

DIAGNOSIS *LINGUISTIC INTELLIGENCE* SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI METODE PERMAINAN TEMUKAN KATA DALAM PEMBELAJARAN IPA

Intan Kusumawati^{1*}, Alisa¹, Apriyadi Maja¹, Indah Permata Sari¹, Nur Safitri¹

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, ISBI Singkawang

*Email korespondensi: intankusumawati10@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mengembangkan potensi kecerdasan yang dimiliki siswa. Dominasi kecerdasan siswa dapat diukur dengan diagnosis menggunakan metode permainan yang tepat sesuai dengan karakteristik jenis kecerdasannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendiagnosis *linguistic intelligence* siswa sekolah dasar melalui metode permainan ‘Temukan Kata’ dalam pembelajaran IPA. Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian diawali dengan memberikan pembelajaran melalui metode permainan ‘Temukan Kata’ dengan berbantuan media pembelajaran. Metode permainan ini dirancang agar dapat memberikan stimulasi bagi siswa dalam mengeksplorasi dan melatih *linguistic intelligence* yang dimilikinya dalam pembelajaran IPA. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa triangulasi data, yaitu lembar observasi *linguistic intelligences*, lembar wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas rendah (kelas II), dan siswa kelas tinggi (kelas IV) dengan jumlah sebanyak 47 siswa di salah satu sekolah dasar negeri kota Singkawang. Teknik analisis data dilakukan melalui eksplorasi data untuk menghasilkan *grounded theory*. Ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA lebih tinggi dibandingkan percaya diri, dan lebih rendah dari komunikasi. Kemampuan komunikasi siswa lebih tinggi dibanding indikator lainnya melalui penerapan metode permainan ‘Temukan Kata’. Simpulan dalam penelitian ini adalah potensi *linguistic intelligence* siswa sekolah dasar dapat didiagnosis melalui metode permainan ‘Temukan Kata’ dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat dilakukan pada penelitian lanjutan.

Kata kunci: Diagnosis; *Grounded Theory*; *Linguistic Intelligence*; Metode Permainan; Pendidikan IPA

PENDAHULUAN

Konsep pendidikan menurut pemikir Ki Hajar Dewantara merupakan kebutuhan dalam kehidupan melalui pembimbingan segala potensi yang dimiliki siswa dalam memanusiakan manusia (Marisyah et al., 2019). Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendukung pengembangan potensi diri siswa (Rahman et al., 2022). Pendidikan juga dimaknai sebagai upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan bakat, serta potensi bawaan, baik fisik maupun mental, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan berbudaya (Fadilla, 2023). Pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik agar mampu menjalankan tugasnya secara mandiri, serta bertanggung jawab (Hidayat & Abdillah, 2019). Dengan demikian, pendidikan mencakup segala hal yang memengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan perkembangan potensi diri siswa dalam menghadapi masa depannya.

Perubahan tersebut mencakup pengembangan potensi siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mendukung kehidupan masa depan mereka. Aspek pengetahuan dalam penelitian ini diperoleh dari pendalaman materi pelajaran yang disajikan dalam pembelajaran melalui metode permainan 'Temukan Kata'. Aspek pengetahuan ini ditunjukkan dari pemahaman siswa terkait materi pembelajaran dengan memanfaatkan potensi *linguistic intelligence*. Aspek keterampilan diperoleh dari kemampuan siswa dalam menyusun kata pada permainan 'Temukan Kata' yang disediakan. Aspek ini dapat ditinjau dari keterampilan komunikasi dengan memanfaatkan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki siswa. Demikian pula aspek sikap diperoleh sebagai dampak dari penerapan metode permainan 'Temukan Kata' yang dilakukan. Aspek ini ditunjukkan dari munculnya rasa percaya diri dengan memanfaatkan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki.

Linguistic intelligence merupakan salah satu jenis kecerdasan yang dimiliki siswa, walaupun tidak semua siswa memiliki dominasi *linguistic intelligence* dalam suatu kelas. Namun, setiap siswa cerdas dan memiliki kecerdasan (Kusumawati et al., 2016), dan semua kecerdasan dapat dilatihkan (Kusumawati, 2018). Satu diantara cara melatih *linguistic intelligence* adalah dengan menanamkan minat membaca pada siswa. Hal ini dikarenakan *linguistic intelligence* merupakan kecerdasan seseorang dalam menginterpretasikan sesuatu dalam bentuk kata-kata atau kalimat (Kusumawati & Murdani, 2017). Potensi *linguistic intelligence* perlu didiagnosis dengan metode permainan tertentu. Hal ini dikarenakan tidak semua metode permainan cocok diterapkan dalam mengeksplorasi kecerdasan tertentu, melainkan dibutuhkan metode permainan yang diciptakan secara khusus sesuai dengan ciri-ciri *linguistic intelligence*. Satu di antara metode permainan tersebut adalah permainan 'Temukan Kata'.

