

Implementasi Media Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Rima Amalia¹, Andrisyah², Ratna Dwi Nurcahyani³

¹ Kelompok Bermain (KOBER) Nuru Falah Al-Fath, Kab. Bandung, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ resanurulfritria@gmail.com, ² andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id,

³ ratnadwinur@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 04/01/2026; Direvisi: 07/01/2026; Disetujui: 31/01/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kemampuan Membaca; Media Permainan Scrabble; Anak Usia Dini

Permainan *Scrabble* yaitu aktivitas yang melibatkan pengenalan kata seperti papan huruf. Permainan *scrabble* sangat membantu anak dalam mengenal huruf. Oleh karena itu permasalahan penelitian ini berawal dari salah satu anak usia dini yang belum bisa mengenal huruf yang ibu guru arahkan, peneliti memilih permainan *Scrabble* agar anak mampu menyebutkan huruf ketika ibu guru arahkan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model desain Kemmis dan Mc Taggart yang langkah penelitiannya meliputi rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitiannya yaitu kelompok B di KOBER Nurul Falah sebanyak 10 anak, dilakukan dengan dua siklus setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan, sehingga menjadi enam kali pertemuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dianalisis menggunakan metode statistika deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Bahasa melalui media *scrabble* pada anak dengan kategori nilai paling baik yaitu berkembang sangat baik. Terlihat pada kondisi awal/ prasiklus belum terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik. Siklus ke-1 pada pertemuan ketiga sudah terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik dengan persentase 23%. Dan siklus ke-II setiap pertemuan terdapat anak dengan ketegori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 70%, pertemuan ke dua 77% dan pertemun ketiga 83%.

ABSTRACT

KEYWORDS

Reading Ability; Scrabble Game Media; Early Childhood

Scrabble is a learning activity that facilitates letter and word recognition through the use of letter boards and structured play. This medium is effective in supporting early childhood language development, particularly in letter recognition skills. This study was conducted in response to the observation that some children were unable to recognize letters as directed by the teacher. Therefore, Scrabble was selected as a learning medium to assist children in identifying and naming letters accurately. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, which consists of the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects consisted of 10 Group B children at KOBER Nurul Falah. The research was conducted in two cycles, with three meetings in each cycle, resulting in a total of six meetings. Data were collected through observation and analyzed using descriptive statistical techniques in the form of percentages. The results demonstrated a significant improvement in children's letter recognition abilities through the use of Scrabble media. In the pre-cycle stage, none of the children achieved the developing very well category. By the third meeting of Cycle I, 23% of the children reached this category. In Cycle II, the improvement continued, with 70% of children achieving the developing very well category in the first meeting, 77% in the second meeting, and 83% in the third meeting. These findings indicate that Scrabble media are effective in enhancing letter recognition skills in early childhood education.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan keterampilan peserta didik. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.. Oleh sebab itu anak usia dini, khususnya anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun harus mampu memahami 900 hingga 1000 kata, dapat membaca dan menulis, dapat mulai membaca, dan dapat memahami kata-kata teman-teman, guru, dan orang dewasa lainnya di sekolah. Membaca merupakan kegiatan yang bisa mengungkapkan bahasa pada anak usia dini dan dilakukan oleh anak usia dini. Berbahasa anak usia dini merupakan suatu kegiatan untuk meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, dan memahami Bahasa.

Menurut Lovit Sofyan (dalam Rahayu, 2020). Pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis: pembelajaran bahasa melalui pembelajaran rote, belajar bahasa melalui belajar semantik dan sintaksis, dan belajar Bahasa melalui keragaman dan kompleksitas. Ada beberapa aspek perkembangan bahasa anak yang harus dikembangkan, yang utama di antaranya adalah kemampuan anak untuk menggunakan bahasa sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih maju. Menurut KBBI (dalam Alawiyah et al., 2018), kosakata adalah kumpulan makna kata yang dapat dipertanyakan oleh siapa saja untuk merumuskan perhitungan tertentu

Oleh karena itu membaca adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak jika mereka menemukan sesuatu yang menarik untuk dibaca, seperti gambar atau kartun. Selain itu, seorang anak dapat kreatif dalam menarik kesimpulan berdasarkan ilustrasi yang realistis dalam teks tertentu. Lebih tertarik dalam pembelajaran bahasa sederhana sehingga anak dapat berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari, sebelumnya pembelajaran sederhana perlu ditingkatkan dan dibuat semenarik. Aspek penting yang perlu dipertimbangkan untuk anak cacat adalah keterampilan bahasa mereka. Bahasa adalah salah satu alat komunikasi yang paling penting bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan untuk menyampaikan informasi. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa seorang dewasa muda, ada kebutuhan untuk stimulan yang kompleks.

