

Pelatihan Bermain Kata dalam Meningkatkan Kecerdasan *Linguistic* pada Siswa Kelas III SDN Putat Kidul 02 Malang

Arief Rahman Hakim

Universitas Kanjuruhan Malang, Malang
Alamat Korespondensi: Jl. S. Supriadi 48, Malang
E-mail: ariefracman@unikama.ac.id

ABSTRAK

Bermain merupakan salah satu cara dalam mengembangkan kecerdasan linguistic siswa. Bermain yang dirancang dengan baik akan membuat siswa secara tidak sadar belajar. Siswa bisa aktif, melakukan secara sukarela, tanpa paksaan. Program pengabdian ini berupa pelatihan bermain kata pada siswa kelas III SDN Putat Kidul 02 Gondanglegi Kabupaten Malang". Metode dalam pengabdian ini menggunakan pendekatan praktik yang terdiri dari permainan atau game yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan ini dimaksudkan mampu mengembangkan kecerdasan linguistic siswa untuk mempunyai kemampuan untuk menggunakan kata secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis dengan menggunakan inti operasional bahasa dengan jelas untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks. Hasil pelatihan dalam mengembangkan kecerdasan linguistic untuk siswa kelas III SDN Putat Kidul 02 Gondanglegi Kabupaten Malang berdampak positif. Hasil kegiatan menunjukkan ada perubahan langsung maupun tidak langsung pada kemampuan siswa saat proses pembelajaran dalam menggunakan kata secara efektif, secara lisan dalam keterampilan berbahasa melalui interaksi siswa.

Kata Kunci : kata bermain, kecerdasan linguistik

Abstract

Playing is one way to develop students' linguistic intelligence. Well-designed play will make students unconsciously learn. Students can be active, volunteer, without coercion. This devotion program is in the form of word play training on third grade students of SDN Putat Kidul 02 Gondanglegi Kabupaten Malang". Methods in this devotion use a practice approach that consists of games or games that include aspects of cognitive, affective and psychomotor. This activity is intended to develop students' linguistic intelligence to have the ability to use words effectively, both orally and in writing using the operational core of the language clearly to express and appreciate complex meanings. The results of training in developing linguistic intelligence for third grade students SDN Putat Kidul 02 Gondanglegi Kabupaten Malang have a positive impact. The results of the activity indicate that there are direct or indirect changes in the students' ability during the learning process in using the word effectively, orally in language skills through student interaction.

Keywords: play word, Linguistic intelligence

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan *Linguistic* adalah kemampuan berbahasa dalam menggunakan kata-kata secara terampil untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks sebagai alat untuk berkomunikasi dan berpikir, menyampaikan pendapat. Komponen kemampuan berbahasa dan

kemampuan bersastra itu sendiri menurut (Kemendiknas, 2006) meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, menulis.

Suparno (2004) menjelaskan bahwa kecerdasan *Linguistic* adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif baik secara oral maupun tertulis. Kecerdasan *Linguistic* berkaitan dengan kemampuan penggunaan bahasa secara umum. Kecerdasan ini merupakan kemampuan untuk menggunakan kata secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis dengan

menggunakan inti operasional bahasa dengan jelas untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.

Kecerdasan *Linguistic* mempunyai beberapa ciri khusus dari kecerdasan. Kecerdasan ini terlihat dari adanya kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata dan bahasa. Kecerdasan ini sangat berakar dalam perasaan mengenai kompetensi dan kepercayaan diri. Makin banyak siswa yang berlatih kecerdasan ini di tempat yang kondusif, makin mudah mereka mengembangkan ketrampilan-ketrampilan verbal ini, yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hayat.

Kepala SDN Putat Kidul 02 Gondanglegi Kabupaten Malang memandang akan pentingnya kemampuan siswa dalam berbahasa, baik itu dilihat dari segi menyimak, membaca, menulis, maupun mendengarkan. Hal itu dikarenakan karena kecerdasan berbahasa dapat menentukan proses perkembangan siswa, terutama karena bahasa merupakan karakteristik humanisme kemanusiaan. Hanya manusialah yang berbahasa dengan 'kata-kata'. Hanya manusialah yang bertukar pikiran, memberi dan menerima informasi, dan mengembangkan ilmu pengetahuan dengan media bahasa.