Metode permainan 'Temukan Kata' merupakan permainan yang menuntut siswa harus dapat memiliki kemampuan dalam membaca atau mengenal kata/kalimat, dan menguasai materi pembelajaran. Membaca merupakan tahapan awal dalam proses belajar di tingkat sekolah dasar. Kebiasaan membaca dapat berdampak pada kecerdasan yang dimiliki seseorang. Hal ini dikarenakan melalui membaca, dapat melatih daya pikir pembaca dalam menginterpretasikan kata-kata atau kalimat membentuk ilustrasi kejadian dalam benak seseorang. Kemampuan membaca berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir, memperluas pengetahuan, melatih daya ingat, dan pemahaman. Kebiasaan membaca secara rutin dapat mengembangkan kemampuan dalam memproses ilmu pengetahuan, berbagai disiplin ilmu, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Metode permainan 'Temukan Kata' ini dapat menjadi salah satu alat stimulasi dalam meningkatkan minat membaca siswa, sehingga potensi *linguistic intelligence* siswa dapat dieksplorasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendiagnosis *linguistic intelligence* siswa sekolah dasar melalui metode permainan ‘Temukan Kata’ dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan dapat diimplementasikan pada penelitian lanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis kualitatif melalui pendekatan *grounded theory* untuk membentuk teori baru dari hasil diagnosis *linguistic intelligence* siswa melalui permainan “Temukan Kata” dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II (kelas rendah), dan kelas IV (kelas tinggi) di salah satu sekolah dasar Kota Singkawang. Teknik pengumpulan data berupa triangulasi data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar dokumentasi. Lembar observasi diagnosis *linguistic intelligence* dirancang untuk mengeksplorasi potensi *linguistic intelligences* siswa dalam penerapan metode permainan ‘Temukan Kata’. Pertanyaan mencakup aspek, seperti pemahaman dengan potensi *linguistic intelligence*, percaya diri dengan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki, dan keterampilan berkomunikasi dengan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki. Pengumpulan data dilakukan selama sesi pembelajaran IPA, dimana metode permainan "Temukan Kata" diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil, dan diberikan waktu untuk menyelesaikan permainan tersebut. Selama pembelajaran dilaksanakan, aktivitas belajar siswa diamati yang ditinjau dari *linguistic intelligence*. Metode pengumpulan data dengan observasi mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode permainan ‘Temukan Kata’ untuk mencentang isi instrumen sesuai dengan interaksi siswa, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajarnya ditinjau dari *linguistic intelligence*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan mengenai *linguistic intelligence* melalui penerapan metode permainan ‘Temukan Kata’ dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar (SD). Untuk mendapatkan informasi terkait hasil penelitian, dilakukan analisis data yang mengungkapkan efektivitas metode permainan ‘Temukan Kata’ dalam konteks pembelajaran IPA. Pernyataan dalam instrumen lembar observasi *linguistic intelligence* yang digunakan dalam penelitian ini, disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen *Linguistic Intelligence*

No	Pernyataan
1.	Siswa mampu mengenali kata-kata yang sesuai dengan isi konten pembelajaran.
2.	Siswa mampu mencocokkan tulisan dengan konten yang dibahas.
3.	Siswa mampu menyampaikan isi konten yang dibahas.
4.	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik.
5.	Siswa mampu merespon dalam bentuk kata-kata.
6.	Siswa dapat berargumentasi secara lisan.
7.	Siswa dapat berargumentasi secara tulisan.
8.	Siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
9.	Siswa dapat memahami pembicaraan yang disampaikan
10.	Siswa dapat mengomunikasikan segala sesuatu lisan dan tulisan dengan menggunakan kalimat.

Hasil angket diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana minat siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan metode permainan temukan kata., disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator *Linguistic Intelligences*

No.	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Pemahaman dengan potensi <i>linguistic intelligence</i>	1,2,8,9
2.	Percaya diri dengan potensi <i>linguistic intelligence</i> yang dimiliki	3
3.	Keterampilan berkomunikasi dengan potensi <i>linguistic intelligence</i> yang dimiliki	4,5,6,7,10

Berdasarkan indikator-indikator yang tercantum dalam Tabel 2 tersebut, dapat ditunjukkan bahwa diagnosis *linguistic intelligence* siswa mencakup berbagai aspek penting, seperti pemahaman dengan potensi *linguistic intelligence*, percaya diri dengan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki, dan keterampilan berkomunikasi dengan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki. Indikator-indikator ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai *linguistic intelligence* yang dimiliki siswa, yang disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Lembar Observasi *Linguistic Intelligence*

