

Pengaruh Permainan Konstruktif Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Atmiarti^{1*}, Padlurrahman², Muhammad Khaerul Wazni³

atmiarti1969@gmail.com*

^{1,2,3} Universitas Hamzanwadi

DOI: <https://doi.org/10.29408/sbs.v7i1.24569>

Orchid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5653-5050>

Submitted, 2023-12-13; Revised, 2024-06-03; Accepted, 2024-06-07

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Labuhan Haji. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan desain treatment *by level* 2×2 . Populasi penelitian ini adalah seluruh anak di TK Pembina yang berjumlah 28 anak, teknik pengambilan sampel yaitu teknik *multistage stage random sampling*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sedangkan analisis statistik inferensial berupa uji ANAVA dua jalur dan uji *tukey* dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan dengan uji ANAVA dua jalur sebesar $f_{hitung}= 22.443 > f_{tabel}= 4,26$. Selain itu, $F(OAB) = 4.690 > f_{tabel} = 4,26$. Terdapat interaksi antara permainan konstruktif dan gaya kognitif terhadap kemampuan membaca permulaan anak dengan $f_{hitung}= 300.171 > f_{tabel} = 4,26$. Berdasarkan hasil uji *tukey* diperoleh $Q_{hitung} A1B1 = 22.07 > Q_{tabel} = 4,60$. Hasil uji *tukey* yang diperoleh nilai $Q_{hitung} A2B2 = 12.59 > Q_{tabel} = 4,60$. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok anak yang memiliki kecerdasan linguistik, kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan permainan konstruktif media gambar H1 pada setiap hipotesis diterima.

Kata kunci: permainan konstruktif, kecerdasan linguistik, kemampuan membaca permulaan

Abstract

The aim of this research was to determine the effect of constructive play and linguistic intelligence on the beginning reading abilities of children aged 5-6 years at Pembina Kindergarten, Labuhan Haji District. The type of research used is quantitative research with an experimental research method with a 2×2 level treatment design. The population of this research is all 28 children in Kindergarten Pembina, the sampling technique is a multistage random sampling technique. Data analysis techniques use descriptive statistics and inferential statistics. Meanwhile, inferential statistical analysis takes the form of a two-way ANOVA test and a Tukey test with a significance level of $\alpha=0.05$. The results of this study show that there is an influence of constructive games and linguistic intelligence on initial reading ability with a two-way ANOVA test of $f_{count}= 22,443 > f_{table}= 4.26$. In addition, $F(OAB) = 4.690 > f_{table} = 4.26$. There is an interaction between constructive play and cognitive style on children's beginning reading abilities with $f_{count} = 300,171 > f_{table} = 4.26$. Based on the results of the Tukey test, $Q_{count} A1B1 = 22.07 > Q_{table} = 4.60$. Tukey test results obtained $Q_{count} A2B2 = 12.59 > Q_{table} = 4.60$. This shows that the group of children who have linguistic intelligence, the beginning reading abilities of children who are given constructive play with image media, H1 in each hypothesis is accepted.

Keywords: constructive games, linguistic intelligence, beginning reading ability

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang bersifat ekspresif yaitu kemampuan menangkap, memahami dan menyampaikan informasi yang didapatkan melalui bahasa lisan. Melalui membaca, seseorang akan dapat memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman baru yang memungkinkan orang tersebut mampu memperluas daya pikir, mempertajam pandangan, dan memperluas wawasannya. Fakta menyatakan negara yang masyarakatnya mencintai membaca lebih dekat dengan kemajuan dan bahkan menjadi tolak ukur tingkat kemajuannya, contohnya: Negara Jepang dengan *tachiyomi* dan *sekiguchi* serta Amerika dengan pengajaran membaca sejak dini agar warganya tahu hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Berbeda dengan negara yang telah disebutkan diatas, budaya membaca di Indonesia masih tergolong memperhatikan. Belum banyak orang yang sadar akan pentingnya membaca. Membaca masih dianggap sebagai hobby untuk mengisi waktu luang saja.