Sasaran utama dari kegiatan ini adalah siswa kelas III SDN Putat Kidul 02 Gondanglegi Kabupaten Malang yang berjumlah 24 siswa. Sekolah tersebut adalah sekolah yang kurang mendapat pilihan dari masyarakat sekitar. Akibatnya jumlah dan kualitas siswa masih minim. Oleh sebab itu hal ini akan menunjang atas diadakannya kegiatan pelatihan di sekolah tersebut.

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberikan kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Oleh karena itu salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan *linguistic* bagi siswa adalah dengan bermain.

Bermain bagi siswa merupakan cara yang tepat untuk belajar. Siswa bisa aktif, melakukan secara sukarela, tanpa paksaan. Ketika bermain, siswa merasa senang, diberi kesempatan bereksplorasi. Cara belajar aktif dan atraktif melalui bermain dapat membantu siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Bermain kata adalah salah satu cara yang dapat dipakai oleh guru untuk melatih bahasa pada siswa, khususnya kelas III di Sekolah Dasar. Hal ini yang dilakukan pengabdian untuk memberikan pelatihan bermain kata dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan *Linguistic* kepada siswa kelas III SDN Putat Kidul 02 Gondanglegi Kabupaten Malang.

2. METODE

Metode dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan praktik. Pendekatan ini terdiri dari permainan atau *game* yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut mempengaruhi perkembangan siswa. Aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan yang terjadi pada individu mengenai pemikiran, kecerdasan, dan bahasa. Aspek afektif meliputi perubahan-perubahan yang terjadi dalam hubungan individu dengan orang lain, emosi, dan kepribadian. Aspek psikomotor merupakan perubahan-perubahan fisik individu. Ketiga proses tersebut memenuhi keterkaitan yang sangat erat dan banyak dialami oleh siswa SD.

Berikut ini adalah beberapa permainan kata yang dapat memberikan pembelajaran bagi siswa.

a. Anagram

Anagram adalah sejenis permainan kata, yang dimainkan dengan cara menyusun ulang huruf-huruf dari sebuah kata membentuk kata lain. Huruf-huruf yang disusun haruslah huruf yang sama tanpa mengurangi atau menambahkan huruf lain.

Misalnya:

Anagram dari “buta” : (“batu”, “tuba”, “baut”, dan “tabu”).

Anagram dari “ikan”: (“kain”, “kina”, dan “naik”).

b. Alfagram

Alfagram adalah permainan menyusun ulang huruf dari sebuah kata agar sesuai urutan alfabetis. Semakin cepat kita menyusun alfagram dari sebuah kata, maka otak kita pun makin terlatih untuk berpikir cepat, tepat, dan sistematis. Jadi bisa dibilang ini adalah salah satu permainan kata yang mengasah otak dan melatih kecepatan berpikir.

Misalnya alfagram “kompas” adalah “akmops”.

c. Blanagram

Balanagram adalah permainan kata dengan memanfaatkan satu kosakata, dan mencari kata-kata lain dengan cara mengganti satu demi huruf dari kata tersebut dengan huruf lain.

Misalnya kata “duka”

Sebagai contoh:

- 1) Ganti huruf D dengan L, maka akan terbentuk kata “luka”, “kaul”, “lauk”, dan “laku”
- 2) Ganti huruf D dengan S, maka akan terbentuk kata “suka”, “kaus”, “saku”, “kuas”,
- 3) Ganti huruf D dengan B, maka akan terbentuk kata “buka”, “baku”, dan “abuk”
- 4) Ganti huruf D dengan C, maka akan terbentuk kata “cuka”
- 5) Ganti huruf U dengan O, maka akan terbentuk kata “kado” dan “koda”
- 6) Ganti huruf K dengan P, maka akan terbentuk kata “dupa”
- 7) Ganti huruf K dengan H, maka akan terbentuk kata “aduh”

(Karena tak ada blanagram yang tersedia dengan menggantikan huruf A, maka pencarian berakhir di sini. Dari sini dapat disimpulkan bahwa jumlah blanagram dari kata “duka” adalah 16 buah).

d. Hangman

Pemain pertama memiliki kata rahasia dan membuat beberapa garis berdasarkan jumlah huruf dari kata tersebut, dan pemain lain menebak kata tersebut dengan menebak huruf yang kira-kira termasuk di dalamnya. Bila ternyata huruf tidak tersedia, maka si pemilik kata berhak membuat garis demi garis yang akan menjadi elemen yang membentuk gambar orang tergantung atau “hangman”.

