

## PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR DAN KECERDASAN LINGUISTIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

RAHMAH NOVIANTI

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Email: noviedylan@hotmail.com

**Abstract:** *The aims of this research was to understand influence the effect of a card game and linguistic intelligence towards in beginning reading skills. Game used in this study is a card game consists of, first: a picture and word, second: picture and letters. Linguistic intelligence in this study are divided into two, linguistic in high level and linguistic in low level. This research using experimental method with design treatment by level 2x2. Therefore, data analysis using ANAVA two ways and Uji-t. The results of this research are: 1) there is a significant difference to a child's ability in the beginning reading skills, between of the game is given word cards game with children given letter card game, 2) the interaction between card games and linguistic intelligence towards in beginning reading skills, 3) in children who have high linguistic intelligence, beginning reading skill possessed higher given the picture and word card game illustrated compared with the group of children given picture and letter card game, 4) in children who have low linguistic intelligence, beginning reading skill possessed higher given picture and letter card game compared to the group of children given picture and word card. The finding lead to recommendation to use game card to help children in beginning reading skills. Parent's and teacher should be knows about children ability before they teach children reading, so they can using a properly games card.*

**Keyword:** *Game Card, Linguistic Intelligence, and Beginning Reading Skills*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah memahami pengaruh efek dari permainan kartu dan kecerdasan linguistik terhadap keterampilan membaca permulaan. Permainan yang digunakan dalam penelitian adalah permainan kartu terdiri dari, pertama: sebuah gambar dan kata, kedua: gambar dan huruf. Kecerdasan Linguistik dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, linguistik di tingkat tinggi dan bahasa tingkat rendah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pengobatan dengan tingkat 2x2. Oleh karena itu, analisis data menggunakan ANAVA dua cara dan Uji-t. Hasil penelitian ini adalah: 1) ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan seorang anak pada awal keterampilan membaca, antara anak yang diberikan permainan kartu kata dengan anak yang diberikan permainan kartu huruf, 2) tindakan antara permainan kartu dan kecerdasan linguistik dalam keterampilan membaca permulaan, 3) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi, keterampilan membaca dimulai diberi permainan kartu gambar dan kata dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan permainan kartu gambar dan huruf, 4) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah, keterampilan membaca dimulai lebih tinggi diberikan permainan kartu gambar dan huruf dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan kartu gambar dan kata. Temuan menyebabkan rekomendasi untuk menggunakan permainan kartu untuk membantu anak-anak dalam keterampilan membaca permulaan. Orang tua dan guru harus tahu tentang kemampuan anak-anak sebelum mengajar anak-anak membaca, sehingga dapat menggunakan kartu permainan properly.

**Kata kunci: Permainan Kartu, Kecerdasan Linguistik, dan Awal Keterampilan Membaca**

Kecerdasan linguistik merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa. Kecerdasan linguistik meliputi kemampuan untuk merangkai kata-kata baik dalam membaca, berbicara dan menulis (Asef Umar Fakhruddin, 2010: 110). Kemampuan ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki kemampuan untuk membaca hanya perlu diberikan stimulasi untuk dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaannya. Untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak dibutuhkan rangsangan atau stimuli yang berasal dari lingkungan, khususnya lingkungan sekolah seperti guru. Dalam kegiatan pembelajaran di TK dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar yang menggunakan media yang inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.

Menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan anak untuk membaca dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian anak, sehingga

kegiatan membaca melalui bermain bisa terlaksana dengan baik. Di sekolah anak dapat dikenalkan dengan berbagai kegiatan bermain, salah satunya adalah permainan kartu gambar. Dalam permainan kartu gambar, guru dan anak sama-sama terlibat dalam kegiatan tersebut, anak saling menebak simbol yang terdapat pada kartu dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal simbol gambar, huruf dan kata. Metode permainan kartu gambar memupuk adanya pemahaman bahwa setiap simbol memiliki sebutan atau nama, selain itu kegiatan ini melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu atau dua orang lainnya. Penggunaan metode permainan kartu gambar membantu anak untuk mengenali lebih dalam mengenai simbol-simbol yang berada di lingkungan sekitarnya beserta mengetahui tulisan yang terdapat dalam simbol atau gambar tersebut.