Membaca seperti aktifitas rigid yang hanya terjadi di sekolah. Menurut Shore yang dikutip oleh (Galuh et. al, 2019), membaca seyogyanya sudah dikenalkan sejak usia dini akan semakin baik dan menjadi kebiasaan yang akan terus di lakukan sampai dewasa nanti. Semakin dini orang tua mengenalkan buku buku pada anak, maka semakin anak tersebut akan memiliki prestasi dalam membaca, ini sejalan dengan jurnal penelitian yang ditulis oleh Frank Niklas (2016) bahwa anak anak seharusnya dikenalkan dengan kegiatan membaca sejak usia 6 bulan dan akan sangat mendukung dalam perkembangan keaksaraan dan bahasa anak. Perkembangan bahasa anak usia dini dikenal dengan membaca permulaan sebagai bagian terpenting yang perlu dikuasai oleh anak karena menjadi fondasi dalam membaca lanjutan perlu mendapat perhatian bersama yaitu guru di sekolah dan orang tua dirumah sementara ini yang terjadi anak tidak diberikan bimbingan belajar dirumah membaca dirumah karena orang tua sepenuhnya menyerahkan kepada gurunya di sekolah, seperti yang dikemukakan oleh Halim Malik (2016), di sekolah anak sudah diajarkan membaca, menulis, dan berhitung, jadi tidak perlu lagi untuk membelajarkannya di rumah serta sekolah tidak menjamin anak mendapatkan pekerjaan yang layak. Ini membuat motivasi belajar anak rendah yang justru bersumber dari lingkungan keluarga itu sendiri, berbeda dengan Nur Hayati dan Nur Cholimah, (2017), beberapa

orang tua justru mengenalkan dan membimbing perkembangan anaknya pada kemampuan calistung (baca, tulis dan hitung) beberapa fakta juga membuktikan bahwa stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini sebagian besar diberikan melalui cara pengenalan angka dan berhitung, sementara itu keterampilan kognitif seharusnya dapat dikenalkan pada anak usia dini dalam berbagai kegiatan lain, yaitu kegiatan matematika, sains, dan bahasa.

Guru TK banyak yang mengajarkan calistung karena tuntutan orang tua diperkuat dengan simpulan jurnal Sunanih (2017:1), yang menyatakan kekhawatiran orang tua disebabkan rasa takut anaknya tidak bisa membaca ketika masuk sekolah Dasar, sebab masuk SD rata-rata sekolah unggulan mempunyai kriteria anak sudah bisa membaca, kekhawatiran itu membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa anaknya belajar khususnya membaca. Orang tua beralasan bahwa jika kelak anaknya masuk pendidikan dasar anak akan diberikan test membaca terlebih dahulu, padahal semua itu tidak sesuai dengan Surat Edaran Bersama tentang Pelaksanaan Penerimaan Siswa Didik Baru (PPBD) 2022.

Dalam surat itu ada beberapa point yang menjadi fokus penekanan Mendikbud Nomor 1 Tahun 2021. Untuk masuk Sekolah Dasar (SD), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan tidak boleh ada test membaca, menulis dan berhitung bagi calon peserta didik baru. Yang diutamakan adalah usia anak dan jarak tempat tinggal anak dengan sekolah. Hal itu yang menyebabkan selama ini terjadi salah kaprah dimana anak pada tingkatan PAUD sudah diajarkan calistung, padahal anak usia tersebut belum boleh diajarkan calistung. Kontroversi tersebut juga dijelaskan dalam jurnal Emmi S (2019:1) Boleh atau tidaknya diberikan pembelajaran membaca pada anak usia dini membuat para guru anak usia dini bingung dan takut untuk memberikan pembelajaran membaca pada peserta didik.