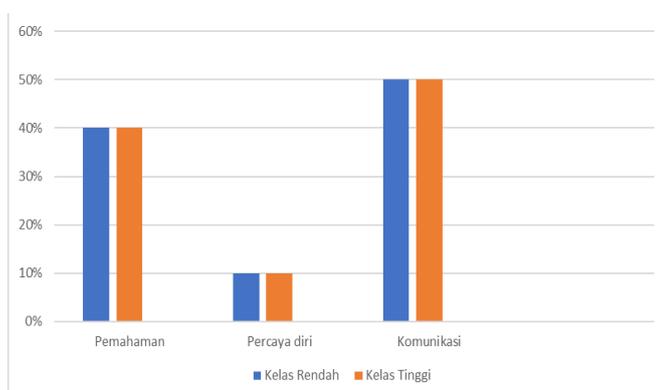
Indikator	Kelas Rendah (22 Siswa)	Kelas Tinggi (25 Siswa)
Pemahaman dengan potensi <i>linguistic intelligence</i>	100	92
Percaya diri dengan potensi <i>linguistic intelligence</i> yang dimiliki	25	23
Keterampilan berkomunikasi dengan potensi <i>linguistic intelligence</i> yang dimiliki	125	115

Proses pengolahan data dilakukan dengan menghitung total skor, yaitu dengan menjumlahkan skor dari semua item angket yang telah diisi oleh responden, seperti yang disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Presentase Perbandingan Diagnosis *Linguistic Intelligence*

Indikator	Kelas Rendah (22 Siswa)	Kelas Tinggi (25 Siswa)
Pemahaman dengan potensi <i>linguistic intelligence</i>	40%	40%
Percaya diri dengan potensi <i>linguistic intelligence</i> yang dimiliki	10%	10%
Keterampilan berkomunikasi dengan potensi <i>linguistic intelligence</i> yang dimiliki	50%	50%

Untuk mempermudah pemahaman dan perbandingan hasil angket kecerdasan linguistik antara kelas rendah dan kelas tinggi. Grafik yang menunjukkan persentase pada setiap indikator, ditampilkan pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan hasil kelas tinggi dan kelas rendah

Grafik yang disajikan dalam penelitian ini menggambarkan persentase nilai yang diperoleh dari tiga indikator penting, yaitu pemahaman, percaya diri, dan komunikasi, yang dianalisis melalui lembar angket observasi yang diberikan kepada dua kelompok siswa yang berbeda, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari 22 siswa, sementara kelas tinggi terdiri dari 25 siswa. Tujuan dari penyajian grafik pada Gambar 1 tersebut, yaitu memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana kedua kelompok siswa memiliki kemampuan dalam tiga aspek tersebut, serta memudahkan perbandingan antara keduanya.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas II, dan kelas IV di salah satu sekolah dasar negeri kota Singkawang mengungkapkan adanya beberapa permasalahan, yaitu: (1) pemahaman siswa yang masih perlu ditingkatkan, (2) rendahnya tingkat rasa percaya diri siswa, dan (3) terbatasnya keterampilan komunikasi yang dimiliki oleh siswa. Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa area yang membutuhkan perhatian lebih dalam pengembangan keterampilan siswa, khususnya dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, membangun rasa percaya diri, dan memperbaiki kemampuan komunikasi yang sangat penting dalam proses belajar.

Hasil observasi akhir pada Gambar 1, yaitu ditunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa pada kedua kelompok berada pada angka 40%. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, baik dari kelas rendah maupun kelas tinggi, menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini mengungkap bahwa pendidikan berbasis *multiple intelligences*, yang didalamnya mencakup *linguistic intelligence*, dapat melatih dan meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran (Putri, 2018). Meskipun begitu, angka 40% juga mengindikasikan adanya potensi untuk meningkatkan pemahaman lebih lanjut, baik melalui peningkatan metode pengajaran maupun strategi belajar yang lebih efektif.

Selanjutnya, tingkat percaya diri siswa tercatat pada angka 10%. Angka ini menggambarkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang merasa yakin dan percaya diri dalam kemampuan mereka untuk berinteraksi, mengungkapkan pendapat, atau menerapkan pengetahuan yang mereka miliki. Tingkat percaya diri yang relatif rendah ini bisa menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi atau mengungkapkan ide dengan lebih jelas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arly et al. (2023) bahwa pentingnya menamnamkan rasa percaya diri siswa melalui pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui pendekatan yang lebih mendukung dan pemberian kesempatan untuk tampil lebih sering dalam berbagai kegiatan yang melibatkan komunikasi.

