akan membantu mereka mengingat dan menggunakan kosakata yang lebih kaya dalam percakapan sehari-hari (Rozalina & Muryanti, 2020).

Permainan palindrom memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kosakata pada anak usia 5-6 tahun. Dengan melibatkan anak dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini tidak hanya memperkenalkan kata-kata baru tetapi juga mengajarkan cara mengenali dan memanipulasi kata-kata tersebut. Penggunaan permainan palindrom dalam pembelajaran tidak hanya memperkenalkan kosakata baru, tetapi juga mengembangkan minat anak-anak terhadap bahasa. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan kreatif, mereka merasa senang dan antusias untuk belajar. Kesenangan yang muncul dari permainan ini mendorong mereka untuk menjelajahi lebih banyak kata dan frasa, serta berusaha untuk menemukan kombinasi palindrom yang lebih kompleks.

Permainan palindrom membantu meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menggunakan bahasa. Ketika mereka berhasil menemukan atau menciptakan palindrom, anakanak merasakan pencapaian yang meningkatkan keyakinan mereka untuk berkomunikasi dan menggunakan kosakata baru dalam konteks yang lebih luas. Rasa percaya diri ini sangat penting dalam tahap perkembangan mereka, karena anak-anak yang merasa percaya diri lebih cenderung untuk berbicara, berdiskusi, dan mengekspresikan ide-ide mereka. Permainan ini juga memungkinkan anak-anak untuk belajar dari kesalahan mereka dalam suasana yang aman dan mendukung. Ketika mereka tidak dapat menemukan palindrom yang tepat atau mengalami kesulitan, mereka didorong untuk mencoba lagi atau meminta bantuan dari teman-teman mereka. Pendekatan ini mengajarkan anak-anak pentingnya ketekunan dan kolaborasi, yang sangat berharga dalam proses pembelajaran. Dengan mendapatkan dukungan dari teman sebaya, mereka belajar

untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan, yang memperkaya pengalaman belajar (Nurhayati, et al., 2024).

Permainan palindrom juga dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran lain, seperti membaca cerita atau menyusun kalimat. Dengan mengaitkan permainan ini dengan konteks yang lebih luas, anak-anak dapat melihat relevansi kosakata yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, setelah bermain palindrom, mereka dapat diminta untuk menulis cerita pendek menggunakan kata-kata palindrom yang telah mereka pelajari. Kegiatan semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka tentang kosakata tetapi juga meningkatkan keterampilan menulis dan kreativitas mereka. permainan palindrom memberikan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan dalam pengembangan kosakata anak usia 5-6 tahun.

B. Perubahan Yang Terjadi Dalam Kemampuan Berbicara Dan Mendengarkan Anak Usia 5-6 Tahun Mengikuti Aktivitas Permainan Palindrom

Setelah mengikuti aktivitas permainan palindrom, anak usia 5-6 tahun mengalami perubahan signifikan dalam kemampuan berbicara mereka. Salah satu perubahan utama adalah peningkatan keterampilan pengucapan dan pelafalan katakata. Dalam permainan palindrom, anak-anak didorong untuk mengucapkan kata-kata secara berulang-ulang, baik saat mencari maupun menciptakan palindrom. Proses ini membantu mereka memperbaiki pengucapan dan melatih otot-otot mulut yang diperlukan untuk berbicara dengan jelas. Dengan sering berlatih, anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan kata-kata baru yang mereka pelajari, sehingga keterampilan berbicara mereka semakin berkembang. Dengan demikian, permainan palindrom memberikan dampak positif pada kemampuan berbicara anak dengan memperkaya kosakata mereka (Novita, et al., 2022).

Anak-anak juga mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan setelah mengikuti permainan palindrom. Permainan

ini sering kali melibatkan interaksi dengan teman sebaya dan guru, di mana mereka harus mendengarkan instruksi, mendengarkan teman berbicara, dan memahami petunjuk yang diberikan. Dengan berfokus pada permainan, anak-anak dilatih untuk mendengarkan dengan lebih baik, memahami konteks, dan merespons dengan tepat. Keterampilan mendengarkan yang baik sangat penting dalam proses komunikasi, dan peningkatan ini memberikan dampak positif pada interaksi sosial anak. Aspek kolaborasi dalam permainan palindrom juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berbicara dan mendengarkan anak. Saat bermain, anak-anak sering bekerja dalam kelompok untuk menemukan palindrom atau mendiskusikan ide-ide mereka. Ini mendorong mereka untuk tidak hanya berbicara, tetapi juga mendengarkan pendapat orang lain, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan. Proses ini mengajarkan anak-anak tentang pentingnya mendengarkan dalam komunikasi yang efektif, serta memperkuat

kemampuan berbicara mereka saat mereka belajar untuk berargumentasi atau menjelaskan ide mereka kepada orang lain.

Pengalaman positif yang dihasilkan dari permainan palindrom juga meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar lebih lanjut. Ketika mereka melihat kemajuan dalam kemampuan berbicara dan mendengarkan, mereka merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas belajar lainnya.