Pihak sekolah mengajarkan membaca kepada anak disebabkan adanya tuntutan dari orangtua. Orangtua beralasan bahwa jika kelak anaknya masuk pendidikan dasar

anak akan diberikan tes membaca terlebih dahulu. Selain itu, kemampuan membaca permulaan anak masih kurang hal ini ditandai dengan masih ada yang belum mengenal symbol atau lambang huruf. Kegiatan membaca permulaan yang dilakukan di sekolah masih menggunakan metode yang kurang menarik bagi anak. Anak masih diajarkan melalui metode konvensional yaitu dengan cara guru menuliskan huruf di papan tulis kemudian anak membaca tulisan tersebut secara bersama-sama. Seharusnya guru dapat menggunakan permainan yang menarik sehingga menimbulkan minat anak untuk belajar membaca.

### **Hakikat Kemampuan Membaca Permulaan**

Membaca merupakan salah satu aspek penting yang diajarkan, karena kegiatan membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. *Reading is a process, and one aspect of reading is decoding symbols* (Stull, 2000: vii). Pendapat ini memiliki makna bawa

membaca merupakan sebuah proses, salah satu aspek dalam membaca adalah pengkodean simbol. Membaca merupakan penerjemahan simbol-simbol dan suara-suara ke dalam makna. Untuk menjadi pembaca yang baik anak harus belajar membedakan huruf yang berbeda-beda dan mencocokkan suara-suara ke dalam makna.

Pendapat lainnya mengenai membaca diungkapkan oleh bahwa *“read is the process of bringing meaning to a text in order to get meaning from it”* (Jalongo, 2007: 181). Maksud dari pendapat Weaver bahwa belajar membaca adalah sebuah proses membaca tulisan dalam rangka untuk mendapatkan makna dari tulisan tersebut. Anak dapat belajar membaca melalui lingkungan disekitarnya seperti media elektronik, saat terdapat iklan di televisi yang memperlihatkan tulisan dengan huruf yang besar dan jelas serta diikuti dengan pengucapan kata yang keras dan jelas, maka tanpa sadar anak mulai belajar membaca. Selain itu, anak-anak bisa belajar membaca lewat poster-poster bergambar yang ditempel di dinding

kelas ataupun poster-poster bergambar yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

### **Hakikat Bermain**

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, kegiatan tersebut dilakukan secara spontan dan berulang-ulang dan dalam situasi yang menyenangkan. Hal ini senada dengan penjelasan yang terdapat dalam *Oxford Learner's Dictionary Pocket* yang menyatakan *play is things that people especially children, do for pleasure* (*Oxford Dictionary*, 2008:336) yang diartikan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan orang-orang khususnya anak-anak demi kesenangan untuk dirinya. Kegiatan bermain ini harus dilakukan oleh anak dengan perasaan senang dan tanpa paksaan karena saat bermain anak dapat mengeksplor kemampuan yang dimiliki dalam dirinya. Kegiatan bermain yang lebih diutamakan adalah makna bermain bagi anak itu sendiri bukan hasil akhir yang dicapai oleh anak, melalui proses bermain anak menemukan

hal-hal yang belum didapatkan sebelumnya.

Banyak kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak, kegiatan yang dilakukan oleh anak sebaiknya disesuaikan dengan tahapan perkembangannya. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak usia 5–6 tahun adalah permainan kartu gambar. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002: 272). Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak saat melakukan permainan tertentu anak dalam mendapatkan pengetahuan. Dalam permainan terdapat berbagai macam alat yang digunakan salah satunya adalah kartu. "*Card is piece of stiff paper or plastic with information on it or a piece of card with a picture on it used for various purposes or for various games*" (*Oxford Dictionary*, 2008: 61) yang diartikan bahwa kartu adalah selembar kertas kaku yang berisi tentang suatu informasi, selain itu kartu bisa di definisikan sebagai selembar kertas yang berisi gambar

yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan misalnya untuk permainan. Kartu yang digunakan dalam permainan ini adalah kartu gambar. Permainan kartu gambar merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Mengenalkan anak membaca permulaan dapat menggunakan permainan kartu kata bergambar. Permainan ini didasari oleh metode membaca permulaan global yang dikemukakan Decroly yang mengajarkan anak untuk mengenal makna yang terkandung dalam sebuah bacaan (gambar). Metode global yaitu mengajarkan murid menguasai kata dan kalimat, anak diajarkan membaca dari satuan yang lebih besar ke satuan yang lebih kecil, misalnya dari kata kesuku kata, suku kata ke huruf (Kushartanti, 2005: 78). Selain itu, untuk mengajarkan anak membaca permulaan dapat juga menggunakan permainan kartu huruf bergambar. Huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Hal ini sesuai dengan metode yang digunakan Montessori dalam mengajarkan anak membaca anak