Merujuk dari pernyataan di atas sepertinya kurang tepat kalau anak tidak distimulasi sejak dini untuk tidak bolehnya menyangkut cara pembelajarannya menggunakan metode yang kurang menarik bagi anak yaitu diajarkan melalui metode konvensional dengan cara drill/dikte. Seharusnya guru dapat menggunakan permainan yang menarik sehingga menimbulkan motivasi anak untuk belajar membaca. Praktik yang selama ini dilakukan bertentangan dengan karakteristik membaca awal, yaitu pendek dan dapat di perkirakan, berulang ulang, menggunakan bahasa sederhana, menggunakan irama, mudah diingat, gambar dan teks sesuai, dan gambar sangat dominan (Kementerian Pendidikan

Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Formal dan Non Formal, 2010:24). Sebagaimana dinyatakan oleh Vygotsky yang di kutip (M. Abduh, 2017: 1) bahwa cara cara pemaksaan dalam pembelajaran tidak akan membuat anak memperoleh ilmu, tetapi justru akan kehilangan masa masa emasnya (Golden Age), dan akan mematikan bakat minat dan rasa senang dalam diri anak. Sebab hal itu akan menjadi beban, anak tidak lagi melakukannya dengan sepenuh hati.

Kegiatan di TK memiliki frinsip belajar sambil bermain dan melalui bermain anak dapat belajar dan menggunakan suatu pengalaman. Anak juga dapat mengenal konsep dan juga dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Salah satu bentuk permainan yang dapat merangsang kemampuan membaca permulaan yaitu dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif dapat juga mengembangkan imajinasi anak. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda benda seperti balok balok, dan balok, bentuk permainan konstruktif lainnya menggunakan bahan alam misalnya pasir, play dough, plastisin dan cat. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (dalam Vebianti, 2013: 22) permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk kreativitas, melatih motorik halus, melatih kosentrasi, ketekunan, daya tahan, dan daya ingat anak.

Dengan permainan konstruktif tersebut juga bisa mengembangkan kecerdasan yang ada pada diri anak salah satunya kecerdasan linguistik. Hal ini juga terlihat dari hasil penelitian yang di lakukan oleh (Freida Amia Solikhati et al.,2017) penerapan permainan konstruktif dapat mengenalkan literasi anak usia dini. Jelaslah bahwasannya dengan bermain konstruktif dapat mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu kemampuan membaca permulaan. Adapun faktor yang mempengaruhi membaca permulaan adalah; (1) factor psikologis; (2) faktor intelektual; (3) faktor lingkungan; (4) faktor psikologis. Sedangkan menurut Lamb dan Arnold seperti dikutip (Rahim, 2011), mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi membaca; (1) motivasi; (2) lingkungan keluarga; (3) bahan bacaan. Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuan. (Sadirman, 2012:73). Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri anak yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang

menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah dan tujuan pada kegiatan belajar dan mencapai kepuasan dengan perbuatannya.

Faktor selanjutnya adalah faktor intelektual anak yaitu kecerdasan. Setiap anak memiliki kecerdasan yang dapat dikembangkan sejak usia dini. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak dapat berkembang secara optimal. Menurut Murniati yang dikutip (Astriya & Kuntoro, 2015:13) menjelaskan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Terlebih anak usia dini menjadi hal yang penting untuk di pahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (golden age) tersebut. Salah satu bentuk kecerdasan belajar yang berpengaruh adalah kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa. Kecerdasan linguistic meliputi kemampuan anak untuk merangkai kata kata yang baik dalam membaca, berbicara dan menulis (Asef Umar Fakhruddin, 2010:110).

Untuk mengembangkan kecerdasan linguistiknya seharusnya anak dimotivasi dengan kegiatan yang menyenangkan tapi pada kenyataannya membaca permulaan diajarkan dengan cara dipaksakan, yaitu anak diminta untuk duduk diam, mendengarkan penjelasan guru, dan melaksanakan perintah guru. Kegiatan dimulai dengan guru menuliskan beberapa huruf di papan tulis, kemudian huruf huruf itu diperkenalkan kepada anak, mulai dari namanya hingga cara membacanya (melafalkannya). Setelah anak diajari cara melafalkan huruf, kepada mereka dibagikan kertas. Anak diminta untuk menuliskan huruf yang diucapkan guru pada kertas tersebut. Keadaan ini membuat suasana pembelajaran membosankan dan akibatnya hasilnya juga tidak optimal ini seperti yang dikemukakan oleh Choirun (2012) PAUD yang seharusnya menjadi taman yang indah, tempat anak-anak bermain dan berteman, mulai beralih menjadi sekolah kanak kanak yang hanya memenuhi target kemampuan akademik membaca, menulis dan berhitung (calistung). Praktik yang dilakukan bertentangan dengan karakteristik membaca awal, yaitu pendek, dan dapat diperkirakan, berulang-ulang, menggunakan Bahasa