Tingkat komunikasi siswa antara kedua kelompok tercatat pada angka 50%, yang merupakan angka yang cukup signifikan. Persentase ini menunjukkan bahwa setengah dari siswa, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi, mampu berkomunikasi dengan cukup baik dalam berbagai situasi, baik secara lisan maupun tertulis. Namun, masih terdapat ruang bahwa perlu ditingkatkannya keterampilan komunikasi siswa agar mereka lebih terbiasa dan percaya diri dalam menyampaikan gagasan, baik di dalam maupun di luar kelas. Peningkatan keterampilan komunikasi ini sangat penting, mengingat komunikasi yang efektif menjadi salah satu keterampilan dasar yang diperlukan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh Montessori et al. (2023) bahwa perlu dilakukan implementasi dalam keterampilan komunikasi siswa.

Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh dari analisis ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat pemahaman, percaya diri, dan komunikasi siswa dalam kedua kelompok tersebut. Grafik pada Gambar 1, juga menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa aspek yang sudah cukup baik, masih ada yang memerlukan perhatian lebih untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa di masa mendatang. pemahaman dengan potensi *linguistic intelligence*, percaya diri dengan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki, dan keterampilan berkomunikasi dengan potensi *linguistic intelligence* yang dimiliki.

Pada kegiatan diagnosis *intelligence linguistik* dalam pembelajaran IPA menggunakan metode permainan ‘Temukan Kata’, terdapat beberapa dokumentasi yang dapat memberikan gambaran lebih jelas mengenai perbedaan tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan yang melibatkan *intelligence linguistik* pada kelas rendah, ditampilkan pada Gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Pelaksanaan diagnostik *linguistic intelligence* siswa melalui metode permainan ‘Tebak Gambar’ di kelas rendah

Dokumentasi lainnya, yaitu pelaksanaan diagnosis *linguistic intelligence* melalui metode permainan “Temukan Kata” yang dilakukan pada kelas tinggi, ditampilkan pada Gambar 3 sebagai berikut.



Gambar 3. Pelaksanaan diagnostik *linguistic intelligence* siswa melalui metode permainan ‘Tebak Gambar’ di kelas tinggi

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan, yaitu metode permainan ‘Temukan Kata’ dapat digunakan untuk mendiagnosis *linguistic intelligence* siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pemahaman siswa berada pada tingkat 40%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki potensi yang baik dalam memahami materi, meskipun masih perlu peningkatan lebih lanjut. Rasa percaya diri siswa sangat rendah, hanya sebesar 10%, yang menjadi tantangan utama dalam pembelajaran. Keterampilan komunikasi siswa mencapai 50%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu berkomunikasi dengan cukup baik, baik secara lisan maupun tulisan. Secara keseluruhan, metode permainan "Temukan Kata" membantu menstimulasi potensi *linguistic intelligence* siswa, sehingga dapat tereksplorasi dan diamati. Ditemukan bahwa aspek pemahaman, dan komunikasi menjadi aspek yang paling dapat dieksplorasi melalui metode permainan ‘Temukan Kata’ ini. Perlunya upaya tambahan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Prosiding Seminar Nasional*, 362–374.
- Fadilla, A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Front Office Di Smk Negeri 3 Cimahi. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*.
- Kusumawati, I. (2018). Implementasi Hubungan Multipel Inteligensi (MI) dan Multipel Representasi (MR) Berbantuan Microsoft VBA pada Materi Optika Geometri Mahasiswa Pendidikan Fisika. *Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 273-278.
- Kusumawati, I., & Murdani, E. (2017). Analisis Hubungan Multipel Inteligensi (MI) dan Multipel Representasi (MR) Mahasiswa Pendidikan Fisika Tentang Materi Optika Geometri. *Prosiding, SNPMT I 2017*, 61–65.
- Kusumawati, I., S., S. S., & T.M.S., H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Atraktif Berbasis Multiple Intelligences Tentang Pemantulan Cahaya pada Cermin. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 1(1), 5–8. <https://doi.org/10.26737/jipf.v1i1.52>
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Hubungan Pengetahuan Ibu Hamil Dan Tingkat Ekonomi Tentang Kejadian Stunting*, 3(6), 1514–1519.
- Montessori, V. E., Murwaningsih, T., & Susilowati, T. (2023). Implementasi Keterampilan Abad 21 (6C) dalam Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Simulasi Bisnis. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 7(1), 65–72.
- Putri, W. (2018). Pendidikan Berbasis Multiple Intelligences. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 634–651. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v5i2.555>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.