

# Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kasih Siborongborong

Mesiana Sihombing<sup>1</sup>, Emmi Silvia Herlina<sup>2</sup>, Adiani Hulu<sup>3</sup>, Julita Herawati P<sup>4</sup>, Winarti Agustina<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

**Abstract:** The aim of this research is to determine the effect of the Chain Whisper Game on the Linguistic Verbal Intelligence Ability of Children Aged 5-6 Years at Pelangi Kasih Siborongborong Kindergarten. The method used in this research is a descriptive quantitative research method. The population was all children aged 5-6 years at Pelangi Kasih Siborongborong Kindergarten, totaling 54 people and a sample of 28 people was determined using a purposive sampling technique. Data was collected using a 25-item positive closed questionnaire. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence of the Chain Whisper Game on the Linguistic Verbal Intelligence Ability of Children Aged 5-6 Years at Pelangi Kasih Siborongborong Kindergarten: 1) Test the analysis requirements: a) positive relationship test obtained by the value  $r_{xy} = 0.532 > r_{table} (\alpha=0.05, n=28) = 0.374$ , thus it is known that there is a positive relationship between variable  $n-2=26$  = 2.056, thus there is a significant relationship between variable = "18.54"+0.44X. Thus  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords:** Chain Whisper Game, Verbal Linguistic Intelligence Ability of Children Aged 5-6 Years

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong yang berjumlah 54 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 28 orang dengan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan item angket tertutup positif sebanyak 25 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,532 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=28) = 0,374$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,204 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=26) = 2,056$  dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. c) Uji koefisien determinasi regresi ( $r^2$ ) = 28,3%. 2) Uji pengaruh: Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 18,54 + 0,44X$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Permainan Bisik Berantai, Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak, oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. kosekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkann berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Secara institusional pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences) maupun kecerdasan spiritual. sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. pasal 1 ayat 14 Undang – Undang 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Selanjutnya, pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa :

1. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar
2. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal
3. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat
4. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non-formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat
5. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan
6. Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, 2, dan ayat 4 diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah. <sup>1</sup>

Kecerdasan majemuk dikembangkan oleh *Howard Gardner* yang menjelaskan bahwa setiap orang memiliki bermacam-macam kecerdasan yang berbeda-beda dengan kadar pengembangan yang berbeda antara kecerdasan yang satu dengan kecerdasan yang lainnya. Kecerdasan majemuk ini memiliki beberapa jenis kecerdasan antara lain yaitu, Kecerdasan Linguistik (*Linguistic Intelligence*); Kecerdasan Logika-Matematika (*Logical-Mathematical Intelligence*); Kecerdasan VisualSpasial (*Visual-Spatial Intelligence*); Kecerdasan Gerak Tubuh (*Kinesthetic Intelligence*); Kecerdasan Musikal (*Musical Intelligence*); Kecerdasan

---

<sup>1</sup> Suyandi, mpd.i & maulidya ulfah, mpd.i buku konsep dasar paud pt remaja rosdakarya hal: 17-18

Interpersonal (Interpersonal Intelligence); Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*); Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligence*).<sup>2</sup>

Sujiono Kecerdasan verbal linguistik adalah pemahaman terhadap fonologi, sintaksis dan semantik bahasa, dan penggunaan pragmatismenya untuk meyakinkan orang lain dengan tindakan, membantu orang untuk mengingat informasi, menjelaskan atau mengomunikasikan pengetahuan, atau merenungkan bahasa itu sendiri.<sup>3</sup>

Howard Gardner mengemukakan bahwa titik tekan teori kecerdasan jamak adalah pada kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan suatu produk atau karya. Secara rinci, Gardner juga menyatakan bahwa kecerdasan merupakan:

- a) Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
- b) Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
- c) Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.<sup>4</sup>

Salah satu kecerdasan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Kecerdasan linguistic (*Linguistic Intelligence*) Gardner mengemukakan bahwa kecerdasan linguistic adalah kemampuan menggunakan bahasa, untuk menyatakan gagasan tentang dirinya dan memahami orang lain, serta untuk mempelajari kata-kata baru atau bahasa lain.