sederhana, menggunakan irama, mudah diingat, gambar dan teks sesuai, dan gambar sangat dominan (Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Formal dan Nonformal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2010;13) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dimana metode eksperimen adalah metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Treatment by level 2 x 2*. Desain ini merupakan dua atau lebih variabel bebas dimanipulasi secara simultan untuk menyelidiki pengaruhnya terhadap variable terikat (Andre &Trisna, 2018:11). *Desain Treatment by level 2 x 2* yang digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dimaksudkan untuk menjaga kualitas data penelitian adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berupa data primer dan Sekunder. Data diperoleh secara langsung dari responden yaitu dengan penyebaran kuesioner atau angket yang berisi pertanyaan mengenai kemampuan membaca, permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik. Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2017:137). Dalam penelitian ini data sekunder dijadikan sebagai data pendukung yang berupa gambaran umum objek penelitian. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan kuisisioner.

Tehnik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan serangkaian pengujian statistik. Uji normalitas data digunakan untuk menguji data yang didapatkan normal atau tidak, Kriteria dinyatakan lolos normalitas jika p value (sig) $>0,005$ maka data distribusi dinyatakan normal. Namun sebaliknya, jika data p value (sig) $<0,5$ maka distribusi dinyatakan tidak normal.

Perhitungan akan dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 23. Uji homogenitas dilibatkan untuk mengecek apakah varian dari populasi mendapat nilai yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS melalui teknik *Test Homogenitif Of Varence*. Dengan asumsi yang menunjukkan apakah varian-varian berdistribusi homogen atau tidak terletak pada bagian *Based On Trimmed Mean* tepatnya dibagian Sig. Uji Hipotesis Setelah data hasil pengukuran dianalisis dengan uji prasyarat, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Karena penelitian ini menggunakan eksperimen model level 2 x 2 dan dengan 2 kelompok sampel, maka analisis yang digunakan adalah uji ANOVA dengan dua arah

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan data dengan menggunakan varians (ANAVA) dan dilanjutkan uji *Tukey*, maka pembahasan hasil penelitian akan berpusatpada empat hipotesis yang telah dilakukan uji sebagai berikut:

1. Perbedaan kemampuan membaca permulaan antara yang diberikan permainan konstruktif balok dan kelompok anak yang diberikan permainan konstruktif media gambar.

Berdasarkan hasil pengolahan data dan perhitungan yang telah dideskripsikan sebelumnya, membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan yang diberikan permainan konstruktif balok dan dengan anak yang diberikan permainan konstruktif media gambar. Berdasarkan ANAVA dua jalan dapat dinyatakan bahwa dapat mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan anak. Yang mana permainan konstruktif dan bermain gambar terdapat perbedaan signifikan. Pada kelompok yang diberikan permainan konstruktif balok terdapat \bar{x} =263.169 dan pada kelompok yang diberikan media gambar terdapat \bar{x} =122.500. Maka perbedaan rata-rata 140,669 angka, ini membuktikan bahwa kemampuan membaca permulaan berpengaruh terhadap permainan konstruktif.

Didasarkan oleh pendapat Kalsum et al., (2021:301) permainan konstruktif merupakan permainan yang membangun suatu objek dan membuat sesuatu bentuk benda yang ada. Permainan