C. Tingkat Motivasi Anak Usia 5-6 Tahun Meningkat Dalam Belajar Bahasa Melalui Permainan Palindrom Dibandingkan Dengan Metode Pembelajaran Konvensional.

Tingkat motivasi anak usia 5-6 tahun dalam belajar bahasa melalui permainan palindrom biasanya meningkat secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi hal ini adalah sifat permainan yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak cenderung lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan permainan, di mana

mereka dapat belajar sambil bermain. Dalam suasana yang penuh keceriaan dan tantangan, anak-anak merasa lebih bebas untuk mengekspresikan diri dan berkontribusi tanpa takut akan kesalahan, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi mereka untuk belajar. Permainan palindrom juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk terlibat dalam kolaborasi dan kompetisi yang sehat. Saat bermain dalam kelompok, mereka dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menemukan palindrom, yang menciptakan lingkungan belajar yang positif. Motivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelompok ini sering kali lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat individual atau formal, seperti pembelajaran di dalam kelas (Refangga & Syamsuddin, 2024).

Penggunaan permainan palindrom memungkinkan anak-anak untuk merasakan pencapaian yang langsung. Ketika mereka berhasil menemukan atau menciptakan palindrom, mereka merasakan kebanggaan yang dapat memicu semangat belajar

yang lebih besar. Pencapaian kecil ini memberikan dorongan positif, sehingga anak-anak merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar dan menjelajahi lebih banyak aspek bahasa. Dalam pembelajaran konvensional, pencapaian sering kali kurang terlihat atau tidak terukur secara langsung, yang dapat menyebabkan penurunan motivasi di kalangan anak-anak. Permainan palindrom mendorong anak untuk berpikir kreatif dan inovatif, yang meningkatkan minat mereka terhadap bahasa.

Permainan palindrom dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menghubungkan pembelajaran bahasa dengan aspek kehidupan sehari-hari anak-anak. Ketika mereka menemukan palindrom dalam konteks permainan, anak-anak dapat lebih mudah mengaitkan pengalaman belajar mereka dengan situasi nyata, seperti saat berbicara dengan teman atau orang tua. Keterkaitan ini memberikan konteks yang lebih nyata dan membuat mereka lebih termotivasi untuk menggunakan bahasa dalam interaksi sosial mereka. Permainan ini juga

memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mendapatkan umpan balik langsung dari teman dan guru. Proses umpan balik ini meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut, karena mereka merasa didukung dan dihargai. Berbeda dengan metode konvensional yang mungkin lebih formal, di mana umpan balik dapat bersifat lebih kritis dan membatasi, permainan palindrom menciptakan suasana yang lebih positif dan mendukung.

E. Kesimpulan

Permainan palindrom memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosakata, kemampuan berbicara, dan mendengarkan anak usia 5-6 tahun. Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak hanya belajar kata-kata baru, tetapi juga melatih pengucapan dan struktur kalimat, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka secara keseluruhan. Selain itu, permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong anak-anak untuk berpartisipasi lebih aktif. Motivasi mereka untuk belajar bahasa pun meningkat dibandingkan dengan

metode pembelajaran konvensional, di mana pendekatan yang lebih formal sering kali dapat mengurangi minat anak. Dengan semua manfaat tersebut, permainan palindrom menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa anak di usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiyub, A. (2023). Ways of thinking siswa dalam menyelesaikan masalah pola bilangan non rutin: Suatu penelitian fenomenologi hermeneutik. *Journal of Didactic Mathematics*, 4(2), 65-76.
- Nikitina, T. G., & Rogaleva, E. I. (2022). Innovative lexicographic discourse: educational representation of phraseology. *Russian Language Studies*, 20(2), 247-262.
- Novita, N., Rukayah, R., & Satriani, s. (2022). Hubungan Kecerdasan Verbal Linguistik Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Tinggi Sd Inpres 12/79 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Joel: *Journal Of Educational And Language Research*, 2(1), 19-28.
- Nurhayati, N., Lusiana, D., Syukur, A., & Khaidir, E. (2024). Pengaruh Media Pohon Bergambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Edusiana: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1-15.

- Prasetyono, D. S. *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan: Uji Kemampuan Penalaran, Imajinasi, dan Kecerdasan Anda*. DIVA PRESS
- Rahayu, T., Asiah, M. D., Noor, Z., Sunariyati, S., Kakisina, P., Toha, A. H. A., ... & Suardhani, I. A. D. (2023). *Biografi Prof. Drs. Sutiman B. Sumitro, SU, D. Sc.: Perspektif Berpikir dan Rekam Jejak Implementasinya*. Universitas Brawijaya Press.
- Refangga, G. I., & Syamsuddin, S. (2024). Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Di Smp Al-Furqan Madrasatul Qur'an Tebuireng. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 1(5), 323-333.
- Rozalina, F. A., & Muryanti, E. (2020). Mendongeng dengan Power Point dalam Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistic Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1182-1188.
- Tabiin, A. (2017). Penerapan konsep pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk (multiple intelligence) pada anak usia dini. *Edukasia Islamika: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 46-49