melalui metode sintesa yaitu mengajarkan anak mengenal huruf terlebih dahulu, kemudian mengenal suku kata lalu mengenal kata. Dalam kegiatan membaca permulaan, untuk memperkenalkan huruf “a” guru harus berangkat dari kontekstualisasi atau pengkonteksan. Guru dapat mulai dari interaksi tentang binatang piaraan, misalnya ayam dan menajam ke dalam bagian kata ayam, yakni “Kata ayam itu dimulai dengan huruf a”. Dari sini, semua huruf dapat diperkenalkan kepada anak sebagai bahan identifikasi visual.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka pengertian permainan kartu gambar yang dimaksudkan adalah kegiatan bermain kartu yang dilakukan oleh anak, dimana kartu-kartu tersebut berisi gambar dan kata serta kartu gambar yang berisi gambar dan huruf. Permainan kartu kata bergambar adalah permainan kartu yang berisi gambar dan terdapat kata di bawah gambarnya. Sedangkan permainan kartu huruf bergambar adalah permainan kartu yang berisi gambar dan satu huruf alfabet pada

setiap gambar. Permainan kartu gambar ini digunakan sebagai alat bantu mengajarkan anak dalam kegiatan membaca permulaan.

### **Hakikat Kecerdasan Linguistik**

Kecerdasan linguistik menurut Amstrong adalah kemampuan menggunakan kata secara efektif (Amstrong, 2005:19). Dalam buku *multiple intelligences in the classroom, intelligences linguistic is the capacity to use words effectively, whether orally* (Amstrong, 2009 : 6). Pendapat ini memiliki arti bahwa kecerdasan linguistik merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan kata-kata secara efektif. Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca dan menulis (Lwin, dkk, 2008: 11). Senada dengan pendapat Lwin dkk, Gardner mengungkapkan bahwa kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan

bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks (Campbell, Campbell dan Dickinson, 2002: 2). Selain itu, kecerdasan linguistik juga dipahami sebagai kemampuan menggunakan sistem bahasa untuk berkomunikasi, atau kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata dan kemampuan untuk mengekspresikan bahasa tersebut serta menghargai makna yang kompleks.

*“Linguistic intelligence is the ability to use language to excite, please, convince, stimulate or convey information. It involves not only ease in producing language, but also sensitivity to the nuances, order and rhythm of words* (Sonawat & Gogri, 2008: 22), maksud dari pendapat ini yaitu bahwa kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa untuk menstimulasi atau menyampaikan informasi. Hal ini tidak hanya melibatkan kemudahan dalam memproduksi bahasa, tetapi juga kepekaan terhadap urutan dan ritme kata. Hal ini senada dengan Gardner bahwa kecerdasan linguistik dapat dikembangkan sejak dini melalui

latihan-latihan seperti mendengar dan merespon setiap suara, ritme, warna, serta berbagai ungkapan kata (Widayati & Widiyati, 2008: 140). Kecerdasan linguistik berkaitan dengan kemampuan anak terhadap kata-kata dan kalimat serta bahasa, baik tertulis maupun lisan beserta dengan aturan-aturannya.

Pendapat lain menyatakan bahwa kecerdasan linguistik merupakan jenis kemampuan yang ditunjukkan dalam bentuk yang paling lengkap (Gardner, 2003: 3). Kecerdasan linguistik dikatakan sebagai kemampuan yang paling lengkap karena meliputi berbagai aspek yang menunjang seperti mendengar, melihat, membaca dan menulis. Stimulasi terhadap kecerdasan linguistik sangat penting, karena kecerdasan ini sangat diperlukan dalam hampir semua bidang kehidupan serta tidak ada satu profesipun yang dapat terlepas dari peran bahasa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Pengambilan data menggunakan *pre test* dan *post*

*test*. Desain untuk penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel 1. Treatment by Level 2 × 2**

Metode Kecerdasan Linguistik	Permainan kartu kata bergambar (A <sub>1</sub> )	Permainan kartu huruf bergambar (A <sub>2</sub> )
Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *multistage cluster sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah TK Islam yaitu TK Islam Al Ikhlas dan TK Islam Darul Hikmah.

