

PENGEMBANGAN PERMAINAN SCRABBLE MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK

**Suriyawati**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [sur.suriyawati05@gmail.com](mailto:sur.suriyawati05@gmail.com)

**Dr. Rachma Hasibuan, M.Kes.**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [rachmahasibuan@yahoo.com](mailto:rachmahasibuan@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk permainan *scrabble* modifikasi yang layak dan efektif digunakan sebagai pembelajaran mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research & development*) yang mengadaptasi dari langkah-langkah penelitian pengembangan Borg & Gall. Langkah-langkah dalam penelitian ini ada 9 tahap yaitu (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk awal; (4) uji coba lapangan awal; (5) revisi produk utama; (6) uji coba lapangan utama; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba lapangan operasional; (9) revisi produk akhir. Desain uji coba yang digunakan adalah *Single One Shot Case Study* dan *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek uji coba penelitian adalah anak kelompok B TK DWP Sedapur Klagen, TK DWP Bengkelo Lor, TK M NU 124 Al Ikhsan, TK DWP Delik Sumber, TK DWP Kedungrukem, dan TK M NU 139 Darul Hikmah. Instrumen pengumpulan data menggunakan *checklist*, perencanaan pembelajaran, lembar observasi, lembar validasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media permainan *scrabble* modifikasi untuk mengenalkan kata pada anak kelompok B. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dan media yang memberikan saran pada lembar validasi, lembar observasi, dan kegiatan permainan *scrabble* modifikasi. Hasil uji coba lapangan awal menyatakan bahwa permainan *scrabble* modifikasi sudah layak digunakan dan mendapatkan saran dari guru berupa pemberian *background* warna pada papan media *scrabble* modifikasi. Tahap uji coba lapangan utama diperoleh hasil penilaian bahwa permainan *scrabble* modifikasi memenuhi kategori layak dan mendapatkan saran dari guru pada kemasan (*packaging*) produk supaya dibedakan sesuai dengan cara bermain. Tahap uji coba lapangan operasional diperoleh hasil penilaian yaitu pada TK DWP Delik Sumber mendapatkan kategori tinggi berjumlah 0.83, TK DWP Kedungrukem mendapatkan kategori tinggi berjumlah 0.86, dan TK Muslimat NU 139 Darul Hikmah mendapatkan kategori tinggi berjumlah yaitu 0.89. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* modifikasi sangat layak dan efektif digunakan untuk mengenalkan kata pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak.

**Kata kunci** : pengenalan kata, permainan *scrabble* modifikasi

**Abstract**

*This study aims to develop and produce a decent game of scrabble modification to learning word recognize in children aged 5-6 years (Group B). This type of research is research & development and adapted from the development research Borg & Gall. Steps in this study there are 9 stages: (1) the preliminary research and information gathering; (2) planning; (3) product development; (4) the initial field trials; (5) major product revision; (6) The main field trials; (7) the revision of operational products; (8) operational field trials; (9) the revision of the final product. Design test used is the Single One Shot Case Study and one group pretest posttest design. Subject trials were children in group B at Kindergarten DWP Sedapur Klagen of 11 children, at Kindergarten DWP Bengkelo Lor of 15 children, at Kindergarten Muslimat NU 124 Al Ikhsan of 15 children, at Kindergarten DWP Delik Sumber of 14 children, Kindergarten DWP Kedungrukem of 16 children, and Kindergarten Muslimat NU 139 Darul Hikmah of 18 children. The result of this research & development are prototyp design of a scrabble modification game to to learning word recognize in children aged 5-6 years (Group B). This is supported by expert*

*assessment of materials and media that provide advice on the validation sheet, observation sheets, and activities. Operational field testing stage assessment results are obtained at Kindergarten DWP Delik Sumber get higher categories amounted to 0.83, at Kindergarten DWP Kedungrukem get higher categories amounted to 0.86, and Kindergarten Muslimat NU 139 Darul Hikmah gain amounted category is 0.89. It can be concluded that the scrabble modification game are very decent and effectively used to introduce word recognize in children aged 5-6 years*

**Keywords:** *introduction of word recognize, scrabble modification game*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan individu yang unik, berbeda, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai tahapan usianya. Anak usia dini berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 6 tahun. Namun demikian, menurut UNESCO & UNICEF (2012:4) bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 8 tahun. Anak usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak.

Masa PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, fisik dan motorik (Suyadi, 2014:22). Menurut Leeuwen (2010:13) masa anak-anak adalah masa yang paling kritis dalam perkembangan kognitif dan sosial, bahasa dan keaksaraan awal. Anak-anak adalah pelajar yang aktif sejak lahir.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) harus diakui sebagai langkah pertama pendidikan dasar yang terintegrasi dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan anak usia dini harus menyediakan pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan sosial, emosional, fisik, kognitif, dan bahasa.

Pendidikan anak usia dini dapat memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada dalam dirinya secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi aspek perkembangan fisik motorik, moral agama, sosial emosional, seni, bahasa sekaligus kognitif.

Salah satu kemampuan perkembangan anak yang harus ditingkatkan yaitu dari segi perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa anak mulai berkembang ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Suhartono (2005:14) masa perkembangan bahasa yang paling efektif pada manusia terletak pada masa usia dini, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan. Setiap anak akan belajar berinteraksi menggunakan bahasa yang efektif dan sederhana. Oleh karena itu sejak usia dini perlu dikenalkan bahasa yang tepat supaya untuk masa yang akan datang dapat berbahasa dengan baik. Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak, yang terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Perkembangan bahasa anak tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan pikirannya. Hal tersebut terwujud karena anak memiliki keinginan dalam pikirannya kemudian disampaikan melalui bahasa. Hal tersebut dipikirkan terlebih dahulu, setelah itu baru diungkapkannya dalam berbagai macam bentuk. Ungkapan bahasa anak dapat dilihat dari berbagai macam bentuk, misalnya bercerita, bergerak, bertanya, menari, menyanyi dan mengungkapkan pikiran dalam bentuk gambar. Jadi perkembangan bahasa dan pikiran anak terdapat keterkaitan ketika anak mengungkapkan perasaan serta memenuhi kebutuhannya dapat diucapkan secara lisan dan tulisan.

Anak usia 5-6 tahun pada umumnya sudah dapat berinteraksi dengan orang lain secara lancar sehingga anak dalam penguasaan kata yang luas akan menjadikan perkembangan bahasa yang sangat pesat. Pada kenyataannya,

banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi pada perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun diantaranya kemampuan anak dalam mengenal kata yang masih kurang atau rendah. Sebagian besar anak masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan kata yang memiliki arti. Selain itu, masih ada anak yang terbalik membedakan vokal dan konsonan. Seperti halnya membedakan huruf b dan d anak belum mampu. Kemudian anak belum mampu membedakan bentuk dan bunyi huruf dilanjutkan dalam penyelesaian tugas menyebutkan kata pada gambar di lembar kerja anak, menuliskan kata sesuai gambar yang memiliki arti anak belum mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata.

Anderson & Bailey (2010) menjelaskan bahwa pada dasarnya pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, karena dengan bermain anak akan mendapatkan pengetahuan, belajar berpikir, mengingat dan memecahkan masalah. Selain itu Kennedy & Barblett (2010:3) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang disukai anak-anak, karena bermain membuat mereka senang. Melihat masalah tersebut, maka perlu dilakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain dan permainan. Permainan merupakan jenis kegiatan atau aktivitas bermain yang menimbulkan rasa senang pada anak. Menurut Docket dan Flear (2000:40-44) dengan permainan, anak dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. Banyak jenis permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, salah satunya yaitu permainan *scrabble*.

Hinebaugh (dalam Saadah, 2009:31) menjelaskan bahwa *Scrabble* merupakan salah satu jenis permainan papan yang dimanfaatkan beberapa sekolah sebagai kurikulum penunjang akademik anak. Menurut Pratt (dalam Aminah:2011) *scrabble* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua, tiga, atau empat orang peserta dalam waktu tertentu atau bergantian. Permainan ini merupakan permainan menyusun kata di atas papan

berkotak-kotak sejumlah 15 kolom dan 15 baris dengan menggunakan kepingan huruf untuk membentuk kata, baik secara mendatar maupun menurun, layaknya bermain teka teki silang.

Jadi *Scrabble* adalah permainan papan klasik yang bertujuan untuk menyusun kata yang dapat dimainkan 2 atau lebih anak setiap kelompoknya. Permainan *scrabble* berupa kepingan huruf minimal 7 keping huruf yang tersedia kemudian pemain berusaha menyusun huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata yang terbentuk secara mendatar ataupun menurun seperti mengisi teka-teki. Permainan *scrabble* telah mencapai tingkat yang sangat besar kepopulerannya diseluruh dunia sebagai alat belajar yang luar biasa untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata bahkan membaca bagi anak. Permainan *scrabble* modifikasi akan disesuaikan dengan kemampuan anak. Penggunaan permainan *scrabble* modifikasi ini dapat dijadikan alternatif untuk mengajarkan pengenalan kata pada anak usia dini karena lebih menyenangkan dengan bermain.

Penelitian terdahulu tentang permainan *scrabble* pernah dilakukan oleh Cynthia S. Puranik dan Christopher J. Lonigan (2009) hanya saja perbedaannya yaitu permainan *scrabble* modifikasi dapat dikatakan bahwa kemampuan bahasa dapat dipengaruhi oleh permainan coret-coret (*scribbles*) hingga menyusun kata (*scrabble*) karena anak-anak prasekolah berkembang dari mencoret hingga mengeja dan mengenal kata.

Namun, dalam penelitian pengembangan ini permainan *scrabble* modifikasi dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal kata.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development*. Menurut Creswell (2012:535) menjelaskan bahwa penelitian campuran (*research and development*) merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif. Serta Borg dan Gall

(2003:569) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan yang memiliki 10 langkah dari Borg & Gall (2003:570). Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya menggunakan 9 langkah penelitian pengembangan, diantaranya yaitu tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir.

Desain uji coba lapangan awal dan utama penelitian pengembangan ini menggunakan rumus persentase Arikunto (2010:21). Rumus tersebut dapat digambarkan sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

**Gambar 1.** Rumus Persentase

Desain uji coba penelitian kuantitatif pada uji coba lapangan operasional menggunakan desain One Grup Pretest-Posttest Design. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut (Creswell, 2012:310).

|                      |                  |                      |
|----------------------|------------------|----------------------|
| <i>Pretest</i>       | <i>Treatment</i> | <i>Posttest</i>      |
| <b>O<sub>1</sub></b> | <b>X</b>         | <b>O<sub>2</sub></b> |

**Gambar 2.** Desain *One Grup Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Pre-test untuk mengukur kemampuan mengenal kata anak sebelum diberikan perlakuan
- X : Treatment berupa modifikasi permainan *scrabble*
- O<sub>2</sub> : Post-test untuk mengukur kemampuan mengenal kata anak sesudah diberikan perlakuan.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B yang berusia 5-6 tahun di 6 Taman Kanak-kanak pada satu wilayah Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik, diantaranya yaitu TK DWP Sedapur Klagen, TK DWP Bengkelo Lor, TK M NU 124 Al Ikhsan, TK DWP Delik Sumber, TK DWP Kedungrukem, dan TK M NU 139 Darul Hikmah.

Instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media permainan *scrabble* modifikasi, perencanaan pembelajaran dalam permainan, *scrabble* modifikasi, lembar pengamatan (observasi), lembar validasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Analisis data pada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama menggunakan rumus persentase; (2) Analisis data observasi; (3) Analisis data pada uji coba lapangan operasional menggunakan *one group pretest and posttest design* yang kemudian dianalisis dengan menggunakan *gain score* dan diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi dari Hake (1998). Berikut adalah rumus *Gain score* (g).

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maximal} - \text{skor pretest}}$$

(4) Analisis data instrumen validasi; (5) dan Analisis data wawancara.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diuraikan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan dari Brog & Gall (2003:570) dengan mengadaptasi 9 langkah penelitian pengembangan diantaranya: (1) Tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Hasil dari studi pendahuluan dan pengumpulan informasi yaitu kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan ternyata masih rendah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu produk berupa permainan yaitu permainan domino angka. Permainan ini bertujuan untuk mengenalkan kata pada anak usia 5-6 tahun.

Permainan ini diadaptasi dari permainan *scrabble* yang sudah ada.

(2) Tahap perencanaan. Hasilnya yaitu peneliti mengembangkan produk permainan *scrabble* modifikasi.

(3) Tahap pengembangan produk awal. Hasilnya yaitu berupa media permainan *scrabble* yang sudah dimodifikasi. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi berupa revisi pada lembar validasi, lembar pengamatan, dan penambahan beberapa kegiatan permainan *scrabble* modifikasi.

(4) Tahap uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan awal ini dilaksanakan pada tanggal 12-13 November 2018 di TK DWP Sedapur Klagen pada anak kelompok B dengan jumlah 5 anak. Hasil uji coba lapangan awal yaitu permainan *scrabble* modifikasi sudah layak digunakan namun masih ada kekurangan pada warna papan *scrabble* modifikasi.

(5) Revisi produk utama. Hasil revisinya berupa pemberian *background* warna warni pada papan *scrabble* modifikasi.

(6) Tahap uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan utama ini dilaksanakan pada tanggal 15-18 November 2018 di TK DWP Bengkelo Lor dan di TK M NU 124 Al Ikhsan dengan jumlah 15 anak. Hasil uji coba lapangan utama yaitu permainan *scrabble* modifikasi sudah layak digunakan, karena kemampuan anak dalam mengenal kata yang semula rendah dapat meningkat setelah pemberian kegiatan permainan *scrabble* modifikasi anak sudah dapat mengenal kata. Walaupun masih ada beberapa anak yang hanya mengenal kata.

(7) Revisi produk operasional. Revisi permainan *scrabble* modifikasi ini pada pemberian *packaging* (kemasan) produk kartu kesempatan dan kepingan huruf.

(8) Tahap uji coba lapangan operasional. Uji coba lapangan operasional dilakukan pada tanggal 21-23 November 2018 di TK DWP Delik Sumber sejumlah 14 anak, TK DWP Kedungrukem pada 26 November 2018 sebanyak 16 anak. Serta dilakukan pada tanggal 3-6 Desember 2018 di TK Muslimat NU 139 Darul Hikmah pada anak kelompok B dengan

jumlah 18 anak. Masih ada 4 dari 48 anak yang menyatakan kendala pada saat memainkan media tersebut, namun hal ini masih dianggap sebagai sesuatu yang biasa karena masing-masing anak memiliki kecepatan pemahaman yang berbeda-beda.

(9) Revisi produk akhir atau produk jadi. Pada tahap ini menghasilkan produk permainan *scrabble* modifikasi yang layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun.

Keterkaitan antara penelitian yang telah dilakukan dan beberapa pendapat di atas membuktikan bahwa permainan *scrabble* modifikasi sudah layak dan efektif digunakan sebagai permainan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di taman kanak-kanak.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan *scrabble* modifikasi yang diadaptasi dari permainan *scrabble*. Permainan dalam penelitian pengembangan ini dikategorikan “layak dan efektif” digunakan sebagai permainan menarik dalam pembelajaran mengenal kata untuk anak.

Hasil uji coba menggunakan permainan *scrabble* modifikasi dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal kata terjadi peningkatan dan mendapatkan kategori tinggi. Hasil dari uji coba ini yaitu pada TK TK DWP Delik Sumber mendapat nilai rata-rata 0,83. TK DWP Kedungrukem mendapat nilai rata-rata 0,86. TK Muslimat NU 139 Darul Hikmah mendapat nilai rata-rata 0,89.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* modifikasi merupakan permainan yang layak dan efektif digunakan sebagai pembelajaran mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B).

### **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas mengenai penelitian dan pengembangan yang menghasilkan permainan *scrabble* modifikasi untuk mengenalkan kata pada anak usia 5-6

tahun, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan, antara lain:

1. Bagi sekolah, permainan *scrabble* modifikasi dapat diterapkan sebagai permainan menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran mengenal kata.
2. Bagi guru, hendaknya lebih kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal kata misalnya dengan menggunakan permainan *scrabble* modifikasi.
3. Bagi orang tua, permainan *scrabble* modifikasi dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak mengenal kata dan selalu memberikan pendampingan pada anak dalam proses belajar agar mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, permainan *scrabble* modifikasi dalam mengenal kata dapat dikembangkan atau dilakukan modifikasi yang lebih baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson & Bailey. 2010. *The Importance of Play in Early Childhood Development*. Article. U.S: Montana State University
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Borg, W.R., Gall, J.P. & Gall, M.D . 2013. *Educational Research An Introduction, Seventh Edition*. Boston: Pearson Education
- Creswell, John W. 2012. *Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. 4th Edition. Boston: Pearson Education
- Docket & Fler. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending The Rules*. Sydney: Harcourt
- Kennedy & Barblett. 2010. *Learning and Teaching Through Play. Australia: Early Childhood Australia*
- Leeuwen, Fred van. 2010. *Early Childhood Education: A Global Scenario*. *Education International*
- Piaget, Jean. 1964. *Cognitive Development in Children: Piaget. Development and Learning*. Journal. Switzerland: *Journal of Research in Science Teaching*
- Puranik, dan Christopher Lonigan. 2009. *From Scribbles to Scrabble: Preschool Children's Developing Knowledge of Written*

*Language*. Springer science + Business Media B. V.

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

UNESCO & UNICEF. 2012. *Early Childhood Care and Education*. Bangkok. UNESCO UNICEF