Satu huruf yang salah diganjar dengan satu garis. Bila para pemain terus menerka huruf yang salah sampai akhirnya garis-garis elemen itu membentuk gambar “hangman” yang utuh, maka dia dinyatakan kalah. Pemain yang menang adalah yang mampu menebak kata rahasia paling dulu.

e. Word polygon

Berasal dari sebuah kata yang memiliki banyak huruf. Lalu mencari sebanyak-banyaknya kata yang bisa terbentuk dari huruf-huruf yang ada di kata tersebut. Misalnya :

NASIONALISASI

(nasi, alis, oli, sial, sila, nila, lain, dll)

3. HASIL & PEMBAHASAN

Bermain kata merupakan salah satu bentuk permainan pengalaman secara langsung pada siswa dalam kondisi santai. Pengalaman langsung tersebut akan dijadikan sarana untuk mengembangkan kecerdasan linguistic siswa. Pada pelatihan bermain kata, pengalaman yang dimunculkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan secara tepat dan akurat. Hal ini dimaksudkan karena, menggunakan kata merupakan cara utama untuk berpikir dan menyelesaikan masalah bagi orang yang memiliki kecerdasan linguistic ini. Karenanya sebelum kegiatan dilakukan, terlebih dahulu diadakan analisis kebutuhan siswa yaitu : (1) penyusunan kebutuhan siswa, (2) penyusunan jenis aktivitas, dan (3) penyusunan urutan aktivitas.

Kegiatan ini diawali dengan kegiatan sosialisasi program seperti yang telah direncanakan dalam proposal pengabdian. Program pengabdian disosialisasikan pada Kepala Sekolah SDN Putat Kidul 02. Selanjutnya tim pengabdian melakukan rapat koordinasi kembali dengan tim mitra untuk bersama-sama membicarakan teknis dan tempat pelaksanaan kegiatan. Hasil rapat koordinasi disepakati pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakssiswaan pada hari Jumat 03 November 2017 bertempat di SDN Putat Kidul 02 Kabupaten Malang.

Proses berikutnya yang dilakukan tim pengabdian adalah mengadakan koordinasi dengan guru kelas III SDN Putat Kidul 02 dalam hal ini adalah ibu Iffah untuk meminta saran atau masukan tentang kegiatan yang akan dilakssiswaan, hal ini dilakukakan karena kegiatan yang akan pengabdian berikan berhubungan dalam aktifitas siswa kelas III dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses persiapan selanjutnya yaitu menyiapkan semua perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan tersebut, dan pembagian tugas tim.

Kegiatan pelatihan bermain kata ini dimulai pukul 07.30 – 11.00 wib. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas III SDN Putat Kidul 02. Sebelum permainan dimulai, tim pengabdian menyiapkan kelompok-kelompok kecil terdahulu agar mempermudah dalam pelaksanaan. Ada 6 kelompok yang anggotanya heterogen. Hal ini dilakukan agar siswa yang dikatakan kurang dalam hal berbahasa baik itu membaca, menulis atau berbicara dapat termotivasi oleh teman satu kelompok yang dianggap mampu. Pembentukan kelompok ini juga atas saran dari guru kelas III.



Gambar 1. Penjelasan Jenis Permainan Kata

Kecerdasan Linguistic adalah kemampuan berbahasa dalam menggunakan kata-kata secara terampil untuk menegkspresikan dan menghargai makna yang kompleks sebagai alat untuk berkomunikasi dan berpikir, menyampaikan pendapat. Suparno (2004) menjelaskan bahwa kecerdasan Linguistic adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif baik secara oral maupun tertulis. Kecerdasan ini mencakup kemampuan dalam mengekspresikan diri secara lisan dan tertulis, serta kemampuan dalam menguasai bahasa asing, oleh sebab itu kecerdasan ini juga disebut kecerdasan verbal.

Bermain bagi siswa sekolah dasar merupakan cara yang tepat untuk belajar. Dengan bermain diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan linguistic siswa. Siswa bisa aktif, melakukan secara sukarela, tanpa paksaan. Rahmawati (2013) menyatakan bahwa konsep “bermain sambil belajar” perlu dilaksanakan secara kreatif dan inovatif, sehingga anak merasakan suatu permainan yang menyenangkan. Ketika bermain, siswa merasa senang, diberi kesempatan bereksplorasi. Cara belajar aktif dan atraktif melalui bermain dapat membantu siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Bermain kata adalah salah satu cara yang dapat dipakai oleh guru untuk melatih bahasa pada siswa, khususnya kelas III di Sekolah Dasar.