konstruktif ini akan melibatkan anak dalam membuat sebuah hasil karya dengan suatu kreasi yang dimiliki oleh anak. Anak menciptakan sebuah bentuk benda dengan keinginan yang dilakukan. Anak mampu memecahkan masalahnya dengan sendiri dengan permainan konstruktif anak bisa mengeksplorasi melalui permainan yang dilakukan dengan tujuan untuk membuat kesenangan diri anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak dan mengelurkan potensi-potensi yang dimiliki anak sehingga mampu memecahkan masalah sendiri. Menurut Ulandari et al., (2018:73) kegiatan yang dilakukan dalam permainan konstruktif mendapatkan manfaat banyak serta untuk melatih konsentrasi anak, daya fikir, keterampilan kreativitas, keterampilan motorik halus. Anak bisa mengembangkan kemampuan kreatif dalam membuat suatu bentuk benda dalam permainan konstruktif. Permainan konstruktif membedakan sebuah media ada yang bersifat cair dan padat. Media bersifat cair, media penggunaan dapat dibentuk oleh anak seperti: cat, krayon, spidol, play dough, pasir, dan air. Sedangkan media bersifat padat yang telah di tetapkan dan dari bahan yang bisa membuat hasil karya seperti: balok unit, balok, balok berongga, bristle block. Salah satu permainan yang disukai anak adalah balok, permainan konstruktif balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal berbagai macam warna dari balok serta membedakan bentuk dan ukuran sehingga dapat membedakan tinggi dan rendah, besar dan kecil serta panjang dan pendek dalam konstruktif balok. Permainan balok ini melatih anak dalam berfikir serta menyatukan kepingan-kepingan balok menjadi sebuah bangunan balok yang anak inginkan dengan kemampuan yang dimilikinya (Maulida, Hendrawaijaya, et al., 2018:10).

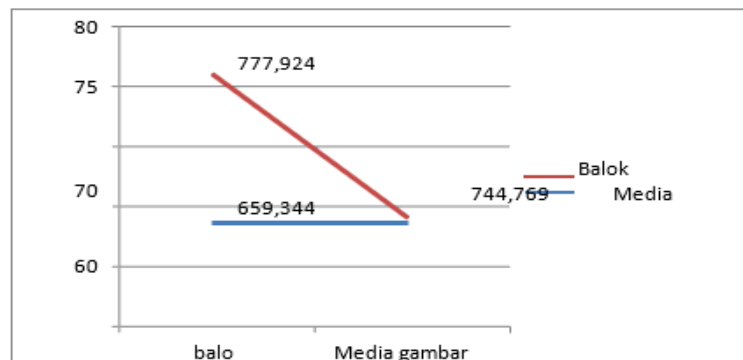
Menurut Zulaikhah et al., (2019:74) melalui permainan balok anak bisa menyusun sebuah bentuk balok yang diinginkan seperti mobil, rumah, robot dan lainnya. Permainan balok ini bisa disusun berdasarkan keinginan dan bisa meningkatkan sebuah kreativitas dalam pembuatan bangunan yang diminati oleh anak. Senada dengan Marifah, (2019:369) permainan media gambar merupakan permainan yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak dan meningkatkan kemampuan penalaran secara aktif dan bisa membedakan macam warna, bentuk serta ukuran. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan matematika anak secara cepat. Menurut Apriani & Qalbi, (2021:25)

kegiatan permainan *media gambar* dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, dalam belajar sambil bermain serta mendorong anak untuk bisa membedakan dari balok kecil ke balok yang besar atau sebaliknya. Anak bisa membedakan macam-macam warna yang ada pada balok tersebut. Permainan konstruktif permainan balok dan permainan media gambar yang mempunyai pengaruh dalam kemampuan membaca permulaan anak. Namun permainan konstruktif balok lebih baik hasilnya di bandingkan dengan permainan konstruktif media gambar.

Dengan demikian bahwa bukti empiris kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan permainan konstruktif balok lebih tinggi dibandingkan dengan permainan konstruktif media gambar. Maka dapat direkomendasikan bahwa permainan konstruktif balok lebih cocok diterapkan dalam kemampuan membaca permulaan anak.

2. Hasil interaksi permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan Anak.

Hasil pengujian hipotesis ANAVA yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh interaksi permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Dapat dikatakan bahwa pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan membaca permulaan anak tergantung pada gaya kognitif. Adapun pengaruh interaksi ditujukan oleh hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:



Gambar Permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan anak

Berdasarkan gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak yang mempunyai kemampuan kecerdasan linguistik yang diberikan permainan konstruktif balok lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberikan kecerdasan linguistik yang diberikan permainan media gambar. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan linguistik jika diberikan permainan konstruktif balok lebih unggul kemampuan membaca permulaan anak dibandingkan anak yang diberikan kecerdasan linguistik yang diberikan media gambar. Kelompok anak yang memiliki kemampuan linguistik rendah yang diberikan permainan konstruktif balok lebih rendah dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan permainan konstruktif media gambar. Semakin banyak pengalaman bermain konstruktif maka dapat menstimulasikan kemampuan membaca permulaan anak. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuan berfikir serta keterampilan kreativitas anak. Permainan konstruktif ini bisa meningkatkan pola fikir dan daya ingat terhadap kegiatan yang dilakukan setelah bermain dan berpengaruh besar terhadap kemampuan berfikir anak (Koesmadi, 2018:10).