Hal tersebut diperjelas oleh Chomsky Dardjowidjojo (dalam Arsanti, 2014) bahwa manusia memiliki bekal kodrati (*innate properties*) waktu lahir dan bekal inilah yang kemudian membuatnya mampu untuk mengembangkan bahasa. Sangat penting bagi anak-anak untuk belajar dan memahami cerita, karena jangkauan perhatian dari membaca anak akan meningkat jika kuantitas dan kualitas membaca meningkat. Untuk membantu mereka memfasilitasi pembelajaran dengan benar, orang tua dan guru harus meningkatkan kemampuan mereka untuk mengajar anak-anak. Anak bisa berjudul dengan bahasa dan membentuknya untuk menjadi kalimat yang mudah dipahami oleh orang lain

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan adanya masalah utama di KOBAR Nurul Falah Al-Fath. Masalah yang ditemukan yaitu berkaitan dengan kemampuan bahasa anak. Faktor penyebab kurangnya kemampuan bahasa ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang berinovasi. Maka dari itu, salah satu cara yang akan dilakukan dengan menyediakan permainan atau menggunakan media pembelajaran yaitu media *Scrabble* dengan metode bermain agar memudahkan anak untuk memahami apa yang kami para guru berikan.

Bermain kata-kata dan permainan teka-teki dapat menciptakan lingkungan belajar yang tenang dan menarik. Seorang anak proaktif didorong dan didorong untuk menawarkan dukungan dan dorongan. Ketika bermain permainan, seorang anak dapat melihat banyak kata-kata setiap saat, tetapi tidak dengan cara yang menghibur. Sangat penting bagi para guru untuk memberikan banyak dorongan dan dukungan kepada siswa mereka ketika mereka sedang berjuang. Jika seorang anak terlibat dalam olahraga, guru harus membantu agar siswa dapat menikmati dan berhasil dalam studi mereka. Salah satu kegiatan permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan pemahaman membaca adalah bermain Scrabble. Permainan ini menawarkan manfaat yang signifikan bagi anak-anak dalam hal meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kreatif mereka.

Menurut Selchow & Righter (dalam Amri, 2021) *Scrabble* adalah permainan papan klasik yang menghibur dan berguna sebagai alat pengajaran. Scrabble adalah jenis permainan kata atau permainan yang dapat dimainkan oleh dua atau tiga orang di setiap kelompok. Scrabble adalah jenis permainan huruf paling populer yang tersedia, di mana pemain bekerja sama untuk mengubah huruf yang tersedia menjadi kata-kata yang dapat dibaca dengan keras atau bahkan berjalan seperti teka silang. Scrabble menjadi permainan yang semakin populer di seluruh dunia sebagai alat belajar non-bias untuk meningkatkan pemahaman membaca. Berdasarkan hasil penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Scrabble* terhadap peningkatan kemampuan seorang anak pada usia empat sampai lima tahun.

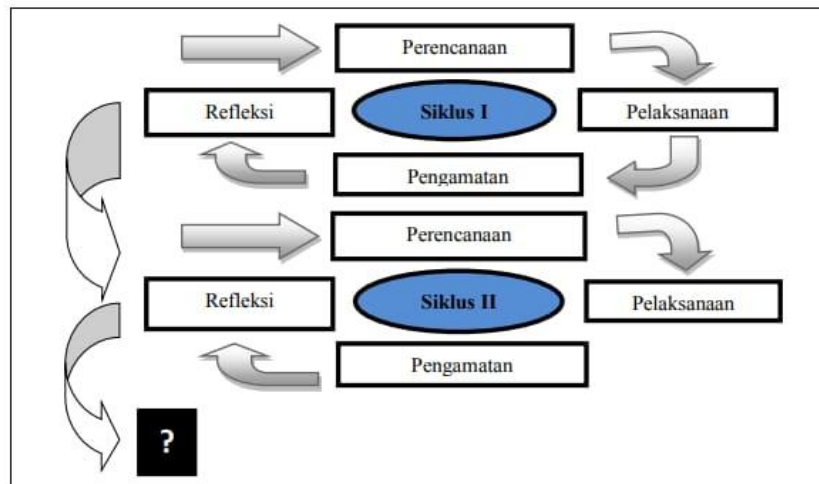
Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *scrabble* yang berpengaruh tersebut menjadi bagian untuk membantu anak cepat mengingat bentuk huruf karena dengan menggunakan permainan *scrabble* anak lebih tertarik dan tidak cepat bosan dari pada hanya melihat tulisan dipapan tulis. Permainan *scrabble* merupakan media yang berbentuk papan yang mempunyai kepingan huruf yang menyerupai teka teki silang datar dan menurun digunakan sebagai alat bantu belajar membaca dengan memperlihatkan dan mengingat bentuk huruf. Dengan menggunakan permainan *scrabble* anak cepat dapat mengingat bentuk huruf sehingga akan lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan membaca terutama membaca permulaan.

Tujuan penelitan ini adalah untuk mengasah kemampuan membaca anak dengan menggunakan media *scrabble* yaitu seperti papan huruf. Pembelajaran menggunakan media *scrabble* anak-anak sangat antusias dan senang, anak-anak lebih semangat ketika akan menghafal huruf dan tidak membuat anak tidak mudah bosan. Selain untuk menyenangkan anak-anak, media *scrabble* juga dapat mengasah kemampuan membaca anak meningkat, yang awalnya tidak bisa membuat kata pada akhirnya bisa membuat sebuah kata walaupun hanya kata ayam, buku dan lain-lain.

METODOLOGI

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu jenis kegiatan peneliti yang dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru yang berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan di dalam kelas Kunandar, 2008 (dalam Burhan et al, 2022). Penelitian ini dilakukan di KOBAR Nurul Falah Al-Fath tahun ajaran 2022-2023 pada anak kelompok B sebanyak 10 anak yang terdiri dari enam anak laki-laki dan empat anak perempuan. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas *Kemmis & Mc Taggart*, tahapan kegiatan penelitian ini yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah

observasi. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif dalam bentuk persentase. Berikut ini adalah gambar tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada saat penelitian berlangsung.



Gambar 1 PTK Model Kemmis & Mc Taggart

Tabel 1 Indikator Kemampuan Membaca

No	Indikator
1	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun
2	Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar
3	Anak mampu membuat kata melalui papan huruf

Berdasarkan tabel satu indikator kemampuan membaca anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang disusun, anak mampu Menyusun papan huruf dengan benar, anak mampu membuat kata melalui papan huruf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

PraSiklus

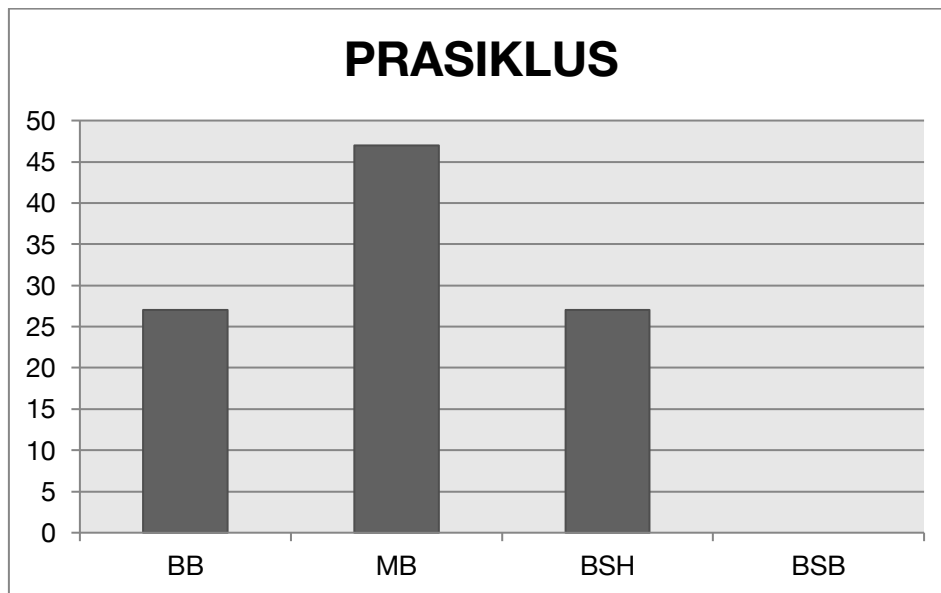
Penelitian ini dilakukan kepada 10 peserta didik di KOBER Nurul Falah Al-Fath Kabupaten Bandung. Pada penelitian ini terlihat adanya peningkatan pada setiap peserta didik, peningkatan terlihat mulai dari observasi pra siklus, siklus I dan siklus II yang dilakukan pada 3 pertemuan dalam setiap siklusnya. Peneliti melakukan observasi pra siklus untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pada observasi pra siklus, siklus I dan siklus II peneliti memfokuskan pada 3 Indikator.