Gambar 2. Kegiatan bermain kata

Hal yang paling tampak didapatkan siswa dari pelatihan bermain kata ini adalah semakin banyaknya kosakata yang didapat siswa dan kemampuan siswa dalam mengolah kata serta struktur kata. Hal ini sangat bagus untuk pengembangan kecerdasan *Linguistic* siswa. Selain itu, jenis pelatihan permainan yang diberikan dapat menguji daya nalar siswa dalam menebak kata yang dimaksud, dan karena setiap peserta diberi batasan waktu, maka kecepatan dan ketepatan menebak kata menjadi perhatian siswa.



Gambar 3. Melihat kemampuan olah kata siswa

Manfaat lain yang bisa didapatkan siswa dari bermain kata ini diantaranya adalah dengan bermain kata siswa dapat melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahui. Adanya diskusi antar teman sebaya dalam pelatihan ini juga bisa menjalin kerjasama dengan kelompok. Hal ini dapat diartikan bermain kata yang dilakukan berhubungan dengan perkembangan psikososial. Hal tersebut sejalan dengan Jamaris (2006) yang menjelaskan beberapa manfaat dari bermain kata bagi anak. Diantaranya adalah membantu perkembangan kognitif, kreativitas, perkembangan kordinasi motorik, dan perkembangan psikososial. Hal senada juga disampaikan Kumara (2016) yang menyatakan bahwa *the use of anagrams improve the students vocaculary learning strategy*. Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pelatihan bermain kata ini mampu membantu mengembangkan kecerdasan Linguistic siswa.

Berkembangnya kecerdasan Linguistic yang dimiliki siswa diharapkan dapat membantu siswa dalam berbahasa di dalam kelas. Thornburry (2002), menyatakan bahwa *“in the most basic level, a student is considered that they are already knowing a word when he/she knows its form and its meaning”*. Karena bahasa itu sendiri memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Dengan berbahasa peserta didik dapat mengemukakan gagasan dan perasaan, serta berpartisipasi dalam masyarakat.

4. KESIMPULAN

Bermain merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan *linguistic* siswa. Dengan bermain yang direncanakan dengan baik, siswa tidak sadar telah melakukan pembelajaran. Siswa bisa aktif, melakukan secara sukarela, tanpa paksaan. Ketika bermain, siswa merasa senang, diberi kesempatan bereksplorasi. Cara belajar aktif dan atraktif melalui bermain dapat membantu siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Bermain kata adalah salah satu cara yang dapat dipakai oleh guru untuk melatih bahasa pada siswa, khususnya kelas III di Sekolah Dasar.

Pelatihan bermain kata ini berdampak pada semakin banyaknya kosakata yang didapat siswa dan kemampuan siswa dalam mengolah kata serta struktur kata. Selain itu, dapat menguji daya nalar siswa, kecepatan dan ketepatan siswa. Manfaat lain yang bisa didapatkan siswa dari bermain kata adalah membantu perkembangan kognitif, kreativitas, perkembangan kordinasi motorik, dan

perkembangan psikososial. Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pelatihan bermain kata ini mampu membantu mengembangkan kecerdasan Linguistic siswa.

Berdasarkan kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan ini, maka sangat perlu untuk diselenggarakan kegiatan bermain sambil belajar perlu dilakukan siswa secara kreatif dan inovatif, sehingga siswa merasa suatu permainan yang menyenangkan. Permainan kata ini selain dapat mengembangkan kecerdasan Linguistic siswa juga mampu menyegarkan suasana yang jenuh akan pelajaran dan rutinitas sehari-hari siswa.

Adapun saran kepada guru-guru untuk mengembangkan kecerdasan Linguistic siswa untuk lebih banyak lagi dalam menggali dan mencari jenis-jenis permainan kata yang beragam. Sehingga selain bisa memberikan warna tersendiri dalam proses pembelajaran, guru juga mendapatkan hal positif lain dalam kegiatan bermain kata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- [2] Kemendiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Panduan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) SD/MI. Jakarta. Depdiknas.
- [3] Kumara. 2016. *The use of anagrams to improve the Students' vocabulary learning strategy In XI IPA 1 class, sma pangudi luhur sedayu*. Thesis. Sanata Dharma University Yogyakarta.
- [4] Rahmawati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Siswa Melalui Permainan Kartu Pesan Berantai Di PAUD Melati Kota Padang*. Spektrum PLS Vol. I, No.1, April 2013.
- [5] Suparno. 2004. *Teory Intelligensi Ganda Dan Aplikasinya Di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- [6] Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. London: Longman