Untuk uji persyaratan hipotesis meliputi uji normalitas menggunakan *Chi-Square* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's*, uji normalitas dan homogenitas menggunakan bantuan SPSS 18. Analisis data menggunakan ANAVA dua jalur, jika terdapat perbedaan dilanjutkan dengan Uji-t.

**Tabel 2 Hasil Perhitungan ANAVA Dua Jalur**

Sum ber Vari an	JK	D b	RJ K	Fh it	Ftab	
					0. 05	0. 01
Anta r A	52, 09	1	52, 09	8,0 5	4, 06	7, 24
Anta r B	96, 34	1	96, 34	14, 89	4, 06	7, 24
Inter aksi	365 ,17	1	365 ,17	56, 44	4, 06	7, 24

AxB						
Dalam	284,5	44	6,47	-	-	-
Total	798,1	47		-	-	-

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar dengan anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar.

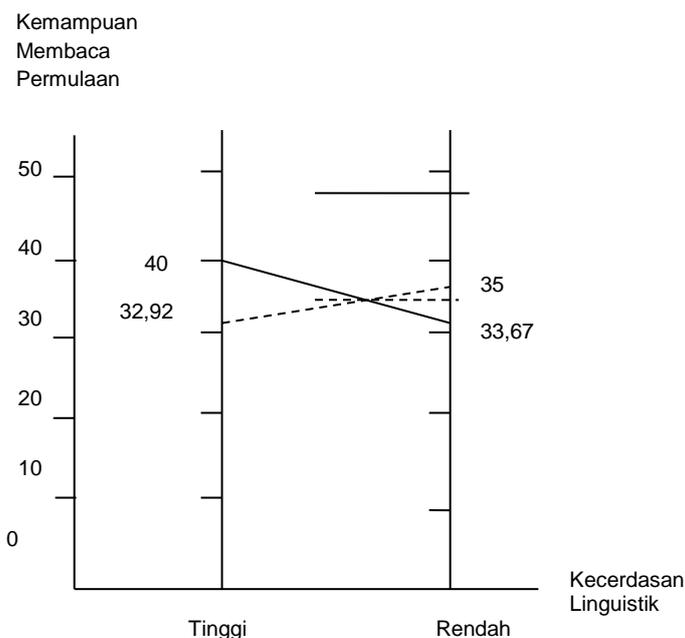
Hasil perhitungan pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa skor rata-rata pada kelompok yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar ( $A_1$ ) sebesar 36,45, hasil tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata pada kelompok yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar ( $A_2$ ) sebesar 34,37. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dua jalan pada tabel 4.22 dapat diketahui bahwa nilai varian A (antara perlakuan) nilai  $F_{hitung}$  sebesar 8,05, dan nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 4,06, maka nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara  $A_1$  dan  $A_2$ , sehingga  $H_0$  di tolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa

terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan yang signifikan antara kelompok anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar dengan yang diberikan metode kartu huruf bergambar.

### 2. Terdapat interaksi antara permainan kartu gambar dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan anak.

Berdasarkan perhitungan ANAVA yang disajikan pada tabel 4.22 diketahui bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 56,44 dan nilai  $F_{tabel}$  sebesar 4,06 pada taraf 5%,. Nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak artinya terdapat interaksi A (perlakuan) dan B (kecerdasan linguistik) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara permainan kartu gambar dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan anak.

### Gambar 1. Interaksi Antara Permainan Kartu Gambar dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan



Keterangan :

= permainan kartu kata bergambar

= permainan kartu huruf

bergambar

**3. Terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan pada anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar dengan anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi**

Hasil perhitungan pada tabel 4.6 dan 4.10 dapat dilihat bahwa skor rata-rata kemampuan membaca permulaan pada kelompok yang

memiliki kecerdasan linguistik tinggi anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar (A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>) sebesar 40, hasil tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata pada kelompok anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar (A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>) sebesar 33,67. Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.22, diketahui  $f_{hitung}$  sebesar 8,05; dan nilai  $f_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 4,30, kesimpulannya  $f_{hitung} > f_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Karena terdapat perbedaan maka dilakukan perhitungan uji lanjut dengan menggunakan uji-t. Hasil perhitungan uji-t didapatkan hasil  $t_{hitung} 7,32 > t_{tabel} 1,67$  artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> dengan kelompok A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok anak yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar, kemampuan membacanya secara signifikan lebih tinggi dibandingkan anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar.