Hasil observasi perkembangan kemampuan membaca anak pra siklus yang dilakukan peneliti kepada 10 anak kelompok B di KOBER Nurul Falah Al-Fath dapat dilihat pada tabel II berikut ini:

Tabel 2 Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Pra Siklus

No	Indikator	Pra Siklus			
		Jumlah anak = 10			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun	6	4	-	-
	%	60%	40%	-	-
2	Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar	3	4	3	-
	%	30%	40%	30%	-
3	Anak mampu membuat kata melalui papan huruf	3	3	4	-
	%	30%	30%	40%	-
Hasil rata-rata %		40%	36%	23%	-

Berdasarkan tabel satu didapatkan kondisi awal/ pra siklus di kelas B di KOBBER Nurul Falah Al-Fath belum sampai pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Hasil rata-rata dari setiap indikator yaitu terdapat 40% anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB), 36% anak dengan kategori nilai mulai berkembang dan 23% anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu peneliti akan melakukan tindakan selanjutnya dengan menggunakan media permainan Scrabble untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak di KOBBER Nurul Falah Al-Fath Kabupaten Bandung. Bisa dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Grafik 1 Prasiklus Kemampuan Bahasa Anak

SIKLUS I

Tindakan Pada Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Siklus ini menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil refleksi ini dijadikan dasar untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus ke-1 ini untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak menggunakan media *Scrabble*. Adapun hasil observasi yang telah dilakukan di KOBBER Nurul Falah Al-Fath ini dapat dilihat pada tabel III analisis data siklus 1 berikut ini :

Tabel 3 Analisis Data Siklus I

No	Indikator	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
		Jumlah anak = 10				Jumlah anak = 10				Jumlah anak = 10			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun	4	3	3	-	2	3	5	-	-	3	5	2
	%	40%	30%	30%	-	20%	30%	50%	-	-	30%	50%	20%
2	Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar	2	6	2	-	1	7	2	-	-	5	3	2
	%	20%	60%	20%	-	10%	70%	20%	-	-	50%	30%	20%
3	Anak mampu membuat kata melalui papan huruf	2	5	3	-	1	7	2	-	-	3	4	3
	%	20%	50%	30%	-	10%	70%	20%	-	-	30%	40%	30%
Hasil Rata-rata		27%	47%	27%	-	20%	57%	30%	-	-	37%	40%	23%

Hasil dari siklus I yang terdiri atas tiga pertemuan terdapat peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 1 yaitu Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun, terdapat empat anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) dengan persentase 40%, pada pertemuan kedua mulai menurun menjadi dua anak dengan persentase 20%, dan pada pertemuan ketiga anak mampu melakukan kegiatan dengan benar sehingga sudah tidak ada lagi yang belum berkembang (BB).

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 1 yaitu Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun, terdapat tiga anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan persentase 30%, pada pertemuan kedua masih sama yaitu tiga anak dengan persentase 30%, dan pada pertemuan ketiga masih sama yaitu tiga anak dengan persentase 30%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 1 yaitu Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun, terdapat tiga anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 30%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi lima anak dengan persentase 50%, dan pada pertemuan ketiga masih sama yaitu lima anak dengan persentase 50%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 1 yaitu Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun, dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) anak belum mencapai pada tahap tersebut, pada pertemuan kedua juga anak masih belum mencapai pada tahap kategori nilai berkembang

sangat baik (BSB), pada pertemuan ketiga terdapat dua anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 20%.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama pertemuan ke I sampai III pada indikator 1 yaitu Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun, sudah terlihat adanya peningkatan yang signifikan.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar, terdapat dua anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) dengan persentase 20%, pada pertemuan kedua menurun menjadi satu anak dengan persentase 10%, dan pada pertemuan ketiga anak mampu melakukan kegiatan dengan benar sehingga sudah tidak ada lagi yang belum berkembang (BB).

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar, terdapat enam anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan persentase 60%, pada pertemuan kedua mulai meningkat menjadi tujuh anak dengan persentase 70%, dan pada pertemuan ketiga menurun menjadi lima anak dengan persentase 50%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar, terdapat dua anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 20%, pada pertemuan kedua masih sama yaitu dua anak dengan persentase 20%, dan pada pertemuan ketiga mulai meningkat menjadi tiga anak dengan persentase 30%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar, dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) anak belum mencapai pada tahap tersebut, pada pertemuan kedua juga anak masih belum mencapai pada tahap kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), pada pertemuan ketiga terdapat dua anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 20%.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama pertemuan ke I sampai III pada indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar, sudah terlihat adanya kategori nilai berkembang sangat baik (BSB).

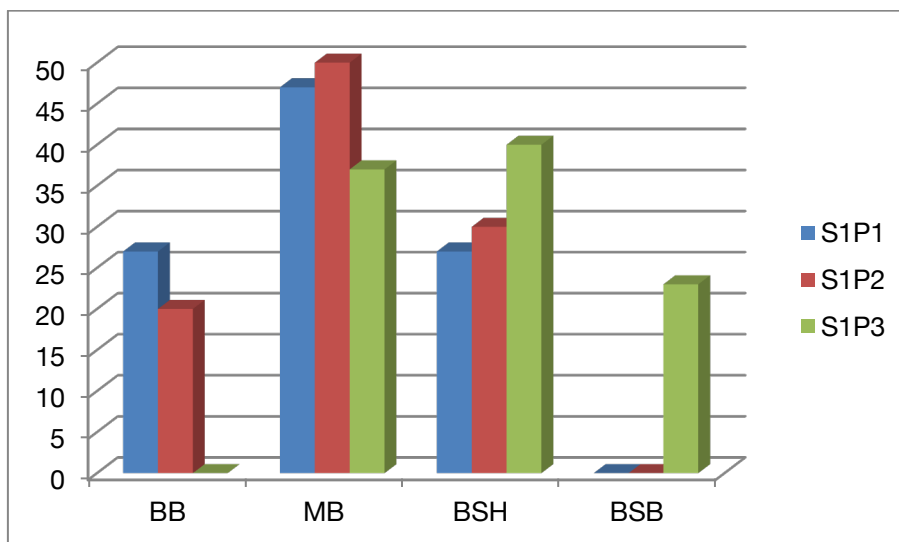
Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 3 yaitu Anak mampu membuat kata melalui papan huruf, terdapat dua anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) dengan persentase 20%, pada pertemuan kedua menurun menjadi satu anak dengan persentase 10%, dan pada pertemuan ketiga anak mampu melakukan kegiatan dengan benar sehingga sudah tidak ada lagi yang belum berkembang (BB).

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 3 yaitu Anak mampu membuat kata melalui papan huruf, terdapat 5 anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan persentase 50%, pada pertemuan kedua mulai meningkat menjadi tujuh anak dengan persentase 70%, dan pada pertemuan ketiga menurun menjadi tiga anak dengan persentase 30%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 3 yaitu Anak mampu membuat kata melalui papan huruf, terdapat tiga anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 30%, pada pertemuan kedua menurun menjadi dua anak dengan persentase 20%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi empat anak dengan persentase 40%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 3 yaitu Anak mampu membuat kata melalui papan huruf, dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) anak belum mencapai pada tahap tersebut, pada pertemuan kedua juga anak masih belum mencapai pada tahap kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), pada pertemuan ketiga

terdapat tiga anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 30%. Dapat disimpulkan bahwa pada akhir siklus pertama ini. Dapat kita lihat pada gambar 3 dibawah ini.