Adanya pengaruh interaksi permainan konstruktif dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan anak adalah sebagai berikut: a). permainan konstruktif balok lebih cocok diberikan kepada anak yang memiliki kecerdasan linguistik, karena memungkinkan bagi anak yang memiliki kecerdasan linguistik ada kecenderungan mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu dan dirinya mampu untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh guru. Bagi anak yang memiliki kecerdasan linguistik cenderung aktif ketika menyelesaikan tugas karena menghandalkan anak yang rajin. b). permainan konstruktif media gambar lebih cocok diberikan kecerdasan linguistik akan melatih anak dalam menyelesaikan tugas sehingga melatih kemampuan membedakan ukuran balok. Permainan konstruktif dapat membuat anak meningkatkan kemampuan berfikir serta nalarnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

3. Hasil kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki kecerdasan linguistik dan diberikan perlakuan permainan konstruktif permainan balok lebih tinggi dari pada permainan konstruktif media gambar.

Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa kelompok anak memiliki kecerdasan linguistik lebih tinggi diberikan permainan balok dari pada melalui media gambar. Selanjutnya hasil analisis uji tukey diketahui bahwa nilai Q -hitung $A1B1-A2B1 = 22.07 > Q_{tabel} = 4,60$. Ini berarti, Q -hitung $A1B1-A2B1 > Q$ -tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Penerapan permainan konstruktif balok sangat bermanfaat bagi anak yang memiliki kecerdasan linguistik, karena dengan permainan konstruktif balok secara kreatif sehingga bisa meningkatkan kemampuan anak. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa hasil uji menunjukkan signifikan. Maka dengan demikian, kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan perlakuan permainan konstruktif balok lebih tinggi yaitu menunjukkan efek positif dari kelompok anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang diberikan permainan konstruktif media gambar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kecerdasan linguistik anak terdapat dalam diri anak, yang mana bisa meningkatkan kepribadian diri melalui motivasi diri sendiri yang berkaitan dengan sikap dan tingkah laku. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang di berikan permainan konstruktif balok memiliki kemampuan membaca permulaan yang lebih tinggi secara signifikan lebih tinggi di bandingkan dengan anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang di berikan permainan konstruktif media gambar.

4. Hasil kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki kemampuan linguistik dan diberlakukan permainan konstruktif balok lebih rendah dari pada permainan konstruktif media gambar.

Dengan memperlihatkan hasil keputusan diatas yang berbeda dengan analisis hipotesis sebelumnya, maka yang mengatakan bahwa kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan perlakuan permainan konstruktif media balok dari pada anak yang diberikan perlakuan permainan konstruktif media gambar pada anak yang memiliki kecerdasan linguistik. Kemampuan membaca permulaan anak permainan konstruktif balok lebih rendah dari pada permainan konstruktif media

gambar yang memiliki memiliki kecerdasan linguistik. Anak yang memiliki kecerdasan linguistik mendapatkan banyak pengalaman positif yang biasa ditingkatkan oleh anak serta mengembangkan potensi yang dimilikinya. Berdasarkan pengolahan dan penghitungan data yang dimiliki bahwa kemampuan membaca permulaan anak terdapat perbedaan antara permainan konstruktif balok dan permainan konstruktif media gambar.