Kecerdasan linguistik yang seharusnya dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yaitu: mendengar dan merespon setiap suara, ritme, warna, dan berbagai ungkapan kata: menirukan suara, bahasa, Membaca, menulis, dan diskusi belajar menyimak, membaca, menulis, dan diskusi menyimak secara efektif, memahami, menguraikan, menafsirkan, dan mengingat apa yang telah dibicarakan. berbicara secara efektif kepada pendengar, berbagai tujuan dan mengetahui cara berbicara secara sederhana. Kecerdasan *Verbal Linguistik* ini tidak akan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya bantuan dari orang lain. bantuan orang lain sangat dibutuhkan oleh anak untuk mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimiliki.

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pengertian bahasa dan berbicara. bahasa mencakup segala

---

<sup>2</sup> Luluhan, K. V., Krismayani, O., & Manajang, T. (2019). *Kecerdasan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Perspektif Teori Kecerdasan Howard Gardner*.

<sup>3</sup> Andi Halimahdkk., Vol. 5 No. 2, Desember 2018 Pengaruh Kecerdasan Verbal Linguistik Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

<sup>4</sup> Uswatun Hasanah ., Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, Indonesia.

bentuk komunikasi, baik yang diutarakan dalam bentuk lisan, tulisan, bahasa isyarat, bahasa gerak tubuh, ekspresi wajah pantonim atau seni. Sedangkan bicara adalah bahasa lisan yang merupakan bentuk yang paling efektif untuk berkomunikasi, dan paling penting serta paling banyak dipergunakan<sup>5</sup>.

Kegiatan Permainan bisik berantai ini juga membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan *linguistik* anak dimana permainan yang dilakukan oleh anak adalah permainan bisik berantai. Widyanti mengemukakan bahwa permainan bisik berantai adalah permainan yang membisikkan sebuah pesan berbentuk kalimat kepada kelompoknya secara bergiliran. Permainan bisik berantai memberikan beberapa manfaat terhadap perkembangan anak salah satu adalah perkembangan bahasa.<sup>6</sup>

Hasil pengamatan penulis yang dilakukan di TK PELANGI KASIH SIBORONGBORONG dengan jumlah anak dikelompok B sebanyak 54 orang anak. Peneliti mengamati anak dikelas B2 sebanyak 28 anak. Masih ada anak yang belum berkembang dengan baik kecerdasan *linguistik*. Pada saat proses pembelajaran masih ada anak suka terbalik-balik atau keliru dalam mengucapkan kembali apa yang diucapkan gurunya, anak sulit mengingat apa yang disampaikan guru setelah beberapa waktu dan anak belum bisa menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana oleh guru. Dalam hal ini ada beberapa masalah terkait kecerdasan *linguistik* yang harus diperbaiki sehingga kecerdasan anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan masalah di atas peneliti menggunakan permainan bisik berantai untuk dapat menyelesaikan permasalahan terkait dengan kecerdasan *linguistik* anak, Permainan bisik berantai adalah permainan yang cara memainkannya dengan cara membisikkan kata yang berisi pesan atau sebuah informasi dari guru kepada peserta didik di sekolah. Dengan menerapkan strategi permainan bisik berantai peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan sehingga anak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Permainan ini merupakan permainan yang sederhana tetapi memiliki manfaat yang besar untuk dapat melatih kecerdasan *linguistik* anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan masalah yang ada di lapangan tersebut, Penulis melakukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kasih Siborongborong**"

---

<sup>5</sup> Junaida, M.Pd *Buku Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, 2019, PERDANA PUBLISHING hal 42

<sup>6</sup> Ike dkk., JCE 2021 (*Journal of Childhood Education*) vol.5 No.1.

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak

Istilah kecerdasan sama artinya dengan inteligensi. Kecerdasan berasal dari kata cerdas yang secara harfiah berarti sempurna perkembangan akal dan budinya, pandai dan tajam pikirannya, selain itu cerdas dapat pula berarti sempurna pertumbuhan tubuhnya seperti sehat dan kuat fisiknya<sup>7</sup> Berikut ini beberapa pendapat tentang pengertian bahasa dari beberapa ahli:

- a. Menurut Vygotsky sebagaimana dikutip Ahmad Susanto, menyatakan bahwa: “*Language is critical for cognitive development. Language provide a means for expressing ideas and asking question and it provides the catagories and concept for thinking.*” Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berfikir.<sup>8</sup>
- b. Nurbiana Dhieni mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide dan informasi yang terdiri atas simbol-simbol visual maupun verbal.<sup>9</sup>
- c. Vessels dalam Bromley, mengajarkan simpanse dan gorila untuk berkomunikasi dengan manusia melalui bahasa isyarat, bahasa tubuh, dan komputer. Hasil penelitian membuktikan bahwa hewan tersebut dapat belajar memanipulasi bahasa sekalipun tidak memiliki mekanisme fisik untuk memproduksi bahasa. Gorila tersebut dapat memahami isyarat ribuan kosa kata setara dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 2-3 tahun pada umumnya<sup>10</sup>
- d. Holzman dalam Bromley, mengidentifikasi tiga aspek yang membedakan bahasa manusia dan sistem isyarat pada hewan. Pertama, bahasa manusia bersifat produktif, dimana terdapat kreasi manusia dalam memberikan informasi baru beserta artinya. Kedua, bahasa manusia terlepas dari konteks/situasi. Percakapan langsung, pembicaraan melalui telepon, dan tulisan seseorang dapat mengomunikasikan arti-arti yang tidak berhubungan dengan situasi maupun lingkungan tempat peristiwa tersebut terjadi. Ketiga, manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, sedangkan hewan menggunakan isyarat untuk menginformasikan sesuatu. Seekor burung yang memberi tanda pada burung lain tentang adanya bahaya yang terjadi di lingkungan tempat

---

<sup>7</sup> W. J. S Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka), hal. 211

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), 73.

<sup>9</sup> Dra Nurbiana Dhieni et. al, *Modul Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2019), 1.5.

<sup>10</sup> *Ibid* hlm .1.4

tinggalnya, lebih merupakan informasi daripada mengartikan sesuatu. Hal ini berbeda dengan seorang anak usia tiga tahun yang berkata 'mau piring' yang menginformasikan pada orang dewasa bahwa ia bukan hanya lapar, namun ia menginginkan sesuatu untuk makan.<sup>11</sup>

- e. Bromley mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.<sup>12</sup>

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari beberapa pendapat tentang pengertian bahasa dari atas yaitu: bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dengan melalui bahasa isyarat, bahasa tubuh, dan komputer, dimana mendefinisikan bahasa sebagai ide dan informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, dan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar.

### **Pengertian Permainan**

Bermain merupakan cara anak belajar, yang sering diistilahkan dengan *"learning through play"* artinya belajar melalui bermain, bukan hanya sekedar *"learning by playing"* yang sering disalah artikan sebagai belajar sambil bermain atau belajar seraya bermain.

Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan para pakar pendidikan anak berikut ini.

1. Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri.
2. Menurut Mayesky adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.
3. Menurut Buhler dan Danziger, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
4. Menurut Dockett dan Fleer bermain adalah suatu hal yang sangat disukai anak-anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Menurut Vygotsky dalam Naughton bermain membantu kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan dalam Catron dan Allen yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh

---

<sup>11</sup> *Ibid* Hlm. 1.4

<sup>12</sup> *Ibid* Hlm. 1.5.

secara langsung terhadap semua, kognitif, baik fisik, bahasa serta sosioemosional.<sup>13</sup> Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain, dapat dipahami bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari seriap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukan, bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar, setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

### **Pengertian permainan Bisik Berantai**

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan terhadap berbagai artikel jurnal yang relevan, maka dapat ditemukan point-point penting hasil reduksi data sebagai berikut: temuan pertama, peneliti menemukan dua temuan yang dikemukakan oleh Widyanti permainan bisik berantai adalah sebuah pesan berupa kalimat yang disampaikan secara berurutan. misalnya (adik mengambil buku dilemari)<sup>14</sup>. Menurut Andriana, permainan bisik berantai berupa kalimat yang terdiri enam kata sampai delapan kata, misalnya (kakak pergi jalan-jalan bersama ibu dan ayah). Andriana juga mengungkapkan permainan bisik berantai berupa kalimat sehari-hari dan kalimat formal. yang mana kalimat sehari-hari digunakan dalam kegiatan sehari-hari. sedangkan kalimat formal kalimat yang digunakan dengan memperhatikan kaidah penggunaan. Contoh kalimat non formal (mama aku pergi main bersama teman-teman ya) sedangkan contoh kalimat formal formal (mama saya ingin pergi main bersama teman-teman).<sup>15</sup> Bisik berantai adalah suatu kegiatan dimana guru membisikkan kalimat kepada seorang siswa, siswa tersebut membisikkan ke siswa kedua dan seterusnya sampai siswa terakhir.

Guru memeriksa apakah kalimat pesan tersebut sampai kepada siswa terakhir dengan benar.<sup>16</sup>

### **Kerangka Berpikir**

Anak usia dini berada pada usia 0-6 tahun dan dinamakan sebagai masa emas yang mengalami perkembangan cukup pesat dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya. Perkembangan cukup pesat yang dialami anak usia dini pada masa emas diantaranya perkembangan bahasa yang harus dimiliki anak yaitu kecerdasan linguistik anak

---

<sup>13</sup>Dr. Yuliani Nurani, M.P.d, Dr. Sofia Hartati, M.Si, Dr. Sihadi, M.Pd *Buku memacu kreativitas melalui bermain* hal(29-30)

<sup>14</sup> Lovita, I., & Ismet, S. (2021). *Studi permainan bisik berantai dalam pengembangan bahasa anak usia dini*. JCE (Journal of Childhood Education), 5(1), 107–116

<sup>15</sup> *ibid*

<sup>16</sup> Azlin Atika Putri<sup>1\*</sup>, Reswita<sup>2</sup>, Nurhayatun Nufus<sup>3</sup> *Pengaruh Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun* 112 | PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 2, April 2021

usia 5-6 tahun mendengar dan merespon setiap suara, ritme, warna, dan berbagai ungkapan kata: menirukan suara, bahasa, membaca, menulis, dan diskusi belajar menyimak, membaca, menulis, dan diskusi menyimak secara efektif, memahami, menguraikan, menafsirkan, dan mengingat apa yang telah dibicarakan. berbicara secara efektif kepada pendengar, berbagai tujuan dan mengetahui cara berbicara secara sederhana.

Dalam pengembangan kecerdasan *verbal linguistik* anak diperlukan kegiatan permainan yang bisa membantu *linguistik* anak dengan memainkan bisik berantai, kegiatan permainan bisik berantai, guru akan mengumpulkan anak-anak untuk diberikan aturan dalam bermain, anak dibagi menjadi beberapa kelompok sebelum memulai permainan, guru meminta setiap anak untuk berhitung sehingga anak mengetahui masing-masing kelompoknya, lalu guru akan membisikkan kosakata atau kalimat tersebut ke anak yang berada di urutan pertama setelah itu guru akan meminta anak yg di urutan pertama membisikkan pesan yang tadi ke anggota kedua dan seterusnya, guru akan meminta peserta akhir untuk memberitahukan kalimat yang sudah dibisikan tersebut, lalu guru akan memperhatikan kemampuan *verbal linguistik* anak.

Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1 kerangka berpikir

Proses penelitian ini diawali dengan mengunjungi sekolah untuk melakukan pengamatan awal. Pengamatan dilakukan untuk memperoleh apa yang menjadi permasalahan kecerdasan linguistik anak, peneliti mengumpulkan sumber yang diperoleh dari buku, jurnal. Setelah itu, peneliti melakukan perumusan masalah dan menetapkan tujuan penelitian. Tujuan penelitian perlu ditetapkan sebagai hal yang ingin dicapai dari penelitian. Selain itu peneliti juga menetapkan batasan masalah agar penelitian lebih terfokus, terarah dan penelitian yang dibahas tidak jadi melebar. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data di TK Pelangi Kasih Siborongborong dalam pengolahan data. Setelah data terkumpul maka dilakukanlah pengolahan data selanjutnya. Selanjutnya peneliti akan menarik kesimpulan dan saran yang memberikan jawaban terhadap tujuan penelitian.



## Hipotesis Penelitian

Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi. Hipotesa ini perlu mendapatkan bukti atau kajian yang sebenarnya, Sejalan dengan itu Sugiyono mengatakan: "Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian". Oleh karena itu,hipotesa adalah dugaan yang mungkin benar atau salah.Ia ditolak jika faktanya salah atau palsu dan hipotesa akan diterima jika membuktikan kebenarannya.<sup>17</sup>Berdasarkan kerangka berpikir dan kajian teori tersebut maka peneliti dapat mengajukan hipotesis seperti berikut: analisis kecerdasan *verbal linguistic* melalui permainan bisik berantai anak usia 5-6 tahun di Tk Pelangi Kasih Siborongborong kelompok B di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

$H_0 : \beta = 0$  (tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan permainan bisik berantai terhadap kemampuan kecerdasan *verbal linguistic* anak kelompok B TK Pelangi Kasih Siborongborong

$H_a : \beta \neq 0$  (terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan kegiatan permainan bisik berantai terhadap kemampuan kecerdasan *verbal linguistic* anak kelompok B TK Pelangi Kasih Siborongborong Dengan ketentuan penerimaan hipotesa sebagai berikut:

$H_a = T_{hitung} > T_{tabel}$  : maka hipotesa diterima

$H_0 = T_{hitung} < T_{Tabel}$  : maka hipotesa ditolak

## METODOLOGI PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Seperti yang dikemukakan Sugiyono bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik,dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan<sup>18</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan data atau sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki yang telah terkumpul sebagaimana adanya dan dideskripsikan secara sistematis dan akurat<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Sugiyono Dr.2016.*Metode Penelitian Kuantitatif,kualitatif,dan R&D*.Bandung:Alfabeta,hal 159.

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2020) hlm. 8

<sup>19</sup> *ibid* hlm 147

## HASIL PENELITIAN

### Uji Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Permainan Bisik Berantai) dengan variabel Y (Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun) di TK Pelangi Kasih Siborongborong Kabupaten Tapanuli Utara maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$  = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden<sup>20</sup>

**Tabel 4.1**  
**Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	30	34	900	1156	1020
2	34	32	1156	1024	1088
3	30	34	900	1156	1020
4	31	29	961	841	899
5	37	37	1369	1369	1369
6	33	35	1089	1225	1155
7	32	30	1024	900	960
8	33	36	1089	1296	1188
9	35	37	1225	1369	1295
10	30	32	900	1024	960
11	38	34	1444	1156	1292
12	31	32	961	1024	992
13	31	34	961	1156	1054
14	28	26	784	676	728
15	30	31	900	961	930
16	36	35	1296	1225	1260
17	36	34	1296	1156	1224
18	33	35	1089	1225	1155
19	31	30	961	900	930
20	31	33	961	1089	1023
21	25	32	625	1024	800
22	33	32	1089	1024	1056
23	30	33	900	1089	990
24	35	32	1225	1024	1120
25	32	32	1024	1024	1024
26	35	30	1225	900	1050
27	39	37	1521	1369	1443
28	34	32	1156	1024	1088
Jumlah	913	920	30031	30406	30113

<sup>20</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 213

Sehingga dapat dicari nilai  $r_{xy}$  yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{28.30113 - (913)(920)}{\sqrt{(28.30031 - (913)^2)(28.30406 - (920)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{843164 - 839960}{\sqrt{(840868 - 833569)(851368 - 846400)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3204}{\sqrt{(7299)(4968)}} = \frac{3204}{\sqrt{36261432}}$$

$$r_{xy} = \frac{3204}{6021,75}$$

$$r_{xy} = 0.532$$

Berdasarkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,532$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=28)$  yaitu 0,374 diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

### **Pengujian Hipotesa**

Rumusan Hipotesa:

- $H_a$  : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.
- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

Dari hasil uji hubungan positif di atas diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel} (n=20)$  yaitu  $0,532 > 0,374$  dan dari hasil uji signifikansi diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,204 > 2,056$ . Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak. Maka dari ketentuan di atas maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban anak tentang Permainan Bisik Berantai di TK Pelangi Kasih Siborongborong Kabupaten Tapanuli Utara diketahui bahwa Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong semakin meningkat dikarenakan Permainan Bisik Berantai tersebut. Permainan bisik berantai dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak. Salah satunya adalah menambah perbendaharaan kata yang belum diketahui sebelumnya oleh anak selain itu, permainan bisik berantai ialah permainan multifungsi yang bisa mengembangkan beberapa keterampilan lain, seperti keterampilan mendengar, menyimak, serta berbicara, ketiga keterampilan tersebut adalah bagian dari perkembangan anak. Maka dengan dilakukannya Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong memperlihatkan meningkatnya secara positif dan signifikan Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun yang ditunjukkan anak dengan indikator-indikator berikut: 1) mengungkapkan perasaan dan pendapat kalimat sederhana dalam berkomunikasi; 2) lingkup kosakata yang dapat diungkapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan perbandingan jarak dan permukaan (kasar-halus); 3) dapat mengenal simbol-simbol; 4) berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan bahasa anak; dan 5) mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $r_{hitung} = 0,532$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100% - 5% = 95% dan untuk  $n = 28$  yaitu 0,374. Diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0,532 > 0,374$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 3,204$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk kesalahan  $\alpha = 5\%$  dan  $n-2 = 26$  yaitu 2,056. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,204 > 2,056$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $\hat{Y} = 18,54 + 0,44X$  persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 18,54 maka untuk setiap penambahan Permainan Bisik Berantai maka Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun akan meningkat sebesar 0,44 dari Permainan Bisik Berantai. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 0,283$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase antara Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong adalah 28,3%.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan Berdasarkan Teori**

- a. Permainan Bisik Berantai merupakan salah satu bermain yang dapat permainan bisik berantai dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak. salah satu menambah perbendaharaan kata yang belum diketahui sebelumnya oleh anak selain itu, permainan bisik berantai ialah permainan multifungsi yang bisa mengembangkan beberapa keterampilan lain, seperti keterampilan mendengar, menyimak, serta berbicara, ketiga keterampilan tersebut adalah bagian dari perkembangan anak. Cara penuturan permainan bisik berantai tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga.
- b. Bahasa merupakan salah satu kecerdasan *verbal linguistik* Kecerdasan *Verbal linguistik* yang seharusnya dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yaitu alat untuk mengekspresikan ide dan informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Adapun indikator kecerdasan *verbal linguistik* adalah sebagai berikut: 1) mengungkapkan perasaan dan pendapat kalimat sederhana dalam berkomunikasi; 2) lingkup kosakata yang dapat diungkapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan perbandingan jarak dan permukaan (kasar-halus); 3) dapat mengenal simbol-simbol; 4) berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan bahasa anak; dan 5) mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.