Grafik 2 Hasil Perkembangan Kemampuan Bahasa Melalui Media *Scrabble*

Keterangan :

S1P1 : Siklus 1 Pertemuan 1

S1P2 : Siklus 1 Pertemuan 2

S1P3 : Siklus 1 Pertemuan 3

SIKLUS II

Tabel 4 Analisis Data Siklus II

No	Indikator	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		Jumlah anak = 10				Jumlah anak = 10				Jumlah anak = 10			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun	-	-	3	7	-	-	3	7	-	-	2	8
	%	-	-	30%	70%	-	-	30%	70%	-	-	20%	80%
2	Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar	-	-	3	7	-	-	2	8	-	-	2	8
	%			30%	70%	-	-	20%	80%	-	-	20%	80%
3	Anak mampu membuat kata	-	-	3	7	-	-	2	8	-	-	1	9

	melalui papan huruf												
	%	-	-	30%	70%	-	-	20%	80%	-	-	10%	90%
Hasil Rata-rata	0%	0%	30%	70%	0%	0%	22%	77%	0%	0%	50%	83%	

Berdasarkan tabel empat terlihat hasil dari siklus II yang terdiri dari 3 pertemuan dapat kita lihat pada tabel analisis data siklus II diatas terdapat peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan pertama indikator 1 Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun sudah tidak ada lagi yang belum berkembang (BB), pada kategori nilai mulai berkembang (MB) sudah tidak ada lagi, pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 30% sedangkan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 70%. pada pertemuan kedua masih sama yaitu 30%, dan pada pertemuan ketiga pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 20% sedangkan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan belum adanya peningkatan yang signifikan pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Pada pertemuan pertama siklus kedua indikator 1 yaitu Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun, terdapat tiga anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 30%, pada pertemuan kedua terdapat tiga anak dengan persentase 30% dan pada pertemuan ketiga terdapat dua anak dengan persentase 20%. Dari pertemuan pertama siklus kedua indikator pertama yaitu Anak mampu menyebutkan huruf-huruf dengan benar sesuai papan huruf yang sudah disusun terdapat kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH), pada pertemuan kedua masih tetap sama pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) terdapat tiga anak dengan persentase 30%, dan pada pertemuan ketiga siklus kedua indikator pertama menunjukkan penurunan terdapat dua anak dengan persentase 20%.

Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga siklus kedua indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar menunjukkan peningkatan yang sangat baik, tidak terdapat anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB). Anak sudah mulai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Pada pertemuan pertama indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar terdapat tiga anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 30%, pada pertemuan kedua terdapat tujuh anak dengan persentase 70% dan pada pertemuan ketiga menurun lagi menjadi dua anak dengan persentase 20%. Penurunan ini menunjukkan adanya peningkatan pada anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB).

Pada pertemuan pertama indikator 2 yaitu Anak mampu menyusun papan huruf dengan benar terdapat tujuh anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 70%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi delapan anak dengan persentase 80%, dan pada pertemuan ketiga sama yaitu delapan anak dengan persentase 80%. Pada indikator kedua ini terlihat jelas peningkatan anak pada setiap pertemuannya.

Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga siklus kedua indikator 3 yaitu Anak mampu membuat kata melalui papan huruf tidak terdapat anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB). Hal ini menunjukkan peningkatan pada kategori nilai anak mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB).

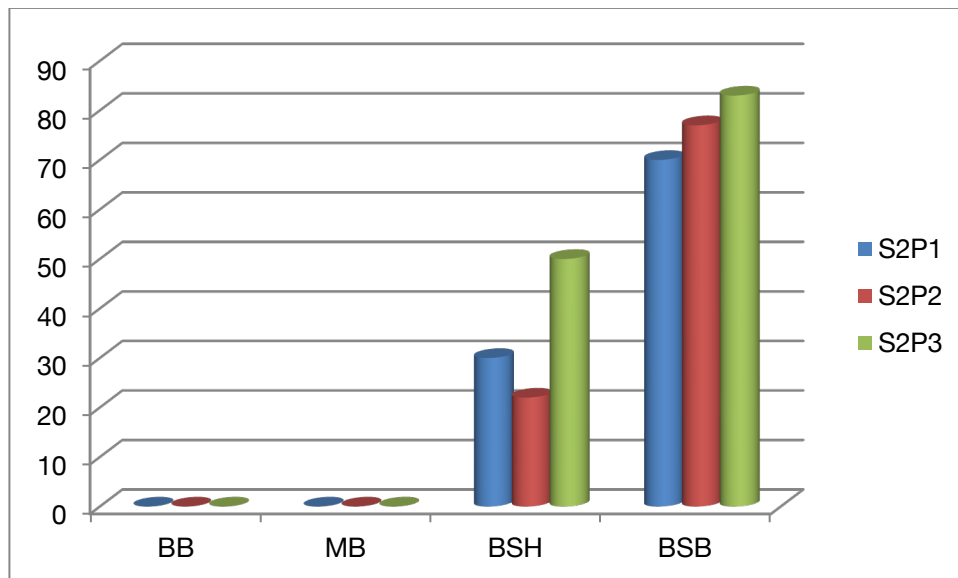
Pada pertemuan pertama siklus kedua indikator 3 yaitu Anak mampu membuat kata melalui papan huruf terdapat tiga anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan

(BSH) dengan persentase 30%, pada pertemuan kedua menurun menjadi dua anak dengan persentase 20%, dan pada pertemuan ketiga menurun kembali menjadi satu anak dengan persentase 10%.

Pada pertemuan pertama siklus kedua indikator 3 yaitu Anak mampu membuat kata melalui papan huruf terdapat tujuh anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 70%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi delapan anak dengan persentase 80%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi sembilan anak dengan persentase 90%.

Pada siklus kedua ini dapat disimpulkan hasil rata-rata dari setiap indikator yaitu terjadi penurunan pada anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 27% menjadi 0%, pada kategori anak mulai berkembang (MB) yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 47% menjadi 0%, pada kategori nilai anak berkembang sesuai harapan (BSH) juga terjadi peningkatan yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 27% menjadi 30%. Pada kondisi siklus kedua terjadi peningkatan pada anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB). Pada saat siklus pertama belum terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) pada siklus kedua ini sudah terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 70%.

Untuk memperjelas bahwa media *Scrabble* dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini dengan kategori nilai tertinggi berkembang sangat baik maka dapat kita lihat dari gambar 4 dibawah ini:



Grafik 3 Hasil Perkembangan Kemampuan Bahasa Melalui Media *Scrabble*

Keterangan:

S2P1 : Siklus 2 Pertemuan 1

S2P2 : Siklus 2 Pertemuan 2

S2P3 : Siklus 2 Pertemuan 3

Hasil dari siklus satu sudah terlihat adanya peningkatan pada kategori dengan nilai berkembang sesuai harapan ini terjadi peningkatan yang cukup memuaskan yaitu 17%. Dan pada kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) terdapat peningkatan juga yaitu

23%. Sedangkan pada siklus kedua pada kategori anak mulai berkembang (MB) yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 47% menjadi 0%, pada kategori nilai anak berkembang sesuai harapan (BSH) juga terjadi peningkatan yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 27% menjadi 30%. Pada kondisi siklus kedua terjadi peningkatan pada anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB). Pada saat siklus pertama belum terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) pada siklus kedua ini sudah terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 70%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis persentase pada penggunaan media *Scrabble* terhadap kemampuan bahasa di KOPER Nurul Falah Al-Fath terdapat peningkatan yang signifikan, peningkatan tersebut dikarenakan media pembelajaran *Scrabble* dapat menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan kemampuan bahasa anak. Menumbuhkan kemampuan bahasa anak perlu ditanamkan sejak usia dini karena dengan menanamkan bahasa pada anak usia dini akan membawa kontribusi besar bagi kecerdasan mereka. Ketika anak sudah mempunyai kemampuan bahasa sejak usia dini, anak akan rajin dan menyukai kegiatan belajar tanpa paksaan (Rosalina, 2011).

Menurut Yualdi et al, 2013 (dalam Febriyani & Khan, 2021, December) proses pembelajaran menggunakan permainan *Scrabble* sederhana ini melatih anak berpikir untuk mencari jawaban atas pertanyaan dari permainan tersebut. Anak-anak dapat belajar sembari bermain dengan model permainan *Scrabble* sederhana yang dapat memberikan banyak sekali manfaat dan salah satunya yaitu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasanya terutama belajar membaca permulaan. Model permainan ini memberikan sedikit nuansa bermain permainan acak kata sehingga anak bisa mengembangkan kemampuan bahasanya khususnya membaca permulaan. Dilihat dari hasil penelitian, anak-anak sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan media *scrabble* karena mereka senang mengenal huruf melalui media papan huruf tersebut.