**4. Terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar dengan anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar**

Hasil perhitungan pada tabel 4.8 dan 4.12 dapat dilihat bahwa skor rata-rata kemampuan membaca permulaan pada kelompok yang memiliki kecerdasan linguistik rendah anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar ( $A_1B_2$ ) sebesar 32,92, hasil tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata pada kelompok anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar ( $A_2B_2$ ) sebesar 35,80. Berdasarkan tabel 4.22 diketahui hasil perhitungan  $f_{hitung}$  adalah 8,05; sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 4,30  $f_{hitung} < f_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Karena terdapat perbedaan maka dilakukan perhitungan uji lanjut dengan menggunakan uji-t. Hasil perhitungan uji-t didapatkan hasil  $t_{hitung} |-1,81| > t_{tabel} 1,67$  artinya terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok  $A_2B_1$  dengan kelompok  $A_2B_2$  yaitu terdapat perbedaan yang

signifikan antara kelompok anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar dan kartu huruf bergambar pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan yang signifikan pada kelompok anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar, hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar.

## **SIMPULAN**

Kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan permainan kartu kata bergambar lebih baik daripada anak yang menggunakan kartu huruf bergambar. Dari gambaran ini dapat dikatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dapat menggunakan permainan kartu gambar yang berupa kartu kata bergambar. Terdapat interaksi antara permainan kartu gambar dan kecerdasan linguistik

terhadap kemampuan membaca permulaan anak.

Anak yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi, kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar lebih baik daripada anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar. Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi dapat menggunakan permainan kartu kata bergambar. Anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah, kemampuan membaca permulaan anak yang diberikan metode permainan kartu huruf bergambar lebih tinggi skornya dibandingkan dengan anak yang diberikan metode permainan kartu kata bergambar. Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah dapat menggunakan metode permainan kartu huruf bergambar.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan

kartu gambar dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan membaca permulaan. Artinya dengan melakukan kegiatan permainan kartu gambar dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak.

### **SARAN**

Guru, pendidik dan orangtua hendaknya dapat memberikan stimulasi yang tepat untuk memunculkan ketertarikan membaca. Untuk mengajarkan anak membaca permulaan dapat menggunakan dan memodifikasi permainan kartu gambar yang berupa kartu kata bergambar maupun kartu huruf bergambar, sehingga anak tertarik dan menyukai kegiatan membaca. Saat bermain anak akan merasa senang sehingga memudahkan anak untuk menyerap pengetahuan yang diberikan melalui permainan. Selain itu, guru juga dapat melaksanakan pembelajaran dalam bidang pengembangan lain dengan menggunakan permainan ini disesuaikan dengan kebutuhan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya*, terjemahan Rina Buntaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- *MultipleIntelligences in The Classroom. 3rd edition. USA: ASCD, 2009.*
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell & Dee Dickinson. *Teach ing and Learning through Multiple Intelligence*, terjemahan Tim Inisiasi. Depok: Inisiasi Press, 2002.
- C.H, Myrnawati. *Metode Penelitian untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press, 2012.
- Gardner, Howard. *Multiple Intelligences : Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*. Alih Bahasa: Alexander Sindoro. Batam : Interaksa, 2003.
- Hall, Nigel. *The Emergence of Literacy*. Great Britain : Hodder and Stoughton Educational, 1987.
- Jalongo, Mary Renck. *Early Childhood Language Arts. 4th edition*. USA: Pearson Education, Inc, 2007.
- Kushartanti, dkk. *Pesona Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Lwin, et.al. *How to Multiply Your Child's Intelligence : Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: Indeks, 2008.
- Resnick, Lauren B dan Phyllis A. Weaver. *Theory and Practice of Early Reading. Volume 3*. British: Routledge, 1979.
- Santrock, John W. *Life Span Development 5th edition : Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Sonawat, Reeta dan Purvi Gogri. *Multiple Intelligences for Preschool children*. Mumbai: Abhinav Enterprises, 2008.
- Stull, Elizabeth Crosby. *Let's Read!: A Complete Month By Month Activities Program For Beginning Readers*. USA: Jossey-Bass, 2000.
- Sugiyono. *Metodologi Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Widayati, Sri dan Utami Widijati. *Mengoptimalkan: 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Luna Publisher,