### **Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,532 > 0,374$  dan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,204 > 2,056$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

## Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan Bisik Berantai yang maksimal dapat meningkatkan Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong.

## Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

### 1. Guru

Guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya kepada anak di sekolah terkhusus untuk meningkatkan Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kasih Siborongborong. Berdasarkan hasil penelitian penulis, secara keseluruhan Permainan Bisik Berantai sudah baik. Akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan hal-hal yang dianggap sudah baik dan meningkatkan hal-hal yang masih kurang maksimal dalam Permainan Bisik Berantai tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan selanjutnya.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, guru hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan pembelajarannya melalui Permainan Bisik Berantai dengan selalu menyebutkan Kelompok yang benar maka dialah yang menjadi pemenangnya. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, guru hendaknya meningkatkan pembelajarannya melalui Permainan Bisik Berantai dengan guru senantiasa memberikan dukungan untuk anak mengingat kembali pengalaman mainnya.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka guru hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator Permainan Bisik Berantai yaitu indikator Anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Dan berdasarkan indikator terendah, guru hendaknya meningkatkan indikator Permainan Bisik Berantai yaitu indikator Guru memberikan dukungan untuk mengingat kembali pengalaman mainnya, guru memperhatikan kemampuan *verbal linguistik* anak.guru menutup kegiatan dengan doa.

### 2. Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam hal ini Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun sudah baik. Namun, haruslah mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Kecerdasan *Verbal Linguistik* anak tersebut ketika bermain di sekolah.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, anak hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kecerdasan *verbal linguistiknya* yang sudah berkembang sangat baik yaitu mendengarkan guru dan teman dengan baik. Sementara sesuai dengan nilai item

terendah, anak hendaknya meningkatkan kecerdasan *verbal linguistiknya* yang masih berkembang sesuai harapan yaitu anak dapat mengenal simbol-simbol.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka anak hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator kecerdasan *verbal linguistiknya* yaitu indikator menempel gambar dengan tepat yaitu anak mampu menempel gambar sesuai pola dan anak mampu menempel gambar dengan rapi. Dan berdasarkan indikator terendah, anak hendaknya meningkatkan indikator kecerdasan *verbal linguistiknya* yaitu indikator Lingkup kosakata yang dapat diungkapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan perbandingan jarak dan permukaan (kasar-halus).

### 3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Kemampuan Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Permainan Bisik Berantai ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya kepribadian anak, perkembangan mental anak, motivasi belajar dan atau minat belajar anak dan sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, ( 2014).Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Azlin Atika Putri dkk, april 2021. Pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berkomunikasi secara lisan anak usia 5-6 tahun,PAUD Lectura:jurnal pendidikan anak usia dini,vol 5
- Andi Halimah dkk, Desember 2018 Pengaruh Kecerdasan Verbal Linguistik Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,Vol. 5 No. 2,
- Ike dkk,JCE 2021 (journal of childhood Education)vol.5 No.1.
- Junaida,M.Pd, 2019 Buku Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,Medan PERDANA PUBLISHING .
- Lalujan, K. V., Krismayani, O., & Manajang, T. (2019).Kecerdasan Anak Usia
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). Studi permainan bisik berantai dalam pengembangan bahasa anak usia dini. JCE (Journal of Childhood Education), 5(1), 107–116.
- Nurbiana Dhieni et. al, 2019.Modul Metode Pengembangan Bahasa (Tangerang: Universitas Terbuka), 1.5.
- Sugiyono, 2020 Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Suyandi,mpd.i&maulidya ulfah,mpd.i ,2019. buku konsep dasar paud Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA .

Uswatun Hasanah., Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini, STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, Indonesia

W. J. S Purwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka)

Yuliani Nurani,M.P.d,Dr.Sofia Hartati,M.Si,Dr.sihadi,M.Pd, 2020,Buku memacu kreativitas melalui bermain,JakartaPT Bumi Aksara.