Menurut Muspawi, Suryani & Rahayu (2020) Aspek penting dari perkembangan anak yang perlu ditangani adalah perkembangan bahasa. Kemampuan untuk berbicara dengan anak-anak adalah salah satu potensi yang paling penting yang harus dikembangkan agar anak dapat mengekspresikan diri dengan jelas dan efektif serta dapat berkomunikasi. Kemampuan berbicara dalam bahasa anak disertai dengan rasa ingin tahu yang kuat dan kegembiraan murni. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan anak non-verbal tumbuh dengan sangat cepat dari hari ke hari, menunjukkan banyak kata-kata yang didefinisikan dengan baik dan hasil belajar yang baik

Oleh karena itu menurut Hardianti (dalam Lismayani et al, 2023) Tujuan perkembangan bahasa bayi mungkin memerlukan guru profesional. Peran guru sangat penting dalam hal ini, karena anak diharapkan dapat mengidentifikasi beberapa komponen bahasa, seperti kemampuan membaca, menulis, dan berbicara. Komponen pertama dari bahasa yang harus diajarkan adalah kemampuan belajar anak. Ia adalah mungkin untuk membaca kepada kanak-kanak yang cacat, tetapi masih penting untuk mengenali keterbatasan perkembangan anak. Belajar melalui media *scrabble* anak-anak menjadi semangat untuk mengenal huruf A-Z. Sehingga anak-anak mulai bisa Menyusun kalimat seperti: ayam, buku dan lain-lain.

Menurut Yusuf 2006 (dalam Dewi et al, 2020) bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama. Dengan dikenalkannya media *scrabble* ini kepada anak-

anak, mereka menjadi tahu bentuk dari huruf A itu seperti apa dan sudah sedikit anak yang bertanya kepada guru huruf A itu bagaimana.

KESIMPULAN

Dengan demikian disimpulkan adanya pengaruh penggunaan permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini kelompok B KOBAR Miftahul Huda. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik dapat diciptakan dengan berlatih kata dan huruf. Seorang anak aktif didorong dan ditugaskan untuk berbagi pikiran dan perasaan mereka. Ada banyak anak-anak yang tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan jelas dan akurat; tingkat di mana mereka meningkatkan keterampilan bahasa mereka agak rendah; banyak anak mampu menjawab pertanyaan sederhana tetapi merasa sulit untuk menjawab satu pertanyaan yang paling umum. Anak-anak di sekolah sehari-hari tidak mau berbicara jika ada pertanyaan yang ditujukan guru atau dalam kegiatan lain. Berbagaimanapun, komunikasi pengangguran belum menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu sebelum anak dikenalkan dengan media *scrabble* mereka belum lancar ketika diberi pertanyaan oleh guru terhadap bentuk huruf M seperti apa. Ketika sudah dikenalkan dengan media *scrabble* anak-anak sudah ada kemajuan mengenal bentuk dan hurufnya dengan sesuai. Tidak hanya itu anak-anak sudah bisa menyusun kalimat seperti: buku, hewan dan lain-lain. Ketika pembelajaran tidak menggunakan media *scrabble*, anak-anak sudah bisa menyebutkan huruf-huruf dengan benar dan sesuai.

REFERENSI

- Amri, N. A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN. *Jurnal Panrita*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.35906/panrita.v2i1.153>
- Arsanti, M. (2014). Pemerolehan bahasa pada anak (kajian psikolinguistik). *Jurnal Pbsi*, 3(2). 1039-1049. [10.46576/wdw.v18i3.4770](https://doi.org/10.46576/wdw.v18i3.4770)
- Burhan, I., Afifah, N., & Sari, S. N. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Insan Cendekia Mandiri.
- Dardjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11. <https://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Febriyani, E. V., & Khan, R. I. (2021, December). Kajian kemampuan keaksaraan awal anak usia dini dan pengembangannya menggunakan media belajar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 655-664). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1613>
- Lismayani, A., Rahmi, S., Amriani, S. R., & Pratama, M. I. (2023). Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 26-34. <https://doi.org/10.30605/cjpe.6.1.2023.2462>
- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1-9. https://www.researchgate.net/publication/342894411_Penerapan_Permainan_Scrabble_Untuk_Meningkatkan_Penguasaan_Kosakata_Anak
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>

Rahayu, A. Y. (2020). *MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN SCRABBLE DI TK DHARMA WANITA MENDALO DARAT* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi). <https://repository.unja.ac.id/11787/>

Rosalina, A. (2011). Peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Psycho Idea*, 9(1).<https://doi.org/10.30595/psychoidea.v9i1.239>