5. Hasil Temuan

Hasil temuan yang didapatkan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan permainan konstruktif balok yang memiliki memiliki kecerdasan linguistik dibandingkan dengan anak yang diberikan kelompok permainan konstruktif media gambar yang memiliki kecerdasan linguistik. Penyebab gaya kognitif yang rendah karena pola asuh orang tua dan lingkungan sekitarnya. Permainan konstruktif balok menekankan pada gaya kognitif, apabila anak kesulitan dalam kemampuan membaca permulaan dapat dikarenakan bahwa gaya kognitif anak sendiri rendah. Jika anak sendiri tidak memiliki kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan, anak tidak terdorong untuk berfikir sendiri terhadap kemampuan membaca permulaan. Menurut Novita, (2018:12) kecerdasan linguistik anak harus di kembangkan dengan baik, karena kecerdasan intelektual yang ada pada diri anak akan meningkat dan anak mampu mengontrol diri sendiri terhadap tingkah laku yang dimiliki serta aspek kognitif yang penting dikuasai oleh anak dalam belajar atau memecahkan masalah, sehingga anak bisa belajar sendiri atau tanpa bantuan dari guru.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang ke empat diperoleh hasil perhitungan $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, hasil perhitungan uji tukey diperoleh nilai $Q_{hitung} = 12.59 > 4,60$ atau $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 di tolak dan hipotesis alternative H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan pada kelompok anak yang diberikan permainan konstruktif media gambar lebih tinggi secara signifikan dari kelompok anak yang diberikan permainan konstruktif balok pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan linguistik.

Melalui implikasi hasil penelitian ini, maka di peroleh tambahan ilmu agar dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini, dan perlu diajarkan kepada anak berupa implikasi penelitian yaitu:

Guru merupakan salah satu komponen penting bagi anak untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru mengajarkan kepada anak bagaimana cara bersikap sopan santun dan saling menghargai sejak usia dini. Serta guru melihat bagaimana karakteristik masing-masing anak, yang mana dengan melakukam kegiatan permainan konstruktif dan bermain gambar merupakan kegiatan yang efektif untuk mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak dan meningkatkan pola berfikir anak serta kemampuan dalam menemukan ide-ide baru.

Permainan konstruktif yang diberikan kepada anak, yang mana permainan konstruktif ini berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan serta kecerdasan linguistik yang dimiliki anak, yang mana kecerdasan linguistik anak meningkat dan bisa di kembangkan dengan baik melalui permainan konstruktif. Permainan konstruktif ini melatih anak untuk berinteraksi dengan teman serta meningkatkan kemampuan berfikirnya. Sebagian guru tidak bisa memahami bagaimana cara melakukan permainan konstruktif dengan meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, yang mana guru membiarkan anak untuk bermain dengan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian maka di peroleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca permulaan pada kelompok anak yang diberikan permainan konstruktif balok lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan permainan konstruktif media gambar.
2. Interaksi antara permainan konstruktif yang diberikan konstruktif balok maupun media gambar dengan kecerdasan linguistik dan berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak.
3. Kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang diberikan

permainan konstruktif balok lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang diberikan permainan konstruktif media gambar.

4. Kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki kecerdasan linguistic dengan permainan konstruktif balok lebih rendah dari kemampuan membaca permulaan yang diberikan permainan konstruktif media gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Asef Umar Fakhruddin. (2010). *Menjadi Guru Favorit*. Yogyakarta: Diva Press.
- Baiq Roni Indira Astriya, Sodik Azis Kuntoro, (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *Jurnal pendidikan dan pemberdayaan masyarakat UNY*. Volume 2 (5). DOI <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329>.
- Campbell, Linda, Dkk. (2002) *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Depok: Inisiasi Press.
- Farida Rahim. (2008). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock B. Elisabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.Yuliani
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Moh.kasiram. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN-Maliki Press.
- Nurhayati. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa: Alternatif Pemilihan Strategi dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa*. *Jurnal Bahasa & Sastra*. 9 (2): 110-116.
- Nur Hayati, Nur Cholimah, M. C. (2017). *Identifikasi keterampilan kognitif anak usia 2-6 tahun di lembaga PAUD Kecamatan Slean, Yogyakarta*. *Pendidikan Anak Is Licensed under a Creative*, 6(2), 181-189.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Suhartono.

Permendikbud. (2014). Permendikbud No. 137 Tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Permendiknas No.58. (2010). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendiknas.

Prasetyo, B. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Vebianti, I. N. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta.